

JUEGOS DE PRESENTACIÓN

- Miradas (A partir de 4 años)
- El cepillo de dientes (A partir de 5 años)
- Globo en el aire (A partir de 4 años)
- La ruleta (A partir de 6 años)
- El mercado (A partir de 3 años)
- Tierra (A partir de 4 años)
- El reloj humano (A partir de 5 años)
- Denis come pan (A partir de 6 años)
- ¿Quién falta? (A partir de 3 años)
- Aposento (A partir de 8 años)
- Espadas y nombres (A partir de 3 años)
- La muralla (A partir de 5 años)
- Pedro-Pablo (A partir de 5 años)
- La gran orquesta sinfónica (A partir de 3 años)

JUEGOS DE CONOCIMIENTO

- El túnel del tiempo (A partir de 12 años)
- Director de cine (A partir de 10-12 años)
- Raptos compartidos (A partir de 6 años)
- Lo que más me gusta (A partir de 12 años)
- Año sabático (A partir de 12 años)
- Aladino (A partir de 6 años)
- Póster (A partir de 8 años)
- Mi propio país y mi mundo (A partir de 12 años)
- El ordenador (A partir de 6 años)
- Si yo fuese presidente (A partir de 12 años)
- Grandes fechas de nuestras vidas (A partir de 12 años)
- Por qué escogerías... y no (A partir de 6 años)
- Miedo en el sombrero (A partir de 12 años)
- Cuatro esquinas (A partir de 8 años)

JUEGOS DE AFIRMACIÓN

- Apagaincendios (A partir de 3 años)
- Círculo de aplausos (A partir de 3 años)
- Qué puede hacerse con... (A partir de 4 años)
- Frases afirmativas (A partir de 6-7 años)
- El periódico de las buenas noticias (A partir de 8 años)

- Dibujando en grupo (A partir de 5 años)
- Tormenta y bonanza (A partir de 4 años)
- Empuja tú, que yo empujo también (A partir de 3 años)
- Elección de profesión (A partir de 14 años)
- Diccionario (A partir de 8 años)
- Corazones de afirmación (A partir de 6-7 años)
- Muñecos de nieve (A partir de 3 años)
- El país de los inventos al revés (A partir de 5 años)

JUEGOS DE CONFIANZA

- El bosque animado (A partir de 3 años)
- El arado (A partir de 3 años)
- Esquí alpino (A partir de 3 años)
- El pulpo (A partir de 4 años)
- Guillermo Tell (A partir de 3 años)
- Robots (A partir de 8 años)
- La máquina fotográfica (A partir de 5 años)
- Cantos de sirena (A partir de 3 años)
- Túnel negro (A partir de 3 años)
- Seguir la cuerda (A partir de 8 años)
- Cama de agua (A partir de 8 años)
- Blancanieves y los siete enanitos (A partir de 3 años)
- En busca del oasis (A partir de 3 años)

JUEGOS DE COMUNICACIÓN

- Allá vamos ($1 = 1 = 1$) (A partir de 3 años)
- Enredadera (A partir de 3 años)
- Carnaval (A partir de 8 años)
- Vamos de vacaciones (A partir de 8 – 10 años)
- Audiciones musicales (A partir de 6 años)
- Afirmaciones en grupo (A partir de 10 años)
- Charlatanes de Hyde Park's Corner (A partir de 8 años)
- Con ojos nuevos (A partir de 5 años)
- Milladoiro (A partir de 3 años)
- Yo te percibo (A partir de 11-12 años)
- Cintas musicales (A partir de 3 años)
- Círculos para compartir (A partir de 4 años)
- El baile de los dedos (A partir de 5 años)
- Extraterrestres (A partir de 8 años)

JUEGOS DE COOPERACIÓN

- Macedonia de pases (A partir de 4 años)
- Túnel cooperativo (A partir de 3 años)
- La granja (A partir de 3 años)
- Flores y abejas (A partir de 5 años)
- El vehículo prehistórico (A partir de 8 años)
- El baile de los globos (A partir de 8 años)
- Cuerdas cooperativas (A partir de 3 años)
- Ideas encadenadas (A partir de 7-8 años)
- En busca de la bruja perdida (A partir de 8 años)
- Pasar el aro (A partir de 8 años)
- Barra de equilibrio cooperativa (A partir de 5 años)
- Carrusel (A partir de 8 años)
- Heridos (A partir de 8 años)
- Refugio nuclear (A partir de 8 años)
- Balsas a la deriva (A partir de 5 años)

JUEGOS DE DISTENSIÓN

- Montones de abrazos (A partir de 3 años)
- El motín de Esquilache (A partir de 3 años)
- Pasar la frontera (A partir de 8 años)
- Que lo baile (A partir de 4 años)
- Globocuchara (A partir de 8 años)
- De la Habana ha venido un barco (A partir de 4 años)
- Servicio médico de urgencia (A partir de 8 años)
- Cambios colectivos (A partir de 5 años)
- El lechuguino (A partir de 5 años)
- Mando a distancia (A partir de 8 años)
- Las tres posiciones (A partir de 6 años)
- Minué (A partir de 6 años)
- Gretel, la gata mágica (A partir de 3 años)

JUEGOS CON PARACAÍDAS

- Pececitos (A partir de 4 años)
- Veo, veo (A partir de 8 años)
- Soy... y me gusta... (A partir de 6 años)
- Abrazos bajo el paracaídas (A partir de 8 años)

- Delantero centro (A partir de 6 años)
- Encestar (A partir de 4 años)
- Ojalá que llueva café (A partir de 6 años)
- Champiñón (A partir de 8 años)
- Paraguas corredor (A partir de 8 años)
- Oruga (A partir de 3 años)
- Hamaca (que participen jugadores adultos)
- Paraguas volador (A partir de 8 años)
- Despedida (A partir de 5 años)

En este juego se trata de buscar usos alternativos a objetos cotidianos.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase

Edades: A partir de los 4 años.

Tiempo: 30 minutos aproximadamente

Espacio: Interior o exterior.

Movilidad: Reposo

Materiales: Encerado o cartulinas y útiles de escribir.

OBJETIVOS

- Favorecer la seguridad en uno mismo y la confianza en el grupo.
- Desarrollar la creatividad.

DESARROLLO

El animador explica que los objetos de la vida cotidiana han sido generalmente fabricados para un uso muy preciso. Pero esta rigidez de utilización no está en los objetos mismos, sino en nuestros usos. El juego consiste en ir indicando objetos cotidianos e ir enumerando todo lo que podría hacerse con ellos si fuese preciso. Por ejemplo, qué podría hacerse con una goma, un ladrillo, una cerilla, un periódico, una caja de cartón, etc.

Si los jugadores son mayores, a partir de los 12 años aproximadamente, puede realizarse a continuación de la enumeración una clasificación, diseccionando las operaciones mentales que hemos realizado: perfeccionamiento; combinación (con otro objeto, animal o persona); adjunción (ponerle algo); simplificación; disociación (cortarlo en dos); transacción (cambiarla, venderla...); etc.

En este juego se trata de simular una tormenta y un estado de calma a través de la expresión contacto corporal.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Puede hacerse con grupos numerosos

Edades: A partir de los 4 años

Tiempo: 15 minutos aproximadamente

Espacio: Zona amplia libre de obstáculos

Movilidad: Movimiento suave

Materiales: Ninguno.

OBJETIVOS

- Facilitar el contacto corporal y la comunicación no verbal
- Favorecer la seguridad en uno mismo y la confianza en el grupo.
- Provocar acciones de solidaridad en situaciones-límite o de opresión.

DESARROLLO

El animador explica a los jugadores que se trata de simular una tormenta, en la que cada uno deberá asumir ser un determinado objeto, persona o animal que se ve atacado por la tormenta. Por ejemplo, un árbol, un matorral, una casa, un cesto, una persona, un niño, etc.

El juego se realiza en todo momento a través de comunicación no verbal y sin que cada uno sepa lo que ha escogido ser cada participante. Todo ello a través del ciclo de la tormenta, primeros síntomas, inicio, subida progresiva de intensidad, intensidad máxima, descenso paulatino hasta llegar a la calma. En este estado, los jugadores caminan con suavidad, observándose mutuamente, acariciándose, ayudándose, etc.

Tanto en la simulación de la tormenta como en la calma, los jugadores pueden representar acciones de ayuda a sus compañeros.

El juego puede realizarse con mayor intensidad si nos ayudamos de una grabación sonora de una tormenta. Hay discos de efectos especiales que la contienen.

EL PULPO	Juego de confianza
----------	--------------------

En este juego se trata de no perder el contacto con un jugador que hace de cabeza de pulpo.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Ilimitado, en espacios abiertos.

Edades: A partir de los 4 años.

Tiempo: 15 – 20 minutos aproximadamente

Espacio: Zona amplia libre de obstáculos

Movilidad: Movimiento suave

Materiales: Ninguno

OBJETIVOS

- Desarrollar la confianza
- Favorecer la distensión

DESARROLLO

Los jugadores se dividen en grupos de cinco (aunque pueden ser más o menos). Uno de ellos se rodea de los otros cuatro que le tocan con un dedo. El jugador del centro es la cabeza del pulpo, tiene los ojos abiertos y dirige los desplazamientos del animal. Los que le rodean son los tentáculos: los ojos cerrados, deben seguir todos los movimientos de la cabeza, sin perder el contacto físico de la punta del dedo con el jugador del centro.

A la señal, se van cambiando las posiciones.

MIRADAS

Juego de presentación

El juego consiste en buscar las miradas de otras personas para preguntarse los nombres.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase, aunque puede hacerse con grupos numerosos, presentándose parcialmente.

Edades: A partir de los 4 años.

Tiempo: 15 minutos aproximadamente

Espacio: Zona con espacio libre.

Movilidad: Reposo o movimiento suave

Materiales: Ninguno.

OBJETIVOS

- Conocer los nombres
- Favorecer el mutuo conocimiento
- Favorecer una buena comunicación

DESARROLLO

Los jugadores están de pie en círculo. El animador explica el juego. Se trata de buscar los ojos de las otras personas y cruzar nuestra mirada con la suya. En ese momento, ambos jugadores caminan para encontrarse y preguntarse sus nombres, al mismo tiempo que se saludan. El animador explica que sólo podrán iniciar el camino de encuentro cuando se están mirando fijamente dos personas. Una vez que se han presentado, vuelven al círculo para seguir buscando los ojos de las otras personas.

Puede suceder que más de una persona salga del círculo a preguntar el nombre a una misma persona. En este caso, todas ellas se presentan y saludan.

EVALUACIÓN

Es importante evaluar lo sucedido en el juego: qué personas hemos seleccionado visualmente; quién tomaba la iniciativa para iniciar el camino de la presentación; qué nos sucedía físicamente, etc.

También es importante reflexionar sobre las dificultades de la comunicación visual y su importancia para una buena comunicación.

GLOBO EN EL AIRE

Juego de presentación

En este juego se trata de mantener un globo en el aire, mientras que los jugadores van indicando su nombre cada vez que lo tocan.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Hasta un máximo de 25 jugadores

Edades: A partir de los 4 años

Tiempo: 10 minutos aproximadamente

Espacio: Zona amplia libre de obstáculos.

Movilidad: Movimiento

Materiales: Uno o más globos

OBJETIVOS

- Aprender los nombres
- Favorecer la idea de grupo, compartiendo pases.

DESARROLLO

El grupo debe mantener un globo en el aire. Cada vez que un jugador le da un golpe hacia arriba, dice en voz alta su nombre. Un mismo jugador no puede tocar dos veces seguidas el globo. Sin embargo, puede hacerlo si corre peligro de que caiga al suelo.

Con grupos numerosos puede hacerse subdividiendo el grupo e introduciendo diversos globos.

VARIANTE

Con jugadores mayores, puede introducirse la variante de realizar pases entre los jugadores, indicando el nombre de la persona a quien se pasa. Para ello un jugador puede llevar el globo, dándole los golpes que sean necesarios, hasta la persona que quiere presentar.

En este juego se trata de levantar o rodear a la persona que recibe un objeto, al mismo tiempo que se grita su nombre.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase

Edades: A partir de los 4 años

Tiempo: Espacio llano, libre de obstáculos.

Espacio: Interior o exterior.

Movilidad: Movimiento suave

Materiales: Pelota de tenis o similar.

OBJETIVOS

- Aprender los nombres.
- Estimular la precisión en los envíos (coordinación óculo-manual)

DESARROLLO

Los jugadores están de pie formando un círculo, menos uno que está en el centro con una pelota. Lanza la pelota a algún jugador del círculo y el grupo grita su nombre al mismo tiempo que lo rodean o/y lo levantan en el aire.

Si el grupo no sabe el nombre del que ha recibido la pelota, lo indica el lanzador, y a continuación señala cómo han de formar nuevamente el círculo – de pie, sentados, andando en círculo, etc.-, antes de lanzar la pelota a un nuevo jugador para que continúe el juego.

QUE LO BAILE

Juego de distensión

El juego consiste en hacer todo aquello que va indicando la canción.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase

Edades: A partir de los 4 años.

Tiempo: 20-30 minutos aproximadamente

Espacio: Espacio amplio libre de obstáculos

Movilidad: Movimiento

Materiales: Ninguno

OBJETIVOS

- Crear un ambiente distendido
- Favorecer la comunicación y la coordinación
- Desarrollar el oído musical.

DESARROLLO

El animador explica el juego. Por parejas deben empezar a cantar y bailar la canción popular:

Que lo baile, que lo baile,
Que lo baile todo el mundo,
Que lo baile el tío Facundo
Y el perrito de la Inés.

A continuación, el animador va gritando una serie de expresiones que repetirán en el mismo tono los restantes miembros del grupo, a la vez que ejecutan las acciones que ellas indican. Dichas expresiones son:

Animador (A): Una mané;
Todos (T): Una mané
A: en la oreja del compañeré
T: En la oreja del compañeré.
A: otra mané
T: otra mané
A: En la nariz del compañeré
T: En la nariz del compañeré

Seguidamente, sin cambiar la posición en la que quedaron, retoman el baile al son del estribillo inicial. Cuando éste se acaba, el juego continúa con la misma dinámica, indicando otras partes del cuerpo. Pueden cambiar de parejas.

Juego de distensión

DE LA HABANA HA VENIDO UN BARCO

El juego consiste en buscar la equivocación del compañero en una frase comodín.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase,

Edades: A partir de los 4 años.

Tiempo: 15 minutos aproximadamente

Espacio: Interior o exterior

Movilidad: Reposo

Materiales: Pelota o un objeto no punzante para lanzar

OBJETIVOS

- Favorecer la risa y la distensión
- Desarrollar la capacidad de atención
- Estimular la imaginación y la fluidez verbal.

DESARROLLO

Los jugadores se sientan en círculo. Comienza uno en el centro con una pelota en las manos, diciendo la frase: “De la Habana ha venido un barco cargado de...”. En ese momento lanza la pelota u objeto a un compañero. La persona que recoge ha de decir rápidamente algo, por ejemplo “plátanos”.

Una vez que lo ha dicho, vuelve a repetir la frase y acción del anterior, pero todos los siguientes que reciben han de decir cosas, objetos, animales, etc., que empiecen, en este ejemplo, por la letra “p”. Cuando uno se equivoca o se retrasa mucho, pasa al centro, y ocupa su sitio el que estaba en el centro.

COMENTARIOS

Debe realizarse muy rápido.

El juego consiste en compartir ideas, sentimientos y experiencias. Es una dinámica que debe ser utilizada con gran flexibilidad en el número de componentes y en la duración

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase

Edades: A partir de los 4 años.

Tiempo: Depende del número de jugadores y de la viveza de la comunicación. Habitualmente suele durar en torno a los 15 minutos.

Espacio: Interior o exterior.

Movilidad: Reposo.

Materiales: Ninguno.

OBJETIVOS

- Desarrollar la capacidad de escucha y atención
- Crear confianza en el grupo
- Favorecer el mutuo conocimiento.

DESARROLLO

Los jugadores se colocan en círculo. El animador introduce el tema del día y explica o repasa la idea general de las actividades para compartir.

Después, da a cada uno la oportunidad de aportar algo, bien siguiendo el sentido del círculo o bien hablando cada uno cuando quiera.

Se puede poner un tope de tiempo por intervención, aunque conviene intentar que la comunicación sea lo más fluida y flexible posible.

VARIANTE

Cualquier jugador, en momentos determinados, pide formar un círculo para compartir. En ese momento, comparte con los demás lo que quiere comunicar. También se suelen hacer círculos para compartir sobre un tema determinado.

El juego consiste en transportar por parejas diversos objetos y con distintas partes del cuerpo.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Ilimitado

Edades: A partir de los 4 años

Tiempo: 15 minutos aproximadamente

Espacio: Zona amplia libre de obstáculos

Movilidad: Movimiento suave o normal.

Materiales: Se pueden utilizar desde objetos naturales como frutas (naranjas, manzanas, etc.), hasta objetos manufacturados como estuches, aros, trozos de espuma, etc. Sin embargo, se suele realizar con diversos tipos de pelotas: de tenis, de espuma de diversos tamaños, de playa, de voleibol, etc.

OBJETIVOS

- Favorecer la distensión
- Potenciar estrategias cooperativas.

DESARROLLO

Los jugadores se agrupan por parejas. Al menos cada pareja debe transportar o pasar a otra un mínimo de cuatro objetos diferentes, pero sin usar las manos (sólo se pueden utilizar al principio cuando se coge el objeto). Por ejemplo, dar paseos por parejas con el objeto frente a frente, espalda a espalda, pecho a pecho, culo a culo, cadera a cadera, etc.

Al finalizar los distintos tipos de pases, continúa el juego cambiando de pareja.

Es bueno realizar el juego con música movida.

El juego consiste en simular con el paracaídas los distintos estados de la mar, al mismo tiempo que los jugadores-pececitos surcan sus “profundidades”.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase.

Edades: A partir de los 4 años.

Tiempo: 20 minutos aproximadamente

Espacio: Interior o exterior

Movilidad: Movimiento suave

Materiales: Un paracaídas

OBJETIVOS

- Desarrollar la atención
- Favorecer la relajación

DESARROLLO

Los jugadores agarran el paracaídas colocándolo a la altura de la cintura. Cada cuatro a seis jugadores forman grupos de peces de colores: verdes, rojos, amarillos, etc.

El animador les explica que el paracaídas representa el mar, un mar en calma. Los jugadores comienzan a mover el paracaídas muy suavemente. Si es necesario repite que se trata de un mar en calma. Pero poco a poco el mar comienza a picarse, y los jugadores comienzan a mover el paracaídas con más intensidad. Por fin se desata una gran tormenta y los jugadores descargan toda su fuerza en el paracaídas formando grandes olas y rápidamente, hasta que, después de la tormenta viene la calma; los jugadores van decreciendo el ritmo e intensidad de las olas hasta que de nuevo queda el mar en calma.

En ese momento, el animador les explica que por debajo del mar van los pececitos, que los hay de muchos colores, por ejemplo rojos.

El juego consiste en “subirse” al paracaídas y encestar en el agujero central.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase

Edades: A partir de los 4 años, con jugadores adultos.

Tiempo: 20 minutos aproximadamente

Espacio: Zona limpia y sin obstáculos para jugadores y paracaídas.

Movilidad: Movimiento suave

Materiales: Un paracaídas y, al menos, 4 pelotas de espuma pequeñas.

OBJETIVOS

- Desarrollar la coordinación de movimientos
- Estimular la distensión e idea de grupo.

DESARROLLO

Los jugadores agarran el paracaídas a la altura de la cintura. Por sitios opuestos, van formando equipos de cuatro jugadores. Cada equipo tiene el nombre de una fruta. Se tiran varias pelotas pequeñas de espuma encima del paracaídas. Cuando el animador grita el nombre de una fruta, por ejemplo ¡manzanas!, los miembros de este equipo van a la cima del paracaídas e intentan coger cada uno una pelota para introducirla en el círculo central.

Este juego consiste en hacer un puente humano

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: puede realizarse con grupos numerosos

Edades: A partir de los 5 años

Tiempo: 15-20 minutos aproximadamente

Espacio: Zona amplia

Movilidad: Movimiento suave

Materiales: Opcionalmente, útiles de educación física

OBJETIVOS

- Desarrollar estrategias cooperativas
- Fomentar la toma de decisiones
- Estimular la coordinación de movimientos.

DESARROLLO

Los jugadores forman grupos de tres a cinco personas, en función de los que haya. Son las balsas que van arrastradas por la corriente de un caudaloso río. Van cogidos por los hombros, girando y deambulando por toda la zona de juego. La única forma de solventar la situación es hacer un puente, de orilla a orilla, entre las distintas balsas. Para ello cada jugador-tronco de cada balsa debe unirse a otro de la forma que estime oportuna. Como son troncos, no pueden hablar entre sí.

Debe dejarse tiempo a que las balsas deambulen por la zona de juego.

El juego consiste en representar un acontecimiento tal como nos lo indica el azar de una ficha.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Puede hacerse con grupos numerosos, subdividiendo los grupos.

Edades: A partir de los 5 años

Tiempo: 30 minutos aproximadamente

Espacio: Interior o exterior

Movilidad: Reposo o movimiento suave

Materiales: Fichas con las distintas situaciones y estilos de narración

OBJETIVOS

- Desarrollar la comunicación dramática.
- Estimular la creatividad
- Favorecer la desinhibición y distensión

DESARROLLO

El juego trata de representar en clave de humor una serie de acontecimientos escritos en las fichas de tipo A, con el estilo indicado en las fichas B. Por lo tanto, cada jugador debe elegir al azar una ficha A y una B.

Ejemplos de acontecimientos de las fichas A:

- La pérdida de un paraguas
- Fregar los platos un domingo
- La salida de vacaciones
- La entrada de los alumnos en el colegio
- La espera del autobús y, cuando llega, no hay sitio para todos.
- La derrota de tu equipo favorito
- Una proposición comprometida.
- El diálogo con un turista del que no entiendes su idioma,...

Ejemplos de estilos de las fichas B:

- Modo cómico
- Modo lírico
- Modo trágico
- Modo escandaloso
- Modo entusiasta
- Modo asustado
- Modo polémico
- Modo emotivo,....

Al finalizar las representaciones, se realiza la puesta en común. Obviamente, las distintas frases y estilos deben estar adaptados a las edades de los jugadores.

EVALUACIÓN

Debe girar sobre los distintos lenguajes utilizados (palabra, mimo, representación...) y sobre las dificultades de comunicación. También es interesante reflexionar sobre la visión de la vida desde la perspectiva del humor y el relativismo.

Este juego consiste en realizar un baile por parejas con los ojos tapados, siendo un dedo índice el único punto de contacto entre las parejas.

OBJETIVOS

- Estimular la capacidad de concentración
- Facilitar el encuentro con el otro

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupos de 2

Edades: A partir de los 5 años.

Tiempo: 15 minutos aproximadamente

Espacio: Espacio amplio libre de obstáculos

Movilidad: Movimiento

Materiales: Equipo de música

DESARROLLO

Los jugadores, con los ojos tapados, forman parejas, poniendo en contacto los dedos índices de la mano derecha.

Suena la música y comienzan a bailar suavemente, manteniendo los dedos unidos como si estuviesen fusionados. Al cabo de un cierto tiempo, el animador pide que abran los ojos y que las parejas compartan verbalmente lo que han sentido durante el baile. Luego se expone en común.

VARIANTE

Hacerlo con los dedos índices de ambas manos, lo que permitirá una mayor variedad en la creación de figuras corporales.

EVALUACIÓN

Reflexionar sobre la importancia de la coordinación; las sensaciones que comunicamos sin ser conscientes y las variaciones que se producen en el contacto físico.

En el juego se trata de simular un reloj en el que, al señalar las horas, los jugadores deben indicar su nombre.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase

Edades: A partir de los 5 años

Tiempo: 15-20 minutos aproximadamente

Espacio: Zona libre de obstáculos

Movilidad: Reposo (movimiento para los que hacen de agujas)

Materiales: Dos cuerdas y sendos palos o flechas de cartón para las agujas. También cartulinas y rotulador para hacer las horas.

OBJETIVOS

- Aprender los nombres
- Estimular o comprobar el aprendizaje de la representación del tiempo en un reloj
- Favorecer la idea de grupo.

DESARROLLO

Los jugadores forman un círculo, simulando la esfera de un reloj. En cada hora se sitúan uno o más jugadores. Delante de los mismos se coloca en un trozo de cartulina la hora que representan. Del centro del reloj o círculo, colocamos o clavamos un objeto del que atamos dos cuerdas, una más grande que otra, que representan las agujas del reloj, una para los minutos y otra para las horas. Se encargan de moverlas dos jugadores, que previamente se presentan a los demás. El animador o alguien del grupo va indicando las distintas horas. Por ejemplo, dice las siete y diez y a continuación las agujas-jugadores señalan la hora indicada.

Una vez que están situados, los jugadores que representan el tiempo indicado dicen sus nombres. Cuando las agujas del reloj se cansan o bien a la señal del animador, se hace sonar la alarma-despertador del reloj con lo cual todos tienen que cambiar de posición incluidos los que hacen de agujas. El reloj se puede complicar colocando jugadores-cuco, jugadores-alarma, etc.

Los jugadores que hacen de agujas deben señalar la hora indicada lo más rápido posible y siempre en la dirección de las agujas del reloj.

En este juego se trata de grabar mentalmente una imagen, simulando una máquina fotográfica.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Ilimitado

Edades: A partir de los 5 años.

Tiempo: 10-15 minutos aproximadamente

Espacio: Cualquier lugar por el que se pueda caminar

Movilidad: Movimiento suave.

Materiales: Ninguno

OBJETIVOS

- Desarrollar la confianza
- Estimular la percepción visual
- Contrastar percepciones

DESARROLLO

Los participantes se agrupan por parejas. Uno hace de máquina fotográfica, con los ojos cerrados, y otro de fotógrafo, con los ojos abiertos. El fotógrafo debe guiar su máquina para fotografiar determinadas instantáneas: una persona, una flor, un paisaje, etc. Cuando los ha encontrado, coloca su máquina delante del objeto, hace la señal de “clic”, y la máquina abre los ojos durante tres segundos y después los vuelve a cerrar.

Este procedimiento se puede repetir delante de tres o cuatro objetos. A continuación, se intercambian los roles. Al finalizar, cada pareja intercambia las opiniones sobre aquello que ha “fotografiado”. Posteriormente, se pueden comentar los resultados a todo el grupo.

EVALUACIÓN

Es interesante contrastar las diferentes “cosas” que se pueden ver de un mismo objeto.

El juego consiste en cambiar de banco, tan pronto lo haga cualquiera del grupo.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase.

Edades: A partir de los 5 años

Tiempo: 20 minutos aproximadamente

Espacio: Espacio amplio

Movilidad: Movimiento

Materiales: Ninguno

OBJETIVOS

- Crear un ambiente distendido
- Favorecer la rapidez de reflejos

DESARROLLO

Los jugadores se sientan en grupos de cuatro o cinco en bancos suecos. Hay uno o dos bancos vacíos. En cualquier momento, un jugador puede cambiar de banco. Si así sucede, rápidamente cualquier jugador de cualquier banco tiene que acompañar al que se ha sentado solo. La clave del juego es que nadie puede estar solo, pero no puede haber más personas de las fijadas en cada banco.

COMENTARIO

Debe hacerse muy rápido.

En este juego se trata de que los jugadores se asignen el nombre de un animal y que realicen el movimiento propio del mismo, además de indicar el nombre de una hortaliza que le “pica”.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupos de 10-20 jugadores

Edades: A partir de los 5 años

Tiempo: 20 minutos aproximadamente

Espacio: Interior o exterior

Movilidad: Movimiento suave

Materiales: Ninguno

OBJETIVOS

- Crear un ambiente de distensión y diversión
- Favorecer la pérdida del sentido del ridículo.

DESARROLLO

Sentados en círculo, preferentemente en el suelo, cada jugador elige un animal, y el que está a su izquierda le asigna una hortaliza. A continuación, realizan una primera ronda, diciendo el animal que han elegido y un movimiento suyo característico.

En la segunda ronda, vuelven a decir el nombre del animal “Soy un...”, gesticulan su movimiento identificador, y añaden “Y me pica...”, indicando el nombre de la hortaliza asignada.

Al finalizar la ronda, se pueden introducir más variables, con nombres de distintas hortalizas o frutas, y diferentes movimientos.

DESPEDIDA

Juego de paracaídas

El juego consiste en despedirse a través del círculo central del paracaídas.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase

Edades: A partir de los 5 años

Tiempo: 10-15 minutos aproximadamente

Espacio: Interior o exterior.

Movilidad: Movimiento suave

Materiales: Un paracaídas

OBJETIVOS

- Favorecer el mutuo aprecio y comunicación en el momento de la despedida.
- Estimular la confianza.

DESARROLLO

Los jugadores agarran el paracaídas a la altura de la cintura. A la señal, estiran los brazos para levantarlo por encima de sus cabezas. En ese momento alguien se dirige al círculo central; una vez allí el resto de los jugadores baja el paracaídas a la altura inicial. El jugador que queda en el círculo central se despide de sus compañeros comentando alguna cosa; algo que les quiera decir o lo que le ha parecido la sesión de juegos.

A continuación, los jugadores vuelven a levantar el paracaídas para que, simultáneamente, salga el que se ha despedido y vaya un nuevo jugador a despedirse.

Como se puede deducir, es el juego apropiado para cerrar una sesión de juegos cooperativos con paracaídas.

Este juego consiste en presentarse, formando grupos de cinco.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Puede hacerse con grupos numerosos.

Edades: A partir de los 5 años.

Tiempo: 15 minutos aproximadamente

Espacio: zona amplia, libre de obstáculos

Movilidad: Movimiento suave o normal

Materiales: ninguno.

OBJETIVOS

- Conocer los nombres
- Favorecer el mutuo conocimiento
- Estimular la rapidez de reflejos

DESARROLLO

Los jugadores forman aleatoriamente grupos de cinco. Se colocan uno detrás de otro. Una vez que se han colocado, el animador les explica que el primero es el cepillo de dientes, el segundo la pasta dental, el tercero un colmillo, el cuarto un incisivo y el quinto una muela. Se presentan entre ellos, y el cepillo de cada grupo presenta a los demás quién es cada uno y su nombre real.

Por ejemplo: Yo soy el cepillo y me llamo Asun; esta es mi pasta dental y se llama Hipólito; este es mi colmillo y se llama Carmen; este es mi incisivo y se llama Juan; esta es mi muela y se llama Ricardo. Una vez que se han presentado todos los grupos, la pasta dental se sube al cepillo y limpian –frotan suavemente- su dentadura.

En cualquier momento el animador puede decir cualquiera de los cinco elementos que componen el juego: cepillos, dentífricos, colmillos, incisivos y muelas. Si esto sucede, por ejemplo ¡muelas!, todas las muelas de todos los grupos deben abrazarse y presentarse.

En cambio al gritar ¡a lavarse!, todos los jugadores deben comenzar a acariciarse suavemente simulando la acción del lavado de dientes. Al indicar ¡a secarse!, todos los jugadores deben formar un nuevo grupo en el que también cambien de “rol”. El juego continúa con la misma dinámica.

Habitualmente se finaliza el juego con la consigna-acción del lavado.

El juego consiste en librar todo el néctar de las flores-jugadores por parte de las abejas-jugadores.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Puede realizarse con grupos numerosos

Edades: A partir de los 5 años

Tiempo: 20-30 minutos aproximadamente

Espacio: Zona amplia libre de obstáculos

Movilidad: Movimiento suave

Materiales: Pelotas y objetos equivalentes que hagan de néctar.

OBJETIVOS

- Favorecer la idea de grupo y el trabajo cooperativo
- Potenciar la distensión

DESARROLLO

Se forman grupos de tres a cinco jugadores agarrados por los antebrazos. Cada uno de ellos forma una flor. En su interior, colocan pelotas y otros objetos que simulan el néctar.

Varios jugadores con los ojos cerrados hacen de abejas que andan buscando el néctar de las flores. Para ello tienen que pinchar suavemente a uno de los que forman la flor. Uno o dos jugadores, en función del grupo, hacen de pétalos carnívoros, de tal forma que si el pétalo-jugador pinchando no dice nada, le hace sitio para que entre a libar el néctar (cogiendo un objeto de los que están en el interior de la flor); pero si el pétalo-jugador pinchado es carnívoro, grita ¡flor carnívora!, y todo el grupo que forma la flor sin soltarse intenta atraparlo en su interior. Obviamente la abeja-jugador, al escuchar el grito anterior, intenta escapar rápidamente.

En el supuesto de que sea atrapado, debe esperar en el interior de la flor hasta que sea liberado por otra abeja. La forma de liberarlo es la misma que para libar el néctar. Una vez que se ha conseguido, puede seguir libando el néctar de la flor en cuestión. Únicamente se puede coger un objeto-néctar de cada vez y no puede entrar la misma abeja consecutivamente en la misma flor.

El juego finaliza cuando las abejas han recogido todo el néctar de todas las flores. El animador se lo hace saber gritando ¡panal de rica miel! En ese momento, se cambian los papeles.

Previamente al comienzo del juego, debe delimitarse la zona que hará las veces de colmena en donde las abejas deben depositar el néctar. Las flores, además de las propias abejas, e incluso un jugador o el propio animador que haga de reina, deben facilitar esta labor en tanto que las abejas trabajan con el olfato, no con la vista.

EVALUACIÓN

Es interesante reflexionar sobre el trabajo en equipo y las acciones de solidaridad que el juego implica.

El juego consiste en mantener el equilibrio de un grupo de jugadores en una barra de equilibrio.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase

Edades: A partir de los 5 años

Tiempo: 15 minutos aproximadamente

Espacio: Gimnasio.

Movilidad: Movimiento suave

Materiales: Barra de equilibrio o bancos suecos, colchonetas, aros de psicomotricidad-gimnasia rítmica, balones, etc.

OBJETIVOS

- Facilitar la idea de cooperación
- Favorecer el progresivo dominio del equilibrio y coordinación de movimientos.
- Contrastar la dinámica individuo-grupo

DESARROLLO

Primeramente tenemos que colocar la barra de equilibrio en su posición más baja –también podemos realizar el juego con bancos suecos colocados unos a continuación de otros-, y colchonetas a ambos lados de la barra o bancos.

El juego consiste en atravesar la barra de equilibrio en grupos cada vez más numerosos, al mismo tiempo que se van introduciendo diversas variables: cogidos de la mano, por la cintura, atravesando aros de psicomotricidad, portando balones de un extremo al otro, etc.

Suele suceder habitualmente con grupos no entrenados cooperativamente que algún jugador empuje intencionadamente a otro jugador o jugadores para tirarlos de la barra. Este tipo de comportamientos inicialmente generadores de cierta tensión en el seno del grupo, suelen ser muy ilustrativos en el momento de la evaluación para contrastar los objetivos del juego.

EVALUACIÓN Analizar las diferencias en pasar la barra individualmente o en equipo. Reflexionar sobre las actitudes cooperativas para que no caiga nadie.

El juego consiste en presentarse por parejas cantando el estribillo de la canción de igual título.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase

Edades: A partir de los 5 años.

Tiempo: 20 minutos aproximadamente

Espacio: Interior o exterior

Movilidad: Reposo

Materiales: Ninguno

OBJETIVOS

- Aprender los nombres
- Desarrollar la rapidez de reflejos.
- Estimular el oído musical.

DESARROLLO

Sentados en círculo. Los jugadores se agrupan por parejas que se agarran de la mano. Se decide qué pareja comienza, para seguir después correlativamente hacia un lado. Se levanta la primera pareja, muy juntos de manera que parezcan uno solo y cantan: “Dum, dum ¿quién soy?”, y el grupo contesta cantando en el mismo tono sus nombres, por ejemplo: “Uxío y Brais”; se levantan todos rápidamente con las manos en alto y cantan: “¡Abre la muralla!”.

Se sientan todos y continúa el juego con la pareja siguiente.

VARIANTE

Se pueden realizar las presentaciones de uno en uno. Para ello el grupo contestará con su nombre y apellido. Por ejemplo, la persona que se levanta canta: “Dum, dum, ¿quién soy?”, y el grupo le contesta “Elena Pérez”; y, a continuación todos: “¡Abre la muralla!”. El juego continúa hasta que se presenten todos.

Este juego consiste en decir el nombre propio y, a continuación, el de otra persona del grupo llevando un ritmo determinado.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Máximo 20 jugadores.

Edades: A partir de los 5 años

Tiempo: 5-10 minutos aproximadamente. La segunda variante suele durar alrededor de 15 minutos.

Espacio: Interior o exterior

Movilidad: Reposo

Materiales: Ninguno

OBJETIVOS

- Aprender los nombres
- Estimular la rapidez de reflejos
- Desarrollar el sentido del ritmo

DESARROLLO

Sentados en círculo. Comienza uno diciendo su nombre y el de otra persona del grupo, llevando el ritmo con las manos o los pies, palmadas en los muslos, etc. La persona nombrada tiene que decir su nombre en primer lugar y en segundo el de otra persona del grupo, sin perder el ritmo, pero empleando la parte del cuerpo que deseen.

El juego continúa hasta que vuelve la presentación al que la iniciara.

Debe hacerse lo más rápido posible.

VARIANTE

1. Repetir dos veces el nombre propio y el de la persona nombrada.
2. Emplear todos los movimientos para llevar el ritmo e ir intercambiándolos al completar varias vueltas.

El juego consiste en escuchar y comunicar los sentimientos que nos produce la audición de determinados fragmentos musicales.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase

Edades: A partir de los 6 años

Tiempo: 30-45 minutos

Espacio: Interior o exterior

Movilidad: Reposo

Materiales: Equipo de música y discos o cassetes.

OBJETIVOS

- Desarrollar la sensibilidad musical
- Estimular la comunicación a través de los lenguajes musicales
- Favorecer el mutuo conocimiento

DESARROLLO

Se trata de escuchar pequeños fragmentos de distintos estilos y ritmos musicales.

A continuación, cada jugador comunica a los demás lo que ha sentido, percibido o sugerido dicha audición, pudiendo repetir brevemente alguna parte de la misma para potenciar su comunicación.

Es fundamental que cada uno haga “vivir”, hacer partícipes a los demás de sus emociones y gustos musicales. Para ello debe evitarse todo tipo de valoraciones negativas sobre lo que se comunica y los gustos musicales de cada uno.

VARIANTE

Como variante o complemento del juego, podemos pedir que, en lugar de ser el animador el que seleccione los distintos fragmentos musicales, sean los propios jugadores quienes lo hagan y transmitan a los demás –después de la audición-, los motivos de la misma. En este caso hay que tener en cuenta la posibilidad de realizar el juego en días consecutivos, para dar tiempo suficiente a los que hagan de comunicadores.

El juego consiste en escribir cosas positivas sobre alguien del grupo.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase

Edades: A partir de los 6-7 años

Tiempo: En función del número de jugadores

Espacio: Interior o exterior

Movilidad: Reposo

Materiales: Útiles de escribir

OBJETIVOS

- Favorecer la autoestima y afirmación personal
- Desarrollar el pensamiento positivo
- Estimular la confianza en el grupo.

DESARROLLO

En círculo, cada uno toma una cuartilla y pone su nombre en la parte superior. La pasa al que está a su derecha y éste escribe una frase positiva al final de la cuartilla, dobla el papel para que nadie lo vea y lo pasa al siguiente. Cada uno escribe algo positivo sobre la persona cuyo nombre está escrito arriba, lo dobla y lo pasa al siguiente. Al final, la cuartilla llega a la persona que tiene su nombre y lee todo lo positivo que el grupo ha escrito sobre él.

En grupos de más de diez personas, no es aconsejable hacer las frases afirmativas para cada uno de sus miembros en la misma sesión. Es un juego para hacer preferentemente en días distintos.

CORAZONES DE AFIRMACIÓN

Juego de afirmación

En este juego se trata de escribir algo positivo sobre otra persona para colocarlo en el “corazón” de ésta.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase

Edades: A partir de los 6-7 años

Tiempo: 20 minutos aproximadamente.

Espacio: Interior o exterior.

Movilidad: Reposo

Materiales: Útiles de escribir

OBJETIVOS

- Fomentar el pensamiento positivo hacia los demás
- Estimular la afirmación de cada persona en relación con el grupo.

DESARROLLO

Cada jugador recorta un corazón, le pone su nombre y lo pega a una hoja, mural o corcho de la clase en donde se colocan los de todos. A continuación, cada uno escribe su nombre en una tarjeta, debiendo ser todas iguales o lo más aproximado posible. Se barajan, y cada uno escoge una distinta a la suya, donde escribe algo positivo sobre la persona que le tocó y la coloca en el corazón correspondiente.

También se puede hacer el juego a lo largo de varios días, previo acuerdo del grupo.

VARIANTE

Corazones gigantes. En lugar de que cada miembro haga su corazón, se realiza uno gigante que simboliza a todo el grupo. Cada miembro coloca la tarjeta con algo positivo de otra persona en el corazón.

El juego consiste en realizar, por grupos, gestos diversos a una señal convenida.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase, subdividido en tres grupos.

Edades: A partir de los 6 años.

Tiempo: 20 minutos aproximadamente

Espacio: Interior o exterior

Movilidad: Movimiento suave

Materiales: Ninguno

OBJETIVOS

- Desarrollar la imaginación
- Crear un ambiente de distensión y diversión
- Favorecer la pérdida del sentido del ridículo

DESARROLLO

Previamente los participantes se deben poner de acuerdo en tres gestos diferentes, por ejemplo: hacer como un burro, levantar los brazos, saltar y gritar algo. Cuantos más cómicos sean los gestos, más divertido resulta el juego.

Después se forman tres grupos, sin que sea necesario que tengan el mismo número de componentes. Cada uno de los grupos se reúne aparte y escoge uno de los tres gestos. Cuando todos lo hayan decidido, se colocan frente a frente. A una señal del animador, cada grupo hace el gesto que había escogido.

VARIANTE

Intentar que los tres grupos, sin comunicación ninguna entre ellos, hagan el mismo gesto al mismo tiempo. Para ello los grupos decidirán por separado qué gesto van a realizar de nuevo hasta que los tres grupos coincidan.

EVALUACIÓN

Se puede reflexionar sobre el proceso de toma de decisiones en cada subgrupo.

En este juego se trata de ir estrechando el círculo formado por los jugadores, al mismo tiempo que van cantando y siguiendo el ritmo del “minué”

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: A partir de 10-12 jugadores

Edades: A partir de los 6 años

Tiempo: 15-20 minutos aproximadamente

Espacio: Espacio libre de obstáculos

Movilidad: Movimiento

Materiales: Ninguno

OBJETIVOS

- Facilitar la diversión
- Favorecer el sentido del ritmo.

DESARROLLO

Los jugadores están en círculo. El animador canta la canción y les explica el ritmo:

En un salón francés se baila el minué

En un salón francés se baila el minué

Una vez aprendida la canción, los jugadores forman círculo, colocándose unos detrás de otros. A la señal, comienzan a girar cantando la canción y llevando el ritmo. Cada vez que aquella se acaba, el animador histriónicamente, se dirige al grupo para indicarles alguna nueva acción que acompañe a la canción que siempre se repite. Para eso podrá usar las siguientes expresiones:

“Bien, mis queridos amigochos, poned vuestras... (manochas)
En... (la cabeza) del de adelantocho”.

Nuevamente comienzan a cantar y a girar en círculo agarrándose por distintas partes del cuerpo, según la consigna: rodillas, hombros, cintura, nariz, ombligo, etc.

Al llegar a esta posición, quedan parados y se les manda unir las puntas de los pies con el talón del de delante.

Después, sin cambiar de posición, se les dice que se sienten en los muslos del de atrás. Si la cosa sigue bien, y todavía no se han caído, se les indica, sin cambiar de posición, que agarren “el ombligocho del de adelante del adelantocho” “el ombligocho del de delante del de adelantocho”; podemos seguir dando otra ronda sin manos, incluso, si el grupo aún sigue en pie, se le puede decir que dé la vuelta en la misma posición, pero hacia atrás.

El juego consiste en encontrar afinidades entre los miembros de un pequeño grupo a través de un elemento de azar.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo ilimitado de jugadores

Edades: A partir de los 6 años

Tiempo: 30 minutos aproximadamente

Espacio: Zona libre de obstáculos

Movilidad: Movimiento suave

Materiales: Vendas o pañuelos de diversos colores

OBJETIVOS

- Favorecer el contacto corporal
- Estimular el conocimiento de las personas que nos rodean en una situación de cierta dificultad
- Compartir gustos e intereses

DESARROLLO

Los jugadores se colocan en los ojos pañuelos de distintos colores, sin saber el color del de sus compañeros. Lo único que saben es el suyo propio y que hay otros cuatro o seis, en función del grupo, del mismo color. El juego consiste en buscar personas que tengan los mismos gustos y proceder al raptos compartido, pero para ello sólo pueden raptarse si además coincide el color del pañuelo que llevan puesto.

Una vez que dos personas tienen un mismo gusto, afición o interés, por ejemplo que les gustan los Beatles, se preguntan el color del pañuelo; si no es el mismo, deben seguir buscando y preguntando a otras personas. Si, además de la afinidad, coincide el color del pañuelo, se cogen de la mano y siguen buscando a las otras personas del mismo color. Al final, todos los grupos tienen algo en común y están cogidos de las manos; es el momento de quitarse las vendas e intercambiarse las vivencias del juego.

Debe resaltarse el orden de las preguntas para poder realizar el juego: primeramente los intereses comunes y, en segundo lugar, el color del pañuelo. Si no coincide, ya no se pregunta el color del pañuelo y debe buscarse a otra persona.

EVALUACIÓN

Es interesante preguntarse por la sensación que se tiene cuando encuentras a alguien con el que coincides en algo, pero por alguna razón, en este caso el azar del color del pañuelo, no puedes compartir esas mismas aficiones, intereses o gustos. También conviene reflexionar sobre los distintos tipos de coincidencias que se han producido. Y, en tercer lugar, en el hecho de tener que buscar algo en común para poder finalizar el juego.

En este juego se trata de pedir al mago Aladino los tres deseos que uno más anhela.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo no superior a 25 personas

Edades: A partir de los 6 años

Tiempo: 30 minutos aproximadamente

Espacio: Interior o exterior

Movilidad: Reposo

Materiales: Papel y bolígrafo para cada jugador

OBJETIVOS

- Desarrollar el conocimiento de los gustos y valores de los miembros del grupo
- Favorecer el autoconocimiento
- Contrastar opiniones
- Examinar los mecanismos de la toma de decisiones

DESARROLLO

El animador explica que cada jugador tiene la suerte de encontrar la lámpara mágica de Aladino. Si deciden frotarla, posibilidad que queda al libre arbitrio de cada uno, saldrá el mago Aladino que le concederá los tres deseos que más anhela, si bien puede pedirle sólo dos y reservar la petición del tercero para el final de la puesta en común cuando haya escuchado las peticiones de los demás. En este caso, la petición del tercer deseo debe ser forzosamente uno de los que han pedido los otros miembros del grupo. Si se escogen los tres al principio ya no existe posibilidad de cambiar. Cada jugador debe escribir sus deseos en un papel. Luego en la puesta en común se pueden explicar las razones de la elección.

VARIANTES

Ante la avalancha de deseos escuchados, una vez hecha la puesta en común, Aladino (el animador) comunica que sólo puede conceder un deseo por persona, que puede ser uno de los escogidos inicialmente o uno de los que se han escuchado a los compañeros. Una vez hecha la elección, se hace la lista de los deseos más deseados del grupo.

Este juego consiste en buscar datos, informaciones, etc., coincidentes con los jugadores participantes.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Puede hacerse con grupos numerosos

Edades: A partir de los 6 años

Tiempo: 15-20 minutos aproximadamente

Espacio: Espacio libre

Movilidad: Movimiento suave

Materiales: Ninguno

OBJETIVOS

- Favorecer el mutuo conocimiento
- Estimular la integración de los miembros del grupo.

DESARROLLO

El animador explica el juego. Se trata de que cada jugador actúe como un ordenador ambulante que da una información a los demás jugadores que le indica el animador. Por ejemplo el signo del zodiaco.

Los jugadores deambulan por la zona de juego, dando su información e imitando el sonido de un ordenador ¡bip, bip! Cuando se encuentran con alguien del mismo signo, los jugadores se juntan y siguen buscando a otros jugadores que puedan tener el mismo. Una vez que ya se han agrupado, deben guardar la información en su memoria y pasar a dar y recibir una segunda información, por ejemplo vuestro postre preferido.

POR QUÉ ESCOGERÍAS... Y NO...

Juego de conocimiento

Este juego consiste en imaginar posibles contrarios en una elección determinada.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase

Edades: A partir de los 6 años

Tiempo: 30 minutos aproximadamente

Espacio: interior o exterior

Movilidad: Reposo

Materiales: Encerado y útiles de escribir

OBJETIVOS

- Favorecer el mutuo conocimiento
- Posibilitar la clarificación de valores y la toma de decisiones

DESARROLLO

El animador escribe en la pizarra una lista de temas. En cada uno de ellos, cada jugador debe hacer una elección en positivo y otra en negativo, explicando las razones de dichas elecciones. Para ello aplican la frase: Por qué escogería... y no...

Por ejemplo, imaginemos que la lista que se presenta es la siguiente: medios de transporte; comida; deportes; música; países del mundo. En cada uno de ellos, cada jugador contestaría: Por qué escogería... (La bicicleta) y no... (el avión); por qué escogería... (la ensalada mixta) y no... (el cochinillo); por qué escogería... (la natación) y no... (el boxeo); etc.

En el supuesto de que no se encuentren contrarios, se trata de priorizar las elecciones.

El juego consiste en decir tu propio nombre en función del azar de la ruleta.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase

Edades: A partir de los 6 años

Tiempo: En función del número de jugadores

Espacio: Interior o exterior

Movilidad: Reposo

Materiales: Ruleta o bombo con bolas numeradas o una caja con papeles numerados.

OBJETIVOS

- Aprender los nombres de los miembros del grupo
- Desarrollar la concentración

DESARROLLO

Los jugadores se sientan en círculo. En el centro se coloca una ruleta o en su defecto un bombo o caja con números.

En este último caso, se introducen tantos números como jugadores haya. A continuación se realiza el sorteo. Según el número que salga, el jugador correspondiente debe decir rápidamente su nombre. La persona que ha respondido es la que se dirige al bombo o a la ruleta para sacar el siguiente número. Si vuelve a salir el número de una persona que ya se ha presentado, ésta se pone de pie en silencio y es el grupo quien debe decir su nombre.

Este juego consiste en cantar un estribillo en el que cada vez se nombra a una persona que a su vez cita a una segunda para ser nombrada en la siguiente repetición del estribillo.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase, excepto para la variante número 2 en que no deben pasar de 20.

Edades: A partir de los 6 años.

Tiempo: Depende del número de jugadores.

Espacio: Espacio amplio.

Movilidad: Reposo. En las variantes: movimiento suave

Materiales: Equipo de música para las variantes

OBJETIVOS

- Aprender los nombres
- Desarrollar el oído musical.
- Favorecer la desinhibición para cantar en público.

DESARROLLO

Los jugadores, sentados o de pie en círculo, comienzan cantando la canción con el nombre de una persona, por ejemplo Denís:

Todos: Denís come pan del castillo de San Juan

Denís: ¿Quién, yo?

Todos: Sí, tú

Denís: No fui yo, que fue (nombre de otra persona del grupo).

Inmediatamente el grupo comienza de nuevo la canción con el nombre de la nueva persona y así sucesivamente.

VARIANTES

1. En un espacio grande suena una música. Los jugadores deambulan por la sala llevando el ritmo. Cuando aquella se pare, se acercan a un lugar convenido formando un círculo (puede ser una mesa, una colchoneta, etc., que simulará el castillo), y comienzan a entonar la canción anterior. Cuando acaban, vuelve a sonar la música y los jugadores prosiguen con sus movimientos rítmicos por la sala. El juego continúa hasta que todos son presentados.
2. Ir sustituyendo la expresión “come pan” por otras acciones, de tal forma que se canten acciones distintas para personas distintas, aunque, si falla la imaginación, se pueden repetir. El resto del proceso sería semejante a los anteriores. Para acabar esta variante se pueden repetir cantando todas las acciones y nombres de todos sin interrupción.
3. El grupo canta el estribillo y las personas nombradas salen al centro para ser reconocidas.
4. La persona que sale al centro hace alguna acción que el grupo debe adivinar y luego cantar. Por ejemplo, si le tocara salir a Tito y éste se pusiera a bailar, el estribillo sería “Tito baila, baila en el castillo de San Juan”. Para reforzar la afirmación se le añade siempre a la acción ejecutada el calificativo de “bien”.

El juego consiste en bailar alrededor del paracaídas y lanzar los objetos que hay en él cuando suena el estribillo.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase

Edades: A partir de los 6 años

Tiempo: 10, minutos aproximadamente

Espacio: Interior o exterior

Movilidad: Movimiento suave o normal

Materiales: Un paracaídas y pelotas de espuma pequeñas, trozos de esponja, globos, etc. Canción “Ojalá que llueva café”, de Juan Luis Guerra.

OBJETIVOS

- Estimular la distensión y la diversión
- Favorecer la coordinación de movimientos.

DESARROLLO

El paracaídas se coloca extendido en el suelo, y se le echan encima pelotas de espuma, globos, etc., que simulan ser “granos de café”.

Al sonar la canción “Ojalá que llueva café”, de Juan Luis Guerra, los jugadores comienzan a bailar alrededor del paracaídas. Al estribillo, todo el mundo debe coger rápidamente el paracaídas por su extremo y al unísono lanzar los objetos al aire, simulando la lluvia de café, e intentando que les caigan por encima de sus cabezas. Al finalizar el estribillo vuelven a colocar el paracaídas extendido en el suelo, siguen bailando y echando al paracaídas los “granos de café”.

El juego concluye cuando finaliza la canción, si bien es habitual que se repita. Deben seguirse puntualmente los ritmos y cambios de la canción con los movimientos del paracaídas.

El juego consiste en presentarse, indicando algo que gusta, al mismo tiempo que se representa.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase

Edades: A partir de los 6 años

Tiempo: 20 minutos aproximadamente

Espacio: Interior o exterior

Movilidad: Movimiento suave

Materiales: Un paracaídas

OBJETIVOS

- Aprender los nombres
- Facilitar la comunicación

DESARROLLO

Los jugadores forman olas con el paracaídas al mismo tiempo que cantan rítmicamente: “Por ahí va un pez, ¿quién será?”. Un jugador se mete por debajo del paracaídas y sale por el círculo central. Cuando lo hace, se presenta e indica algo que le gusta, real o imaginario, al mismo tiempo que lo representa.

Cuando acaba, pasa de nuevo por debajo del paracaídas para retornar a su posición. El grupo comienza de nuevo el estribillo para que salga otra persona a presentarse. El juego termina cuando todos se hayan presentado.

Este juego consiste en rematar de cabeza un balón desde el círculo central del paracaídas.

CARACTERÍSTICAS

Número de jugadores: Grupo-clase

Edades: A partir de los 6 años.

Tiempo: 20 minutos aproximadamente

Espacio: Interior o exterior

Movilidad: Movimiento suave

Materiales: Un paracaídas y una pelota de playa o de espuma del tamaño de un balón de fútbol

OBJETIVOS

- Desarrollar la coordinación de movimientos
- Estimular la idea de trabajo en grupo y la cooperación

DESARROLLO

Todos los jugadores cogen el paracaídas, menos uno que está en el círculo central con los brazos pegados a su cuerpo. Los que agarran el paracaídas pasan una pelota de playa por encima del paracaídas e intentan enviársela al “delantero centro” –el que está en el círculo central-, para que remate de cabeza. Cuando lo hace, pasa otro a ocupar su sitio.

El juego finaliza cuando todos han rematado de cabeza.

EVALUACIÓN

La evaluación puede versar en torno a la diferencia entre el juego tradicional de evitar que remate el delantero centro, y en este en el que el grupo debe cooperar para que remate a placer.

También es muy interesante reflexionar sobre el conflicto que se suele producir cuando al principio todos quieren ser delanteros centro. Cada grupo puede consensuar un sistema: rotando en una determinada dirección, el que coge la pelota después del cabezazo, etc. En cualquier caso, puede ser una buena situación para evaluarla desde la perspectiva de la regulación-resolución no violenta de los conflictos.