

El juego consiste en generar ideas en torno a las expresadas por los compañeros.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupo-clase

**Edades:** A partir de los 7-8 años

**Tiempo:** 10-20 minutos

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Pizarra o similar, y útiles para escribir

### OBJETIVOS

- Sensibilizar sobre la idea del trabajo cooperativo
- Desarrollar la creatividad

### DESARROLLO

Comienza una persona escribiendo en la pizarra una idea sobre un tema determinado que interese tratar o sobre el que se esté trabajando. A continuación, sale otra persona escribiendo otra idea, pero necesariamente ligada a la anterior. Y así sucesivamente hasta que el grupo decide poner punto final para analizar los resultados.

Debe hacerse lo más rápido posible, especialmente en la variante.

### VARIANTE

Decir palabras encadenadas, tomando como referencia la última sílaba de la anterior.

El juego consiste en presentarse a través del intercambio de dos personas, indicando una de ellas a la otra la forma de su desplazamiento.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupo-clase

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** Depende del número de jugadores.

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Movimiento suave

**Materiales:** Tantas sillas como jugadores

### OBJETIVOS

- Aprender los nombres del grupo
- Desarrollar la imaginación
- Estimular el desarrollo físico

### DESARROLLO

Sentados en un círculo. Un miembro del grupo comienza el juego presentándose de la forma siguiente: “Soy... (nombre) y quiero que mi aposento sea ocupado por..., (nombre de otra persona del grupo)”. A continuación indica cómo quiere que vaya a ocupar su aposento: “Para eso vendrá...” (se indica una acción: bailando, a la pata coja, montado en uno de sus ayudantes, sentado, volando,...) Las dos personas que están sentadas a ambos lados de la nombrada, actúan de ayudantes si aquella lo estima necesario. La persona nombrada va a ocupar el sitio de la primera y ésta ocupa el suyo.

En el juego se trata de elegir el disfraz ideal que a uno le gustaría

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupo-clase

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 45 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Ninguno

### OBJETIVOS

- Facilitar la apertura al otro.
- Fortalecer la comunicación interna del grupo
- Tomar conciencia de determinados gustos, intereses o valores que de forma latente podemos tener.

### DESARROLLO

El animador explica que, sin límites económicos, de tiempo y espacio, cada jugador debe escoger el disfraz, el lugar y las personas con las que le gustaría disfrazarse en el próximo carnaval.

A continuación, se realiza la puesta en común, intentando ser lo más explícitos posible.

### VARIANTE

Tomar una decisión consensuada, previa exposición individual, del disfraz representativo del conjunto del grupo.

### EVALUACIÓN

Reflexionar, al terminar de hacer la puesta en común, sobre:

- Las posibles dificultades en las elecciones;
- Las posibles variaciones que realizaríamos al escuchar a los demás;
- El descubrimiento de las razones para haber tomado las elecciones que hemos hecho;
- Nuestro grado de autoapertura a los demás; etc.

El juego consiste en levantar el paracaídas y realizar la forma de un champiñón.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Mejor en grupos de tipo medio (15-20 jugadores)

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 10 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Movimiento suave

**Materiales:** Un paracaídas

### OBJETIVOS

- Favorecer la distensión
- Estimular la idea de grupo y el contacto físico

### DESARROLLO

Los jugadores agarran el paracaídas a la altura de la cintura.

A la señal, se eleva el paracaídas por encima de las cabezas con los brazos totalmente estirados. En ese momento y rápidamente se camina hacia el centro del círculo hasta que los jugadores se juntan, intentando cerrar el paracaídas a la altura de los hombros. Así queda formado el champiñón.

Este juego consiste en realizar carreras con el paracaídas inflado

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupo-clase

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 15-20 minutos aproximadamente

**Espacio:** Zona amplia, gimnasio o al aire libre

**Movilidad:** Movimiento

**Materiales:** Un paracaídas

### OBJETIVOS

- Desarrollar la coordinación de movimientos
- Fomentar el ejercicio físico no competitivo

### DESARROLLO

Los jugadores agarran el paracaídas por los bordes a la altura de la cintura; a la señal, se levanta por encima de las cabezas con los brazos estirados formando el paraguas. Inmediatamente salen corriendo con él en una dirección determinada hasta que se desinfla. En el lugar en donde ocurre, se vuelve a realizar el paraguas para seguir corriendo. Previamente puede establecerse un itinerario determinado.

Todos los jugadores tienen que cooperar para completar los itinerarios marcados y correr agarrados al paracaídas.

### VARIANTE

Realizar el juego tal cual se ha explicado, pero en el momento de iniciar la carrera, los jugadores se colocan en una mitad del paracaídas, dejando la otra mitad al viento como si se llevase una bandera.

Este juego consiste en representar las noticias positivas, reales o imaginarias, de un periódico.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** De 20 a 40 jugadores

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** De 30 a 50 minutos aproximadamente.

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Cartulinas o pizarra, papel y bolígrafo

### OBJETIVOS

- Favorecer una atmósfera grupal positiva.
- Estimular un pensamiento positivo.

### DESARROLLO

Los jugadores se dividen en grupos para representar las distintas partes de un periódico, que previamente deben ser delimitadas. Por ejemplo: internacional, nacional, local, salud, educación, ecología, paz, economía, etc. Una vez que cada grupo sabe la parte del periódico que tiene que representar, se retiran durante unos minutos para concretar cuál va a ser la noticia, real o imaginaria, pero con la condición de ser en tono positivo, y la forma de representarla o hacerla llegar a los demás. Posteriormente, el periódico se va leyendo y representando en un mismo espacio ante los espectadores-lectores. Es aconsejable que cada grupo escriba en una cartulina o pizarra la parte del periódico que va a representar.

### VARIANTES

1. Que cada grupo realice íntegramente un periódico con secciones variables.
2. Realizar todas las páginas del periódico sobre la vida y allegados de los componentes del grupo. Sus intereses, situaciones, etc., pero siempre en clave de noticia.

En este juego se trata de simular un diccionario humano en el que cada jugador debe decir palabras, reales o imaginarias, en su aceptación positiva.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupo-clase

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 20-30 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Ninguno

### OBJETIVOS

- Estimular un pensamiento positivo
- Desarrollar la creatividad

### DESARROLLO

Todos los jugadores son letras de un diccionario que guardan las palabras correspondientes que comienzan por su letra. Cuantos más jugadores, más gordo será el diccionario, existiendo en este caso varios jugadores para una misma letra. En un bombo o recipiente se meten todas las letras; el animador extrae una y el jugador que la representa, o uno de ellos si son varios, debe decir rápidamente una palabra –real o imaginaria-, y a continuación decir su significado, siempre en positivo. Para los más pequeños, es suficiente con decir solamente una palabra que empiece por la letra que represente, y de significado positivo.

Tanto en el juego como en la variante, si la letra –jugador no sabe qué decir o se atasca, puede solicitar la ayuda de sus letras más próximas.

### VARIANTE

Unos hacen de diccionario, 24 jugadores-letras, y los restantes hacen de consultores. Estos dicen palabras –reales o imaginarias-, y el jugador que representa la letra por la que comienza la palabra dicha debe decir su significado, igualmente en positivo. Si la palabra tiene connotaciones inequívocamente negativas, debe responderse por su significado antitético, en positivo.

El juego consiste en llevar en la cabeza, y sin manos, la escoba de la bruja a su casa, sorteando una serie de obstáculos.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupos de 20

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 30-40 minutos aproximadamente

**Espacio:** Espacio amplio

**Movilidad:** Movimiento

**Materiales:** Escoba, cuerda, bancos, colchonetas, sillas, objetos para poner en la cabeza.

### OBJETIVOS

- Fomentar la idea de grupo cooperativo
- Facilitar la colaboración
- Favorecer la adquisición del equilibrio corporal

### DESARROLLO

Primeramente, se delimita la zona de juego con estas partes: un círculo en un extremo es la casa de la bruja y en el resto del espacio se traza el itinerario con sus obstáculos. El animador explica el juego:

“Sale el primer jugador con la escoba en la cabeza, intentando llegar con ella a la casa de la bruja, sin que se le caiga. Si lo consiguiese, saldría el siguiente a intentarlo (el animador debe revisar los obstáculos porque lo que se pretende es que nadie lo consiga por sí mismos).

Cuando se le cae la escoba al jugador, queda inmediatamente inmovilizado por los efectos mágicos de aquella. Le toca el turno entonces al siguiente, que sale sin nada para ir a recoger la escoba caída de su compañero. La coge y le da con ella un pequeño golpe en las nalgas, para, nuevamente, por sus efectos mágicos, despertarlo; a continuación coloca la escoba en su cabeza y reinicia el camino en dirección a la casa de la bruja, precediendo al anterior jugador que le sigue. El juego continúa con la misma dinámica hasta conseguir devolver la escoba a su dueña, la bruja.

Si el juego finaliza sin que pudiesen salir jugadores, los que consiguieron llegar quedan en la casa de la bruja, reiniciándose el juego con los que faltaban. Si fuese necesario, podrían recibir ayuda de los que se encuentran en la casa de la bruja. Una vez que ya están todos allí, son obsequiados por la bruja con un viaje por toda la zona de juego en su escoba-bus. Para esto, se ata una cuerda a la escoba, debiendo agarrarse los jugadores a ella para no sufrir los mareos de la altura”.

Las dos variantes le dan un mayor dinamismo al juego. La bruja puede ser un jugador o bien ser imaginaria.

### VARIANTES

1. Cuando a cada jugador se le cae la escoba, en lugar de ponerse detrás del que viene a liberarlo de la inmovilidad, pueden ayudarse entre ambos para proseguir con el transporte de la misma. Siempre, claro está, sin utilizar los brazos ni las manos (sólo pueden hacerlo para recoger la escoba del suelo)

2. Otra variante más complicada consiste en lo siguiente: Cada jugador que sale después del primero debe llevar un objeto en la cabeza que lo pasará con las manos al que le cayó la escoba, mientras que él reemprende el viaje con la escoba en la cabeza. Los jugadores siguientes repiten la misma regla, de tal manera que el que lleva la escoba es seguido por una fila de jugadores con algo en la cabeza.

### EVALUACIÓN

¿Cómo se consiguió llevar la escoba a la bruja?

- ¿Tiene alguna aplicación en la vida cotidiana?

En este juego se trata de pasar un aro a través de los cuerpos de los jugadores sin usar las manos.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupo-clase

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 10-15 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Movimiento suave

**Materiales:** Un aro de gimnasia rítmica

### OBJETIVOS

- Desarrollar la colaboración y el trabajo en equipo
- Estimular la coordinación de movimientos

### DESARROLLO

Se forma un círculo en el que los jugadores están agarrados de la manera siguiente: un jugador pasa su brazo derecho por debajo de sus piernas para que el de atrás lo agarre con su mano izquierda, al mismo tiempo que le da al siguiente su mano derecha por debajo de sus piernas. En un jugador se introduce un aro de gimnasia rítmica a la altura de la cintura, y éste debe pasarlo por todo el círculo sin que los jugadores suelten las manos.

### EVALUACIÓN

Se puede hablar de la importancia del trabajo en equipo.

El juego consiste en levantar el paracaídas para dejarlo caer sobre las cabezas de los jugadores.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupo-clase

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 15-20 minutos aproximadamente

**Espacio:** Zona amplia, gimnasio o al aire libre

**Movilidad:** Movimiento suave

**Materiales:** Un paracaídas

### OBJETIVOS

- Conseguir una coordinación de movimientos
- Desarrollar el trabajo en equipo
- Estimular la distensión y relajación

### DESARROLLO

Los jugadores sujetan el paracaídas por los bordes a la altura de la cintura; a la señal, se levanta por encima de las cabezas con los brazos estirados formando el paraguas. Inmediata y simultáneamente todos los jugadores sueltan el paracaídas en el aire dejando que caiga suavemente sobre los jugadores, primeramente de pie, luego sentados, tumbados, etc.

Este juego es una forma agradable de acabar o relajar una sesión de juegos cooperativos con paracaídas. Para que salga bien, además de que no haya viento si se hace en el exterior, todos los jugadores deben soltar el paracaídas al mismo tiempo, ya que, si no, se va hacia la parte de los últimos en soltarlo.

Al principio, esperar sentados la caída del paracaídas es algo que no todos los jugadores son capaces de hacer por el ansia de agarrarlo.

El juego consiste en escoger un póster para colocar en nuestra habitación.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupo no superior a 25 personas

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 20 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Recortes de anuncios, fotografías de personas públicas, paisajes, animales, coches, etc.

### OBJETIVOS

- Desarrollar el conocimiento de los gustos y valores de los miembros del grupo.
- Favorecer el autoconocimiento
- Contrastar opiniones

### DESARROLLO

El animador muestra una serie de anuncios publicitarios, fotografía de revistas de famosos, postales de paisajes, etc. Cada jugador debe escoger de entre todas ellas la foto que colocaría en su habitación, suponiendo que obligatoriamente debemos colocar una y sólo una. Una vez hecha la elección que puede ser compartida, cada jugador expone las razones de su elección.

Otra posibilidad es hacerlo con un proyector de diapositivas.

En este juego se trata de escoger una frase de entre cuatro sobre un mismo tema, pero con matices diferentes.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Admite un grupo numeroso de jugadores.

**Edades:** A partir de los 8 años.

**Tiempo:** 30-40 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Ninguno

### OBJETIVOS

- Estimular el intercambio de opiniones
- Favorecer las posibles interpretaciones o matices que un mismo asunto puede tener.
- Contrastar posibles equívocos en una comunicación.

### DESARROLLO

Los jugadores deben escoger, de entre cuatro, la frase con la que más se identifican. A continuación se agrupan en función de la frase escogida e intercambian sus opiniones o motivos de su elección. Posteriormente, un portavoz de cada grupo expone a los restantes jugadores los motivos fundamentales por los que han escogido una determinada frase. Una vez que los cuatro portavoces han terminado su comunicación, se abre un turno abierto de palabras para exponer lo que cada uno estime oportuno.

En el transcurso de este intercambio, el juego admite la posibilidad de que haya cambios de grupo de jugadores o que haya refundiciones de grupos, etc. Ejemplo de frases utilizadas con alumnos y alumnas de Magisterio y Pedagogía son las siguientes:

- El juego es una parte fundamental del trabajo escolar.
- El juego es necesario como elemento de distensión en el trabajo escolar.
- El juego es insustituible en toda labor educativa y en todos los niveles educativos.
- En el juego nos manifestamos tal como somos.

**EVALUACIÓN** Debemos reflexionar sobre el hecho de los matices o acentuaciones que a veces nos separan cuando en realidad pensamos lo mismo, y, en otras, esos matices se convierten precisamente en un aspecto fundamental de nuestras diferencias.

El juego consiste en dirigir de forma no verbal unos “robots-jugadores que están con los ojos tapados.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupos de 3 personas

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** En función del número de jugadores

**Espacio:** Zona amplia sin obstáculos peligrosos

**Movilidad:** Movimiento suave

**Materiales:** opcionalmente paños o vendas para los ojos.

### OBJETIVOS

- Desarrollar la confianza
- Favorecer un clima de seguridad
- Estimular la comunicación no verbal y la diversión

### DESARROLLO

Los jugadores forman grupos de tres. Uno hace de guía y los otros dos de robots. Éstos, con los ojos tapados, sólo están programados para caminar siempre de frente. Si chocan con algo, se detienen y hacen sonar su alarma -ipi, pi, pi!-. El guía debe mover sus robots por la zona de juego, sin que sufran ningún percance a través de palmadas en los hombros. Obviamente, no está permitida la comunicación verbal. A una señal convenida, se cambian los papeles.

### EVALUACIÓN

Se valorarán los sentimientos vividos, la dificultad o facilidad para dejarse guiar por el compañero, las diferencias entre dirigir y ser dirigido.

En este juego se trata de seguir un itinerario de obstáculos a través de la guía de una cuerda.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupos no excesivamente numerosos.

**Edades:** A partir de los 8 años.

**Tiempo:** En función del recorrido.

**Espacio:** Preferentemente al aire libre.

**Movilidad:** Movimiento suave o normal.

**Materiales:** Una cuerda de 30 a 50 metros.

### OBJETIVOS

- Desarrollar la confianza en uno mismo.
- Estimular la orientación espacial y coordinación de movimientos.

### DESARROLLO

Con la ayuda de una cuerda de 30 a 50 metros aproximadamente se establece un recorrido complicado por el que se atraviesa toda clase de entornos no demasiado peligrosos, pero que constituyen en sí mismos un desafío. Los exploradores tienen los ojos vendados y siguen la cuerda agarrándola con las manos por donde ella pasa: cerca de un árbol, por agua poco profunda, debajo de unas ramas de pino, etc.

Si el juego se hace en el interior de un gimnasio, los aparatos de educación física pueden sustituir a los elementos naturales.

Es bueno realizar estas recomendaciones:

- Marchar siempre del mismo lado de la cuerda.
- Procurar estar en silencio.
- Marchar lentamente y asegurarse de cada paso, antes de levantar el otro pie.
- Atar la cuerda sólidamente tanto como sea posible.
- Colocar un guía con jugadores jóvenes o poco habituados.

## VEO, VEO

## Juego de paracaídas

El juego consiste en ir al círculo central del paracaídas para presentarse al son de la copla tradicional “Veó, veó”.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupo-clase

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 20 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Movimiento suave

**Materiales:** Un paracaídas

### OBJETIVOS

- Aprender los nombres
- Estimular el oído musical
- Aprender y utilizar juegos tradicionales

### DESARROLLO

El grupo agarra el paracaídas con las dos manos a la altura de la cintura. La persona que inicia el juego, se mete por debajo del paracaídas para salir por el agujero central. Ahí comienza a cantar la copla:

Jugador (J): Veó, veó

J: Una persona

J: ... (nombre de una persona)

Grupo (G): ¿Qué ves?

G: ¿Qué persona es?

G: ¡!!Bien!!!

Inmediatamente el grupo infla el paracaídas para hacer el paraguas y la persona nombrada corre al centro para que cuando aquel baje, el agujero central pase a través de su cuerpo. El juego continúa hasta que todos se han presentado.

### VARIANTES

1. En lugar de decir el nombre de una persona, el jugador que está en el centro dice sólo “una letra”, y el grupo le pregunta “¿qué letra es?”. El jugador central responde con la inicial de un nombre del grupo, debiendo adivinar el grupo cuál es. Si coincidieran varios nombres, saldrían todos ellos a intentar meterse en el agujero central.

2. El jugador que inicia el juego se mete por debajo del paracaídas y comienza a decir el estribillo de la copla, “veó, veó”; el grupo le contesta “qué ves”, y el jugador dice una prenda o el color de los zapatos de alguna persona que agarra el paracaídas. Los miembros del grupo le siguen preguntando hasta que adivinan el nombre de la persona, que va a saludar desde el círculo central.

El juego consiste en darse un abrazo debajo del paracaídas inflado.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupo –clase

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 15 minutos aproximadamente

**Espacio:** Zona amplia, gimnasio o al aire libre

**Movilidad:** Movimiento suave

**Materiales:** Un paracaídas

### OBJETIVOS

- Favorecer la afectividad y el contacto físico
- Estimular la distensión y la cohesión del grupo

### DESARROLLO

Los jugadores agarran el paracaídas a la altura de la cintura. A una señal, se infla para formar el paraguas. En ese momento el animador da una consigna, por ejemplo “los de verde”; rápidamente todos los que llevan alguna prenda de ese color deben ir al círculo central a abrazarse antes de que caiga el paracaídas encima. Cuando se han abrazado, vuelven a su posición.

El juego sigue indicando nuevas consignas: colores, procedencia geográfica, gustos, etc. También se pueden introducir otras demostraciones de afecto.

Se puede concluir el juego con una consigna que “obligue” a abrazarse a todo el grupo. Por ejemplo, “todos los que amen la paz”, y en ese momento todo el grupo se abraza dejando el paracaídas al aire.

El juego consiste en balancear a una persona sobre las espaldas de otros jugadores.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** ilimitado

**Edades:** A partir de los 8 años.

**Tiempo:** 10-15 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Movimiento suave

**Materiales:** Ninguno

### OBJETIVOS

- Estimular la confianza en el grupo.
- Favorecer la relajación.

### DESARROLLO

Cuatro jugadores se ponen a “cuatro patas”, pegados unos a otros de modo que no quede espacio entre ellos. Una quinta persona se echa de espaldas sobre este “lecho de agua” que comienza lentamente a balancearse. El juego finaliza cuando todos han sido balanceados.

Al formar los grupos o parejas, especialmente en la variante, debe tenerse en cuenta el peso de los jugadores.

### VARIANTE

También es tradicional en las clases de Educación Física realizar este ejercicio-juego por parejas, espalda contra espalda y uno encima del otro. El que está arriba debe relajar totalmente su cuerpo, mientras que el que está abajo flexiona sus rodillas y balancea suavemente al que tiene encima.

Este juego consiste en realizar un carrusel humano

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Lo ideal es formar grupos de 8 jugadores

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 10 minutos aproximadamente

**Espacio:** Zona llana sin obstáculos

**Movilidad:** Movimiento suave o normal

**Materiales:** Ninguno

### OBJETIVOS

- Fomentar la idea de grupo cooperativo
- Favorecer la coordinación de movimientos
- Fomentar la confianza en el grupo

### DESARROLLO

Se necesita un número par de participantes, de cuatro en adelante.

Los jugadores forman un círculo alternando uno de pie y otro acostado. Los que están acostados unen sus pies en el centro del círculo, agarran las manos de sus vecinos de pie y se estiran levantando sus espaldas unos 30 cm del suelo. El carrusel comienza en ese momento a dar vueltas en una dirección; los jugadores sostenidos quedan rígidos y son arrastrados por sus compañeros, que giran en la dirección convenida.

Al principio el carrusel va lentamente y poco a poco va cogiendo más velocidad. Al cabo de un tiempo se intercambian los papeles.

El juego consiste en buscar estrategias de cooperación para salvar a unos hipotéticos heridos.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Ilimitado

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 15-20 minutos aproximadamente

**Espacio:** Espacio amplio

**Movilidad:** Movimiento suave o normal

**Materiales:** Ninguno

### OBJETIVOS

- Desarrollar estrategias de cooperación
- Facilitar la toma de decisiones

### DESARROLLO

Los jugadores se dividen en grupos de seis.

El animador explica que se trata de simular que están caminando por una montaña y, de repente, a uno de ellos se le rompe una pierna y no puede caminar. En cada grupo deben decidir quién cae herido y la forma de transportarlo.

Al cabo de un tiempo de estar caminando, el herido se recupera, vuelve a andar normalmente, pero dos de ellos caen en una trampa y no pueden caminar. Una vez que han decidido quiénes son los dos nuevos heridos y cómo los transportan, siguen caminando.

A la señal, los dos heridos se recuperan, pero tres de ellos caen nuevamente heridos y no pueden caminar. Finalmente, cuando llevan un rato caminando con los tres heridos, un cuarto cae enfermo y tampoco pueden caminar.

Todo este proceso lo realizan todos los grupos simultáneamente, pudiendo negociar y hacer todo tipo de arreglos entre los jugadores que, en ese momento, no estén heridos.

Debe tenerse en cuenta el peso de los jugadores a la hora de aplicar determinadas alternativas para llevar a los heridos.

Se trata de representar el papel de unos charlatanes u oradores que disertan sobre un tema determinado.

**CARACTERÍSTICAS**

**Número de jugadores:** Ilimitado

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 30-45 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Fichas con las palabras generadoras y cuatro sillas o lugares a los que se puedan subir los charlatanes.

**OBJETIVOS**

- Favorecer la seguridad en uno mismo
- Desarrollar la escucha activa

**DESARROLLO**

El juego consiste en simular lo que ocurre en el Hyde Park's Corner de Londres.

El juego comienza con cuatro o más jugadores en función del grupo, escogiendo una de las fichas en las que hay escritas cosas como: televisión, desarme, centrales nucleares, fútbol, paz, violencia, etc. Cada jugador debe exponer, durante un tiempo establecido – por ejemplo tres minutos-, las excelencias y virtualidades, o en su defecto, los inconvenientes y fallos que, en su opinión, tiene el concepto que le ha tocado en suerte.

El grupo se reparte entre los cuatro charlatanes que simultáneamente realizan su intervención. Durante ella, los espectadores deben seguir atentamente los razonamientos, independientemente del grado de acuerdo o desacuerdo, pudiendo intervenir cuando discrepen de lo que se dice.

Al finalizar el tiempo, toman el relevo de charlatanes cuatro nuevos jugadores, con cuatro nuevos temas.

Obviamente, las palabras generadoras deben estar adaptadas a las edades, contextos e intenciones con las que se realiza el juego.

Al inicio del juego, los charlatanes deben indicar de qué van a hablar e intentar atraerse al público. En cualquier caso, debe asegurarse que todo el mundo tenga su público.

**VARIANTE**

Realizar el juego con un solo charlatán para que todo el grupo siga todas las intervenciones.

**EVALUACIÓN**

Analizar las dificultades estructurales de determinadas “formas de comunicación”. Diseñar las condiciones para una buena comunicación verbal. También es interesante evaluar los comportamientos y los requerimientos que se precisan para hablar en público.

En este juego se trata de representar el papel de unos inocentes extraterrestres que preguntan el porqué de las cosas más habituales y cotidianas de los terrícolas.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupo-clase

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 30-50 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Fichas con las preguntas y útiles de escribir

### OBJETIVOS

- Desarrollar la comunicación y el mutuo conocimiento
- Estimular la creatividad
- Favorecer la distensión

### DESARROLLO

Comienzan el juego cuatro o cinco jugadores que hacen de extraterrestres. El resto de los jugadores son terrícolas.

Los extraterrestres cogen una ficha de investigación en las que las autoridades de su país les piden que investiguen sobre aquello que está escrito. En la misma aparecen dos preguntas y el espacio para otras dos, que deben inventar cada uno de ellos. Las preguntas de las fichas son todas distintas.

Una vez que han escrito sus propias preguntas, es el momento en que llegan a la Tierra y comienzan a preguntar individualmente o en pequeño grupo. Anotan las respuestas.

Es conveniente realizar una misma pregunta a distintos terrícolas para comprobar el grado de fiabilidad de sus respuestas. Al finalizar sus averiguaciones, expresan sus resultados, pudiendo los terrícolas intervenir y matizar todo aquello que estimen oportuno.

Al terminar la puesta en común, otro grupo hace de extraterrestres, pasando a ser terrícolas los anteriores.

Las preguntas de las fichas dependerán de la edad de los participantes, aunque deben versar sobre aspectos cotidianos y habitualmente considerados evidentes.

Por ejemplo:

- |                                                                     |                                          |
|---------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| - ¿Por qué los niños van a la escuela?                              | - ¿Por qué hay armas?                    |
| - ¿Por qué hay personas que lloran?...                              | - ¿Por qué hay pocos parques infantiles? |
| - ¿Por qué hay ricos y pobres?                                      | - ¿Por qué hay atascos?                  |
| - ¿Por qué se utiliza el masculino para los géneros, y no al revés? |                                          |
| - ¿Por qué hay niños y niñas que no quieren ir a la escuela?        |                                          |

**EVALUACIÓN** Es muy interesante reflexionar sobre las posibles respuestas dispares o contradictorias a una misma pregunta, sobre determinados aspectos cotidianos, que habitualmente nos pasan desapercibidos o que los vemos “naturales”, cuando podían ser de otra forma.

El juego consiste en deslizarse sobre unos balones con la ayuda de una tabla y cuatro compañeros.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupos de 5.

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 10-15 minutos por grupo

**Espacio:** Zona llana y amplia

**Movilidad:** Movimiento suave

**Materiales:** Balones, al menos 10 (5 para cada fila), y una tabla corta en la que se pueda sentar una persona

### OBJETIVOS

- Fomentar la idea de grupo cooperativo
- Favorecer la coordinación de movimientos

### DESARROLLO

Un jugador se sienta sobre una tabla colocada encima de dos filas de balones paralelas en el suelo.

Dos participantes tiran de la tabla con dos cuerdas, una a cada lado de la tabla, mientras que otros dos van cogiendo los balones que van quedando detrás de la tabla y colocándolos por delante para que la tabla siga el recorrido del vehículo prehistórico.

Al terminar el recorrido, se intercambian los papeles hasta que todos hayan viajado en el vehículo.

En el juego se trata de evitar que caigan globos al suelo mientras se baila al son de una música.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Ilimitado

**Edades:** A partir de los 8 años.

**Tiempo:** 20 minutos aproximadamente

**Espacio:** Espacio amplio libre de obstáculos

**Movilidad:** Movimiento

**Materiales:** Globos y equipo de música.

### OBJETIVOS

- Fomentar la colaboración y la idea de grupo
- Crear un ambiente distendido

### DESARROLLO

Los participantes se agrupan por parejas, cada una con su globo.

Cuando comienza a sonar la música, todos empiezan el baile intentado que los globos no caigan al suelo. Para eso pueden utilizar cualquier parte del cuerpo, pero sin soltarse de su pareja.

Si para la música, los participantes dejan de bailar y se sueltan de su pareja, aunque deben seguir manteniendo los globos en el aire.

Al sonar de nuevo la música, vuelven a emparejarse con otra persona y prosigue el juego con la misma dinámica.

### VARIANTE

Bailar individualmente e ir introduciendo globos hasta que el grupo no los pueda seguir manteniendo en el aire.

En este juego se trata de adivinar una clave para pasar la frontera.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupo-clase

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 15 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Ninguno

### OBJETIVOS

- Favorecer la distensión
- Desarrollar la capacidad de atención

### DESARROLLO

Sentados en círculo. Uno o más jugadores conocen la clave para poder pasar la frontera, que no es otra que decir una prenda o característica física de la persona sentada a su izquierda. Así, si el jugador a la izquierda del que comienza tiene gafas, podría decir: “Yo pasaría la frontera con gafas”. A continuación el jugador sentado a su derecha continuaría el juego.

Puede suceder que, sin saber la clave, alguien acierte por casualidad. Obviamente pasaría la frontera. El juego finaliza cuando todo el mundo ha descubierto la clave.

### COMENTARIOS

Sin ser necesario, es conveniente que, al inicio del juego, dos o tres jugadores sepan la clave y que estén sentados estratégicamente en el círculo.

En este juego se trata de encestar un globo llevándolo con una cuchara.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupo-clase

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 20 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Movimiento

**Materiales:** Cucharas y globos

### OBJETIVOS

- Provocar la diversión
- Desarrollar la colaboración

### DESARROLLO

Los jugadores forman un círculo y cada uno tiene una cuchara sopera.

Se coloca una caja de cartón grande y abierta dentro del círculo. La idea es que el jugador que está a la izquierda de la caja, mantenga el globo en equilibrio en su cuchara y lo pase al siguiente jugador siguiendo el sentido de las agujas del reloj. El globo pasa por el círculo hasta que llega al último jugador a la derecha de la caja, que debe introducirlo en ella.

Cuando el grupo lo consigue, pone en juego 12 globos de uno en uno y comprueba cuántos puede meter en la caja sin que caigan al suelo.

El juego consiste en evitar la “radioactividad” y en eliminar las “lanzaderas de misiles”

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** pueden realizarse con grupos numerosos

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 10-20 minutos aproximadamente

**Espacio:** Zona amplia en la que se puedan tumbar los jugadores

**Movilidad:** Movimiento suave o normal

**Materiales:** Aros de psicomotricidad o de gimnasia rítmica. Si no, se pueden pintar círculos en el suelo.

### OBJETIVOS

- Desarrollar estrategias cooperativas
- Fomentar la solidaridad
- Practicar la toma de decisiones

### DESARROLLO

Primeramente se delimitan las zonas de juego: los refugios nucleares, aros o círculos; y la zona de la lanzadera de misiles, círculo grande.

El animador explica que el juego consiste en evitar caer contaminados y en eliminar la lanzadera de misiles.

Los jugadores deambulan por la zona de juego. A la señal de alarma, deben meterse rápidamente en los refugios. Aquellos que no lo consigan o pisen el espacio exterior a cada uno de los aros refugios, quedan contaminados y deben ir a la zona de la lanzadera, en donde se encuentra el mensaje con la clave para eliminar los misiles.

Según va avanzando el juego, se van eliminando refugios. Los que se encuentran en la lanzadera pueden hablar entre ellos, pero no con los que todavía no han sido contaminados. Cuando haya un mínimo de tres jugadores, pueden coger la clave, pero una vez leída tienen que actuar rápidamente. Sólo los de adentro pueden tomar la decisión de decidir en qué momento abren la clave secreta. Dicha clave, escrita en una ficha dice: “Todos los jugadores debéis formar una cadena humana tumbados en el suelo rodeando la lanzadera”. Cuando han leído la clave, los jugadores que están en la lanzadera deben salir rápidamente y todos a la vez a buscar a sus compañeros para formar la cadena humana.

Al principio, no debe darse mucho tiempo entre señal y señal de alarma. Paulatinamente, según se van eliminando refugios, debe darse más tiempo para que se produzcan los intercambios.

Se debe insistir en que la decisión de abrir la clave, si es que no la han descubierto antes, por parte de los que han tenido que pasar a la zona de la lanzadera, debe ser consensuada.

Si el juego se repite con los mismos jugadores, hay que cambiar la clave, aunque siempre debe tener una lectura de acción conjunta.

**EVALUACIÓN** Analizar el cambio de las primeras reacciones de salvarse individualmente, a las estrategias finales en las que se deben poner, para resolver el juego, estrategias cooperativas.

El juego consiste en recetar remedios y tratamientos lo más inverosímiles, fantásticos y contrarios a la realidad.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupo-clase

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 20-30 minutos

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo o movimiento suave

**Materiales:** Ninguno

### OBJETIVOS

- Provocar la distensión y la risa
- Favorecer la imaginación

### DESARROLLO

El grupo está sentado en círculo. Uno de ellos espontáneamente hace de enfermo y dice: “Me duele la cabeza, ¿qué me receta el médico?”.

Cualquiera de ellos se convierte en médico y le da un tratamiento contrario y divertido. Por ejemplo, alguien se levanta y le dice: “Deberá ser cogido por dos compañeros y hacer el pino; o dar cabezazos a los balones que le envían sus compañeros”, etc.

A continuación, cualquier jugador se erige en enfermo imaginario y dice otra posible dolencia, que tendrá un tratamiento muy especial de algún médico de urgencias.

### VARIANTE

Podemos realizar el juego, subdividiendo previamente al grupo en enfermos y médicos y, dentro de estos últimos, en distintos equipos médicos que serán los encargados de recetar y aplicar los diferentes tratamientos.

El juego consiste en utilizar un supuesto mando a distancia para cambiar de “canales de televisión”.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Admite grupos numerosos

**Edades:** A partir de los 8 años

**Tiempo:** 30 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Cartulinas y rotuladores para escribir los números de los canales. Objetos diversos que puedan solicitar los diferentes grupos para ambientar sus emisiones televisivas

### OBJETIVOS

- Provocar la risa y la distensión
- Favorecer la creatividad
- Estimular la atención y capacidad de concentración

### DESARROLLO

Los jugadores se dividen en dos grupos. Uno de ellos son los espectadores y el otro se subdivide para representar diferentes canales de televisión. A ser posible se colocan en un mismo espacio, unos a continuación de otros separados un metro más o menos. Deciden previamente el “programa” que van a representar sin que lo sepan los otros canales de televisión ni el público. Al lado de cada grupo, colocan un número bien visible que indique el canal que representan.

Cuando todos los grupos-canales de televisión están listos, comienza un jugador utilizando el mando a distancia a su gusto. En voz alta va indicando el canal que sintoniza. En ese momento el grupo que representa a dicho canal, comienza a escenificar el programa que tenían previsto. Mientras tanto, los otros grupos-canales permanecen inmóviles.

El juego continúa sintonizando los distintos canales.

Al cabo de un tiempo se invierten los papeles; los que actuaban pasan a ser espectadores y éstos a realizadores de programas televisivos.

Debe insistirse en la atención de los grupos al responder y actuar únicamente cuando sea gritado su canal, y que se mantengan inmóviles si no son sintonizados. Igualmente debe hacerse muy rápidamente el cambio de uno a otro, ya que precisamente en esos cambios, a veces rapidísimos, es donde se produce la risa y la diversión del juego.

**EVALUACIÓN** Resulta muy interesante hablar, entre otras cosas, sobre la sensación que se produce cuando un grupo quiere transmitir algo y no puede al ser cambiado el canal.

En este juego se trata de decidir a qué lugar nos vamos de vacaciones.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupo-clase

**Edades:** A partir de los 8-10 años.

**Tiempo:** 30 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior.

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Ninguno

### OBJETIVOS

- Fomentar la toma de decisiones consensuada.
- Posibilitar el mutuo conocimiento
- Favorecer la comunicación

### DESARROLLO

El animador explica a los miembros del grupo que se trata de que imaginen el lugar al que les gustaría ir de vacaciones. Cuando todos lo han pensado, se abre una ronda de comunicaciones en la que cada uno explica los motivos de su elección.

A partir de ahí, se abre un período de negociaciones para ponerse de acuerdo ya que sólo se puede ir a un único sitio.

### VARIANTE

Puede realizarse el juego, pensando no sólo en el lugar, sino también en las personas que uno se llevaría del grupo. Obviamente esta variante implica una mayor profundización y conflictividad, no necesariamente negativa, en su realización.

El juego consiste en tratar de conocer los puntos de acuerdo y de desacuerdo sobre distintos temas susceptibles de opinión.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupos de 20

**Edades:** A partir de los 10 años

**Tiempo:** 45 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Fichas o folios; útiles de escribir y encerado

### OBJETIVOS

- Conocer las distintas valoraciones de los miembros del grupo
- Aprender a respetar las posturas de los demás
- Fomentar la comunicación y el diálogo

### DESARROLLO

Se elige un tema concreto para opinar sobre él. Cada miembro escribe en una tarjeta sus ideas. Posteriormente se hace la puesta en común, escribiendo en la pizarra las afirmaciones sobre las que hay acuerdo y sobre las que hay desacuerdo. Luego se entabla el debate.

### VARIANTE

Elegido un tema, se elaboran varias cuestiones sobre él. Todos en círculo van exponiendo sus argumentos sobre cada pregunta. Al final de todo el proceso debe llegarse a unos puntos de acuerdo o desacuerdo.

### EVALUACIÓN

- ¿En qué estriban las diferencias?
- ¿Cómo se actúa cuando hay desacuerdos?
- ¿Respetamos la opinión de nuestros compañeros?

En este juego se trata de imaginar la película que uno dirigiría sin ningún tipo de limitación.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupo-clase

**Edades:** A partir de los 10-12 años

**Tiempo:** 30-40 minutos

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Papel y bolígrafo

### OBJETIVOS

- Favorecer el conocimiento de las personas del grupo
- Desarrollar la imaginación

### DESARROLLO

Sentados en círculo. El animador del juego les explica que cada uno de ellos debe imaginarse que son un famoso director de cine y que una gran empresa los contrata para dirigir la película que a cada uno le gustaría dirigir sin ningún tipo de limitación económica. Incluso con poderes para poder trabajar con actores ya fallecidos. A continuación individualmente, escriben cómo sería esa película: el género cinematográfico, la síntesis de la trama o guión, los actores principales, música, etc.

Una vez que en diez minutos lo han escrito, cada director o directora expone su proyecto a los demás. El juego puede finalizar de esta forma o bien introduciendo un nuevo elemento: de todo lo expuesto se trata de que el grupo haga un ejercicio de toma de decisiones y concrete la única película que hará el conjunto del grupo (puede ser una propuesta individual o la conjunción de varias).

VARIANTES Escoger la película ya realizada que a uno le hubiese gustado dirigir.

En este juego se trata de profundizar en las percepciones que tienen los miembros del grupo a través de las respuestas de una ficha-guía. Conviene plantear esta dinámica en un momento de confianza grupal y después de haber realizado otras dinámicas de comunicación.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupos de 10 a 20 miembros

**Edades:** A partir de los 11-12 años

**Tiempo:** Una hora aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Útiles para escribir

### OBJETIVOS

- Profundizar en el conocimiento personal
- Tomar conciencia de las percepciones propias y ajenas
- Abrirse a una comunicación en el grupo

### DESARROLLO

Cada participante debe expresar con cinco o seis palabras por escrito cómo se percibe a sí mismo y cómo percibe a cada uno de los miembros del grupo. Asimismo, indicará el animal, instrumento musical y la comida o alimento con los que se figura o percibe a sí mismo y a cada uno de sus compañeros.

A partir de las percepciones personales, se abre un proceso de comunicación en el grupo. Cada miembro puede apuntar en su cuaderno cómo lo van percibiendo para poder retener el abanico de percepciones que sobre él tienen sus compañeros.

En esta fase es importante clarificar el significado de las percepciones, en las que el elemento subjetivo resalte en oposición a todo intento de enjuiciamiento o de definición; de esta forma se mejoran las relaciones, ofreciendo una vía de aceptación propia y de los demás.

### EVALUACIÓN - ¿Cómo nos sentimos a lo largo del ejercicio?

- ¿Qué dificultades encontramos?
- ¿En qué medida descubrimos elementos nuevos?

Este juego consiste en imaginar lo que haríamos en un año sabático.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupos de 15-20 personas

**Edades:** A partir de los 12 años

**Tiempo:** En función del número de jugadores

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Ninguno

### OBJETIVOS

- Favorecer el autoconocimiento
- Estimular el conocimiento de los miembros del grupo

### DESARROLLO

El animador explica que cada uno de los jugadores, estudiantes o trabajadores, debe imaginar y comunicar a los demás lo que haría en un año sabático, con completa libertad académica o profesional y familiar.

### VARIANTE

Fin de semana especial. Pensar lo que uno haría en un fin de semana especial, sin ningún tipo de limitación.

En este juego se trata de imaginar lo que uno haría si fuese presidente del país.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupos no superiores a 20 personas

**Edades:** A partir de los 12 años

**Tiempo:** 45 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Ninguno

### OBJETIVOS

- Desarrollar el autoconocimiento y el conocimiento de los demás
- Reconocer las prioridades que nos marcamos
- Estimular el pensamiento solidario

### DESARROLLO

Los jugadores piensan y escriben durante diez minutos lo que harían si de repente fuesen nombrados presidente del gobierno de la nación. A continuación se realiza la puesta en común. Una vez que ha sido realizada, comienza un debate acerca de las prioridades e intereses que cada uno se ha fijado.

### EVALUACIÓN

Debe reflexionarse sobre las prioridades marcadas inicialmente; sus fundamentos; sus relaciones con las de los demás.

Igualmente es muy interesante evaluar las posibles diferencias entre las tomas de decisión individuales y los posibles cambios al escuchar a los compañeros.

El juego consiste en escoger y situarse en la época histórica que a uno más le hubiese gustado vivir.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupo ilimitado, aunque las exposiciones deben hacerse en subgrupos de 25-30 jugadores máximo

**Edades:** A partir de los 12 años

**Tiempo:** 30 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Ninguno

### OBJETIVOS

- Favorecer el mutuo conocimiento
- Estimular la perspectiva histórica

### DESARROLLO

Sentados en círculo. El animador les explica que, mediante los poderes mágicos del túnel del tiempo, pueden ser transportados a la época histórica que más les hubiese gustado vivir. Cada jugador con los ojos cerrados piensa en esa época –puede ser la actual-, sabiendo que tiene el poder de introducir una única modificación si lo estima preciso. Tan pronto se hayan decidido y situado en la época histórica que han escogido, abren los ojos, pero continúan en silencio hasta que todos los hayan abierto. Una vez que esto ocurre, comienzan a exponer sus elecciones y motivos.

### EVALUACIÓN

Debe versar sobre el grado de dificultad de situarse en otra época, así como en el contraste de apreciaciones sobre una misma época que pueden tener distintos jugadores.

El juego consiste en exponer lo que más le gusta a cada persona en una serie de campos culturales.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Aconsejable un máximo de 20

**Edades:** A partir de los 12 años

**Tiempo:** Una hora aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Fichas o folios y útiles para escribir

### OBJETIVOS

- Conocer los gustos y sensibilidades de las personas
- Estimular el intercambio con el grupo
- Favorecer la afirmación de cada persona

### DESARROLLO

El animador entrega a cada miembro una ficha con las siguientes preguntas:

- |                                                                        |                        |
|------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| - Dinos cuál es tu poema preferido                                     |                        |
| - ídem tu canción                                                      | - ídem tu disco        |
| - ídem tu juego                                                        | - ídem tu película     |
| - ídem tu comida                                                       | - ídem tu paisaje      |
| - ídem la frase o expresión que te hayan dicho y que más te ha gustado | - ídem tu hora del día |

Cada persona contesta a su ficha por escrito pudiendo, si así se acuerda, llevar los resultados para otra sesión.

Cuando hayan contestado todos, no sólo se comunican los gustos, sino que se debe intentar que el grupo participe de los mismos.

Al final, una vez que todos han hecho su comunicación, se puede intentar llegar a unas conclusiones, no lista única.

### EVALUACIÓN - ¿Qué dificultades se han producido en la elección?

- ¿Cómo se han sentido al exponer los gustos?
- ¿Cómo reaccionó el grupo?
- ¿A qué tipo de conclusiones se ha llegado?

Este juego consiste en seleccionar cinco cosas o características que definan el país y el planeta en el que habitamos.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupo-clase

**Edades:** A partir de los 12 años

**Tiempo:** 30-45 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Útiles de escribir.

### OBJETIVOS

- Conocer los símbolos y los hechos de nuestro país con los que nos identificamos
- Lo mismo de nuestro planeta
- Aprender a relativizar
- Favorecer el mutuo conocimiento

### DESARROLLO

Cada jugador escribe en un papel las cinco cosas que llevaría de su país a un hipotético congreso de naciones del planeta como muestra de su esencia. A Continuación se haría lo mismo, pero pensando en que cada uno de los participantes sería el representante de toda la Tierra para asistir a un congreso intergaláctico.

Una vez hecho esto, se reúnen en grupos para contrastar lo seleccionado e intentar, si es posible, una lista consensuada representativa del grupo, tanto para el país como para el planeta. En cualquier caso, posteriormente habría una exposición en gran grupo.

EVALUACIÓN Contrastar la idea que tiene cada uno de su país y de su planeta. Comparar, si es posible, con lo que seleccionan otras personas de culturas diferentes.

## Juego de conocimiento

### GRANDES FECHAS DE NUESTRAS VIDAS

Este juego consiste en recordar y comunicar las fechas señaladas de nuestras vidas.

#### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupos de 10-15 personas

**Edades:** A partir de los 12 años

**Tiempo:** En función del número de jugadores

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Ninguno

#### OBJETIVOS

- Intercambiar informaciones y sentimientos importantes
- Favorecer un ambiente de confianza
- Facilitar el conocimiento de los miembros del grupo

#### DESARROLLO

El animador explica que cada jugador deberá pensar un rato en su vida y seleccionar aquellos acontecimientos-clave: toma de conciencia, encuentros, trabajo, fracasos, éxitos, rechazos, pruebas....

A continuación, se realiza la puesta en común.

Este juego consiste en responder a las demandas que aparecen en una ficha.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupos de 15-20 personas

**Edades:** A partir de los 12 años

**Tiempo:** 30 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Una ficha para cada jugador con la pregunta formulada

### OBJETIVOS

- Desarrollar la capacidad de autoapertura
- Estimular el conocimiento y cohesión del grupo
- Facilitar la comunicación, el compartir y la aceptación

### DESARROLLO

Sentados en círculo. Todos, incluido el animador, rellenan de forma anónima una ficha en la que está impresa: “En este grupo tengo miedo de...”, y la colocan en un recipiente en el medio del círculo. Se mueven las fichas y cada uno coge una ficha y la lee en voz alta. Por ejemplo “En este grupo tengo miedo de que se rían de mí”. Debe expresar el sentimiento de la persona que ha escrito la ficha y continúa hablando: “Tengo miedo de expresar mis sentimientos porque se ríen de mí”.

Continúa el juego con el siguiente jugador cogiendo una nueva ficha. El animador evita que nadie haga comentarios o que se expresen juicios. Al finalizar de leer todas las fichas, se entabla un debate sobre lo expresado.

### VARIANTES

En lugar de miedo, se pueden introducir nuevas variantes, por ejemplo: expectativas, placeres y displaceres, deseos, preocupaciones, etc.

En este juego se trata de comparar y debatir la profesión que cada participante escoge para sí mismo con la que le asigna el resto de los miembros del grupo.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupos de 4-8 personas

**Edades:** A partir de los 14 años

**Tiempo:** 40 minutos aproximadamente

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Reposo

**Materiales:** Ninguno

### OBJETIVOS

- Facilitar el autoconocimiento sobre los intereses profesionales
- Favorecer el aprendizaje de los mecanismos de un debate y de la defensa de las propias ideas

### DESARROLLO

Cada miembro del grupo escoge para sí mismo la profesión que cree más adecuada o que más le gusta. La elección realizada no debe ser comunicada a los demás en un principio. Después, cada uno escoge para los restantes del grupo la profesión que cree que se le ajusta mejor. A continuación, se comunican las profesiones asignadas a cada uno de los miembros del grupo.

Cada participante tiene el derecho a rehusar la profesión que se le asigna, con la condición de aportar las razones que le asisten.

### EVALUACIÓN

- ¿Cuál es la imagen que se forjan los demás de uno mismo?
- ¿Se aproxima a la que tiene cada uno de sí mismo?
- ¿Cómo se desarrolló el proceso de debate?
- ¿Cómo se presentan las ideas?

## HAMACA

## Juego de paracaídas

El juego consiste en realizar una hamaca con el paracaídas. Es muy adecuado para que lo practiquen adultos con niños.

### CARACTERÍSTICAS

**Número de jugadores:** Grupo-clase

**Edades:** Es necesario que participen jugadores adultos

**Tiempo:** En función del número de jugadores que quieran echarse en la hamaca

**Espacio:** Interior o exterior

**Movilidad:** Movimiento suave

**Materiales:** Un paracaídas

### OBJETIVOS

- Favorecer la relajación y distensión
- Desarrollar la idea de cooperación y la confianza en el grupo

### DESARROLLO

El paracaídas puede ser plegado por la mitad o enrollado. Alguien puede echarse sobre él y ser mecido de un lado a otro como si fuese una hamaca

### VARIANTE

Metidos en el círculo central, formar un pequeño círculo de jugadores tendidos boca abajo en el paracaídas con los pies colgando en el círculo central. Pueden ser levantados muy suavemente y hacerlos girar muy despacio.

