

456 Juegos y Dinámicas de Integral Grupal



RECOPIACION 456 JUEGOS Y DINAMICAS DE INTEGRACION GRUPAL

LIC. EDUC. INTEGRAL
PROF. ENRIQUE GONZALEZ

**RECOPIACION
456 JUEGOS Y DINAMICAS
DE INTEGRACION GRUPAL**

**A
quienes
dan**

**a
todos
los
educadores
la
gran
oportunidad
de
iniciar
cada
día
hermosas
aventuras
llenas
de
alegrías
y
tristezas
en
un
barco
llamado
escuela**

**“¿Quieres que te compruebe que la felicidad
si existe?
Toma cuatro buses de camino, quédate en el
lugar que te dije, camina hora y media hasta
la mata de mamón. Cuando llegues a la
escuelita, no preguntes por mí, ve hasta mi
salón, cuando estés allí, toca la puerta y, al
abrir yo, mira mi rostro, pues cuando estoy
en la escuela
soy el hombre más feliz del mundo”**

a manera de presentación

El presente trabajo va dirigido a todas aquellas personas que tienen la noble misión de educar a niños, niñas y adolescentes.

OBJETIVO: Capacitar al participante para realizar de una manera positiva y efectiva juegos y dinámicas.

CONTENIDO PROGRAMÁTICO: Conceptos básicos, técnicas de conducción grupal, el juego, el animador, la dinámica

- **Conceptos básicos:**

Tiempo libre: Es aquel tiempo donde existe oportunidad de obrar o no; de hacer algo, de descansar, reposar, divertirse, etc.

Ocio: Es aquel lapso de tiempo donde se da una omisión total de la actividad. Una diversión u ocupación reposada.

Recreación: Es la acción premedita o espontánea definida en un conjunto de actividades organizadas para la ocupación positiva del tiempo libre.

Animación: Va asociado a la palabra animo, la cual viene a representar valor, esfuerzo, vigor, entusiasmo. Abarca para todo recreador el rol de motivador y facilitador de las condiciones mínimas necesarias para el disfrute de las actividades programadas.

Recreador: Es aquella persona que motiva a un grupo, que genera actividad grupal y que está en capacidad de responsabilizarse de dicho grupo y ejecutar su conducción.

Coordinador: Es aquella persona cuyo rol es el de organizar e integrar las actividades de diversos subgrupos y que tiene una visión global del programa a ejecutar.

Usuario: es el conjunto o grupo de personas que demandan los servicios de una serie de actividades organizadas.

Grupo: Es la forma más frecuente y familiar de organización social posibilitando una comunicación frecuente y regular.

Dinámica: Es el conjunto de fuerzas positivas o negativas operantes que prevalecen al interior de un grupo y conforman la atmósfera del mismo.

Técnicas de conducción: Son todos aquellos principios que conducen a orientar o canalizar cambios hacia los objetivos deseados.

TÉCNICAS DE CONDUCCIÓN GRUPAL Y RECREACIÓN

Grupos Pequeños: Son grupos aproximadamente de 12 y con un máximo de treinta personas, en las cuales el acercamiento, el conocimiento y la integración de sus participantes es mayor. En este las relaciones se establecen cara a cara.

Grupos Medianos: Estos están conformados por un número entre 30 y 40 personas, donde su participación no es de forma tan espontánea como suele ocurrir con el grupo anterior. Existe a veces la necesidad de subdividir este grupo en otros más pequeños.

Grupo Grande: Es aquel cuyo número está por arriba de los 40 participantes, en este caso suelen perderse las características de grupo y ocurre por ello, la formación espontánea de subgrupos.

Objetivos: El animador o recreador que realiza y ejecuta un programa recreativo debe conocer el interés en el cual se centra el grupo y tomar esto en cuenta en todo momento en el que se realice una actividad recreativa.

Efecto Multiplicador del Conductor: Un buen conductor de actividades centrado en los miembros de su grupo debe motivarlos, aprovechar sus recursos recreativos, capacidad de trabajo y organizativa para lograr de esta manera que se amplía con los objetivos previstos.

Distribución de la Autoridad: En la consecución de los objetivos, la autoridad es el principio coordinador de las responsabilidades del grupo, crea sus pautas y actúa como un medio. Debe propiciar el liderazgo para hacer de la autoridad una función compartida.

Presentación de una actividad: En principio se debe conocer los objetivos de la técnica a utilizar, y los mismos pueden o no plantearse al inicio de la actividad; dependiendo de si estos favorecen o perjudican.

La motivación: Su importancia radica en el hecho de romper el hielo para entrar progresivamente en la actividad planteada. Debe ser generada en función de la madurez, edad y nivel cultural.

La expresión: "EL HACER": El objetivo de esta técnica es el de motivar la expresión grupal e individual a través de la escritura, la representación, el dibujo, los juegos y las actividades manuales.

La confrontación: "EL ANÁLISIS": Es el sometimiento de los resultados de la etapa anterior a un análisis grupal cuyo objetivo es el de compartir, reflexionar y obtener conclusiones.

La asimilación: Esta nos ubica en el fin del ciclo de los objetivos previstos y sus resultados es el aprendizaje grupal.

DINAMICAS PARA FOMENTAR LAS RELACIONES HUMANAS

1. **LA TEMPESTAD:** Todos los participantes forman un círculo con sus respectivas sillas. Quien dirija el juego se coloca a la mitad y dice: "Un barco en medio del mar, viaja a rumbo desconocido. Cuando yo diga OLA A LA DERECHA, todos cambian de puesto a la derecha; cuando yo diga, OLA A LA IZQUIERDA, todos cambian de puesto hacia la izquierda, cuando yo diga TEMPESTAD, todos deben cambiar de puesto, mezclándose en diferentes direcciones. Se dan varias órdenes, intercambiando a la derecha y a la izquierda, cuando se observe que los participantes estén distraídos, el dirigente dice:

TEMPESTAD. A la segunda o tercera orden el dirigente ocupa un puesto aprovechando la confusión, quedando un jugador sin puesto, este debe entonces dirigir el juego, Si el jugador queda tres veces sin puesto, se le hace una penitencia. Implementos: sillas colocadas en circulo (no debe sobrar ninguna).

2. **FULANO SE COMIO UN PAN EN LAS CALLES DE SAN JUAN:** Los jugadores se ubican en sus sillas formando un circulo. Quien dirige el juego dice: "Fulano se comió un pan en las calles de San Juan". El aludido (a) contesta: ¿Quién yo? Y responden Si, Tú al tiempo que contesta: Pero yo no fui, acto seguido se pregunta: ¿Entonces quien? A la cual el o ella responde de nuevo dando el nombre de otro participante: i Fue fulanito!. Así pues, se repite el dialogo anterior, hasta que todos sean nombrados. Implementos: sillas colocadas en circulo
3. **NUMEROS:** Se forma una ronda con todos los participantes, los jugadores deben estar siempre en movimiento, es decir, caminando. Quien dirige el juego da la orden: "Una pareja", "Dos parejas", tres.. cuatro... etc. Al escuchar la orden, los jugadores deben tomarse de la mano. La persona que quede sin pareja o si se equivoca de número sale del juego.
4. **LAS FRUTAS ESTÁN EN LA CANASTA:** Los participantes deben colocarse en circulo con sus respectivas sillas. El asesor del grupo se dirige a algunos de los participantes y les dice: "limón, piña, lechosa", el aludido debe decir el nombre de la persona que está a su derecha. Luego se dirige a otro participante: "Melocotón, manzana, pera" y este deberá decir el nombre del compañero que esta a la izquierda. La orden deberá decirse varias veces y a diferentes participantes. Cuando se observe que están distraídos y se han nombrado a todos se dice en voz alta: "Las frutas están en la canasta"; luego, todos los participantes deberán cambiar de lugar mezclándose en todas las direcciones pues no esta permitido que nadie se quede en su puesto original. La orden: "las frutas están en la canasta" luego de repetirse 2 o 3 veces aquel que está dirigiendo el juego ocupa una silla y continúa el juego reemplazando a la persona que quedo sin silla. A cada jugador se le da el nombre de tres frutas o tres veces el nombre de una misma fruta.
5. **LAS FRUTAS:** Puede hacerse al aire libre o en el salón, el objetivo es ver la relación que hay entre comprador y vendedor. Se divide el grupo en dos equipos de 6 personas. A un equipo se le da el nombre de frutas diferentes (comprador), el otro equipo no sabe el nombre de las frutas (es el vendedor) y lo tienen que adivinar cuando vayan los compradores a solicitarla. "Los compradores"

serán 2 personas escogidas de los que quedaron fuera de los 12. Uno será de modales bruscos y otro de modales correctos. Estos deben simular la compra de las frutas y acertar de que fruta se trata mediante un dialogo de compraventa, adivinando los nombres de las frutas (el dialogo se deja a la creatividad de los participantes).

6. **EL MENSAJE MALGRADO:** Se trata de descubrir barreras en la comunicación. Se divide el grupo en dos equipo (también puede hacerse un solo grupo en circulo). Al primero de la fila (o del circulo) se le da un mensaje al oído a fin de que lo vaya transmitiendo en secreto correctamente. Luego se pregunta en voz alta al ultimo de cada fila (o del circulo) cual fue el mensaje que se le comunico. Se afronta entonces con el mensaje real transmitido.
7. **REPRESENTACIONES:** Cada jugador recibe un papel con una silaba o palabra con la cual tiene que reunirse y combinar sus letras, el papel tiene que tener un color específico, y así obtener el tema de una canción o acción. Si le sale una acción, por ejemplo "paseo a la montaña" debe de representarlo con mímica. Los demás deberán adivinar la acción que esta representando. Si le sale una canción, por Ej. "no se tú" el grupo se reúne, ensaya y la canta.
8. **LA ARGOLLA:** Los participantes se dividen en dos equipos de igual cantidad, formando en líneas o filas alternando hombres y mujeres. Cada jugador tiene un palito en la boca y el primero de cada fila un anillo. Se trata de ir pasando el anillo o argolla de palito en palito, sin dejarlo caer y sin tocarlo hasta el final de la fila. Gana el equipo que lo haga en menor tiempo.
9. **LA RISA:** Los jugadores se separan en dos filas iguales, una frente a la otra y separándolos por dos metros. Quien dirija el juego tira al centro una moneda o algo de dos colores. Si cae cara o un color específico los jugadores de una fila deben permanecer serios y los de la otra deben reír fuerte y hacer morisquetas. Los que ríen cuando deben estar serios salen de la fila y se continúa.
10. **EL REY MANDA:** Quien dirija el juego hace las veces de Rey Todos los demás formaran un equipo. Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego con una barra a su favor. Cada equipo elige a un representante y este será el único que servirá al Rey acatando sus ordenes. Si el rey pide por ejemplo, un reloj, el representante de cada equipo trata de conseguir el reloj en su equipo a fin de llevarlo prontamente al Rey. Solo se recibe el regalo del primero que lo entregue. Al final gana el equipo que haya suministrado más objetos.

11. **LAS SILLAS:** Se colocan sillas en dos filas, una menos del total de participantes juntando los respaldos; todos se sientan y mientras suena la música todos deben bailar a su alrededor, cuando la música cesa a la señal del que dirige, toman asiento, Quien se quedo sin silla sale del juego.
12. **EL NAUFRAGO:** Uno es el capitán, que dirigirá el juego. Todos los demás serán tripulantes. El barco va a naufragar y todos deben seguir las ordenes del capitán. Según el número de participantes se nombrará a dos ayudantes que tirarán al mar a los que se equivoquen, de esa manera salen del juego. El barco se hunde y el capitán dice: "hagan grupos de ocho, de 7, de 6, etc. Todos los que queden fuera de un grupo salen del juego. Es necesario hacer reflexiones que sirvan de aplicaciones a diversas actitudes ante la vida.
13. **EL CORREO LLEGA:** Este juego se puede realizar de pie o sentado, Quien dirige el juego dice: Llego el correo para los que tienen: zapatos, reloj, etc Los aludidos deben cambiar de sitio rápido
14. **ENCONTRAR SU PAREJA:** Los participantes (hombres) se colocan en circulo y en el centro las mujeres, la cantidad de hombres alrededor será uno más que el de las mujeres. Los círculos se mueven en direcciones opuestas bailando al son de la música. Cada hombre sale a buscar pareja. El que se quede dos veces sin pareja tiene que pagar penitencia.
15. **ZOOLÓGICO DE CAMELOS:** Los participantes se sientan en circulo. En una mesa en el centro se colocan los caramelos. El dirigente susurra en el oído de cada persona el nombre de un animal diferente, pero uno de los nombres se dará a varios participantes. En el momento en que el dirigente dice en voz alta el nombre de un animal, la persona con ese nombre corre y toma un caramelo, cuando quede un caramelo, se dice el nombre del animal que tiene varios jugadores estos correrán para tratar de agarrarlo.
16. **ZAPATOS:** Todos los participantes se quitan los zapatos. El dirigente los amarra en parejas distintas. Los jugadores están a 5 metros de distancia, cuando se da la señal todos van a buscar sus zapatos, se los ponen y el último que llegue tiene su penitencia.
17. **NOMBRES DIFERENTES:** Se forma un círculo, el animador dará un nombre a cada participante, este nombre es el de uno de los integrantes del grupo. Cuando dice: salga María y sale la verdadera María y no la que se le dio ese nombre, sale del juego.

18. **PENITENCIAS:** Se forma un círculo, a cada jugador se le pide que le de una penitencia al compañero de la derecha, la escriba en un papel y al final coloque su nombre. Cuando todos hayan terminado, el animador recoge los papeles, y les explica a los participantes que cada quien tiene que hacer la penitencia que escribió. Al final se da la moraleja: no le hagas al otro que no quieres que te hagan a ti.
19. **LA PAPA CALIENTE:** Se hace un círculo con los participantes ya sean sentados o parados, se elige a un participante y se le entrega una pelota o cualquier otro objeto, el animador se coloca de espaldas al grupo y va diciendo: "papa caliente" la pelota u objeto va rotando entre todos; de repente dice: "se quemó" y la persona que en ese momento tenga la pelota pierde y si se queda dos veces con la misma tiene penitencia.
20. **LABERINTO HUMANO:** Todos en círculo agarrados de las manos, quien dirige va a ser la punta y empieza a pasar por arriba, por abajo, por donde quiera. Sin soltarse de las manos todos lo siguen. Cuando todos estén enredados, se pide que se vuelva a la posición inicial, sin soltarse.
21. **LA CUERDA EN LA BOTELLA:** Se hace un círculo todos de pie, se elige una persona y se le amarra en la parte de atrás del pantalón (en el ojal) una cuerda pequeña, y se le pide que introduzca la punta de la cuerda en la botella, si en un minuto logra hacerlo tiene penitencia.
22. **EL LIMÓN:** Se forman dos grupos, se coloca en fila un grupo frente a otro, en el medio se coloca un limón, el primero de las filas de los grupos corre hacia atrás y pasa por el medio de las piernas de los otros participantes, el primero que llegue agarra el limón y lo deja ahí, y se coloca de último en la fila, así van pasando todos. El equipo que más veces agarre el limón gana.
23. **EL ENCUENTRO:** Varios Jugadores parados o sentados en círculo, pero un poco separados. Dos jugadores vecinos agarran cada uno un objeto. El animador de espaldas y sin ver ordena que comience el juego. Cada objeto pasa de mano en mano, pero en dirección opuesta. De repente se ordena que se vuelvan los objetos en dirección contraria (la señal puede darse a través de una palmada). El juego termina cuando alguien queda con los dos objetos, se le hace penitencia.

JUEGOS DE ATENCIÓN Y MEMORIZACION

24. **EL MONO SABIO:** Los jugadores están en círculo, la primera persona se pone de pie y va a tocar un objeto, la segunda persona debe tocar ese objeto y otro más, la tercera persona toca el objeto del primero, del segundo y el de él, y así las demás personas. Al tiempo que se tocan los objetos se nombran en voz alta. (también puede hacerse con nombres en lugar de objetos).
25. **1 LIMON, MEDIO LIMÓN X LIMONES:** Los participantes sentados en círculo se enumeran en voz alta, el animador empieza el juego diciendo por ejemplo: "un limón, medio limón , 6 limones". Así pues, el numero 6 deberá decir de inmediato y rápidamente, un limón, medio limón, 6 limones y x limones, y así sucesivamente. El que se equivoque sale del juego.
26. **LA ORQUESTA:** Todos los participantes en círculo, se nombra un voluntario el cual sale del grupo. Se nombra a alguien para que dirija la orquesta, lo que el haga todos lo hacen, el voluntario tiene que adivinar quien es el director, si se equivoca tres veces tiene penitencia.
27. **APARTAMENTOS E INQUILINOS:** Cada 2 participantes se agarran de las manos, colocándose frente a frente entre ellos se ubica un tercero. Los que están agarrados reciben el nombre de "apartamentos"; el que está al medio se llama "inquilino". El que dirige el juego dice: cambio de inquilinos y estos deben dejar su apartamento y correr en busca de otro. Luego dice: cambio de apartamentos y estos deben soltarse e ir en busca de otro inquilino.
28. **OBJETOS PERDIDOS:** Se divide el grupo en subgrupos. El director del juego invita a todos los participantes para que colaboren entregando objetos de uso personal. Quien dirige el juego los va detallando en voz alta y los muestra; los coloca sobre un escritorio y los tapa. Después de unos minutos (2 o 3) escoge un representante de cada subgrupo, estos deben tener lápiz y papel, ellos escribirán el mayor número de objetos que recuerden.
29. **LOS PERSONAJES Y SUS OFICIOS:** A varios participantes escogidos con anterioridad, se le reparten papeletas con el nombre de algún oficio o personaje. Estos jugadores tratarán de representar su papel lo más fielmente posible; mediante mímicas, los espectadores deben adivinar correctamente. Los que no han sido adivinados pagan penitencia.
30. **LAS VACAS VUELAN:** Se colocan en círculo los jugadores y colocan las manos palma con palma. Cuando el director (a) del juego nombra un animal que vuela, todos deben separar las manos

y volverlas a juntar, dando una palmada. Quien dirige, también hace esto, pero trata de hacer equivocar a los participantes haciendo acciones contrarias a las indicadas; es decir, si nombra a un animal que vuela, junta las manos y a la inversa. Al dar la orden "las vacas vuelan" todos cambian de puesto.

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

JUEGOS DE FLUIDEZ VERBAL

32. **EL RELOJ DESPERTADOR:** El grupo esta sentado en forma circular, el animador (a) tira la pelota a uno de los jugadores y se voltea, los jugadores hacen circular la pelota de mano en mano, en un momento se hace sonar un pitazo, al instante se detiene la pelota; el jugador que se quedo con ella, debe decir doce nombres con la letra indicada por el animador y así sucesivamente.
33. **LA GRAN PREGUNTA:** El director (a) del juego da a cada jugador el nombre de una fruta y después responde a la pregunta formulada. Ejemplo: el directo pregunta ¿qué te duele? Y el aludido responde : "el mango"
34. **SIN QUEMARSE LOS DEDOS:** Se escoge una letra. Se ponen de acuerdo si se van a nombrar ciudades, personas, objetos, verbos o simplemente palabras que empiecen con la letra selecciona. Un jugador enciende un fósforo y va diciendo palabras hasta que se apague el fósforo, luego sigue otro. Se aplaude aquel que dijo el mayor número de palabras sin quemarse.
35. **ENSALADA DE REFRANES:** Mientras un jugador sale del lugar; los demás escogen un refrán y se reparten las palabras del refrán. La persona que salió y represa pregunta ¿Cuál es el refrán? Y todos responden al tiempo diciendo cada una de las palabras correspondientes. El adivinador debe descubrir cual fue el refrán.
36. **CONCURSO DE CANCIONES** Se forman dos equipos, en un tiempo determinado, uno de los equipos debe entonar una canción, con la palabra que el equipo contrario le sugiera. Tan pronto lo haga, ese equipo sugiere al otro, otra palabra para que hagan lo mismo. Se debe dar un tiempo breve a los equipo para que piense la canción:

JUEGOS AL AIRE LIBRE

37. **CARRERAS:** Se hacen dos columnas con el mismo número de participantes. Se colocan dos personas u obstáculos a unos 10 metros de distancia. El animador dará la voz de inicio, salen los dos primeros de la fila corriendo y dan 4 vueltas alrededor del obstáculo o la persona y se regresan al llegar salen los segundos y así sucesivamente. El equipo que termine primero es el ganador y los otros reciben penitencia.
38. **CARRERAS EN CÍRCULO:** Se colocan todos los jugadores en círculos agarrados de las manos, se queda uno fuera del círculo el cual va a correr alrededor, este toca alguien y esa persona sale corriendo por el lado contrario. El primero que llegue al lugar de donde salió el jugador gana, el otro queda fuera y hace lo mismo. La persona que quede tres veces fuera se le hace penitencia.
39. **SIGUIENDO AL ANIMADOR:** El animador le pide a todos que se pare en filas atrás de él y le dice que él va a correr. Tocando un pito, y todos van tras él. Cuando él deje de tocar el pito, todos deben pararse, si él voltea y se ve alguien moviéndose, se tendrá que regresar al punto de partida.
40. **FÚTBOL DE BOTELLAS:** Se forman dos equipos, cada jugador lleva la pelota con los pies, haciendo "eses" entre las botellas, si una cae, hay que detenerse y pararla. Al llegar a la línea de llegada se toma la pelota y se corre con ella en la mano para dársela al segundo jugador y así sucesivamente.
41. **SIGUEME:** Los jugadores de pie forman un círculo, fuera del cual queda un jugador. Este es el director del juego, quien camina alrededor del círculo y toca a varios jugadores diciendo "sígueme". Cuando ha tocado cinco o seis jugadores, salta, brinca, corre, etc. fuera del círculo. Después de un rato grita: "a casa" y todos deben correr hacia sus lugares. El que llegue primero va a ser el nuevo director.
42. **SUELA CON SUELA:** Un número impar de jugadores se mueven por todo el lugar durante un rato. Cuando el animador da la señal, debe sentarse en el suelo poniendo los pies "suela con suela" con otra persona. Quien quede sin compañeros tres veces paga penitencia.
43. **CARA A CARA:** Un número par de jugadores se mueven por todo el lugar. El animador dice "cara a cara" y todos deben realizar esa acción. Después dicen "de espalda" y todos deben hacerlo. De

pronto puede decir: "todos a cambiar" y a esta orden, todos los jugadores incluyendo el animador deben buscar nueva pareja. Quien quede sin ella, le toca dar las órdenes.

44. **CARRERA DE OBSTÁCULOS:** Se forman dos equipos con igual número de participantes, y se colocan varios obstáculos, cuando el primero del grupo termina, empieza el otro y así sucesivamente. El equipo que lo haga en menos tiempo es el ganador. El otro equipo paga penitencia.
45. **CARRERA CON UN PALO:** Se forman dos equipos, el primero de la fila corre hacia la línea de llegada, apoya una punta del palo en el suelo, pone la frente apoyada en la punta, y en esa posición sin mover el palo, gira 7 veces alrededor del mismo. Se regresa corriendo con el palo y se lo da al siguiente que va a realizar lo mismo. El equipo perdedor paga penitencia.
46. **RELEVO DEL CANGURO:** Se divide el grupo de participantes en dos filas con igual número de jugadores. Estos un túnel con las piernas abiertas. El jugador que encabeza la fila lanza la pelota por el túnel hasta el último jugador; este la recoge, se la coloca entre las rodillas y tratando de imitar el brinco del canguro; en esta forma lo más rápido posible, llega a la cabeza de la fila; el mismo vuelve a lanzar la pelota por el túnel hasta llegar al último lugar, el jugador que está ahí repite de nuevo los pasos anteriores y así todos los demás.
47. **TUNEL DE RELEVO:** Los jugadores se dividen en equipos iguales, se colocan detrás de la línea de partida con las piernas separadas; de esta forma se hace "túnel". De distancia, al frente se marca la línea de llegada. El primer jugador de cada equipo tiene la pelota. Dada la señal de comienzo al primer jugador lanza la pelota hacia atrás, la cual irá pasando por "el túnel". El último agarra y corre hacia la línea de llegada, regresará al primer puesto y lanza nuevamente la pelota por el "el túnel". Vence el equipo cuyo jugador sea el primero en regresar a la cabeza del túnel.
48. **CARRERA CON TRES PIERNAS:** Cada grupo se forma con tres jugadores. El del medio se coloca en dirección opuesta a los otros dos y amarra su pierna izquierda a la izquierda de su compañero; y la derecha a la derecha del otro. Al dar la señal por el director del juego, todos los jugadores en grupos de 3, corren así amarrados la distancia que se ha fijado y regresan al sitio de donde salieron. Los que queden de último pagan penitencia.

49. **TRENES CIEGOS:** Los trenes están formados por jugadores en fila india, que se vendan bien los ojos y apoyan las manos en los hombros del que esta adelante. Solo el maquinista, que es el ultimo de cada tren, no esta vendado. Señala el sitio de la estación final presionando el hombro izquierdo o derecho del que tiene adelante con la mano y este transmite lo mismo a los demás. El juego es en silencio; si alguno habla el tren debe volver al sito de partida y comenzar de nuevo. Gana el tren que llegue primero.
50. **QUE NO SE CAIGA EL PALO:** Los jugadores se colocan en circulo y se enumeran:1,2,3, etc.. Un jugador se coloca en el centro, poniendo un palo y los sostiene verticalmente con el dedo índice. De repente grita un numero y suelta el palo. El jugador de ese numero salta rápidamente y agarra el palo ante que caiga, si lo consigue vuelve a su lugar, pero si el palo se cae, se queda en el centro sosteniendo el palo, y el otro va a ocupar su sitio y su numero. El que pierda tres veces paga penitencia.
51. **DESPERTO LA FIERA:** Un jugador es la fiera, se coloca en el centro y con las manos se tapa los ojos. A unos diez metros de distancia se pinta una raya a la izquierda y otra a la derecha. Los jugadores caminan alrededor de la fiera dormida. De repente el animador dice:"despertó la fiera" y todos los jugadores corren a situarse detrás de una línea, mientras la fiera los persigue. Si la fiera alcanza a alguien éste será la fiera para el siguiente juego, y si queda dos veces, penitencia.
52. **GYMKHANA:** Es una serie de carreras que se hacen con releve. UN corredor hace su parte cuando su compañero haya terminado. La combinación de eventos depende del tiempo, edades y sexo. En grupos mixtos se recomienda que haya pruebas especiales para cada categoría de participantes, se agrupan en equipos. Se sugiere juegos como: coser un botón o remiendo, beber un fresco, tiro al cesto de básquetbol, llevar un huevo en una cuchara, sacar un objeto de la harina con la boca, saltar o carreras de sacos.

DINAMICAS ROMPE HIELO

53. **QUITA LA SILLA:** Todo el mundo caminando, cuando el director de la orden todos se sientan pero se quita una silla, el que quedo sin silla se sienta encima de alguien (o sale del juego), asi se va haciendo sucesivamente se quitan 2, 3, 4, etc. hasta que queden 2 sillas y todos sentados uno encima del otro (o hasta que quedo uno solo).

54. **EL GUSANO:** Todos dando vueltas en circulo se van acercando poco a poco hasta quedar todos pegaditos, el directo (a) da la orden de sentarse y todos se tienen que sentar en las piernas del compañero, luego ordena dar un paso con el pie derecho hacia delante, luego con el pie izquierdo, después un paso hacia atrás. Si uno se cae se caen todos.
55. **EL ESCUDO:** Se da a cada participante un papel en forma de escudo en donde va a escribir lo más resaltante de su personalidad. Después otra persona del grupo lo lee.
56. **LA PECERA:** Se forman dos grupos en circulo, un grupo en el medio y otro afuera. Los del medio quedan inmóviles, los de afuera se mueven como las agujas del reloj. Cada vez que el animador da la orden. Se puede hablar de varios temas.
57. **LA VERDAD:** Un miembro del grupo ocupa la silla del centro, todos los demás están sentados en circulo. La persona que ocupa el centro promete decir: "solamente la verdad" a cualquier pregunta, durante determinado tiempo, después pasa otro y así sucesivamente.
58. **LA CLASECITA:** El director (a) entrega a los participantes un tema sobre el cual deberá exponer sus ideas durante 2 o 3 minutos. El participante posterior dará una clasificación o concepto al expositor. Integrar al grupo cuando tiene dificultad de expresión.
59. **IDENTIFICARSE CON EL LUGAR:** Se invita a las personas a conocer el sitio y a buscar algo (un cuadro, una estatua, un árbol, etc.) que le llame la atención, durante 5 minutos. Después se presenta qué escogió y por qué. El animador puede hacer otras preguntas. Al final se cométalo realizado. Lápiz y papel.
60. **LOS CURIOSOS:** Se solicita la colaboración de 4 o 6 voluntarios que sean personas curiosas. Pasan delante del grupo. Se les pide que por medio de preguntas ayuden a todos a descubrir que personas hay en el grupo. Se les pide que por medio de preguntas ayuden a todos a descubrir que personas hay en el grupo. A cada pregunta de los curiosos la gente responde. Conocer que clase de personas participan.
61. **BABEROS:** Cada participante escribe en una hoja grande, su nombre y algunos detalles de sí mismo (edad, gustos, frases, etc.). Se lo colocan el en pecho, como baberos. Después se pasean por la sala, procurando relacionarse con los demás y leer lo escrito por lo

otro. Familiarizarse con el grupo. Hojas grandes, lápiz, clips o alfileres.

62. **LA MAQUINA DEL TIEMPO:** Cada participante debe pensar de que escena de la humanidad le hubiera gustado ser testigo. Después exponer el por qué. Conocimiento, expresión de valores.
63. **CUALIDADES:** Cada participante dice las cualidades de su compañero de la derecha. Las escribe colocando su nombre y el del compañero, se meten todas las papeletas en una caja, y después se sacan y se leen. Decirse cualidades. Hoja, lápiz.
64. **CANCIONES:** Se pide a cada participante, pensar en el título de una canción que le guste. Con ella se va a presentar en el grupo y va a decir por qué la escogió. Se le pueden hacer algunas preguntas.

DINAMICAS DE INTERMEDIO

65. **EN RELEVO:** Se divide el grupo, en subgrupos de 5 o 6 personas. Con pocas palabras se enrután a los subgrupos a que se expresen. Ej.: algún problema dentro del grupo, el país, la escuela, etc. se dan 5 minutos para el trabajo en subgrupo, luego 5 para el plenario. Cuando se hayan finalizado, se toman dos más importantes. El animador pregunta ¿Dificultades? ¿Como se trabajo?. Hojas y lápices.
66. **TEMORES Y ESPERANZAS:** Se los pide a las personas escribir sus temores y esperanzas con relaciona... (algún tema). Luego el coordinador los va anotando en el pizarrón. Los participantes eligen los 2 que más le han impresionado. Se dividen en grupo y hacen un resumen de todo lo que se dijo del tema. Después se va a plenaria para analizar los temores y esperanzas. Concientizar al grupo sobre sus temores y esperanzas y motivaciones.
67. **AQUARIUM:** Se dividen en subgrupos, y se discuten algún tema. Se elige un delegado. Los delegados se reúnen con el animador en el centro. Este va coordinando la discusión o exposición, con miras a clasificar el problema. Luego se da la palabra al resto de las personas. Ponerse de acuerdo en algo, clasificar un asunto, etc.
68. **PROGRAMAS RADIALES:** Se dividen en grupos cada uno prepara una emisión radial de 10' minutos, sobre algún tema. Cada grupo presenta radial (noticias, concursos, cantos, etc.). Después se hacen aclaraciones y resonancias antes los mensajes. Expresar algunos temas de forma diferente.

69. **ABRAZO COLECTIVO:** Se pasan los brazos por encima del hombro de los compañeros el de la derecha y el de la izquierda, cuando todos estén abrazados, se pueden mover hacia los lados, delante o atrás.
70. **EL ESPIRAL:** Todos se agarran de las manos y luego se sueltan 2, uno queda en el medio y otro comienza a enrollarse poco a poco hasta que todos queden unidos, a medida que se van enrollando se pueden decir frases de agradecimiento u otra cosa.
71. **LOS ESCULTORES:** Se reúnen en grupos pequeños y evalúan algunos puntos; el trabajo, el grupo etc. cada grupo eligen un escultor. El escultor del primer grupo sale y escoge 5 o 6 voluntarios, trabajará con ellos en silencio. Estos tratarán de dejarse moldear en cuanto a situaciones, mímicas, gestos, etc.
72. **EL REGALO:** Cada participante saca una cajita el nombre de una persona, y se le entrega un papel en donde va escribir, un mensaje para esa persona, con cosas buenas y positivas. Luego lo lee en voz altas y lo entrega, todos hacen lo mismo.
73. **BOMBARDEO:** Se hacen dos grupos, y se colocan uno al frente al otro. El animador pide que se le diga a la persona que tiene en frente todos los pensamientos positivos para con él (ella) recíprocamente.
74. **EL PISTOLERO:** Se forma el grupo en círculo y se solicita la colaboración de un voluntario a quien se le vendará los ojos y se colocará en el centro del círculo. A la voz del animador, este comenzará a dar vueltas y simulará tener un rifle en sus manos, El animador dirá al pistolero: prepara, prepara, prepara, prepara y ¡DISPARA! . A quien el pistolero apunte y dispare se agachará y los compañeros de ambos lados, derecho e izquierdo se dispararán mutuamente; quien lo haga primero se queda en el juego, el perdedor saldrá del mismo. Cuando queden dos se pondrán de espaldas, a la voz del animador darán cinco pasos y acto seguido se voltearán y dispararán. Ganará quien lo haga primero.

DINAMICAS PARA CONOCERSE ENTRE SI

Son juegos destinados a permitir a los participantes conocerse entre sí. Pueden utilizarse en un primer momento, simplemente con el objetivo de aprender los nombres de cada persona, o bien tratarse de una presentación o conocimiento más profundo y vital. Antes de empezar el juego hay que asegurarse de que se han entendido bien

las consignas de partida. Por lo demás, los juegos son muy sencillos, facilitando la creación de un ambiente positivo en el grupo, especialmente cuando los participantes no se conocen.

75. **ENTREVISTAS MUTUAS:** Se trata de crear un mundo en común, por parejas. El objetivo es comprender la diferencia de relaciones, cuando se basan en una desconfianza o confianza a priori. Participan grupos, clase,... a partir de 11- 12 años. Cada pareja debe aislarse y no contactar con los demás. hay que intentar contar lo más posible de sí mismo. **DESARROLLO:** Explicación del juego al grupo, seguida de agrupamiento por parejas, intentando elegir a alguien con quien no se convive habitualmente. El juego dura 20 minutos. Las parejas se aíslan, y durante 10 minutos, cada compañero dice al otro la idea que tiene de sí mismo, a fin de crear un mundo en común. La evaluación del juego tratará sobre la evolución de los sentimientos durante el juego y cosas aportadas por él. los cambios que se han producido y se producirán en las relaciones
76. **CAMBIAR DE PUNTO DE VISTA:** Consiste en ponerse en lugar de los otros. El objetivo es aprender a percibir una situación, desde el punto de vista de otra persona del grupo. Es para niños. a partir de 12 años. **MATERIALES:** Papel y bolígrafo. **DESARROLLO:** Propuesta - ejemplo para un intercambio con otro grupo cultural (interno o externo al grupo). **EL YO:** ¿Qué es importante para mí? ¿Qué es lo que me hace único? ¿Cuáles son mis puntos fuertes y débiles? ¿Quién y qué han hecho de mí lo que soy? **EL YO Y LOS OTROS:** ¿Cuáles son mis amistades preferentes (individuos o grupos)? ¿Quiénes son mis héroes, mis modelos? ¿Qué tipo de diferencia tengo y con quién? ¿Cómo se arreglan estas diferencias? **EL YO Y LA SOCIEDAD:** ¿Cuál es mi papel en la sociedad hoy y mañana? ¿Qué influencia podría ejercer en ella? ¿En qué medida depende mi existencia de la sociedad? Los participantes primero responden como creen que responderían los del otro grupo. Después responden a las preguntas desde su punto de vista. La primera serie de repuestas (las de "en lugar de los otros"), se remiten al otro grupo que envía sus reacciones después de la lectura. **7. EVALUACION:** Se analiza la diferencia entre las reacciones prejuizadas y las reales. Consecuencias de nuestros prejuicios. Visión actual en nuestro grupo y el cambio experimentado.
77. **EL NIDO:** **DEFINICION:** Consiste en crear un recorrido para hacer con un objeto - ficha, mientras se expresan sentimientos y se comparten experiencias. **OBJETIVOS:** Favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de cuestiones que ellos mismos decidirán. **PARTICIPANTES:** Grupos de 4-6 personas,

a partir de los 6 años. Si el grupo es numeroso, realizarlo por subgrupos. MATERIALES: Un gran papel, pinturas, bolígrafos y algún dado. 6. DESARROLLO: cada uno buscará un objeto que sirva de ficha. Colocará ésta sobre el papel y dibujará alrededor del nido. El que empieza tira el dado. Si salen 4, dibujará cuatro casillas a partir de los nidos y colocará su ficha en la cuarta. En esta casilla tiene que poner una misión/prenda (Por ejemplo, contar un sentimiento, un corto episodio del pasado, etc.) que escribirá junto a la casilla (por ej. un viaje, gustos,...). La prenda o misión tiene que ser tan general que todos puedan hablar de ella. Los siguientes jugadores irán sucesivamente tirando el dado y cayendo en las casillas ya escritas o haciendo nuevas. Si la casilla en la que caen está vacía, obrarán como el primer participante. Si aquella tiene mensaje, deberán hablar sobre el ya puesto. Tienen que llegar a formar un circuito cerrado en el que irán jugando hasta que se piense que es suficiente. 7. EVALUACION: No es necesaria. Puede hablarse sobre que ha aportado el juego al grupo y a cada uno de los participantes.

78. **ESTE ES MI AMIGO:** Se trata de que cada participante presente al compañero al resto del grupo, convirtiendo la presentación, de una cosa "mía" en una cosa nuestra. OBJETIVOS: Integración de todos los participantes al grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de los 4 años. MATERIALES: no requiere materiales. DESARROLLO: Los participantes se sientan en círculo con las manos unidas. Uno comienza presentando al compañero de la izquierda con la fórmula "este es mi amigo X", cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire; se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados. EVALUACION: Hay que procurar el conseguir que todos los participantes se sientan integrados y aceptados dentro del grupo. Es importante que todos los compañeros sepan su nombre (reacción ante la progresiva "numerificación").
79. **CONOCIENDO A MIS COMPAÑEROS:** DEFINICION: Se trata de conocer al resto de los jugadores utilizando una pelota que deberán arrojar al contrario. OBJETIVOS: Favorecer el conocimiento entre los participantes, a través de una serie de juegos con una pelota. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Un balón. CONSIGNAS DE PARTIDA: La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo. DESARROLLO: En este juego uno de los jugadores (jugador 1) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de uno de los otros (jugador 2) . Mientras el que fue nombrado (jugador 2) corre a tomar el balón, el resto arranca lo mas lejos posible. Para que paren de correr, el jugador (jugador 2) nombrado debe tomar el balón y decir fuerte

una característica que distinga al primero (jugador 1) que arrojó el balón hacia arriba. Cuando los jugadores que corrían escuchen esta característica deben pararse en el lugar que están para que el que tiene el balón (jugador 2) trate de golpearlos con él. El que sea golpeado con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie, el jugador nombrado pierde una vida y debe reanudar ella el juego. Se puede asignar una número de vidas a cada participante o eliminar a la primera vez que se es golpeado o que no se pudo tocar a nadie con el balón.

80. **¿TE GUSTAN TUS VECINOS?:** DEFINICION: Cada uno ha de responder si le gustan sus vecinos/as y en caso negativo llamar a quien le gustaría tener. OBJETIVOS: Aprender los nombres y pasar un rato divertido. PARTICIPANTES: Grupo, clase, a partir de 5 años. MATERIALES: Una silla menos que participantes. CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego tiene que desarrollarse con rapidez. DESARROLLO: Todos/as sentados /as en círculo. El animador/a sin (silla) dará comienzo al juego. Acercándose a alguien le preguntará: "¿te gustan tus vecinos?." Si la repuesta es NO, habrá de decir los nombres de las personas que le gustaría que vivieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha e izquierda, mientras que éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentará ser ocupado por los vecinos es atrapados. Durante el cambio de sitios, las personas del centro intentará ocupar una silla. Si la repuesta es SI, todo el grupo girará un puesto a la derecha. Cuando se oiga el tercer SI (no importa que sean dichos por diferentes personas) se girarán dos puestos a la derecha. Al cuarto, dos a la izquierda, y así sucesivamente. después de cada pregunta, las personas que queden sin silla continúa el juego.
81. **CORO DE NOMBRES:** DEFINICION: Se trata de decir tu nombre a una señal del animador/a. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego tiene que desarrollarse con rapidez. DESARROLLO: Todos/as en círculo. El animador/a en el centro de pie gritará con el brazo estirado señalando con el dedo. cada uno/a dice su nombre cuando el animador/a le señale. el/ella puede girar despacio, saltando, cambiando de lado.
82. **PELOTA AL AIRE:** DEFINICION: Consiste en lanzar y retomar una pelota, disco u otro objeto diciendo el nombre de una persona del grupo que tendrá que retomarlos antes de que caiga al suelo. OBJETIVOS: Aprender los nombre. Estimular la precisión en los envíos. PARTICIPANTES: Grupo, clase,..... a partir de 6 años. MATERIALES: Pelota, disco u objeto similar. CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego tiene que desarrollarse de forma rápida. Las

jugadoras/es no pueden entrar dentro del círculo mientras no sean nombradas. DESARROLLO: Los jugadores/as están de pie en el círculo, menos uno/a que está en el centro con el objeto a lanzar. La persona del centro lanza el objeto al aire al tiempo que dice un nombre, volviendo al círculo. La persona nombrada ha de tomarlo antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo al aire diciendo otro nombre. El juego continúa hasta que todos/as han sido presentados.

83. **PALMADAS:** DEFINICION: Se trata de decir el nombre propio y el de otra persona llevando el ritmo marcado. OBJETIVOS: Aprender los nombres. Desarrollar el sentido del ritmo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 5 años. MATERIALES: Ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: En círculo, el animador marca el ritmo: un golpe con las palmas de las manos sobre las piernas, una palmada, mano derecha hacia atrás por encima del hombro y con el pulgar mirando hacia atrás, este mismo movimiento con la mano izquierda. Al llevar la derecha hacia atrás hay que decir el nombre de uno mismo y al llevar la izquierda el de otra persona del grupo. Todo el grupo tiene que hacer los mismos movimientos llevando el ritmo. La persona nombrada dice su nombre y el de otra persona. Así sucesivamente hasta ser presentados todos algunas veces, sin perder el ritmo. Se pueden hacer variantes, cambiando el ritmo, habiéndolo también con los pies estando sentados.
84. **ME PICA AQUÍ:** DEFINICION: Este juego nos ayuda a aprender los nombres de los demás. cuando un grupo se reúne por primera vez, a menudo un juego activo de nombres proporciona un ambiente de seguridad y positivo, relajará la tensión que provoca el estar con gente nueva. OBJETIVOS: Aprender los nombres. Ayudar a los demás a recordar. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 8 años. 4. MATERIALES: ninguno CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Es bueno darse cuenta de que se puede ayudar a que la gente se acuerde de los nombres, no hay nada malo en no saberlos todos. La primera persona dice: "Se llama Juan y le pica allí" (rascando la cabeza de Juan) y yo me llamo María y me pica aquí" (rascándose). La tercera dice: "Se llama María y le pica allí y yo me llamo Carmen y me pica aquí" (rascándole a María y luego a sí misma.....).
85. **LA CESTA ESTÁ REVUELTA:** DEFINICION: Se trata de decir el nombre del compañero cuya fruta coincida con la que hemos dicho. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes. DESARROLLO: Cada

persona se considerará "plátano", a la persona de su derecha "limón" y a la de su izquierda "naranja" (o cualquier fruta que se quiera). El educador, en el centro, señalará a una persona y le dirá el nombre de una fruta, según la fruta que le diga la persona señalada tendrá que decir el nombre de la persona en cuestión. Si la persona señalada se equivoca, pasará a ocupar el lugar del educador, y así sucesivamente.

- 86. LA TELARAÑA (MADEJA DE LANA):** DEFINICION: Se trata de presentarnos ante el resto de los compañeros, cuando hemos acabado tenemos que lanzar un ovillo de lana a otro jugador que hará lo mismo. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. 4. MATERIALES: Una madeja de lana. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes. DESARROLLO: El que tiene la madeja de lana comienza diciendo su nombre, profesión, hobbies, etc., cuando termina lanza la madeja de lana a cualquier otro participante sosteniendo la punta de ésta, el que recoge la madeja dice también su nombre, aficiones, etc., y del mismo modo, sosteniendo la lana, lanza el ovillo a otro participante, así hasta que todos han dicho su nombre y demás. Para retomar el ovillo, se irá diciendo el nombre y todo lo que ha dicho la persona que anteriormente te ha lanzado la madeja, y se le lanzará ahora a él, así hasta que el ovillo queda recogido.
- 87. ALBUM DE RECUERDOS:** DEFINICION: Se trata de acertar las cualidades de cada uno. OBJETIVOS: Conocer a los demás. PARTICIPANTES: Más de 6, a partir de 14 años. MATERIALES: Fotografía de pequeño de cada participante, cartulinas, bolígrafos. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Se reparten cartulinas entre los participantes, las cuales deberán doblarlas por las mitad, en una parte pegarán la fotografía, y en la otra escribirán datos de la infancia, tales como: - Mi mayor travesura, - Mi primer amor, - Mi mejor regalo, - Mis primeros amigos, etc.. Una vez hecho todos los álbumes, se barajarán y se repartirán a los participantes, se irán leyendo uno a uno y se mostrará la fotografía, entre todos se tratará de adivinar a quién pertenece el álbum.
- 88. EXPLOTA GLOBOS:** DEFINICION: Consiste en decir el nombre de un compañero de una forma muy original. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Globos. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes. DESARROLLO: Se reparte un globo a cada participante, sale uno al centro con el globo entre las piernas dando pequeños saltos, cuando llega al centro señala a otra persona que irá, también, hacia el centro; el primero coge su globo

y se lo pone en el pecho, abraza al segundo y gritando su nombre explota el globo con un fuerte apretón. Cuando el globo explote el primero se volverá hacia su sitio en el círculo, y el segundo llamará a otra persona, así hasta que todos hayan explotado su globo.

89. **ESTOY SENTADO, Y AMO:** DEFINICION: Una variante al juego de la silla que nos sirve como juego de presentación. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes, que se sientan en sillas o en cuclillas. DESARROLLO: Se deja un hueco libre. La persona que tenga el hueco a la derecha salta ocupando el hueco libre a la vez que dice: Estoy sentado..., una 2ª salta correlativa a este diciendo: y amo..., una 3ª y última termina diciendo: muy, muy en secreto a (nombre de una persona del grupo), dejando la vacante a su izquierda. Los compañeros que estén a ambos lados de la persona nombrada deben impedir que éste vaya a ocupar el lugar libre.
90. **RULETA DE PRESENTACION (¡PLASH!):** DEFINICION: Una divertida forma de presentarse. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 12, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hacen dos círculos de igual número de componentes. DESARROLLO: Las personas del círculo exterior miran hacia dentro, y las del interior hacia fuera, empiezan a girar los círculos en sentido contrario, y a una palmada del educador se paran los círculos, las personas de los distintos círculos que caigan juntas comenzarán a hablarse presentándose y contándose cosas de ellos, el educador marcará el tiempo, y a otra palmada comenzarán los círculos a girar de nuevo, así hasta estar todos presentados.
91. **OCUPAR EL TERRENO:** DEFINICION: Correr cada vez más rápido. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes. DESARROLLO: Comienza un componente que a la vez que grita el nombre de un compañero se lanza hacia el lugar que éste ocupa, éste correrá hacia otro compañero, y así sucesivamente, tratando de que cada vez sea más rápido.
92. **RUEDA DE NOMBRES:** DEFINICION: Consiste en repetir los nombres de los demás. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes. DESARROLLO: Comienza uno diciendo su nombre. El de su izquierda dice el nombre del anterior y el suyo, y así

sucesivamente hasta el último, que deberá repetir todos los nombres. Se pueden meter varias variantes, tales como decir tu nombre y el de una fruta que empiece por la misma letra, decir tu nombre y algo que te gusta o disgusta, etc.

93. **RASGOS EN COMÚN:** DEFINICION: Consiste en sacar el mayor número de similitudes que hay entre cada pareja. OBJETIVOS: Aprender las características que tenemos en común con los demás. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide el grupo por parejas. DESARROLLO: Cada pareja debe sacar el mayor número de similitudes que hay entre ellos, como color de pelo, ropa, aficiones, familia, etc.. gana la pareja que mayor parecido tenga.
94. **EL CHULO:** DEFINICION: Una forma aun poco brusca de aprender los nombres de nuestros compañeros. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes. DESARROLLO: Uno de ellos se sitúa en medio y dirigiéndose a otro, le dice de malas maneras a la vez que le empuja: Eh, tú, quítate de ahí (nombre). El otro responde asustado: - ¿Porqué?, y el primero le tiene que decir un motivo cualquiera y le quita su lugar, el otro debe salir al centro y hacer la misma operación.
95. **EL GANGOSO:** DEFINICION: Una forma muy graciosa de decir los nombres. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hace un círculo entre todos los participantes. DESARROLLO: Los participantes deben decir uno a uno su nombre haciendo el gangoso. También lo pueden decir tartamudeando, chillando, sin decir las vocales, diciendo sólo las vocales, abriendo mucho la boca, etc.
96. **SI FUERA...:** DEFINICION: Juego de preguntas. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 5, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Se pide a un participante que piense en una persona del grupo, los demás deben adivinar quién es haciéndole preguntas del tipo: Si fuera... ¿Qué sería?, éste debe responder lo que más identifica con la persona que ha pensado. El que acierta la persona que es piensa a otro del grupo.
97. **PERSECUCIÓN DE NOMBRES:** DEFINICION: Juego de presentaciones. OBJETIVOS: Aprender los nombres. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES:

Bolígrafos, etiquetas adhesivas y folios. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** El grupo se divide en varios grupos. **DESARROLLO:** Cada componente se pega en la espalda su nombre y edad. Cada equipo debe descubrir y anotar el máximo de nombres y edades correctas, y tratar de que no descubran los nombres de las personas de su grupo.. Si el grupo ya se conoce, se pueden poner el nombre de algún personaje famoso y una edad inventada.

DINAMICAS DE AFIRMACION

Son juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los/as participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo/a, tanto internos (autoconcepto, capacidades,.....) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales, ...). Se trata a veces de hacer conscientes las propias limitaciones. Otras de facilitar el reconocimiento de las propias necesidades y poderlas expresar de una forma verbal y no verbal, potenciando la aceptación de todos/as en el grupo. Otras de favorecer la conciencia de grupo.

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

99. **EL ESCULTOR:** DEFINICION: Se trata de, por parejas, ir formando esculturas con el cuerpo. OBJETIVOS: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa. Favorecer la toma de conciencia del cuerpo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de los 8-9 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego se hace en silencio. DESARROLLO: Se juega por parejas, en las que uno hace de modelo y otro de escultor. El modelo deja que el escultor le mueva los brazos, piernas, cuerpo... para formar una escultura. La comunicación es en todo momento no - verbal. Una vez realizada la escultura, se intercambian los papeles. EVALUACION: Primero por parejas, por ejemplo expresando cómo se ha sentido cada uno, qué es lo que ha querido hacer, cómo ha sido la comunicación, etc.. Luego puede hacerse en el grupo.
100. **ABRAZOS MUSICALES COOPERATIVOS:** DEFINICION: Se trata de saltar al compás de una música, abrazándose a un número progresivo de compañeros, hasta llegar a un abrazo final. OBJETIVOS: Favorecer el sentimiento de grupo, desde una acogida positiva a todos los participantes. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de los 4 años. MATERIALES: Aparato de música o instrumento musical. CONSIGNAS DE PARTIDA: Que no quede ningún participante sin ser abrazado. DESARROLLO: Una música suena, a la vez que los participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los ,participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. el abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final. EVALUACION: El juego intenta romper el posible ambiente de tensión que puede haber al principio de una sesión o un primer encuentro. Dejar expresar a cada uno, cómo se siente y cómo ha vivido.
101. **EL LAVACOCHE:** DEFINICION: Se trata de que todos tomen contacto físico con el resto de los participantes. OBJETIVOS: Favorecer la afirmación, el sentirse querido y atrapado por el grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de los 7 años. 4. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Jugar despacio y con suavidad. DESARROLLO: El grupo forma dos filas, mirándose una a otra. Cada pareja, frente a frente, se convierte en una parte de una máquina de lavado de coches, haciendo los movimientos adecuados. Acarician, frotan y palmean al "coche" mientras pasa a través del túnel de lavado. Al llegar al final, se incorpora a la máquina, mientras otra persona reinicia el juego: Así sucesivamente, hasta que todos los participantes han sido

"lavados". EVALUACION: ¿Cómo se ha sentido el contacto físico, el grupo,...? La evaluación es importante especialmente si es la primera toma de contacto con el grupo.

- 102. EL AMIGO DESCONOCIDO:** DEFINICION: Se trata de elegir un amigo secreto, observando sus cualidades y valores. OBJETIVOS: Conocer las cualidades y valores de los compañeros. Aumentar la confianza en el otro. PARTICIPANTES: A partir de los 11 años principalmente. Grupo, clase,..... entre 10 y 30 participantes. MATERIALES: Papel y bolígrafo. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguno. DESARROLLO: Cada participante elige un amigo secreto, preferentemente entre los compañeros que menos frecuenta. No revela el nombre a nadie, ni siquiera al interesado. durante un tiempo determinado, cada uno va a estar atento a las cualidades y valores de este amigo secreto, apuntando las situaciones que le han ayudado a conocerle. Una vez terminado el tiempo, cada uno escribirá una carta a su amigo, explicándole lo que le parecía de él. Luego cada uno se lleva su carta y la lee. Al día siguiente de la lectura será interesante compartir con la persona los sentimientos vívidos. EVALUACION: Puede tratarse de compartir los sentimientos vividos, descubrimiento de varias personas, toma de confianza con el nuevo amigo, etc. Valonar el juego en relación a situaciones de la vida diaria.
- 103. TOCA AZUL:** DEFINICION: Induce al contacto físico. OBJETIVOS: Conocer las cualidades y valores de los compañeros. Aumentar la confianza en el otro. PARTICIPANTES: A partir de los 11 años principalmente. Grupo, clase,..... entre 10 y 30 participantes. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: El monitor anuncia "toquen azul" (u otro color u objeto). Los participantes deben tocar algo que lleve otra persona del color anunciado. "Toquen una sandalia" o "toquen una pulsera". Hay muchas variaciones, como "toquen una rodilla con el pulgar izquierdo". Es fenomenal hacerlo a cámara lenta. A los niños les encanta hacerlo muy despacio.
- 104. EI OVILLO:** DEFINICION: Se trata de decir lo que apreciamos de otras personas mientras vamos tejiendo. OBJETIVOS: Favorecer la afirmación de los demás. Cohesionar al grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,..... a partir de 8 años. MATERIALES: Un ovillo de hilo grueso o lana. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Todo el grupo sentado en círculo. El animador/a comienza lanzando el ovillo a alguien sin soltar una punta. Al tiempo que lanza el ovillo dice algo positivo que le guste o valore de la persona a quien se lo lanza. Quien recibe el ovillo agarra el hilo y lo lanza a otra persona. También dice algo que le guste. Así sucesivamente, siempre sin

soltar el hilo, para que vayamos tejiendo la telaraña. 7. EVALUACION: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Cómo hemos recibido las valoraciones? ¿Nos reconocemos en ellas?.

105. **VALENTINAS:** DEFINICION: Se trata de escribir o dibujar algo bonito a una persona o grupo, enviándoselo anónimamente. OBJETIVOS: Provocar actitudes positivas cara a uno/a mismo/a y los/as demás. Favorecer la autoestima Provocar dinamismo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 6 - 7 años. MATERIALES: Útiles de escribir. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: En una ficha de papel se dibuja algo bonito para una persona del grupo. Se le hace llegar sin que se sepa quien fue. EVALUACION: Comentar las reacciones de las personas que reciben las "valentinas".
106. **EL CORO DE LA TARDE:** DEFINICION: Se trata de reconocer cualidades positivas de las personas del grupo, de una misma y del grupo como tal. OBJETIVOS: Favorecer la autoestima y la cohesión grupal. Aprender a pensar en positivo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 8 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Sentados/as en círculo. El animador/a explica lo que cada persona del grupo tiene que decir. A modo de ejemplo: Decir la flor, el animal o el árbol que te recuerda la persona que está a tu lado, y por qué. Decir una cualidad de la persona situada a tu izquierda y ofrecer una de tus cualidades positivas a la de tu derecha. Decir una palabra, dos o tres, que expresen tus sentimientos agradables al estar con el grupo. EVALUACION: ¿Te fue fácil decir cualidades positivas? ¿escuchar las tuyas?.
107. **SMYE:** DEFINICION: Se trata de hacernos conscientes de las valoraciones positivas y negativas que recibimos. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación. Ser conscientes de los distintos tipos de valoraciones a los que se nos somete. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 8 años. MATERIALES: Pegatina o trozo de cartulina. Rotuladores. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Consiste en llevar una etiqueta pegada en el pecho con las siglas SMYE (Soy Majo Y Espabilado). Se trata de ponérsela por la mañana y cada vez que alguien te califique negativamente te quitas un trocito, colocándotelo de nuevo, con celofán, cada vez que recibas un comentario positivo. EVALUACION: Analiza las distintas reacciones y los motivos de las mismas. ¿Qué tipo de valoraciones se producen más, en qué situaciones y con qué tipo de personas?.

108. **SOY LIBRE:** DEFINICION: Una persona intenta liberarse de otra que le apresa. OBJETIVOS: Autoafirmarse físicamente. Tomar contacto. Energizarse y prepararse para un juego de rol. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de los 11 - 12 años. MATERIALES: ninguno CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Por parejas. Una de las personas se coloca detrás de la otra, mirando las dos en la misma dirección. La rodea con sus brazos tomando con su mano izquierda su mano derecha y viceversa, de manera que la otra persona por métodos legítimos intenta soltarse. Cuando lo consigue o se cansa, se cambian los papeles. EVALUACION: ¿Cómo se han sentido en ambos roles? ¿Cómo han sentido el papel de la fuerza física? ¿Y al estar aprisionados?.

DINAMICAS DE CONFIANZA

Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno/a mismo/a en el grupo. Construir la confianza dentro del grupo es imperante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión de grupo, como para prepararse para un trabajo en común, por ejemplo para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo. Los juegos de confianza necesitan una serie de condiciones mínimas para que adquieran todo sus sentidos e interés. Un juego, en lugar de estimularla, por tanto, en ocasiones ser contraproducente. Antes de empezar a trabajar con estos juegos, el grupo tiene que conocerse. Podremos ir introduciendo diversos juegos que exijan grados de confianza, siempre teniendo en cuenta en qué momento se encuentra el grupo.

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

EVALUACION: Se valorarán los sentimientos vividos y su importancia.

110. **EL VIENTO Y EL ARBOL:** DEFINICION: Una persona, en el centro del círculo, se deja bambolear de uno a otro, como las ramas de un árbol mecidas por el viento. OBJETIVOS: Favorecer la confianza en el grupo y en uno mismo. Eliminar miedos. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 5 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman pequeños grupos. La persona que sitúa en el centro permanecerá rígida. Los demás la empujarán suavemente. El juego ha de hacerse en el mayor silencio. DESARROLLO: Un participante se sitúa en el centro y cierra los ojos. Sus brazos penden a lo largo de su cuerpo y se mantiene totalmente derecho, para no caerse. El resto de los participantes, que forman un círculo a su alrededor, le hacen ir de un lado para otro, empujándole y recibéndole con las manos. Al final del ejercicio es importante volver a la persona en posición vertical, antes de abrir los ojos. EVALUACION: Es importante que cada uno exprese cómo se ha sentido.
111. **MUELLE HUMANO:** DEFINICION: Se trata de dejarse caer contra otra persona cada vez más lejos. OBJETIVOS: Favorecer la confianza. Estimular el equilibrio corporal y la cooperación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 10 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: El Grupo se divide por parejas. Los/as integrantes de cada pareja se colocan frente a frente con las palmas de las manos tocándose. Dan un paso hacia atrás y sin separar los pies del suelo se dejan caer hacia delante hasta apoyarse nuevamente en las palmas de las manos. Van repitiendo lo mismo cada vez desde un poco más atrás hasta que sea posible. EVALUACION: ¿Cómo se sintieron?
112. **EL JARDINERO:** DEFINICION: Consiste en retomar un objeto con los ojos tapados a través de un itinerario. OBJETIVOS: Desarrollar la confianza en sí mismo. Estimular la orientación espacial. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 4 años. MATERIALES: Un caldero u otro objeto que represente un instrumento de jardinería. Algo para tapar los ojos. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Los/as jugadores/as se sitúan en dos filas frente a frente a dos metros de distancia aproximadamente, representando a los árboles de una avenida. La primera persona que hace de jardinero/a tiene que situarse en un extremo de la avenida (pasillo) con los ojos vendados, debiendo ir en busca de un caldero (u otro objeto) que se encuentra en el otro extremo de la avenida. Este trayecto debe hacerse sin tocar los

árboles. Sucesivamente van saliendo nuevos/as jardineros/as, hasta pasar todo el grupo. EVALUACION: ¿Cómo se han sentido? ¿Cómo sintieron a las demás personas? ¿El espacio?. NOTAS: Para gente mayor se puede complicar el itinerario haciendo que el pasillo tenga curvas, etc.

113. **CONTROL REMOTO:** DEFINICION: Se trata de seguir el sonido de tu nombre con los ojos cerrados y sin chocarte con las demás personas del grupo. OBJETIVOS: Favorecer la confianza y aprender a orientarse mediante la escucha. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: Algo para taparse los ojos. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Se divide el grupo en dos, de forma que cada cual tenga su pareja. Una mitad ocupa el centro y se tapan los ojos. La otra mitad, a una cierta distancia son los/as lazarillos. Tendrán que guiar a su pareja tan sólo llamándola por su nombre y sin poder tocarla. EVALUACION: ¿Cómo se han sentido? ¿Han tenido dificultades para orientarse? ¿Cómo sintieron el espacio, las otras voces, ...?

114. **NARIZ CON NARIZ:** DEFINICION: Se trata de tocar la nariz del compañero/a con tu propia nariz y con los ojos cerrados. OBJETIVOS: Favorecer la comunicación en el grupo. Desarrollar la confianza. Permitir el contacto físico rechazando los estereotipos sexuales convencionales. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 años. MATERIALES: Algo para taparse los ojos. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Por parejas a una distancia de un metro aproximadamente. Una persona de cada pareja se tapa los ojos y se va adelantando poco a poco, intentando tocar con la punta de su nariz la de su compañero/a, que permanecerá inmóvil con los ojos abiertos y sin poder hablara. Tan sólo puede guiar al otro/a soplando suavemente para indicar su posición. Luego pueden cambiar los papeles o hacerlo los/as dos al mismo tiempo con los ojos tapados. EVALUACION: ¿Qué sensaciones experimentaron? ¿Hubo resistencias a hacer este juego? ¿Qué tipo de reflexiones surgieron?.

115. **ERES DRACULA O ERES TÚ EL AMOR DE MI VIDA:** DEFINICION: Todo el grupo con los ojos cerrados pasea por la sala, hasta que por los mordiscos de un/a drácula todos/as se vuelvan vampiros. OBJETIVOS: Crear un ambiente de distensión. Favorecer la confianza en el grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: Algo para taparse los ojos. CONSIGNAS DE PARTIDA: Delimitar la zona de juego. DESARROLLO: Todo el grupo con los ojos cerrados se pasea por la zona de juego. El animador/a nombra a una o dos personas Dráculas. Cuando cualquier persona choca con otra le pregunta: "¿Eres Drácula?"; si

no lo es, contestará negativamente diciéndole su nombre, y ambas continúan paseando. Si es un/a Drácula no contesta con su nombre, sino dándole un mordisco en el cuello a la vez que da un gran grito. A partir de ese momento, al ser contagiosa la mordedura, se convierte en un/a nuevo Drácula. El juego continúa hasta ser todos/as Dráculas. EVALUACION: ¿Cómo se han sentido? ¿Hubo miedo a confianza? NOTAS: Se puede hacer igual pero cambiando la pregunta, por "¿Eres tu el amor de mi vida?", pasando los/as Dráculas a ser los/as amantes secretos.

DINAMICAS PARA FOMENTAR LA COOPERACION

En estos juegos la colaboración entre los participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo. Aunque en muchas ocasiones existe el objetivo de una finalidad común en el juego, esto no quiere decir que éste se limite a buscar esa finalidad, sino a construir un espacio de cooperación creativa, en el que el juego es una experiencia lúdica. Las condiciones exteriores y los elementos no humanos influyen en los juegos, centran en todo caso la situación a superar. Los juegos de cooperación utilizan al máximo estos factores, disminuyendo la competición. Se trata de que todos/as tengan posibilidades de participar, y en todos caso, de no hacer de la exclusión el punto central del juego

116. **AMANECER EN LA JUNGLA:** Cada uno elige un animal de la jungla. Cierra los ojos y se imagina que amanece. Los animales empiezas a despertarse. Empiezan a hacer el ruido del animal elegido, al principio muy bajito y luego cada vez más fuerte en la medida que el día avanza. La intensidad más fuerte indica el punto del día de mayor actividad. Posteriormente los sonidos irán perdiendo fuerza hasta el silencio que representará el ocaso del día.
117. **LA GRAN TORTUGA:** Este juego aconseja disponer de un gimnasio o sala grande sin demasiados obstáculos que puedan entorpecer el avance de la tortuga. El "caparazón" de esta será una gran colchoneta de gimnasio, o colchones que no resulten muy pesados. Pero en caso de no disponer de colchonetas, cualquier manta, colchoneta o similar puede servir. Según el tamaño de la colchoneta, dividiremos a los niños en grupos de cuatro a diez. Los niños se colocan a cuatro patas, cubiertos por la "concha de tortuga". Sin agarrarla, tienen que intentar moverla en una dirección o hacerla recorrer un itinerario determinado. Si los niños no se organizan y cada uno va a lo suyo, la tortuga acabará en el suelo. pronto se darán cuenta que es necesario cooperar para moverla con cierta soltura. Los niños de cuatro años, con paciencia,

por parte del responsable, van ensayando diferentes formas hasta que consiguen moverla. Los de cinco y seis años logran superar obstáculos con ella sin que se les caiga por el camino. Los de siete son capaces de bajar escaleras y hasta escaparse del colegio.

118. **DRAGON:** Va bien con no más de ocho personas; siete participantes para adultos o siete a ocho para niños. Todas las personas se sitúan en fila. Cada persona toma la cintura del que tiene delante con las manos. Entonces la "cabeza" (primera persona de la fila) del dragón intenta tocar la "cola" (última persona de la fila) , mientras que el "cuerpo" (las demás personas) ayudan a que la cola no sea tocada, sin que cada persona pierda el contacto con quien tiene delante. Si hay más de un dragón cada uno puede operar independientemente.
119. **FILA DE CUMPLEAÑOS SIN HABLAR:** Una actividad exigente y cooperativa. El director de juego solo da estas instrucciones: "Sin hablar, haced una fila según el día y el mes de vuestro cumpleaños. Tenemos que hacer una fila desde enero hasta diciembre". Los participantes tienen que buscar la manera de comunicarse sin palabras y dónde deben empezar y terminar la fila. No importa mucho que no salga todo correcto. La idea es que trabajen juntos.
120. **SILLAS MUSICALES NO ELIMINATORIAS:** El objetivo es mantener todos/as en el juego, incluso cuando las sillas sean sistemáticamente quitadas. Como en la versión competitiva, la música suena y más sillas se quitan cada vez que la música se detiene. En este juego, sin embargo, cada vez más niños/as tiene que juntarse en el grupo, sentados en parte de la silla o encima de otros/as para mantenerse todos en el juego. Al final los niños y/o niñas que comenzaron el juego acaban delicadamente encaramados en una silla, como oposición a las criaturas frustradas que se quedan fuera con un "ganador" en una silla. En el caso de que no haya sillas a mano, se pueden usar personas a gatas.
121. **PIO – PIO:** Una actividad para grupos grandes (15 o más). Todos cierran los ojos y el monitor murmura a uno o una. "Tu eres papá o mamá gallina". Ahora todos/as empiezan a mezclarse, con los ojos cerrados. cada uno/a busca la mano de otro u otra, la aprieta y pregunta: "¿Pío - pío?". Si el otro también pregunta "¿Pío - pío?" se suelta de la mano y siguen buscando y preguntando, aparte de la mamá o el papá gallina que mantiene siempre silencio. Cuando una persona no le contesta; ésta sabe que ha encontrado a papá o a mamá gallina y se queda atrapado de la mano guardando silencio. Siempre que alguien da con el silencio (ahora dos personas se quedan atrapados formando parte de ellos. Si alguien encuentra

unas manos cogidas y silencio, puede entrar a formar parte del grupo. Pronto se oirán menos "Pío - pío" hasta que todos estén atrapados. luego el responsable les dirá que abran los ojos. Siempre causa sorpresa.

122. **CARRITO DE VERDURAS:** Las personas se sientan en un círculo, quedándose uno en el centro. En parejas, elegir una verdura y los dos que la han elegido intentan cambiar de silla cuando el del centro la nombre, éste también intenta sentarse. Al que se queda sin silla le toca estar en el centro para hacer un nuevo llamamiento. Cuando el llamamiento es "carrito de verduras" todos tienen que cambiar de sitio. Si hay más de 20 personas, cada cuatro tienen que ser la misma verdura en ves de dos. Se necesitan sillas fuertes y mucho sitio. Variación: Se pueden usar los nombres de provincias y cambiar todos de sitio cuando el del centro nombra la región. Ejemplo: "Andalucía".
123. **SERPIENTE GIGANTE:** Los niños comienzan tirándose boca abajo y cogiendo los tobillos de la persona de delante para hacer una serpiente de dos personas que se deslizan por el suelo sobre sus estómagos. Después se unen para formar una serpiente de cuatro personas, una de ocho y así hasta que todo el grupo es una serpiente gigante. A los niños les gusta ver si pueden hacer que la serpiente se revuelque sobre su lomo sin acabar separada, probando con diferentes largos. La serpiente también puede subir "montañas", atravesar "agujeros" o subir árboles", o puede acurrucarse e irse a dormir. Se necesita una serpiente coordinada para hacer estas últimas cosas. Lo que a los niños parece divertirles más es hacer todos juntos una gran serpiente.
124. **TE QUIERO DULZURA PERO AHORA NO PUEDO REÍRME:** Los participantes se sientan en círculo para lograr un juego divertido. La primera persona le dice al compañero de su derecha o izquierda: "¿Me quieres dulzura?". Esta persona responde: "Sí. te quiero dulzura, pero ahora no puedo reírme". A continuación la primera persona intenta hacer reír a la segunda. Esto continúa alrededor del círculo hasta que la primera persona es preguntada: "¿Me quieres dulzura?". Si alguien se ríe al ser preguntado provocará la risa de los demás.
125. **LIBRO MÁGICO:** Es un juego de gestos. El libro mágico es un lugar imaginario en el centro de un círculo de jugadores. Cada jugador por turnos, va al libro y saca algo, en ese momento simula la una actividad relacionada con el objeto que él / ella ha sacado. Por ejemplo un jugador saca una raqueta y simula jugar al tenis. Los que adivinen la simulación y el objeto/s pueden ir al centro del

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

126. **TORMENTA:** Una persona hace de director de orquesta de la tormenta y se pone en el centro del círculo. Igual que con una orquesta, va reuniendo a todos, uno por uno, a la tormenta (sinfonía). indica a una persona y frota las manos. Esta persona la imita, y el director va dando vuelta a todo el círculo hasta que estén todos frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicando que debe chascar los demás siguen frotándose las manos. Ahora de la vuelta otra vez hasta que todos hayan dejado de frotar las manos y estén chasqueando los dedos. Ahora indica, uno por uno, que den palmadas en los muslos y luego que den palmadas en los muslos al mismo tiempo que pisotean el suelo - el creciendo de la tormenta - . Al igual que en una tormenta, el ruido afloja mientras el director da los mismos pasos en orden contrario hasta que la última persona deja de frotarse las manos.
127. **FAMILIA DE ANIMALES:** El animador o responsable prepara papelitos en los que van escritos nombres de animales. para un grupo de veinte personas bastan seis clases de animales. Así habrá cuatro gatos, cuatro pollitos, cuatro loros,... Los papelitos se sortean o se reparten entre los participantes, de forma que todos tengan uno. Cuando los participantes saben el animal que les ha correspondido, recorren la habitación con los ojos vendados (para grupos mayores de 20 participantes esto no es necesario), imitándolo con la voz y los gestos. el objetivo del juego es reconocer a otro de la misma especie, darle la mano y proseguir juntos la búsqueda. Así los gatos buscan a otros gatos con su andar a cuatro patas y el sonido de "miau", los pollitos con sus aleteos y su "pío, pío", etc.
128. **ENANITOS Y DUENDES:** Los jugadores se dividen en dos grupos del mismo número. un grupo serán enanitos y otros duendes. Los enanitos acuerdan en secreto de qué color van a ir supuestamente vestidos. Enanitos y duendes bailan juntos cualquier canción, y al final de cada estrofa un enanito distinto cada vez pregunta a un duende: "¿de qué color son nuestros vestidos nuevos?". El duende nombra un color, y si no acierta, los enanitos responden con un sonoro ¡no! Y bailan una nueva estrofa. Así hasta que el duende de turno acierta el color. Entonces los enanitos responden ¡sí! y corren a escaparse hacia una zona, un árbol o cualquier otro lugar que hayan es atrapado como "casa". los

duendes tratan de atrapar tantos como puedan. Después se invierten las tornas y los duendes escogen el color. En este juego no hay no vencedores ni vencidos. Lo que sí hay es mucho gasto de energía entre bailes y proyecciones. Para que no ocurran desgracias personales habrá que calmar de vez en cuando a algún enanito bruto o duende temerario.

129. **PASAR UN VASO DE AGUA:** Todos permanecen en círculo con un vaso de papel en la boca (el borde atrapado entre los dientes). Una persona comienza a verter el agua dentro del vaso de la que tiene al lado (sin utilizar las manos) y así sucesivamente alrededor del círculo. Juego muy bueno para el verano.
130. **FORMAS:** Este es un buen juego para un descampado o playa poco concurrida, un día en que apetezca estirarse en el suelo. A las "formas" puede jugarse horas y es más entretenido cuando más sean. Todos los jugadores forman un solo equipo que en un conjunto debe construir algo en común: una letra, un número, una palabra, un animal, una figura, etc. Si el número de participantes lo permite se trata de construir esta forma entre todos. Se puede realizar sobre el suelo con los jugadores estirados. A medida que adquirimos práctica podemos proponer forma con volúmenes, con los participantes de pie, sentados o unos encima de otros. Por ejemplo, si somos cuatro, podemos formar el número 77 sin grandes dificultades. Usando con imaginación brazos y piernas se pueden representar formas difíciles. Si disponemos de un observatorio elevado podemos fotografiar las formas y de paso obtener buenos retratos de grupo.
131. **REGAZOS MUSICALES:** Es una versión cooperativa del juego de las sillas. el grupo entero forma un círculo, todos mirando en la misma dirección, muy juntos y con las manos en la cintura del que tiene delante. Cuando empieza la música todos comienzan a andar. Cuando para, intentan sentarse en el regazo de la persona que tiene detrás. Si el grupo entero consigue sentarse sin que nadie se caiga, el grupo entero gana. Si alguien se cae, la gravedad gana. Funciona mejor con más de diez personas de aproximadamente la misma talla.
132. **JUGADA EN FORMA DE CRUZ:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: 2 cuerdas gruesas, 4 pedazos de cuerdas finas, 4 recipientes y 4 pesos que quepan en ellos. DESARROLLO: Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x. Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los pesos. Los 4 equipos se

posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el peso dentro de su recipiente. Versión cooperativa: Exactamente lo mismo, solo que se coloca una tabla de madera en el centro de la cruz con una botella parada. La idea es que todos los equipos coloquen sus pesos en los recipientes sin que la botella se caiga.

133. **AROS MUSICALES:** DEFINICION: El juego consiste en no salirse del aro e intentar que el mayor número de participantes se introduzcan dentro de un mismo aro. OBJETIVOS: Introducir la idea de cooperación, mediante la coordinación de movimientos. PARTICIPANTES: Grupo, desde 10 personas. MATERIALES: Aros de psicomotricidad y un equipo de música. CONSIGNAS DE PARTIDA: Para comenzar a jugar los participantes se agruparán por parejas, colocándose cada una de ellas dentro de un aro de psicomotricidad. DESARROLLO: Cada miembro del grupo sujeta una parte del aro y, mientras suena la música, baila por la habitación manteniéndose dentro del aro. Cada vez que la música deje de oírse, los jugadores de dos aros diferentes formarán equipo, colocándose juntos en el interior de los dos aros (uno encima del otro funcionan como uno solo). El juego continúa hasta que la mayor número posible de participantes estén dentro del único aro. Es importante que exista una coordinación de movimientos entre las personas que están dentro de un mismo aro a la hora de moverse, no sólo por la idea de cooperación sino por el dominio del propio cuerpo. VARIANTES : Mantener los aros quietos en el suelo: Los participantes bailan alrededor de ellos, saltando dentro cuando la música para. Antes de que la música comience a sonar se eliminará un aro y todos los jugadores colaborarán para que al menos una parte de cada uno de ellos esté dentro del aro o aros que permanezcan. Se puede jugar también con sillas: Se comienza con tantas sillas como personas. Las sillas estarán dispuestas en círculo y la gente correrá alrededor. A cada silencio musical se irán retirando sillas, intentando lograr acabar todo el grupo sentado en una sola silla.
134. **ÓRDEN EN EL BANCO:** DEFINICION: Se trata de conseguir ordenarse y cambiar de lugar a través de un espacio muy estrecho. OBJETIVOS: Favorecer la coordinación de movimientos y la cooperación. Permitir el acercamiento y contacto del grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: Un banco lo suficientemente largo para que entren todos/as. Si no lo hay se puede dibujar, o marcar con cinta aislante, dos líneas paralelas en el suelo. El ancho debe ser de unos 20 cm. CONSIGNAS DE PARTIDA: Nadie puede bajarse del banco o salirse de las líneas. DESARROLLO: El animador/a invita al grupo a montarse sobre el banco. Una vez todos/as colocados se explica

que el objetivo es colocarse según las edades, o la fecha de nacimiento, o la estatura. EVALUACION: Puede girar en torno a cómo hemos logrado desplazarnos sin caernos, cómo se ha sentido el apoyo del grupo, su proximidad, ...etc.

135. PASEO DE NARICES: DEFINICION: Se trata de hacer pasar una caja de cerillas de una nariz a otra. OBJETIVOS: Coordinar movimientos, desinhibirnos y pasar un rato divertido. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 5 años. MATERIALES: La cubierta de una caja de cerillas de tamaño normal, suficiente para que quepa la nariz. CONSIGNAS DE PARTIDA: NINGUNA. DESARROLLO: Colocados en círculo comienza el animador/a metiendo la nariz en la cubierta. Sin utilizar ninguna otra parte del cuerpo ha de conseguir pasarle la caja a la nariz de la persona de la derecha. Así sucesivamente hasta recorrer todo el círculo. EVALUACION: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué papel jugaron en la cooperación elementos externos como los prejuicios de la proximidad, etc.?. NOTAS: Si hay gente resfriada puede ser "una maravillosa forma de cooperar con los virus". Una variante puede ser con una manzana agarrada entre la barbilla y el cuello.

136. CONSTRUYENDO LA MÁQUINA: DEFINICION: Se trata de construir una máquina entre todos/as. OBJETIVOS: Lograr la coordinación de movimientos y fomentar la idea de que todos/as tenemos algo que aportar al trabajo común. Desarrollar la imaginación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 5 años. Mejor en grupos de no más de 15 personas. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: El animador/a propone: "vamos a hacer una máquina y todos/as somos parte de ella". Cada grupo pequeño escoge la máquina a crear: lavadora, túnel de lavado, máquina de escribir, una imaginaria, Alguien comienza y los/as demás se van incorporando cuando vean un lugar donde les gustaría situarse, incorporando un sonido y un movimiento. Hay que asegurarse de que lo que se añade conecta con otra parte de la máquina. EVALUACION: ¿Cómo se tomó la decisión de la máquina a construir? ¿Cómo te sentiste con tu aportación a la máquina?.

137. EL ARO: DEFINICION: Consiste en elevar un aro desde el suelo hasta la cabeza sin poder utilizar las manos. OBJETIVOS: Desarrollar la cooperación y el trabajo en equipo. Estimular la coordinación de movimientos. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... divididos en subgrupos de 5 jugadores. A partir de 8 años. MATERIALES: Un aro por equipo. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: El animador/a invita a 5 o 6 jugadores a colocarse alrededor de cada aro. Se colocan muy juntos, poniendo

los brazos sobre los hombros de las compañeras/os, de forma que el aro quede sobre sus pies. La idea es que han de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter todos/as la cabeza dentro de él. EVALUACION: Se puede hablar sobre la importancia del trabajo en equipo. NOTAS: Otra posibilidad de juego con el aro, o una forma de terminar el juego con todo el grupo, puede ser el formar un círculo tomados de una forma un poco especial. Mirando todos/as en la misma dirección cada jugador/a pasa su brazo derecho por debajo de las propias piernas para tomar la mano izquierda de la persona que está detrás de él, al mismo tiempo que da su mano izquierda al que tiene delante. Un jugador/a introduce el aro y éste debe pasar por todo el círculo sin que los jugadores suelten las manos.

138. **LA ERE:** DEFINICION: Se trata de ir incorporando gente al grupo perseguidor. OBJETIVOS: Desarrollar la colaboración y la observación de lo que aporta la incorporación de más gente a un trabajo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 5 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Establecer al principio unos límites de espacio entre los cuales se desarrollará el juego. DESARROLLO: Una persona, la "ere", persigue a los demás. Cuando ésta toca a la otra persona, se incorpora a la "ere" y los dos, agarrados de las manos, siguen persiguiendo a los demás. El proceso sigue hasta incorporar a todos/as. . EVALUACION: Puede girar en torno al tema de las ventajas e inconvenientes del trabajo individual y el de un grupo. Las aportaciones que puede conllevar el unirse a más gente, ... etc.

GRANDES JUEGOS DE INTERIOR

La televisión ha divulgado en el público ciertas formas de distracciones basadas sobre los "conocimientos" en ciertos campos, sobre la astucia y el trabajo en equipo. Estos son los llamados juegos de interior, muy prácticos para llenar momentos de descanso en el aula o fuera de ella en el que los grupos de niños exigen una minuciosa preparación y se desarrollan a tenor de reglas muy concretas, que les confieren un aspecto de "seriedad" y desarrollan su crédito en el círculo de los que los practican. Sabemos perfectamente que los niños se apasionan por los juegos en los que pueden ejercitar su memoria, utilizar los conocimientos adquiridos. Les gusta enfrentarse con tareas complejas, pero siempre a su alcance, las cuales superan gracias a la solidaridad y al espíritu de equipo. Del

139. **LA VISITA AL ZOOLOGICO:** DEFINICION: ¿Quién dijo que eran difíciles las ciencias naturales? El juego consiste en descubrir un animal. OBJETIVOS: Aprender ciencias naturales jugando. PARTICIPANTES: Grupo, clase, de 4 a 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Hay que estar concentrado para no fallar y así obtener más puntos. DESARROLLO: El juego consiste en descubrir un animal. Para ello, se da la primera pista, la más difícil. En orden decreciente en cuanto a complicación, se han de dar hasta una docena de pistas. Al niño se le dan diez puntos cuando ha acertado con la primera característica, nueve si ha descubierto el animal con la segunda pista y así sucesivamente. Se propone un modelo: 1. Animal con planas, pelo, escamas o piel lisa. 2. Mamífero u ovíparo. 3. Carnívoro, herbívoro, omnívoro o insectívoro. 4. Animal muy grande, grande, mediano, pequeño o minúsculo. 5. Vive en grupo o solo. 6. Hábitat.. 7. Comestible o no. 8. ¿Sabe nadar? 9. Puede tenerse en casa o en el jardín. 10. Sonido que emite.
140. **TOMA Y DAME:** DEFINICION: Adecuado para aplacar fiestas y celebraciones que suelen acabar como un campo de batalla. OBJETIVOS: Favorecer el sentimiento de grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase, de 4 a 7 años. MATERIALES: Hay que sacrificar esa ropa vieja de papá que ya no se pone, por ejemplo: dos camisas, dos pares de calcetines, dos jerseys y dos pantalones cortos. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Dos equipos alineados frente a frente. Con la señal se salida, comienza una carrera de vestirse y desvestirse con relevos. El primer miembro de cada equipo se tiene que poner toda la ropa. Una vez conseguido, ser irá quitando las prendas y pasándoselas al segundo, que hará lo mismo. Así hasta el último relevista. ¿Quién ganará?
141. **ABRACADABRA:** DEFINICION: Acertar cual es el objeto que ha desaparecido. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual. PARTICIPANTES: Máximo de 6 niños, de 7 a 11 años. MATERIALES: 20 objetos diferentes. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna: DESARROLLO: Uno de los niños hace de mago. El juego comienza colocando una veintena de pequeños objetos encima de la mesa. Los participantes los observan durante dos minutos, se dan la vuelta y pronuncian la frase: "Abracadabra. Desaparece". El mago infantil tiene que suprimir uno de los objetos. Gana quien primero se dé cuenta de que es lo que ha desaparecido.
142. **LAS ABEJAS TRABAJADORAS:** DEFINICION: Parecido al veo, veo pero más animado. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación. PARTICIPANTES: 12 niños, de 7 a 11 años.

MATERIALES: Objetos varios. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** Uno de los niños sale de la habitación, mientras los otros eligen un objeto: un cuadro, un reloj.....**DESARROLLO:** Al incorporarse el niño que salió, el resto imitará el ruido de las abejas: "Bzz, bzz....", aumentando la intensidad si se aproxima al objeto seleccionado y disminuyendo si se aleja de él. Tendrá que adivinarlo en tres minutos si quiere ganar.

143. EL GUARDIAN DEL TESORO: **DEFINICION:** Para campamentos lluviosos en los que no podemos salir del refugio **OBJETIVOS:** Desarrollar la capacidad de concentración. **PARTICIPANTES:** Un grupo, una clase,... de 7 a 11 años. **MATERIALES:** 1 piedra y una caja. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** Uno de los niños hace de guardián. El resto, de posibles ladrones. **DESARROLLO:** Haciendo un círculo de un par de metros de diámetro, el guardián se sitúa en el medio con los ojos vendados, con las piernas cruzadas y con una piedra dentro de una caja, a un par de palmos de las piernas del guardián (en el caso de que tengáis algún lobato revoltoso, sustituir la piedra por un objeto menos peligroso). Ése es el tesoro que uno de los ladrones tendrá que birlar. ¿Quién será?. Los niños lo deciden mediante señas. El ladrón habrá de acercarse, sin hacer el más mínimo ruido y tendrá que volver con el tesoro a su sitio. Si el guardián detecta el más leve sonido, gritará: "Ladrón" y señalará el lugar donde cree que está el caco. Si éste ha sido desenmascarado, se designará otro guardián y el ladrón volverá a su sitio. Si consigue robar el tesoro, él se convertirá en el nuevo guardián del tesoro.

144. PALPAR A CIEGAS: **DEFINICION:** Para campamentos lluviosos en los que no podemos salir del refugio **OBJETIVOS:** Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual. **PARTICIPANTES:** Un grupo, una clase,... de 7 a 11 años. **MATERIALES:** Se necesita una veintena de objetos, preferentemente algunos bastante parecidos entre sí (por ejemplo: una cerilla y un palillo). **CONSIGNAS DE PARTIDA:** ninguna. **DESARROLLO:** Los niños deberán tener los ojos vendados y sentarse formando una fila. Un responsable hará de director de juego y dará el primero de los objetos a quien encabece la fila. Cuando lo haya tocado durante unos segundos, éste se lo pasará al segundo y recibirá el segundo objeto. Así hasta que hayan pasado los veinte objetos por las manos de los niños. Es conveniente que no haya tiempo entre un objeto y el siguiente. Al final, se les da un papel y un bolígrafo a cada jóvenes y tendrán que anotar todos los objetos que recuerden, preferiblemente en el ordenes en que los han recibido. ¿Quién tendrá memoria de elefante?

145. **¿DONDE SE ESCONDEN?:** DEFINICION: Para campamentos lluviosos en los que no podamos salir del refugio OBJETIVOS: Se trata de descubrir palabras. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años. MATERIALES: Papel y bolígrafos. CONSIGNAS DE PARTIDA: No vale copiarse del compañero. DESARROLLO: Un responsable elaborará una lista de vocablos que tengan entre ocho y doce letras. Dice la primera de ellas, por ejemplo: "Mestizaje", y la define. Desde ese momento, los niños, pertrechados de papel y bolígrafos, tendrán que escribir todas las palabras que se le ocurran con las letras de mestizaje": mesta, jeta, tiza, as... Tres minutos más tarde cada participante lee su lista, se desprecian las palabras que se hayan repetido, aunque solamente sea en dos listas, y se da un punto por cada palabra única.
146. **AL CESAR LO QUE ES EL CESAR:** DEFINICION: Para muchos jugadores esta será su primera actuación en público. OBJETIVOS: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años. MATERIALES: Papel y bolígrafos para la preparación. CONSIGNAS DE PARTIDA: De la calidad de sus representaciones dependerá a victoria. DESARROLLO: Antes de comenzar a jugar hay que preparar unos papelitos con oficios (jardinero, enfermera...) y otros con una herramienta típica de cada uno de ellos(rastrillo, jeringuilla...). Los papelitos se introducen - bien doblados - en un saco. Cada participante coge uno. Los que hayan sacado una profesión se van a un rincón de la habitación y, uno a uno, han de ir representando su oficio mediante química. Los niños que tengan un instrumento y que reconozcan que el suyo es el más apto para ese oficio han de acercarse a su pareja. Alguien tiene que cronometrar cuándo tarda cada pareja en unirse. Gana la que lo haga en menos tiempo.
147. **LA CADENA DE GESTOS:** DEFINICION: Un juego que puede ocasionar disparatadas situaciones OBJETIVOS: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: La mitad de los niños tiene que salir de la habitación. DESARROLLO: La otra mitad del grupo decide un oficio a representar y llama a un niño de los que salió. Ante él, un voluntario le representa el oficio y el recién llegado observa durante un minuto. Tras ese tiempo, se hace regresar a un segundo niño. Quien entró en primer lugar representa el trabajo que ha creído entender. Así hasta completar la cadena de concursantes. El último debe adivinar el oficio que se eligió al principio. Lo más divertido es que el oficio va degenerando y, lo que inicialmente era un jardinero, acaba siendo una enfermera. El juego

vuelve a comenzar con el equipo que salió de la habitación como promotor del oficio.

148. **PELOTA TIENE TRES SILABAS:** DEFINICION: Para desarrollar el vocabulario sin soltar el balón. OBJETIVOS: Desarrollar el vocabulario. PARTICIPANTES: Un grupo, una clase,... de 11 a 14 años. MATERIALES: Un balón. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Se sientan en círculo y se lanza el balón a uno de ellos diciendo una sílaba: "DO". El receptor dice otra sílaba - la que quiera -, y pasa el balón. Éste tendrá que intentar completar una palabra y pasar el balón. La palabra se amplía todo lo que dé de sí. el que consigue quedarse con la palabra se anota tantos puntos como sílabas tenga el término. Variantes con el pie, restando puntos si el balón cae....
149. **¿CUÁLES SON LOS MÁS FUERTES?** DEFINICION: Éste es un juego un poco violento, que no hay que prolongar, será una buena válvula de escape físico para los niños, tras una prolongada inmovilidad. OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipo. PARTICIPANTES: Número par, mínimo 6, máximo 10. A partir de 10 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Al principio del juego las manos tienen que estar colocadas rigurosamente en la línea media del recinto donde estamos jugando. El árbitro vigilará eso para evitar toda disputa. DESARROLLO: Los jugadores se colocan en los dos asientos, formando dos bandos opuestos, de forma muscular aproximadamente equilibrada. Cada fila coge las manos de la de enfrente, según el dispositivo mostrado por el dibujo. Esta disposición de manos cruzadas tiene por finalidad no hacer de este juego una lucha individual, no una lucha de equipo, permitiendo equilibrar mejor las fuerzas. A una señal del árbitro, cada uno tira de sus adversarios hasta que un bando haya atraído al otro. Se tiene el derecho de apuntalarse en la aparte inferior del asiento de enfrente, pero no de poner los pies encima. Se repite esto cinco veces, tras lo cual se declara ganador al bando que ha atraído al otro hacia sí con mayor frecuencia. *NOTA:* Después de cada victoria o derrota los bandos podrán cambiar su posición interior, en función de las fuerzas del adversario.
150. **LOS AMIGOS:** DEFINICION: Juego de manos. OBJETIVOS: Fomentar la atención y destreza de los participantes. PARTICIPANTES: Número par, mínimo 6, máximo 12. A partir de 8 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: El conductor del juego canta o silba una canción conocida. Los demás tiene las manos colocadas abiertas sobre las rodillas. Cuando bruscamente el canto se interrumpe, cada mano

procura tomar la mano de otro jugador. Se juega con las manos y ninguna debe quedarse sin pareja. Pero el conductor del juego, una vez cada dos, mete una mano en su bolsillo. Así es cómo hay siempre un número impar de manos, y forzosamente queda una desocupada. el propietario de esta mano "viuda" se la mete en el bolsillo hasta el final del juego. Gana el último jugador queda enfrentado con el conductor. ¿Atención! El conductor tiene interés en desplazarse de un extremo al otro de la zona de juegos. NOTA: En caso de disputa: tres manos juntas, es el par más simétrico el que gana (manos derechas juntas o manos izquierdas juntas). Si este criterio no basta para desempatar: tres manos izquierdas, por ejemplo, hay empate. Resulta evidente que una tercera mano, llegada con retraso cuando las otras dos ya están asidas, es eliminada sin discusión posible. VARIANTE: El conductor, en lugar de cantar, puede contar un cuento, y las manos deberán unirse por parejas cada vez que pronuncie una palabra fatídica, convenida de antemano.

151. **LOS CONTRARIOS:** DEFINICION: Este juego es muy gracioso para los espectadores, si el conductor sabe elegir gestos divertidos. OBJETIVOS: Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa. PARTICIPANTES: 2 solamente, pero los espectadores no se aburren, a partir de 10 años. MATERIALES: Dos gorros, preferentemente dos sombreros de guardia, confeccionados con periódico. CONSIGNAS DE PARTIDA: Un jugador coge los dos sombreros de papel y va a ofrecer uno a un jugador de su elección. 6. DESARROLLO: A partir de este momento, este último debe efectuar los gestos exactamente contrarios a los realizados por el primer jugador. Si el conductor se pone el sombrero, el otro tiene que descubrirse. Si el conductor ríe, el otro tiene que llorar. Si el segundo jugador comete un error es eliminado, y entrega su sombrero al conductor, el cual va a ofrecerlo a otro jugador. Si no comete ninguna equivocación durante tres o cinco minutos (tiempo a convenir), resulta él ganador. Se convierte entonces a su vez en conductor, y coge el sombrero para ir a ofrecerlo a otro.

152. **¡HOP ! ¡TOCADO!**: DEFINICION: Juego de atención y rapidez de movimientos. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido después de una reunión o actividad anterior menos divertida. PARTICIPANTES: Mínimo 7, máximo 12, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: El conductor del juego se coloca en el pasillo que se forma entre los jugadores, delante de la puerta de la zona de juegos. Los jugadores se halan sentados en igual número en dos filas, con los pies descansando normalmente en el suelo. DESARROLLO: El conductor del juego tiene las dos manos levantadas a la altura de los hombros; cuando cierra una, la derecha por ejemplo, los jugadores

situados en este lado deben tomar, mediante "itocado!", a los jugadores del asiento de enfrente. Pero estos últimos son invulnerables si levantan los dos pies antes de ser tocados. Si el conductor cierra el puño izquierdo, los papeles quedan invertidos. los jugadores del asiento de la izquierda deben tomar, mediante "itocado!", a los del asiento de la derecha, los cuales pueden igualmente convertirse en invulnerables con sólo levantar los pies antes de ser tocados. Cuando el conductor cierra ambos puños a la vez, nadie tiene que moverse, y los pies tienen que ser mantenidos en el suelo. El que se mueve pierde un punto. Cada falta es penalizada con un punto malo. Transcurrido el tiempo convenido de antemano, el jugador que tenga menos puntos de penalización es declarado ganador. También pueden sumarse los puntos por bando: el árbitro los apunta rápidamente cada vez. resulta ganador el bando que suma menos. VARIANTE: Si se estima difícil el arbitraje de los pies levantados o colocados en el suelo, se puede sustituir este gesto por otro, por ejemplo: colocar la mano derecha sobre la cabeza para ser invulnerable.

153. **EL GATITO CIEGO:** DEFINICION: Juego de atención. OBJETIVOS: Fomentar el sentido del oído. PARTICIPANTES: Mínimo 8, máximo 15, a partir de 5 años. MATERIALES: Venda (la pañoleta). CONSIGNAS DE PARTIDA: Se designa a un jugador para hacer de gatito ciego; éste sale fuera y se le vendan los ojos. Mientras tanto los demás jugadores cambian de sitio entre sí y se vuelven a sentar. DESARROLLO: El gatito entra en la zona de juegos y procura poner la mano encima de la cabeza de un jugador. Cuando lo consigue dice "miau" (puede desfigurar su voz) por tres veces consecutivas. El gatito tiene que dar el nombre del jugador que le ha contestado. Si lo consigue, cambia de puesto con el jugador; si se equivoca, empieza de nuevo con otro jugador. NOTA: Este juego no puede ser jugado más que por niños se conozcan bien.
154. **EL SASTRE:** DEFINICION: Juego en el que los jugadores tienen que demostrar sus habilidades para engañar al contrario. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido.. PARTICIPANTES: Mínimo 4, máximo 12, a partir de 5 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: El director del juego anuncia que al sastre no le gusta ni el rosa, ni el amarillo, ni el verde. Estos colores no deberán pronunciarse nunca. El director señala a un jugador (el cliente), el cual se levanta y va a inclinarse delante de otro jugador por él elegido (el sastre), con el que traba el siguiente diálogo: - Buenos días, señor. - Buenos días amigo mío. - ¿Cómo me va a vestir? - Con un pantalón gris (o con un chaleco rojo), etc. El jugador tendrá derecho a dos intentos para hacer pronunciar al sastre los colores

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

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

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

157. **¿QUÉ SOY?:** DEFINICION: El juego consiste en descubrir un animal que llevamos pegado a la espalda. OBJETIVOS: Aprender ciencias naturales jugando. PARTICIPANTES: Mínimo 3, máximo 12, a partir de 7 años. MATERIALES: Cartones o papeles llevando cada uno el nombre de un animal, y alfileres. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores van sucesivamente en busca del conductor que les cuelga en la espalda un cartón que lleva el nombre de un animal conocido: asno, perro, etc.. DESARROLLO: Todos podrán formular preguntas a los demás jugadores para adivinar qué animal representa. "¿Soy un animal doméstico?" "¿Soy feroz...?". Solamente hay que contestar "sí" o "no". Cuando un jugador ha contestado, formula a su vez una pregunta. El primero que descubre lo que es, lanza el grito de su animal, y se hace colgar el cartón en el pecho. Puede seguir contestando a las preguntas de los demás jugadores. El juego termina al cabo de un tiempo fijado, o cuando todos los niños han encontrado el animal que representan.
158. **QUÍTATE DE AHÍ QUE ME PONGO YO:** DEFINICION: El juego consiste en levantar de su sitio a los demás jugadores. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual. PARTICIPANTES: Mínimo 7, máximo 11, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los jugadores están sentados, excepto uno que intenta encontrar un sitio. DESARROLLO: Para poder sentarse tiene que decir a uno de los jugadores sentados: ¡Quítate de ahí que me pongo yo!". El otro pregunta: "¿Por qué?". Le contesta: "¿Porque tú no tienes tal objeto: cuchillo, red, gorro, cinta con lazo, etc.. Si el jugador interpelado posee el objeto indicado, se lo muestra y permanece en su sitio. Entonces el primer jugador tiene que empezar de nuevo. Por el contrario, si el niño interpelado no posee el objeto famoso, se levanta y continúa el juego. No se puede indicar dos veces un mismo objeto, ni desalojar al que acaba de hacernos levantar.
159. **LA MANO MISTERIOSA:** DEFINICION: Intentar identificar a los demás jugadores con los ojos vendados, y palpando con las manos. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y la memoria visual. PARTICIPANTES: Mínimo 4, máximo 10, a partir de 8 años. . MATERIALES: Un pañuelo o una gorra para bajarse sobre los ojos. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se designa a un jugador para que haga de detective. Se le conceden tres minutos para observar atentamente las manos de los demás jugadores. DESARROLLO: El detective sale afuera de la zona de juegos y se le vendan los ojos. Mientras tanto, los niños cambian de sitio. El detective vuelve a entrar y, tocando las manos, tiene que identificar a los jugadores. No puede palpar más arriba de la muñeca. Cuando un jugador ha

sido reconocido, se mete las manos en los bolsillos, perdiendo el derecho de hacérselas examinar. El detective suma tantos puntos como jugadores identifica. Todos desempeñan sucesivamente el papel de detective, resultando ganador el que suma más puntos.

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

161. JUEGO DE LA BRUJULA: DEFINICION: Consiste en situarse en el punto cardinal que indique el conductor del juego. OBJETIVOS: Fomentar el sentido de la orientación. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Pañuelos o pañoletas para taparse los ojos. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todo el mundo se esparce por la habitación y se les dice que miren al norte (puede ser una pared que se haya convenido). Todo el mundo excepto el que hace de arbitro cierra los ojos. DESARROLLO: El arbitro dice una dirección, por ejemplo "este" y todo el mundo debe ponerse (con los ojos cerrados) mirando hacia el este. El arbitro va andando entre los jóvenes e indica a los que no están mirando hacia la dirección correcta que están eliminados. El juego sigue hasta que solo queda un jugador. Se pone mucho más interesante cuando empiezas a decir rumbos.

162. SUBMARINOS: DEFINICION: Consiste en llegar al otro extremo de la habitación para encender la luz, el que lo haga antes gana. OBJETIVOS: Perder el miedo a la oscuridad. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: En una habitación grande con interruptores de la luz en ambos lados, la tropa se divide por la mitad. Cada mitad se pone a cuatro patas al lado del interruptor que están protegiendo. DESARROLLO: A la orden del director del juego los jugadores tratan de encender la luz por medio del interruptor del otro lado de la sala mientras que protegen el suyo. Este juego se puede volver un poco violento, puesto que unos luchan para llegar a interruptor de los

otros en la oscuridad, por ello hay que estar atento para cortar el juego antes de que la cosa se complique.

163. **SARDINAS (ESCONDER Y BUSCAR):** DEFINICION: Es una variante del tradicional juego del "escondite". OBJETIVOS: Perder el miedo a la oscuridad. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Este juego es para un sitio grande con varias habitaciones. DESARROLLO: Se apagan todas las luces y mientras una persona se queda dentro de una habitación y cuenta veinte el resto se va ha esconder por todo el resto de las habitaciones. Cuando termina de contar empieza a buscar y la persona a la que encuentre le ayuda a seguir buscando. El último en ser encontrado gana.
164. **CARRERA DE LAS HOJAS:** DEFINICION: Consiste en una carrera de hojas que habrá que soplar. OBJETIVOS: ninguno. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 5 años. MATERIALES: Una hoja. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Para niños pequeños. Primero se le pide a cada niño que busque una hoja, sin decirle para que será. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.
165. **DIBUJOS EN EQUIPO:** DEFINICION: Este juego se recomienda para los más pequeños. OBJETIVOS: Trabajar en equipo. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 5 años. MATERIALES: Un lápiz por equipo, 5 o más folios de papel por equipo. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde es primero de cada fila tiene un lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un folio de papel. DESARROLLO: El juego comienza cuando el dirigente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lápiz en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", después de más o menos 10 segundos el dirigente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el lápiz al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, después de más o menos 10 segundos El juego para cuando el director del juego lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.

GRANDES JUEGOS DE EXTERIOR

Son aquellos que se desarrollan en el exterior siguiendo el hilo conductor que marca una historia o anécdota. A partir de éstas, se realizan una serie de actividades encauzadas a alcanzar un determinado objetivo. La anécdota es el elemento que aúna y da sentido al resto de las actividades. Ha de ser clara, para no dar pie a confusión y breve, aunque pueden aparecer elementos superfluos que la envuelvan de misterio; atractiva, que permita a los chicos/as identificarse con los personajes que aparecen. El tema puede ser elaborado de antemano por los animadores elaborando un pequeño guión para dar oportunidad a los chicos para desarrollarlo. Las reglas deben ser las mínimas posibles, sencillas y plantearlas con la mayor claridad. En los juegos de captura de presas es imprescindible precisar cómo se va a realizar ésta y hacer una demostración previa ante todos/as. **Juegos de temporalidad limitada** : No necesitan de mucha preparación previa y podemos echar mano de ellos en cualquier circunstancia. Su duración es menor. **Juegos de temporalidad ilimitada** : Están pensados para desarrollarlos durante varios días en un campamento. Requieren de un trabajo previo importante pues hay que preparar la ambientación.(disfraces, cánticos, bailes, lenguas, costumbres, etc.). Es importante que involucrés a los jóvenes en esta tarea . Podéis crear talleres de cada apartado en los que ellos trabajen para llevar a buen término el juego. Tenéis que ser muy imaginativos.

166. LOS HECHICEROS DE THEIS: DEFINICION: Unos reos fueron apresados por infringir las leyes del pueblo THEIS, conocido por su gran sabiduría. El Consejo de la tribu después de deliberar durante largas horas decidió otorgarles la libertad, pero sólo si les ayudaban en una misión imposible para los THEIS, devolver la cordura a los Hechiceros y Hechiceras de la tribu superando duras pruebas. OBJETIVOS: Intervienen tres equipos con misiones diferentes. Los TUAK, Hechiceros, elaboran las pruebas; los Consejeros de THEIS, revisan su cumplimiento y dan pistas; y los AVENTIS, tienen que realizarlas. PARTICIPANTES: 3 grupos (6-8 jugadores por grupo). MATERIALES: Aquellos que requieran las pruebas. En cualquier caso prever materiales básicos: retales de telas, cartulinas, tizas, tijeras, cuerdas.... Si se hacen disfraces prever telas y material para accesorios: collares, brazaletes.....CONSIGNAS DE PARTIDA: El Juego concluye cuando los AVENTIS superen todas las pruebas tal y como están establecidas. - La pistas "sólo" pueden ser otorgadas por los Consejeros. - La realización de cada prueba debe durar al menos 15 minutos. - Durante los primeros 5-10 minutos de la realización de cada prueba TUAK y Consejeros se reúnen (en un lugar previsto) para que los primeros expliquen a los segundos cómo se puede superar. Es importante que las pruebas requieran pistas e información adicional que pueden proporcionar los Consejeros. DESARROLLO: Espacio abierto amplio, preferiblemente

con vegetación que permita ocultar objetos seguir rastros,..... Juego de puestos al aire libre. Diurno. El juego será anunciado con antelación y en esta primera fase se constituyen los equipos. Los TUAKE irán elaborando las pruebas, establecerán un tiempo para su realización y preverán el material. Algunas pruebas posibles: - Recrear la historia de la tribu de THEIS: creando su himno, su leyenda, su forma de abastecimiento, y de lucha contra los males.... - Buscar el cetro del Consejo que simboliza la sabiduría mediante mensajes secretos. Identificar al olfato y al tacto ciertos elementos con poderes mágicos para la tribu. Mensaje: Cifrado, en código Morse o por medio de pistas. Duración: La realización de las pruebas no debe ser inferior a una hora. Conviene dar tiempo suficiente a los TUAKE para que maduren las pruebas. OBSERVACIONES: Se pueden reducir los grupos de Hechiceros y TUAKE a favor de los AVENTIS.

167. **LA GACETA:** DEFINICION: Los reporteros de una famosa gaceta se encuentran ante un dilema, el director ha desaparecido (sospecha que está en Las Islas Bahamas), pero la gaceta ha de salir a la hora prevista. OBJETIVOS: Realizar una gaceta entre todos los equipos. PARTICIPANTES: 4 grupos (de 6-8 miembros por grupo). MATERIALES: Distintivo para los miembros de cada equipo. texto para la prueba de desfiguración de la voz. Grabadora. rollo de papel continuo de 25 cm. Aproximadamente de ancho. Lo necesario para escribir: folios, bolígrafos o lapiceros, rotuladores, pegamento o clips. CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada equipo debe pasar por 4 lugares diferentes, donde realizará una parte de la gaceta. - En cada puesto dispongan de 10 minutos para la realización de las pruebas, al oír la señal (predeterminada) pasarán a la siguiente. - Los equipos pasarán de forma rotativa por cada puesto y en el mismo orden. DESARROLLO: Espacio cerrado, con salas a ser posible contiguas y dispuestas de forma circular para favorecer el paso de cada equipo sin dificultad. Juego de puestos de interior de carácter cultural. Puestos: - Es preferible que cada puesto esté en una sala diferente y colocar un símbolo alusivo en cada puerta de acceso a la sala. - Es conveniente un árbitro por cada puesto. Puesto 1: Inventar noticias breves y disparatadas con rima. Se pueden proporcionar temas o dejarlo a libre elección de los jugadores. Puesto 2: Distorsión de voces. Cada miembro del primer equipo debe leer una parte de un texto dado, desfigurando la voz, dejándolo grabado. Colocarán una lista con sus nombres, en un lugar visible. Un minuto aproximadamente por persona. El siguiente equipo debe adivinar a quien pertenece la voz y anotarlo. El resto de los equipos realizan el mismo proceso sucesivamente. Puesto 3: Culebrón cooperativo. El primer equipo comienza a escribir, sobre papel continuo la historia con un tema dado, cuando acabe el

tiempo deben enrollar el papel, sujetarlo con clips y sellarlo de modo que el siguiente equipo no pueda ver más que el último renglón. Así sucesivamente cada equipo, hasta que el último inventa el final. Puesto 4: Anuncios divertidos. cada equipo debe hacer el mayor número posible de anuncios publicitarios. debe elegir uno que representará una vez pasadas todas las pruebas. * una vez que todos los equipos hayan pasado por cada puesto y realizada las pruebas, cada uno de ellos: - narra la parte del culebrón que realizaron. - escenifican las noticias, simulando un programa de televisión donde se van intercalando los anuncios. - se verifica si los equipos segundo y cuarto han conseguido descifrar las voces, si no es así serán descifradas por todos los equipos. Duración: 1,30 - 2 h. OBSERVACIONES: Si el número de equipos es impar, para realizar la prueba del segundo puesto, el descifrado de voces del último equipo no puede ser descifrado por el siguiente, pero sí por todos (el gran grupo) al final del juego. En este caso es importante hacerlo organizadamente: todos escuchan la grabación, cada equipo dispone de un tiempo máximo 2 minutos para deliberar por cada voz escuchada, después dicen los nombres por turno y se verifica. Tener en cuenta que esto lleva más tiempo.

168. **EL SECUESTRO:** DEFINICION: Un botánico especializado en plantas medicinales ha sido capturado y retenido. Es el único que conoce las propiedades de una determinada especie, procedente de una región amazónica y cultivada por una tribu ya extinguida, que es capaz de poner fin a una enfermedad hasta el momento incurable. OBJETIVOS: Se trata de descubrir a un botánico raptado siguiendo diferentes pistas. PARTICIPANTES: 3 grupos (6-8 personas). MATERIALES: Los necesarios para los disfraces de los personajes que van apareciendo. Material para elaborar mensajes: bolígrafos, folios, zumo de limón,.... Dinero necesario para las pruebas (llamadas telefónicas, compra periódico,....), tres cámaras de fotografiar revistas o diarios con mensaje, disfraces para los personajes que aparecen en el juego. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los equipos se distinguirán por colores y solo pueden tomar las pistas de su color. - El juego finaliza cuando los equipos encuentren al botánico. - No se puede emplear más dinero del proporcionado al comienzo del juego. - Los sobres sellados solo deben ser abiertos en caso de grandes dificultades. Si el grupo recurre a un sobre sellado deberá pagar una prenda al final del juego. Por ej. inventar una canción con coreografía y bailarla. Los equipos pasan por las diferentes pruebas en momentos distintos. Se puede plantear un tiempo de diferencia de 10 minutos entre cada uno de ellos. DESARROLLO: Juego de pistas urbano. Diurno. Mensajes y pruebas: 1.- Entrega de un mensaje adivinanza, la respuesta es: El Jardín Botánico, o parque muy conocido (los

jugadores se encuentran en un lugar cercano a este). 2.- Una vez en el Jardín Botánico el taquillero (o el jardinero) confabulado con los animadores/as pregunta a los jóvenes por determinadas especies que deben reconocer para conseguir la siguiente pista. 3.- El mensaje les envía a una línea de metro en una determinada dirección, durante el trayecto deben estar atentos porque en alguna de la estaciones se encuentra su nuevo contacto (este debe llevar algún traje que lo identifique, pero no necesariamente tienen por que saber su indumentaria). Deben acercarse disimuladamente y él les indicará el siguiente paso, entregándoles una cámara de fotografiar y un sobre cerrado que sólo pueden abrir una vez realizada la prueba. 4.- Fotografiar cinco imágenes peculiares y originales de la ciudad que tengan algo que ver con el mundo vegetal, que tendrán que entregar al próximo contacto. Una vez hechas las fotografías pueden abrir el sobre que contiene una dirección, en cuyo reverso se indica que es peligroso acercarse sin antes llamar (para lo cual deben buscar rápidamente el teléfono correspondiente a esa dirección). 5.- Al otro lado de la línea telefónica alguien les dice que tienen que salir a la calle y comprar en el primer kiosco de prensa (elegir una estación con una sola salida y un puesto de diarios cercano) una determinada revista en la que se encuentra un mensaje (con algunas letras señaladas del texto, con un crucigrama resuelto o un collage que simboliza el siguiente paso,....). la localización puede ser sencilla, pero su descifrado puede implicar más dificultad o viceversa. 6.- El mensaje tiene una contraseña. Para poder acceder al domicilio donde se encuentra el botánico deben descifrar la contraseña y entregar las fotografías realizadas en la 4ª prueba al guardián del botánico que les abrirá la puerta. (Por ej. Mensaje: con la 1ª, 3ª y 5ª sílaba de los mensajes 1ª, 2ª y 3ª, respectivamente, podrás conocer la contraseña). Lugar: Ciudad. Duración: Esta depende del tipo de pistas, para las planteadas de 3 a 4 h. 7. OBSERVACIONES: Algunas variantes: - Todo el grupo sale del mismo punto al mismo tiempo y durante el recorrido se va dividiendo en subgrupos, la división estará indicada en los mensajes. Esto conllevaría adaptar los mensajes para el número de jugadores que los van a descifrar. - Los diferentes equipos tienen recorridos diferentes y la última pista que sólo puede ser descifrada con la información que han obtenido a lo largo de su recorrido cada uno de ellos.

169. **LA SELVA:** DEFINICION: Algunos animales se han escapado de una reserva cercana y corren el peligro de ser capturados por cazadores furtivos. hay que encontrarlos para que no caigan en sus manos. OBJETIVOS: Cada grupo debe encontrar a cinco animales guiándose por el sonido que emiten. PARTICIPANTES: 5 grupos (5-7 miembros por cada grupo). MATERIALES: 1 linterna por grupo,

cartulinas con el símbolo o dibujo de cada animal (1 por grupo y animal), piedras, flautas y caña (instrumento musical). **CONSIGNAS DE PARTIDA:** - En un espacio bien definido se encuentran 5 animales que se reconocen por el sonido que emiten: un Bisonte (golpear de piedras), Cárabo (flauta), Pato Salvaje (voz), cebra (caña), Mono (voz). se hace una demostración previa de cada sonido. - Cada animal está separado de los demás y puede desplazarse. - Cada equipo debe localizar a los 5 animales. Cada vez que encuentren a uno, este les dará un indicador de haber sido reconocido (tarjetas con dibujos). - Cada uno de los equipos lleva una linterna que puede encender y apagar en cualquier momento.- No acaba el juego cuando el primer equipo encuentre a todos los animales, se dará tiempo para que los encuentren los demás. No debe pasar excesivo tiempo desde que el primer equipo logra el objetivo y el final del juego. - Los equipos tienen numerados a sus jugadores.- Los equipos van cambiando de jugadores en el transcurso del juego: si dos equipos se encuentran a una distancia máxima de 5 m. se pueden desafiar. El primero que dice "ALTO" puede decir después un número y se lleva consigo a aquel miembro del equipo contrario que lleve ese número, no es un rehén ni una presa, sino un jugador más de ese equipo. Si ambos gritan "ALTO" al mismo tiempo cada uno se lleva a un miembro del equipo contrario. Los equipos una vez solos se vuelven a numerar. **DESARROLLO:** Juego de pistas en la Naturaleza. Nocturno. Lugar: Espacio abierto preferentemente delimitado por accidentes naturales o artificiales, con abundante vegetación. Duración: De 1 a 2 h. **OBSERVACIONES:** Insistir en la importancia de las estrategias: camuflarse en el silencio y la oscuridad.

- 170. LOS PALENSILUX:** **DEFINICION:** Los PALENSILUX viven cordialmente desde la última masacre en la que sus jóvenes murieron por pretender la posesión del Lago de la Eterna Juventud. Para conmemorar el día en que ambos pueblos se unieron, estos se separan en las dos antiguas tribus, los PALEN y los SILUX y cada uno debe apoderarse del tesoro más preciado de cada tribu. Los PALEN custodiaban sus prendas tejidas con los tres colores de la vida, que les protegían de las plagas y carestías del espíritu y los SILUX sus amuletos que les otorgaban fuerza y valentía. **OBJETIVOS:** Dos equipos que representan dos tribus **PARTICIPANTES:** 2 grupos (25 jugadores por equipo). **MATERIALES:** Fetiches o amuletos de cartulina de color llamativo (20 por 20 cm) y banderolas con tres franjas de colores (trozos de cartulina de 20 por 20 cm sobre las que se pegan tres tiras de papel charol rojo, amarillo y verde). Se precisan al menos 50 de cada. Brazaletes del mismo material para cada jugador, de dos colores, un color por equipo. Numerados por su parte interna del 1 al 5. Cordones de

lana para anudarlos o imperdibles. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** Se avisará con suficiente tiempo para que los jugadores elaboren sus accesorios. - Cada equipo debe tomar objetos del campo del equipo contrario, cuantos más mejor, y evitar que se apoderen de los propios. - Cada miembro del cada equipo lleva un brazalete a la vista, pero con el valor oculto. La entrega de estos se hace al azar. - Los jugadores no pueden ser capturados en su terreno, pero si capturar. - Durante el juego se pueden intercambiar brazaletes entre los miembros de un mismo equipo. - Las capturas se realizan al valor; se desafía tocando al contrincante. Ambos muestran sus números ocultos. El que tenga el número menor se convierte en presa. La presa dejará el objeto (si lo había atrapado) en el suelo. Ambos se dirigen al punto de arbitraje, donde la presa pagará prenda. Una vez pagada prenda se incorpora de nuevo al juego. Si hay empate (el número de ambos jugadores es el mismo) cada uno vuelve a su campo sin objeto alguno. - Cuando un jugador coge un objeto del campo contrario no habrá conseguido este hasta que regrese a su campo, sin ser capturado. Si lo consigue, lo llevará al punto de arbitraje, donde se agrupan los objetos por equipos (se contabilizan por si es preciso reponerlos antes de que acabe el juego). - Al cabo de 30 minutos de juego se hace una tregua (de 5 a 10 minutos) en la cual los jugadores de cada equipo se reúnen para intercambiar brazaletes entre sí y pensar estrategias. Es también buen momento para reponer brazaletes y banderolas - Finalizado el juego cada grupo ofrecer sus logros al otro equipo como símbolo de paz. **DESARROLLO:** Juego de persecución con presas de exterior. **Requisitos:** - El espacio debe estar dividido en dos, ambos de similar tamaño. - Entre los dos campos se colocará un punto de arbitraje, donde se recogen los amuletos y banderolas conseguidos por cada equipo y donde se pondrán prendas para los capturados. - Los amuletos se esparcen por el campo de los SILUX y las banderolas en el de los PALEN, si se entierran al menos deben de tener una parte visible. **Lugar:** Se precisa un espacio muy amplio que permita la captura, preferiblemente con vegetación para camuflarse. **Duración:** 1 hora para el desarrollo del juego.

171. **EL CAZADOR DE CONEJOS:** **DEFINICION:** Para jugar al aire libre. **OBJETIVOS:** Potenciar el trabajo en equipo. **PARTICIPANTES:** Más de 15, de 4 a 7 años.. **MATERIALES:** ninguno. . **CONSIGNAS DE PARTIDA:** Alguien se la liga. El resto, preferentemente de 10 a 15 jugadores, harán de conejitos. **DESARROLLO:** De espaldas a ellos y tapándose los ojos, quien comienza ligándola tiene que decir: "Cuidado, ha llegado el cazador, le oigo, escondéos conejitos, voy a contar hasta 15. 1,2, 3, 4.....". Al terminar. se vuelve y quedan eliminados los participantes que no hayan conseguido esconderse. El juego se repite con los supervivientes contando hasta diez, luego

hasta cinco y al final sólo diciendo la frase "voy a contar" antes de volverse. ganan los que no hayan sido detectados por el cazador. Y en la siguiente ronda la liga uno de los primeros capturados.

172. **AL GAVILAN:** DEFINICION: Para jugar al aire libre. OBJETIVOS: Pensado para los más guerreros, para que se desfoguen y duerman esa noche como angelitos. PARTICIPANTES: Más de 15, de 4 a 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Uno hace de gavilán; el resto, de ciervos. DESARROLLO: Se trazan dos líneas paralelas en el suelo, a unos seis grandes pasos de distancia la una de la otra. Los ciervos se sitúan encima de una de ellas; el gavilán, equidistante de ambas marcas. El juego se inicia: Ciervos: "Al gavilán". - Gavilán: "¿Dónde están los ciervos? - C: "En el bosque". - G: "¿Y qué hacen?" - C: "Trabajar". - G: "¿Y en qué oficio?". - C: "En el de carpintero". - G: "¿Hay que matarlo?" El Gavilán se responde a sí mismo. Si dice que no, se repite la cantinela, cambiando de oficio, hasta que el gavilán responda "sí". Cuando su respuesta sea afirmativa, todos los cervatillos habrán de correr hacia la otra línea para salvarse. Los que en el trayecto sean tocados, pasarán a ser aliados del gavilán y cerrarán el paso a los demás ciervos en la carrera siguiente. Gana el niño que se ha mantenido ciervo hasta el final. ¿EL premio? Ser gavilán en la nueva partida.
173. **LA RED:** DEFINICION: Consiste en bailar al compás de la música, entrando y saliendo de la red, cuando la música pare deberán evitar ser atrapados en la red. OBJETIVOS: Potenciar el sentido del ritmo. PARTICIPANTES: Más de 15, de 4 a 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: La mitad de ellos son la red, la otra mitad, los pececillos. Para formar la red, los niños forman un cerco. DESARROLLO: Comienzan a dar vueltas cuando suene la música. Los pececillos entran y salen, corretean..... Cuando ésta deje de sonar, los pequeños se dan rápidamente las manos. La red se cierra. Los peces capturados pasan a formar parte de la red y la música vuelve a sonar. Al final, se repite el juego cambiando los papeles.
174. **EL EMPEDRADO:** DEFINICION: Es una carrera de relevos. OBJETIVOS: Fomentar el trabajo en equipo. PARTICIPANTES: 16, de 7 a 11 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Lo ideal es formar cuatro equipos de cuatro niños cada uno. Se trazan dos líneas, una a ocho o nueve metros de la otra. DESARROLLO: El primer relevos de cada equipo se sitúa en la línea de salida con dos latas de sardinas en la mano. Se avanza tirando una lata y poniendo un pie encima. Lo mismo con la otra lata y el otro pie. Así hasta llegar a la otra línea y volver, momento en que

entrará en juego el segundo relevista. Si alguien pone el pie en el suelo debe volver a la línea que tenga tras la espalda. Para hacerlo más ameno es conveniente hacer unas semifinales y una final. Debido a la rivalidad que genera el juego, la figura del árbitro se antoja fundamental.

175. **LAS PULGAS SABIAS:** DEFINICION: Juego de palabras. OBJETIVOS: Fomentar el trabajo en equipo. PARTICIPANTES: 16, de 7 a 11 años. MATERIALES: Diccionario. CONSIGNAS DE PARTIDA: Formar cuatro equipos de cuatro niños cada uno. DESARROLLO: Distribuidos por equipos, los niños se sitúan en la línea de meta, cada uno con las manos en las caderas de su compañero precedente, fila india. Gana el equipo que antes llegue a la meta. ¿Cómo hacerlo? Previamente se han preparado unos papeles temáticos: flores, animales, ríos... El niño cabeza de equipo coge un papel, lee el tema y los demás del equipo tienen que adivinar cinco palabras que empiecen por una letra elegida al azar abriendo un diccionario. Tienen tres minutos para hacerlo. De conseguirlo, tendrán que dar cinco saltos, sin soltarse y sin tocarse (es bueno que haya un árbitro). El Primero se pondrá a la cola de la fila y le tocará al segundo equipo. De no lograr las cinco que se piden, saltarán solamente el número de respuestas que hayan acertado y seguirá a la cabeza el mismo niño que inició el juego.
176. **CAZA DEL ELEFANTE:** DEFINICION: Consiste en encontrar el rastro de una manada de elefantes que ha sido robada. OBJETIVOS: Fomentar el sentido de la orientación. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 8 años. MATERIALES: Lana de seis colores, polvos de talco, plásticos de identificación de plantas. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se necesitará tiempo para poner las pistas. DESARROLLO: Cuenta una historia a la manada sobre unos elefantes que se han escapado del circo, quien ha pedido ayuda a los lobatos para encontrar a los elefantes. El circo nos dice que cada elefante lleva una manta de lana en su espalda, cada manta coincide con los colores de los equipos. Por lo tanto cada equipo puede buscar a elefante que lleve la manta del color de su equipo. Los lobatos siguen los rastros de lana, recogiendo sus colores según los encuentran. No deben tomar los colores de otros equipos. Puedes decirles el número de trozos de lana que deben encontrar. Los restos se dividen y finalmente los trozos de lana de colores desaparecen. Todo lo que se puede ver son grandes huellas (polveros de talco) de elefante en el suelo. Todas ellas llevan al mismo sitio donde todos los elefantes se ven claramente, llevando mantas deshilachadas en sus espaldas, (padres o monitores). Pero los elefantes ha sido capturados por una banda de ladrones que venderán los elefantes a los lobatos por 2.000.000 ptas. NOTA: Se

les dice a los lobatos que pueden juntar el dinero recolectándolo en los arbustos cercanos. Este dinero son los plásticos de identificación de las plantas, que están clavados en el suelo alrededor de los arbustos. Cada plástico esta marcado con una cantidad de dinero. Cada equipo solo debe tomar los plásticos justos para llegar a 2.000.000 ptas. y pagar a los ladrones por su elefante. Entonces el equipo devuelve el elefante al circo donde son recompensados.

177. **NOMBRES MEZCLADOS:** DEFINICION: Es un juego de estrategia. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en equipo. PARTICIPANTES: Más de 15, a partir de 7 años. MATERIALES: Una tarjeta para cada base con un nombre y con una base a la que ir después. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los jugadores en equipos de 7 personas. DESARROLLO: A cada una de las personas de las bases se de da una tarjeta similar a las descritas a continuación: 1. Tu eres "PUÑO DE TRUNO". Diles que deben encontrar a "EL KRAKEN". 2. Tu eres "EL KRAKEN". Diles que deben encontrar a "THORIN". 3. Tu eres "THORIN". Diles que deben encontrar a "HULK". 4. Tu eres "HULK". Diles que deben encontrar a "ROBIN HOOD". 5. Tu eres "ROBIN HOOD". Diles que deben encontrar a "PUÑO DE TRUENO". Por supuesto se puede cambiar el número de bases. A cada persona que controla una base también se le da una actividad para que hagan los jugadores. Las personas encargadas de las bases se alejan de la manada y se esconden en un área determinada. Los equipos son enviadas a encontrar un "NOMBRE" cada una uno diferente. Cuando encuentran a una persona encargada de una base, los jugadores tienen que preguntar si es el nombre que están buscando. Si no es deben seguir buscando. Si es, les dirá un ejercicio que deben hacerte a simple. Cuando acaban, la persona encargada de la base les da un punto si cree que lo han hecho bien y les dice ha quien deben buscar el siguiente. Gana el equipo que pase antes por todas las bases y complete el mayor número de ejercicios.
178. **SEÑALES DE CARRETERA:** DEFINICION: Consiste en calcar las inscripciones de una señal de tráfico. OBJETIVOS: Reconocer las señales de tráfico. PARTICIPANTES: Más de 15, a partir de 7 años. MATERIALES: Una hoja de papel duro para cada equipo, un lápiz de cera grande. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los jugadores en equipos de 7 personas. DESARROLLO: A la orden de comenzar, cada equipo va en busca de carteles de carretera que calcar. Tienen que conseguir calcar la frase " SIEMPRE ALERTA " en la hoja de papel. Tienen que hacerlo frotando con el lápiz de cera el papel sobre las letras de las señales. El primer equipo que complete la frase es el ganador. Este es un juego que hace que los jugadores piensen en todos los nombres de las señales de la zona donde

están. Es una buena idea darles también un paño mojado para que limpien las señales si las manchan.

179. **COHETES INTERCEPTORES:** DEFINICION: "La mejor defensa es el ataque". OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en equipo. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Un cubo grande o un barreño, gran cantidad de pelotas de colores todas del mismo color, cinco pelotas de color blanco y cualquier cosa para marcar la zona de tiro CONSIGNAS DE PARTIDA: Se juega por dos equipos. Este juego es mejor para zonas donde haya sitios donde esconderse o para jugar de noche cuando se ve peor. DESARROLLO: A los jugadores del equipo atacante se le llama cohetes y a los de equipo defensor, interceptores. Se marca la zona de tiro y se coloca el cubo o el barreño en el centro. Solo los cohetes tienen permitido entrar en la zona de tiro. Hasta cuatro interceptores pueden estar alrededor del área de tiro. Los cohetes tienen una base de la que cogen sus cabezas. Cada cohete solo puede llevar una cabeza a la zona de tiro. Si un cohete es tocado por un interceptor deberá entregar su cabeza y volver a la base. 20 cabezas en el cubo destruyen la zona de tiro del interceptor. Todas las pelotas valen un punto excepto las blancas que valen cinco puntos. Si la zona de tiro de los interceptores no ha sido destruida en 20 minutos, los equipos cambian de posición, así todos tienen la oportunidad de atacar y de defender.
180. **CANGREJOS, CUERVOS Y GRULLAS:** DEFINICION: Este es un juego especialmente indicado cuando se este en habitaciones grandes o fuera con un gran número de jóvenes. OBJETIVOS: Potenciar el sentimiento de pertenencia a un grupo. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los jugadores en dos equipos y se sitúan unos enfrente de otros separados unos dos metros. A una distancia de unos 5 metros debe estar la línea considerada "casa". Si se esta en una habitación no poner la "casa" demasiado cerca de la pared o de lo contrario se harán daño contra ella. Un equipo son los cuervos, el otro son las grullas. DESARROLLO: Si se grita grullas, el equipo de las grullas debe correr a casa sin ser tocados por los del equipo de los cuervos. Cualquier miembro del equipo de las grullas que sea tocado debe unirse al equipo de los cuervos. Si se grita cuervos, el equipo de los cuervos debe correr a casa sin ser tocados por los del equipo de las grullas. Cualquier miembro del equipo de los cuervos que sea tocado debe unirse al equipo de las grullas. Si se grita cangrejos deben quedarse quietos. Cualquiera que se mueva pasa a formar parte del equipo contrario. Cada vez se empieza con los equipos en

el medio mirándose unos a otros. El juego acaba cuando un equipo tiene a todos los jugadores.

181. **CARRERAS DE COCHES:** DEFINICION: Consiste en correr adoptando una postura previamente indicada. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en equipo. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se hacen grupos de seis y se numeran. A cada número se la da el nombre de un coche. DESARROLLO: Cuando se dice el número o el nombre del coche, tienen que correr hasta un punto (previamente indicado) y volver a su sitio, usando el método que se les a dicho. Ej.: 1. Mini - gatear. 2. Wolkswagen - saltando. 3. Jaguar - corriendo. 4. Jensen - a la pata coja. 5. Skoda - andar de lado. 6. Cavalier - saltando sobre una sola pierna.
182. **CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS:** DEFINICION: Es una variante del juego del escondite mezclada con los tradicionales juegos de estrategia. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. 4. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide la unidad en dos grupos, de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos. DESARROLLO: Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviosos venados: la cacería consiste en que los sabuesos buscaran a los venados y una vez que los encuentran avisarán a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.
183. **CARRERA DE CIEN PIES AL REVES:** DEFINICION: Consiste en que cada equipo debe superar una pruebas de carácter deportivo. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen en grupos de al menos seis personas (no importa el numero de grupos aunque al menos deben haber dos). DESARROLLO: Se toman de las manos por entre las piernas (igual como se toman para jugar al elefante) y las filas se colocan de espalda a la línea de partida. A la señal del director del juego el primer competidor (que en realidad es el ultimo de la fila) se tiende de espalda (se acuesta) sin soltarle la mano al que esta delante, haciendo que su fila comience a avanzar al revés pasando por "sobre" el que estaba en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas abiertas). Cada uno de los que va pasando a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la fila avance y todos los integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo. Cuando el ultimo (que era el primero) haya pasado y este también de espaldas (o sea, toda la fila esta de

espaldas), se ponen de pie y continúan como empezaron y repiten hasta llegar a la meta. Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la línea.

184. **¿DÓNDE ESTÁ EL SILBATO?:** DEFINICION: Consiste en acercarse a un punto y tocar el silbato sin ser oído. OBJETIVOS: Potenciar el oído y tranquilizar a los jóvenes después de un juego movidito. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Un silbato. CONSIGNAS DE PARTIDA: Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato o trompeta colgado de la cintura. DESARROLLO: Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído. Si el silbador del centro señala la dirección en que se acerca uno de los jugadores, éste último queda eliminado. Para evitar que se convierta en una veleta, el silbador tendrá doble número de disparos que el de los enemigos que se acercan. Este es un juego muy reposado que exige silencio por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.
185. **EL SILBATO CANTARÍN:** DEFINICION: Juego para ser realizado en la noche de un campamento. OBJETIVOS: Potenciar el oído y la orientación. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Varias pañoletas. CONSIGNAS DE PARTIDA: El director del juego con varias pañoletas en su mano debe esconderse y tocar brevemente un silbato. DESARROLLO: Los jugadores deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito. Si lo encuentran recibirán una de las pañoletas de manos del director del juego que se cambiará de lugar y tocará nuevamente el pito. El director del juego puede estar siempre en movimiento tocando de vez en cuando el pito o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de pañoletas.
186. **CONQUISTA DEL CÍRCULO:** DEFINICION: Competición de lucha. OBJETIVOS: Conocer los músculos de nuestro cuerpo. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas. DESARROLLO: Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del director del juego comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo. Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que queda dentro. Se puede variar agrandando o achicando el círculo, haciendo por competencias por categorías según el peso de los contrincantes, etc.

187. **ESCONDIENDO MI NUMERO:** DEFINICION: Es un juego que reúne en sí todos estos elementos : saber esconderse, orientación, estrategia. Es un juego de stalking. OBJETIVOS: Saber ocultarse en el campo. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Un lápiz y una hoja por participante. CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acecharse entre ellos. DESARROLLO: El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número.
188. **LA PRESA CAPTURADA:** DEFINICION: Típico juego de pañoletas. OBJETIVOS: ninguno. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Una pañoleta. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas. DESARROLLO: Uno de los participantes, con la pañoleta en la mano, que hará de cazador persigue a un segundo participante que arranca alrededor del círculo, la presa. El cazador le pega con la pañoleta a la presa. La presa debe dar un número determinado de vueltas al círculo para luego pasar entre las piernas de alguno de los que lo forma. Al ocurrir esto el antiguo cazador deja la pañoleta en el suelo y arranca ya que ahora es la presa, el participante que estaba en el círculo y que pasaron bajo sus piernas toma la pañoleta del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.
189. **EN FILA DE A UNO:** DEFINICION: Típico juego de pañoletas. OBJETIVOS: Dejarse guiar por nuestro compañero. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Una pañoleta por jugador. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman equipos de +7 integrantes, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo. DESARROLLO: Cada equipo forma en fila tomando los hombros del de adelante donde el último es el que no tiene la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila, que puede dar las instrucciones al primero hablándole o transmitiendo un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante el que le apretará el mismo hombro al de delante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero. Se aprieta el hombro del lado hacia el que se debe girar y mientras mas veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.

190. **EL CAZADOR Y LA LIEBRE:** DEFINICION: Consiste en que los cazadores deberán capturar a las liebres. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los cazadores y las liebres. DESARROLLO: Se comienza el juego y los cazadores tratan de pillar a las liebres y levantarlas en el aire durante cinco segundos, con lo que la liebre queda capturada y por lo tanto, eliminada. Después que queden eliminadas todas las liebres, se invierten los papeles, pasando el equipo de liebres a ser cazadores; y los cazadores a liebres. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a las liebres cuando les tocó ser cazadores.
191. **LAS CUATRO ESQUINAS:** DEFINICION: Consiste en retomar el mayor número de pañoletas sin que nos toquen con el balón. OBJETIVOS: Potenciar el trabajo en pequeños grupos. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: 4 Pañoletas y un balón. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañoletas en las puntas de un cuadrado de lado +- 15 m.. El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. El balón lo tiene el primero de la fila del equipo B. DESARROLLO: El juego comienza cuando el jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar los cuatro pañoletas. El equipo A debe tomar el balón y dándose pases, sin caminar con él en las manos, deben tratar de golpear al jugador del equipo B antes de que pueda retomar las cuatro pañoletas. Luego de que pasen todos los jugadores de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a retomar el mayor número de pañoletas.
192. **EL BATEADOR LOCO:** DEFINICION: Consiste en resistir más tiempo en el centro del círculo sin que nos toque la pelota. OBJETIVOS: Juego de habilidad. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Un palo para batear y una pelota. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se debe trazar un círculo grande, de unos seis metros de radio, preferentemente en un terreno plano. DESARROLLO: En el centro del círculo se ubica un jugador con el mazo de madera. Los demás jugadores se colocan alrededor del círculo e intentan alcanzar al bateador con una pelota, sin entrar al círculo. El jugador del centro se defiende golpeando la pelota con su mazo, tratando de enviarla lo más lejos posible. Cuando el bateador loco es alcanzado, ocupará su lugar el jugador que lanzó la pelota.

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

193. **ALICIA EN EL PAIS DE LAS MARAVILLAS:** DEFINICION: Es un juego que mezcla el juego de cartas con los de stalking, estrategia. ES muy completo. OBJETIVOS: Perder el miedo a la oscuridad. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Naipes CONSIGNAS DE PARTIDA: Este juego se puede realizar en la tarde o en la noche. Se forman equipos de +- 5 personas. El juego se debe realizar en una zona cubierta de vegetación, donde los Dioses se encontrarán escondidos tomando las ubicaciones que se indican en la figura. DESARROLLO: Se necesita que 5 participantes haga el papel de Dioses, los que tendrán 3 cartas cada uno repartidas de la siguiente forma: · Primer Dios : 2 cartas altas y una baja. · Segundo Dios : 2 cartas altas y una baja. · Tercer Dios : 1 carta alta y dos medianas. · Cuarto Dios : 2 cartas altas y una mediana. · Quinto Dios : 5 cartas altas y un As. Nota : Cartas altas 10, J, Q, K, As. Cartas medias.... 6, 7, 8, 9. Cartas bajas..... 2, 3, 4, 5. Los equipos se encontrarán fuera de la zona donde están los Dioses, teniendo cada participante 3 cartas, una alta y 2 bajas las que serán sus vidas. Cada 3 minutos irán entrando en la zona de los Dioses los primeros de cada equipo los que deben tratar de pasar sin ser vistos por los Dioses. En caso de que sean descubiertos deben batirse a duelo con el Dios. En este duelo cada uno elige una carta del otro, luego ambos dan vuelta la carta, en el caso de que sea mayor la del Dios el competidor regresa al principio y comenzar de nuevo, con una carta menos y esperando su turno en la salida. En caso de ser mayor la del participante este sigue avanzando hacia el quinto Dios (los Dioses no pierden cartas, solo dejan pasar). La meta es llegar a batirse a duelo con el quinto Dios, el cual tendrá 6 cartas, entre ellas un As. Gana solo aquel participante que en este duelo final saque el As de los naipes del Dios. 7. VARIANTES: Se puede cambiar el numero de vidas de los participantes, el numero de cartas, las posiciones de los Dioses, el numero de Dioses, etc.

JUEGOS EN EL AUTOBUS

Los largos viajes en autobús son agotadores para los niños. El interés del paisaje les cansa bastante pronto, y la excitación de la marcha les pone en un estado de tal nerviosismo que a veces hay que pensar en ocupaciones tranquilizantes. Con esta finalidad hemos reunido los juegos contenidos en este apartado; creemos así ser útiles a los

monitores de campamentos juveniles. Estos juegos están en un principio pensados para ser jugados especialmente dentro del marco de un autobús; pero desde luego pueden ser jugados en otra parte, con algunas modificaciones de detalle. Si los utilizáis en viaje, no olvidéis las reglas elementales de seguridad. No hagáis jugar del principio al final del viaje. Sería una lástima atravesar ciertos paisajes o pasar cerca de ciertas curiosidades sin señalarlas a la atención de los niños.

194. LOS ESPAGUETIS: DEFINICION: Desenredar el cordel antes que los demás. OBJETIVOS: Fomentar la destreza y la habilidad manual. PARTICIPANTES: Mínimo 2 jugadores, máximo 10. De 7 a 11 años. MATERIALES: Aproximadamente 80 cm. de cordel de grosor medio y de idéntica calidad para cada uno de los jugadores. Para el árbitro, cronómetro o reloj con segundero. CONSIGNAS DE PARTIDA: El árbitro distribuye los cordeles: uno a cada jugador. DESARROLLO: A una señal, cada uno se esfuerza en anudar y liar su cordel lo mejor que puede. Al cabo de treinta segundos, nueva señal. Cada uno pasa su cordel a su vecino de la derecha (o de enfrente para los que no tengan vecino a la derecha). Éste prosigue el trabajo tan bien comenzado, anuda, y lía lo mejor que puede. Quince o treinta segundos más tarde, cada uno pasa de nuevo a su vecino el cordel que tiene en la mano, y sigue anudando el que recibe; y siempre a la señal, lo pasa a su vecino de la derecha. En este momento el conductor del juego grita: "¡Desenredad!", e inmediatamente todos se apresuran a desenredar el cordel que acaban de recibir. Resulta ganador el primero que desenreda el cordel que acaban de recibir. Para aumentar el interés, se puede pedir una prenda al último jugador. VARIANTES: Este juego puede jugarse por equipos o por asientos. Cada uno enreda los cordeles como mejor sabe. Luego los equipos intercambian sus cordeles; y el que primero lo ha desenredado todo resulta ganador.

195. ¿HAS VISTO?: DEFINICION: Juego de observación. OBJETIVOS: Este juego permite explicar ciertas palabras poco conocidas por los pequeños, y hacerles descubrir el objeto correspondiente: noria, máquina forrajera, trilladora. También les brinda la ocasión de aprender a distinguir desde lejos, un campo de trigo, las remolachas de las patatas, etc.. PARTICIPANTES: Mínimo 3, máximo 16, a partir de 6 años. MATERIALES: Papel, lápices. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se prepara antes de salir (o durante una parada en alguna Estación) una serie de papelitos, llevando cada uno un nombre de persona, de animal o de objeto visible a lo largo del trayecto : niño saludando a los viajeros, señora en la ventana, perro, vaca, almiar de paja o heno, árbol abatido, río, iglesia, camión en marcha, carro tirado por caballo, arado, tractor, etc..

DESARROLLO: Una vez en marcha, el conductor del juego coloca los papelitos doblados en cuatro dentro de una gorra. Los mezcla. Cada jugador coge uno o varios, según el número de jugadores y de papeles. Todos observan por las ventanillas y, cuando alguno ve el objeto escrito en su papel, se lo enseña al árbitro y vuelve a meter el papel en la gorra. El primer jugador que se desembaraza de todos sus papelitos resulta ganador. El último al que todavía le quedan en la mano, paga prenda. NOTA: Este juego mantiene a los niños tranquilos durante un buen rato.

196. **LA CARRERA DE LAS LETRAS:** DEFINICION: Juego de palabras
 OBJETIVOS: Formar palabras que empiecen por una letra, para ello deben ver primero el objeto. Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje. PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 9 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: El árbitro tiene que vigilar atentamente las repeticiones, ya que los niños, preocupados en la busca, no se acuerdan siempre de lo que ya se ha dicho. DESARROLLO: Se elige (o se saca a suertes) una letra muy usual. Evitar las letras raras como K, Ñ, W, X, Y, Z. A una señal dada por el árbitro, los jugadores miran por los cristales, y gritan el nombre de todo lo que ven, cuyo nombre empieza por la letra elegida (caballo, colina, arado, cisterna, etc..). No se debe señalar un objeto que haya sido nombrado. Se suma un punto por objeto designado. Se restan dos puntos por repetición de objeto ya nombrado. Resulta ganador el primero que llega a cinco (o diez o quince, según el humor y la costumbre de los jugadores). cada uno cuenta sus puntos con los dedos. NOTA: Abandonar el juego antes de cansar la atención de los más pequeños, de los menos dotados, o de los mal situados (de diez minutos a una media hora). Si al cabo de este tiempo nadie ha obtenido todavía 5 puntos, se designa como ganador al que suma más.
197. **DELETREAD LA PALABRA:** DEFINICION: Este juego es una variante del anterior. OBJETIVOS: Formar palabras que empiecen por una letra, para ello deben ver primero el objeto. Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje. PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 9 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. 6. DESARROLLO: Se elige una palabra compuesta por tantas o más letras que número de jugadores. Por ejemplo: si hay 9 jugadores. Por ejemplo: si hay 9 letras, se podrá elegir "cocodrilo", palabra que tiene 9 letras, o "coleccionador", que tiene 13, o cualquier otra palabra de más de 8 letras. A una señal dada por el árbitro, los jugadores miran por los cristales para intentar descubrir un objeto cuyo nombre empiece por cada una de las letras de la palabra

elegida. Uno dice: "caballo", otro "olivo", un tercero "labrador", etc., hasta que la palabra elegida "coleccionador" quede completamente deletreada. Resulta evidente que hay que seguir el orden de las letras; y no decir "labrador", por ejemplo, antes de que las palabras que empiecen por las dos primeras letras - en nuestro caso "caballo" y "olivo" - hayan sido encontradas. Si varios jugadores nombran objetos que empiecen por la misma letra, únicamente cuenta el primero nombrado (excepto, desde luego, si esta letra es doble en la misma palabra: dos C en "coleccionador"). Si dos jugadores nombran al mismo tiempo un mismo objeto, se produce nula, y hay que encontrar otro objeto que empiece por la misma letra. Los jugadores que no hayan dicho nada cuando la palabra haya sido deletreada pagan penda.

198. **LA MONEDA QUE CORRE:** DEFINICION: Juego de habilidad. OBJETIVOS: Fomentar la habilidad y la destreza manual. PARTICIPANTES: Mínimo 4, máximo 20, a partir de 8 años. MATERIALES: Una moneda. Cuanto más pequeña es la moneda, más difícil es el juego. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores se hallan sentados en los asientos, con la mano derecha colocada, palma hacia arriba sobre la rodilla. DESARROLLO: El jugador sentado en el extremo de cada asiento coloca en su mano derecha una moneda que pasa a sus vecino si cerrar ni doblar la mano, sino, impulsándola con la palma hacia abajo en la mano derecha de su vecino de la izquierda. La moneda pasa así en dirección izquierda hasta el extremo del asiento. Vuelve de nuevo en sentido inverso por el mismo medio: mano derecha chocando con mano derecha del vecino de la derecha. Esto es ya más difícil. A la segunda vez se procede igual con las manos izquierdas. Ida y vuelta. A la tercera vez se utilizan las manos derechas, que ya no deben tocarse: se deja caer la moneda en la mano del vecino. Ida y vuelta. A la cuarta vez, ídem, con las manos izquierdas. Ida y vuelta. A la quinta vez se utilizan las manos derechas, que ya no pueden inclinarse: tiene que permanecer horizontales con al palma hacia arriba. Se pasa la moneda haciéndola saltar en la mano del vecino. Ida y vuelta. Cuando la moneda cae, se imputa la falta al lanzador. El receptor no mueve nunca la mano, colocada extendida sobre la rodilla.
199. **¿QUÉ VES?:** DEFINICION: Juego de observación. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje. PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Ningún nombre tiene que ser repetido, y la clase de objetos cambia cada vez. DESARROLLO: El conductor del juego interpela a un jugador por su nombre: "Francisco o María, ¿qué ves en el autobús?". El interpelado tiene que contestar inmediatamente : "Veo una

ventana, o una maleta”, etc., es decir, dando el nombre de un objeto que realmente exista en el autobús. Inmediatamente después el jugador situado a la derecha (o delante) del jugador tiene que continuar diciendo: “veo una ventana y una maleta”, y añadir otro nombre y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores hayan hablado. En este momento el conductor inicia otra partida interpelando a otro jugador y preguntándole otra clase de nombre. Por ejemplo, dirá: “Pedro, ¿qué ves por la ventanilla....?”. Para variar el juego, resulta entretenido preguntar nombres de la región a dónde se va, o de la ciudad de donde se viene(objetos, lugares, personajes, etc.). Por ejemplo: “María, ¿qué ves en Cádiz?”, o “¿qué ves en Córdoba?”, etc.

200. NI SÍ, NI NO: DEFINICION: Juego de atención. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido. PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 15, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: El conductor del juego inicia la conversación y formula sucesivamente a los jugadores diferentes preguntas a las cuales tienen que contestar, sin pronunciar ni sí, ni no. Cada equivocación hace perder un punto. Al cabo de un tiempo determinado - cinco minutos por ejemplo - se cuentan los puntos perdidos. Resulta ganador el que ha perdido menos. VARIANTE: Para complicar el juego o renovar el interés cuando los jugadores están bien entrenados, se pueden cambiar las palabras prohibidas, o añadir otras nuevas; por ejemplo: “Blanco y negro...., ayer, hoy y mañana....”, según la fantasía del conductor del juego.

201. EL TELEGRAMA: DEFINICION: Redactar un telegrama partiendo de una frase escogida. OBJETIVOS: Conseguir un ambiente alegre y distendido. Es sorprendente los telegramas que llegan a redactar los niños. Os vais a reír a carcajadas. PARTICIPANTES: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 10 años. MATERIALES: Papel y lápices. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se elige de común acuerdo una de las numerosas inscripciones que pueden leerse en un autobús. Con preferencia no elegirla demasiado larga: “Prohibido fumar” o “Ventanilla de emergencia”. DESARROLLO: El árbitro sugiere un tema, como por ejemplo, un periodista que telegrafía una información. Cada jugador redacta un telegrama sobre este tema, utilizando por orden todas las letras de la inscripción elegida. Un número e la inscripción elegida equivale a las letras que ocupan este lugar en el alfabeto. Así : 1 = A, 2 = B, 3 = C, 10 = I. Cuando todos han terminado cada uno se levanta para leer en alta voz su telegrama, siendo proclamado vencedor el autor del que resulte mejor redactado.

202. **EL DETALLE CAMBIADO:** DEFINICION: Detectar con rapidez los cambios realizados en el atuendo de los jugadores. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación. PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 15, a partir de 6 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Para evitar confusiones, resulta confusiones que el director del juego anote los cambios realizados. DESARROLLO: Se designa a dos jugadores para que salgan. Estos examinan antes atentamente el atuendo de los demás jugadores. Salen de la zona de juegos, y mientras tanto los demás jugadores cambian - o no cambian - un detalle de su atuendo. Vueltos los jugadores resulta ganador el que descubra más cambios en un tiempo convenido de antemano. El ganador elige un sustituto. Éste sale a su vez acompañado del "perdedor", que procurará no serlo una segunda vez. Aumentar progresivamente el número de cambios realizados.

JUEGOS DE DISTENSION

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

203. **LA BATALLA DE LOS GLOBOS:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Un globo por participante CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aproximadamente. 10 cm. DESARROLLO: El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el globo queda eliminado.
204. **POLLITO ADENTRO, POLLITO AFUERA:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Una cuerda de 6 metros, una bolsa o saco relleno con ropa. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se amarra una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos. DESARROLLO: El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aproximadamente. para luego gritar "pollito adentro". A este llamado los pollitos corren a

refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito afuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo. La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.

205. PROTEGIENDO LAS BASES: PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Esterillas. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se tienen que hacer grupos suficientes para que haya 7 personas más o menos en cada equipo. Cada equipo poseerá un tesoro característico como pueden ser alubias, canicas, tatas...DESARROLLO: Un miembro de cada equipo será el que tenga la misión de proteger la base atizando a los miembros de los otros equipos con una esterilla. Estas bases estarán separadas 50 metros o más unas de otras y en ellas estará tesoro característico de cada equipo. Los demás miembros tendrán que ir corriendo a buscar y robar los tesoros de cada base. Reglas: Cada miembro sólo podrá llevar una pieza del tesoro a la vez. Las bases tendrán que estar colocadas pegadas a la pared. No se pueden esconder el tesoro (tiene que estar totalmente a la vista) Opcional: Si los responsables lo ven oportuno pueden instalar una "Zona de los Dioses" por la que todos tendrán que pasar cada vez cuando vayan a robar y cuando vuelvan con lo robado. En esa zona los responsables podrán castigar a los mortales atizándoles también con esterillas.

206. EL REGATE DE LA SERPIENTE: Este, es un juego continuo sin ganadores ni perdedores. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Una pelota. CONSIGNAS DE PARTIDA: Cinco o seis jóvenes se colocan en línea, en el centro de un círculo formado por el resto de la tropa o manada. Cada uno de los jóvenes que están en línea pone sus brazos alrededor de la cintura del de delante. DESARROLLO: El juego consiste en que los jóvenes que forman el círculo le den al jóvenes que está colocado al final de la línea o serpiente, por debajo de las rodillas. La serpiente se puede mover dentro del círculo para hacerlo más difícil. Cuando el jóvenes de la cola de la serpiente es alcanzado por la pelota, abandona la serpiente y pasa a formar parte del círculo de los que lanzan la pelota y el jugador que tiró la pelota pasa a ser la cabeza de la serpiente. El juego puede continuarse durante tanto tiempo como se quiera.

207. SIGUE HABLANDO: PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguno.

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

208. **HABLA Y HAZ LO CONTRARIO:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Cada equipo manda una persona a desafiar a otra del otro equipo. El que desafía dice algo como "ESTOY DÁNDOME PALMADAS EN LA CABEZA" pero en realidad esta rascándose la panza. La persona desafiada tiene que responder "ME ESTOY RASCANDO LA PANSA" y al mismo tiempo darse palmadas en la cabeza. Si falla o tarda demasiado tiempo en hacer lo que tenga que hacer el equipo desafiante gana un punto.
209. **CIRCULOS COLOREADOS:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: 5 tizas de colores diferentes, Rojo, Azul, Verde, Amarillo y Marrón. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide al grupo en dos equipos iguales y se les dice que se numeren ellos mismos en sus equipos. Entonces dibuja un número de círculos de color en el suelo, varios por cada color. DESARROLLO: El monitor dice un objeto y un número ej. "HIERBA 2", el número dos de cada equipo tiene que correr y meterse en el círculo que corresponda al color del objeto. La primera persona que entre en el círculo del color correcto gana un punto para su equipo. NOTA: Sugerencias: ROJO =Sangre, Cerezas AZUL =Cielo, Mar VERDE =Césped, Esmeralda AMARILLO =Limón, Sol MARRON =Tierra, Patata Por favor recuerda que algunos niños pueden tener problemas reconociendo los colores y seria conveniente que indicases al principio que círculos son de que color.
210. **GIRA A LA TORTUGA:** Si a tus jóvenes les gusta andar tirados por el suelo, les encantará este juego. PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Hay que avisarles para que se pongan una ropa adecuada para el juego, pues se ensuciarán bastante. Empareja a los jugadores por tamaño. Las cosquillas y el juego sucio no están permitidos. DESARROLLO: Uno de los dos se tumba de espaldas en el suelo. A la voz de ya el otro jugador tratará de darle la vuelta y ponerlo sobre su panza. El jugador del suelo intenta evitar que le de la vuelta estirando sus brazos y piernas y moviéndose por el suelo.
211. **AGARRAR LA COLA:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Una cuerda para cada patrulla. (equipo o grupo). CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los jugadores por equipos. Cada equipo o grupo se coloca en fila detrás de su piloto.

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

212. **CARRERA DE BARCAS HUMANAS:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: Varias cosas que produzcan un sonido, como silbatos, cascabeles o campanas. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los jugadores por equipos de ocho ó diez jugadores de rodillas, cada equipo será una barca. DESARROLLO: Cada jugador tiene sus manos apoyadas en los hombros del de delante. Enfrente de la fila de jugadores de cada barca hay un 'CAPITÁN'. El capitán sujeta las manos del primero de la barca. Cuando comienza la carrera, la barca se mueve hacia delante gracias a que todos los jugadores empujan con sus pies al mismo tiempo. El capitán de cada barca grita animando a su equipo y llevando el ritmo con el que empujar. Durante la carrera, cualquier barca que se divida en dos o más trozos se dice que se ha hundido y es eliminada de la carrera. Señales: Se les dice a los jugadores lo que tienen que hacer cuando oigan un determinado sonido. Juega un par de veces sin eliminar a nadie para que se acostumbren a los sonidos, entonces empieza a eliminar a los que lo hagan mal o a los últimos en hacerlo.
213. **CIUDAD PUEBLO PAIS:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores se sientan en dos filas, equipo A y equipo B, cada fila se numera de 1 hasta N. DESARROLLO: El jugador 1 del equipo A le dice al jugador 1 del equipo B el nombre de una ciudad, pueblo o país. Supongamos que dice "París". El jugador 1 del equipo B debe decir ahora una ciudad, pueblo o país que empiece por la última letra de "París". Supongamos que dice "Suiza". El jugador 2 del equipo A tiene que decir una ciudad, pueblo o país que empiece por la letra A. Esto continua por toda la fila. Si un jugador se equivoca o da una respuesta repetida, entonces se da un punto al otro equipo. Cuando se llega al final, se vuelve al jugador 1.
214. **PIES QUIETOS:** PARTICIPANTES: Más de 10, a partir de 7 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: A cada jugador se le asigna un número del 1 a x, siendo x el número de jugadores. DESARROLLO: Se colocan en un círculo, una persona se introduce en el círculo y tira una pelota (tenis, raqueta, o similar) tan alto como pueda, hacia arriba, mientras grita un número. El

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

215. ¿UN QUÉ?: DEFINICION: El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo. OBJETIVOS: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo. PARTICIPANTES: Grupo, de 20 a 24 personas. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo. DESARROLLO: El que comienza el juego (A) dice al de su derecha (B): "esto es un abrazo" y le da uno, B pregunta : "¿un qué?" y A le responde: "un abrazo" y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C (el de su derecha): "Esto es un abrazo" y le da uno, C pregunta a B : "¿un qué?" y A contesta a B: "un abrazo" y se lo da. Así sucesivamente. La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a "A", quien envía de nuevo los abrazos. Simultáneamente manda por su izquierda otro mensaje y gesto: "esto es un beso" y se lo da, se sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior. Cuando los besos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión.

216. LA TORMENTA: DEFINICION: Se trata de conseguir imitar el efecto de una tormenta mediante gestos y movimientos. OBJETIVOS: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo. PARTICIPANTES: Grupo, desde 12 personas. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Una persona hace de director de orquesta de la tormenta, y se pone en el centro del círculo. DESARROLLO: El director de orquesta señala a una persona y frota las manos. Este le imita, y el director va dando la vuelta al círculo hasta que todos estén frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicándole que debe chascar los dedos (mientras los demás siguen frotándose las manos). da toda la vuelta otra vez, hasta que todos hayan dejado de frotar las manos, y estén chascando los dedos. A continuación

indica, uno por uno, que den palmadas en los muslos, y en la siguiente vuelta que den palmadas en los muslos y al mismo tiempo pisoteen el suelo (el cenit de la tormenta). Después se baja la intensidad de la tormenta, dando lo mismos pasos en sentido contrario. Se pueden introducir las variantes que se piensen en el desarrollo y fuerza de la tormenta.

217. **EL DRAGÓN:** DEFINICION: El juego consiste en que las cabezas de los dragones intentarán tomar las colas de los otros dragones, cosa que éstas deberán evitar. OBJETIVOS: Conseguir crear un clima relajado de distensión. favorece la coordinación y la comunicación del grupo. PARTICIPANTES: Grupo, desde 18 personas. MATERIALES: Pañuelos o pañoletas. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide al grupo en subgrupos de seis o siete personas. DESARROLLO: la primera persona hará de dragón y la última de cola, llevando un pañuelo colgado en la cintura. La cabeza intentará tomar las colas de los demás dragones. Y la cola, ayudada por todo el grupo intentará no ser cogida. Cuando una cola es cogida (se consigue el pañuelo o pañoleta) el dragón a la que pertenece se unirá al que la ha atrapado, formándose así un dragón más largo. El juego terminará cuando todo el grupo forme un único dragón.
218. **PALOMITAS PEGADIZAS:** DEFINICION: Todos los participantes se convierten en palomitas de maíz, se encuentran dentro de una sartén, y saltan sin parar con los brazos pegados al cuerpo. OBJETIVOS: Este juego favorece la coordinación de movimientos, el sentimiento de grupo, ayudando a pasar un rato agradable. PARTICIPANTES: Grupo, desde 12 personas. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Cada palomita salta por la habitación, pero si en el salto se "pega" con otra deben seguir saltando juntas, agarrándose de las manos. De esta forma se van creando grupos de palomitas saltarinas, hasta que todo el grupo forme una bola gigante.
219. **¿SABES QUIEN SOY?:** PARTICIPANTES: Grupo, de 20 a 24 personas. MATERIALES: 20 o 25 objetos varios y un punto de luz (fuego, lumo gas, linterna, etc..). CONSIGNAS DE PARTIDA: Se les debe dividir en dos equipos. Se establece una distancia entre ellos de tal forma que ninguno puede observar lo que hace el contrario. Esta es la razón por la que el escenario ideal del juego puede ser la oscura noche. Los monitores colocarán alrededor del fuego (o en su defecto, un punto de luz) los objetos que van a tener que ser identificados por ambos equipos. DESARROLLO: El juego comienza, de forma alternativa, cada uno de los equipos envía al fuego un representante para que identifique el mayor número de objetos posibles. El equipo contrario debe adivinar la identidad de esa

persona para evitar que se mantenga mucho tiempo alrededor del fuego. ¡Prepárate el disfraz e intenta camuflarte en la noche!. El primer equipo que consiga identificar todos los objetos resulta vencedor.

220. **EL INQUILINO:** PARTICIPANTES: Se necesita un número impar de participantes. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman tríos de personas, de manera que el que se coloca entre los dos responde al nombre de inquilino, mientras los otros dos representan pared derecha e izquierda respectivamente. DESARROLLO: El participante que queda suelto debe gritar uno de esos tres nombres y aprovechar el "relajo" para integrarse en alguno de los nuevos grupos. Nadie puede ejercer la misma función dos veces seguidas, sino que se deben alternar las distintas funciones o papeles. ¡No pierdas el tiempo y búscate un trío!.
221. **LAS TIJERAS MÁGICAS:** PARTICIPANTES: Este juego es adecuado para cualquier edad pero como se hace necesario un poco de ingenio, es recomendable para adolescentes y adultos. MATERIALES: Tijeras. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se disponen los jugadores en círculo y una persona hará de director. DESARROLLO: El juego consiste en pasarse las tijeras de unos a otros y de izquierda a derecha diciendo en cada momento en qué posición se lo pasa al compañero: abiertas, cerradas o cruzadas. La mayoría de los participantes creerán que dependiendo de la posición en que entreguen el instrumento dirán una u otra cosa, pero solamente el director del juego sabrá realmente que dependiendo de la postura de las piernas del participante que en ese momento tenga las tijeras se dirá una u otra cosa. Por ejemplo, si el que ostenta las tijeras tiene los pies cruzados (uno encima del otro), las tijeras estarán cruzadas; si los pies del jugador correspondiente aparecen juntos, las tijeras en ese momento estarán cerradas; si por el contrario, los pies y las piernas permanecen separadas, las tijeras estarán abiertas. Será el director del juego el que vaya diciendo en cada momento la forma correcta en que se van pasando las tijeras, pero sin desvelar en ningún momento el truco. Los jugadores que vayan descubriendo el secreto se irán retirando del juego y al final sólo permanecerán aquellos que no se hayan dado cuenta del "quid" de la cuestión.
222. **LAS CULEBRAS:** PARTICIPANTES: Grupo mínimo de 8 personas, a partir de los cinco años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se puede jugar tanto al aire libre como en el interior de un local. Se dividen los jugadores en equipos. DESARROLLO: Cada equipo formará una serpiente enganchándose los unos de los otros, agarrando la mano del de atrás el cuerpo del

de adelante. Al primero del equipo le denominaremos cabeza y al último cola, y el juego consiste en que la cabeza de una de las serpientes agarre la cola de la otra. Gana el juego la culebra que primero enganche con su cabeza la cola del contrincante.

223. **VESTIR AL ESPANTAPÁJAROS:** PARTICIPANTES: Grupo, desde los 7 años. MATERIALES: Prendas que tengan dificultades para colocar, si es posible con botones. CONSIGNAS DE PARTIDA: Unos espantapájaros han sido colocados en un campo, pero es necesario vestirlos. Delante de cada equipo se levanta uno de ellos, en esqueleto, cuya base estará fuertemente clavada al suelo y cruzada por un listón transversal al nivel de los hombros, una cara recortada o hecha con una lata de conservas pintada y decorada representando las distintas partes del rostro y colocada en la parte superior del poste. DESARROLLO: En la salida cada jugador recibe una o varias prendas que habrá de colocar al espantapájaros. Los primeros salen a toda velocidad hacia él y colocan las prendas de que van provistos, regresando al punto de salida para dar el relevo a los segundos, los cuales realizarán las mismas operaciones pero a la inversa, quitándole la ropa y regresando.
224. **RELEVOS DEL CANGREJO:** PARTICIPANTES: Grupo mínimo de 8 personas, a partir de los cinco años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: En cada equipo los jugadores se colocan de dos en dos, en fila india, detrás de la línea de salida. DESARROLLO: A la señal del monitor del juego, los primeros de cada fila se atan los tobillos: el derecho del uno con el izquierdo del otro. Corren de este modo hasta la línea de meta (que se encuentra a 10 o 15 metros de la línea de salida). Cuando alcanzan la meta, se desatan los tobillos y rápidamente, vuelven para dar el pañuelo a los equipos de su fila, y así sucesivamente hasta terminar. Gana el primero que acaba.
225. **LA ROSA DE LOS VIENTOS:** PARTICIPANTES: Grupo, desde los 5 años. MATERIALES: Una brújula. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forma un gran círculo con los jugadores alrededor del "director del juego" (el cual se sitúa en el centro). Es importante que cada participante oiga bien al que dirige el juego. Cada uno representa un punto de la brújula. DESARROLLO: Al oír la voz del director del juego, por ejemplo: "Norte cambia con S.S.E.". Los interpelados deben cambiar su posición lo más rápidamente posible. Todo error o vacilación hace permanecer al jugador en su puesto, mientras que los que obedecen correctamente se retiran. Los dos últimos que se queden habrá perdido el juego.

226. **BAILES POR PAREJAS:** PARTICIPANTES: Grupo mínimo de 11 personas (tiene que haber un número impar), a partir de los 5 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se reparten en parejas y se unen por la espalda. DESARROLLO: Si hay un número impar de personas, la persona que sobra canta, mientras todos se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto. Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja, y la persona libre busca también la suya. La persona que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto. NOTA: Es ideal para lograr una buena relación en el grupo, porque favorece las relaciones personales.
227. **ACECHANDO AL JEFE:** DEFINICION: La persona que está siendo acechada intentará tomar de improviso a alguno de los que le siguen. OBJETIVOS: PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos. Los miembros de cada grupo se intercambian para que todos tengan la oportunidad de ser acechados. Las reglas del juego son simples. DESARROLLO: La persona que está siendo acechada pretende demostrar que él no sabe que está siendo seguido. De manera que cada vez que él se detiene, lentamente se vuelve y mira si puede ver alguno de quienes le sigue. SI los ve deberá mencionar el nombre de la persona que ha visto en alta voz. Si llegase a oír ruidos producidos por las personas que lo siguen, él puede voltearse de repente sin necesidad de detenerse. El detenerse y el voltearse lentamente le da a quienes lo están siguiendo tiempo para poder ocultarse mientras que un movimiento rápido para voltearse dejarla a muchos sorprendidos y por consiguiente serían vistos. Después de cierto período todos los jóvenes se reúnen y se secciona a oro muchacho para que actúe como el acechado. Debe cuidarse que cada muchacho de cada grupo tenga la oportunidad de servir como el acechado.
228. **HAZ DE GUÍA Y VUELTA DE ESCOTA:** DEFINICION: Consiste en realizar unos nudos antes que el grupo rival. OBJETIVOS: Dominar el arte de la cabuyería. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años. MATERIALES: Una cuerda para cada jugador. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos. DESARROLLO: En cada grupo se forman equipos de dos. Cuando se indique "ya" cada jóvenes amarra un "As de Guía" alrededor de su cintura. El primer jugador de cada equipo que finalice atará su cuerda a la del compañero con el nudo de "Vuelta de escota". Ambos deberán alzar sus manos al aire. Al mismo tiempo deberán separarse hasta que las cuerdas queden estiradas. El primer grupo donde todos los muchachos estén con las cuerdas

estiradas y los nudos resistiendo a la tensión de las mismas, es la ganadora.

229. **BARCOS EN LA NIEBLA:** DEFINICION: Se trata de moverse con los ojos vendados a las órdenes de un jugador. OBJETIVOS: Fomentar el sentido del oído y la coordinación de todos los jugadores. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 - 12 años. MATERIALES: Pañoletas o pañuelos; dos sillas o dos objetos de tamaño similar. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en pequeños grupos. DESARROLLO: Los miembros de cada grupo son vendados en los ojos y deben pararse en una fila india con las mandos puestas sobre los hombro del compañero que está al frente. El líder del grupo va al final de la línea. El no debe estar vendado, pero no debe moverse del lugar donde está. Al final del local y frente a cada grupo debe haber dos sillas u objetos separados ente sí a tres pies de distancia. Estas sillas representan la entrada a un puerto o bahía segura. A la señal de comenzar, las líneas de scout vendados empiezan a moverse guiados por los gritos de los respectivos Guías de los grupo, los líderes habrán de guiar su "babor" (izquierda) y "estribor" (derecha).
230. **BULLDOG INGLÉS:** DEFINICION: Consiste en atravesar una zona sin ser atrapado por otro/s jugadores. OBJETIVOS: Pasar un rato divertido. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguno. DESARROLLO: El Grupo se sitúa formando una línea al final del local. Uno o dos jóvenes más mayores se sitúan en el centro del local mirando hacia el reto del Grupo. A la señal de "Ya", el Grupo completo va a la carga de un extremo del local hacia otro, tratando de llegar a la otra pared sin ser capturados por los jugadores que están en el centro. Para capturar a alguien los "Perros de Bulldog" que están en el centro deben levantar al jugador por un período que permita gritar "uno - dos - tres Bulldog ingles". Cuando un jugador es capturado, él se convierte, desde ese momento, en "Perro Bulldog". Al comienzo no debe haber más de tres jugadores actuando como "Perros Bulldog" y tratando de capturar a los jugadores. Si un jugador no ha sido completamente suspendido sobre el suelo ante de que el pueda contar hasta 10, mientras forcejean, él es declarado libre. El juego se debe continuar hasta que todos hayan sido capturados. El jugador que fue el último en ser capturado es el ganador y por consiguiente tendrá derecho a ser para jugar nuevamente, el primer perro bulldog que se designe.
231. **CALIENTE O FRÍO:** DEFINICION: Consiste en acertar el objeto que ha seleccionado el grupo mediante los aplausos de este. OBJETIVOS: Es un juego de diversión donde no hay ganadores.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años.
MATERIALES: ninguno. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** Se dividen los participantes en pequeños grupos. Seleccione un representante de cada grupo para convertirse en "Eso". **DESARROLLO:** Uno de los elegidos abandona la zona de juegos. Durante su ausencia el resto de los jugadores seleccionan un objeto que debe ser tocado por el ausente, o una acción que debe ser realizada por este. Cuando el jugador regresa a la zona de juegos el grupo comienza aplaudir para indicar que está tan cerca del objeto seleccionado o de la acción que se ha decidido que él haga. Mientras más altos sean los aplausos más cerca (caliente) estará y los aplausos bajos significarán lejanía (frío). Cuando el objeto es tocado o la acción ha sido realizada, un representante de otro grupo es seleccionado, así el proceso se repite.

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

233. **CÍRCULOS CUADRADOS:** **DEFINICION:** Se trata de una competición de nudos. **OBJETIVOS:** Dominar el arte de la cabuyería. **PARTICIPANTES:** Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años. **MATERIALES:** Una cuerda para cada jugador. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** Se dividen los participantes en pequeños grupos, éstos a su vez se dividen también y forman dos líneas, de tal modo que cada jugador del mismo quede aparejado por otro a su lado del mismo grupo. **DESARROLLO:** Cada jugador sostendrá su cuerda de manera que le pase por detrás del cuello y les caiga a ambos extremo al frente, más abajo del pecho, a una señal dada, cada muchacho tratará de hacerse cargo del extremo de la cuerda de la derecha amarrando al mismo utilizando un nudo "Llano o de rizo" al

extremo de la cuerda de su compañero de enfrente. Mientras tanto el compañero tratará de hacer una acción similar con el extremo izquierdo de su cuerda. Cuando cada muchacho haya finalizado deberá haber hecho un aro con cuerdas, que engloben a ambos muchachos. Ellos tratarán de echarse hacia atrás a fin de probar la resistencia que tiene el nudo que han hecho y para esto pondrán la cuerda tensa y alzarán sus manos y brazos al aire. Cuando todas las parejas en cada uno de los grupos han hecho esta acción, el grupo completo gritará una señal. El primer equipo que finaliza con esta actividad, comprobándose que todos los nudos están correctamente hechos, es el equipo ganador.

234. LECTURA DE LA BRÚJULA: DEFINICION: Consiste en situar con una brújula la dirección en que se encuentra una serie de artículos. OBJETIVOS: Aprender a orientarse con una brújula. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11 - 12 años. MATERIALES: Es necesario para cada grupo una brújula y una lista de ocho artículos que hay en la zona de juego, tales como: cuadro sobre la pared, cesta de basura, cerradura, mapa, etc., y una tiza para dibujar círculos. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman pequeños grupo de 6 o 7 jugadores, cada uno formando una fila. Del lado opuesto a cada grupo, es decir, al otro extremo del local, hay un círculo lo suficientemente amplio como para que un jugador pueda pararse en el centro del mismo. En dicho círculo hay una brújula, un lápiz y una lista de objetos. DESARROLLO: El jugador número 1 de cada equipo, cuando se indique la señal, corre para leer el primero de los objetos de la lista y con la ayuda de la brújula establece en que dirección se encuentra este objeto. Regresa a la fila y toca al jugador que le sigue en su grupo, y así sucesivamente hasta que las 8 lecturas que hayan tenido un margen de error de 10 grados, 5 puntos por las lecturas que han tenido un error entre 10 y 20 grados.

235. ATRAPANDO AL TOBILLO: DEFINICION: Consiste en escapar de ser atrapado (atrapado). OBJETIVOS: Diversión. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11 - 12 años. MATERIALES: CONSIGNAS DE PARTIDA: Hay que agarrar a otro jugador por el tobillo. Todos contra todos. DESARROLLO: El jugador cuyo tobillo haya sido agarrado es vulnerable para ser atrapado al menos de que él logre tomar a alguien por el tobillo. El área de juego debe ser lo suficientemente pequeña para lograr que el juego sea factible de producir resultados.

236. ATRAPANDO LA CADENA: DEFINICION: Consiste en escapar de ser atrapado (atrapado). Los jugadores atrapados forman una cadena para atrapar al resto. OBJETIVOS: Diversión.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11 - 12 años.
MATERIALES: ninguno. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso".
DESARROLLO: El primer jugador que sea atrapado, une sus manos con el jugador que está actuando de "eso", y posteriormente cada persona que es atrapada, será entregada a la cadena (todos los jugadores atrapados unen sus manos con el "eso" e intentará atrapar al resto de participantes). El área de juego debe ser limitada de manera que todos sean atrapados.

COMPETICIONES Y DUELOS ENTRE PAREJAS

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

237. **ATRAPANDO LA MOFETA:** DEFINICION: Consiste en escapar de ser atrapado (atrapado). OBJETIVOS: Diversión. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Cada jugador tapa su nariz con una de las manos y sostiene un pie agarrándolo con la otra mano. DESARROLLO: Los jugadores pueden ser atrapados sólo si ellos sueltan cualquiera de las manos que llevan pegada a la nariz o al tobillo. Hay que atrapar a otros jugadores. Todos contra todos.
238. **EL JUEGO DE KIM:** DEFINICION: Consiste en recordar unos objetos que han sido observados durante un rato. OBJETIVOS: Fomentar la memoria visual. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se forman pequeños grupo de 6 o 7 jugadores, éstos se reúnen en torno a una mesa o una bandeja cubierta con una tela. DESARROLLO: . La tela que cubre la mesa se alza por unos instantes y a los jugadores se les permite estudiar de por unos momentos unos 20 o 30 artículos, que son tales: botones, clips, monedas, insignias scout, cuerdas, caramelos, etc. Los grupos se retiran y van a cada uno a un punto, para hacer una lista de los objetos que fueron observados. EVALUACIÓN: Se le otorga un punto a cada grupo por cada artículo acertado y se le resta 2 puntos por cada objeto fallado.
239. **ARREBATAR CON LA MANO:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Uno de los contendientes sitúa la parte exterior de su pie contra la exterior del pie del otro competidor. Ambos se abrazan situando sus pies izquierdo un paso más adelante que el anterior. DESARROLLO: Ellos se toman de la mano derecha y tratan de

derribarse uno a otro. El primero que logre hacer que el otro mueva su pie o pierda el equilibrio es el ganador.

240. **LUCHA CON UNA PIERNA Y UNA MANO:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguno. DESARROLLO: Cada competidor sostiene su pierna izquierda tras de sí tomada con su mano izquierda, mientras que su mano derecha toma la mano derecha del compañero. Entonces tratan de ver quien logra derribara quien.
241. **PELEA DE POLLOS:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11-12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: La misma posición del juego anterior, pero con la excepción de que las manos en lugar de ser entrelazadas entre los competidores, deberán sostenerse atrás de la espalda. DESARROLLO: Los jugadores cargan uno contra otro y tratan de empujarse entre sí con su hombros y brazos con el objetivo de derribar al otro.
242. **LUCHA INDIA CON LA PIERNA:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los dos contendientes se acuestan boca arriba totalmente sobre el suelo, juntos entre sí: pero con sus piernas y cabezas en direcciones opuestas. DESARROLLO: A la señal indicada cada uno levanta la pierna que queda junto a su compañero y la pone en posición vertical. A una segunda señal, él tratará de trabar su pierna con al de su compañero y con la presión que aplica, dar vueltas al contrario.
243. **HALANDO LA ESTACA:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11-12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes sentados, mirándose uno a otro y tan solo tocándose por las suelas de sus zapatos. DESARROLLO: Ellos atrapan con las dos manos una gruesa estaca que hay entre sí sostenida en posición horizontal. A una señal, ellos tratan de halar haciendo que su compañero se levanta del suelo.
244. **TORCIENDO LA ESTACA:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de

resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11-12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes de pie, mirándose uno a otro con los brazos horizontales y al frente, atrapando una estaca con las dos manos de cada uno. DESARROLLO: A una señal ellos tratarán de dar vueltas a la estaca uno para un lado, y el otro para otro a fin de torcer las manos del oponente.

245. **CHOQUE DE RODILLAS:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11-12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Las rodillas de cada uno frente a las del otro compañero tocándose entre sí, las manos a la espalda. DESARROLLO: Proceden a tocar contra el oponente a fin de que este pierda el equilibrio, deben usarse solamente los hombros para tal fin.

246. **BOXEO CON LA PALMA DE LA MANO:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11-12 años. MATERIALES: Una cuerda. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes de pie, mirándose uno al otro, en una línea recta indicadas con una cuerda extendida sobre el piso. DESARROLLO: Sin mover sus pies de los lugares donde están, ellos deben boxear utilizando las palmas de las manos e intentando hacer que el otro pierda el equilibrio. El jugador que pierda el equilibrio es el perdedor.

247. **REMOLQUE CON CINTURÓN:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11-12 años. MATERIALES: Dos cinturones. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes están los cuatro mirándose uno a otro. Dos cinturones deberán ser entrelazados para que queden dos aros y el final de cada uno de estos se sitúan sobre la cabeza de cada uno de los contendientes. DESARROLLO: El objeto del juego es tratar de remolcar, usando el cinturón que hay sobre la cabeza, al otro oponente, sin tocar a los otros competidores o ajustarse el cinturón en la cabeza con las manos.

248. **LA BOFETADA:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11-12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Dos contendientes de pie, mirándose uno al otro. Sus manos estarán extendidas, las palmas de las manos de uno de los jugadores

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

249. **PELEA DE PATOS:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11-12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes acuclillados y sujetándose los tobillos con las manos. DESARROLLO: A una señal, tratan de tocar con otro compañero y hacer que éste pierda el equilibrio y deje de sostenerse los tobillos con las manos. Si un jugador cae, o deja de agarrarse los tobillos, esto significará un punto para se adversario.

250. **PELEA DE GALLOS:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11-12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los contendientes en posición de pie, cruzan su pierna izquierda por frente a su cuerpo de forma tal que puedan agarrar el tobillo de la pierna izquierda con su mano derecha. DESARROLLO: Tan solo saltando con la pierna derecha, ellos tratarán de chocar con otros compañeros y hacerles perder el equilibrio o hacer que el mismo deje de sostenerse el tobillo izquierdo con la mano derecha.

251. **EL VIEJO TARUGO:** DEFINICION: Se trata de intentar derribar al adversario sin ser derribado antes. OBJETIVOS: Juego de resistencia física. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11-12 años. MATERIALES: Una pelota. CONSIGNAS DE PARTIDA: El grupo formando un círculo. Cuatro jugadores en el centro del círculo, cada uno con los brazos alrededor de la cintura del jugador que está frente a él. DESARROLLO: Los jugadores que forman el círculo se pasan una pelota entre ellos, tratando de buscar una oportunidad para lanzar la misma y tocar con ella al jugador que está al centro del pequeño círculo formado por los otros tres competidores que están dentro del gran círculo. Los tres jugadores que protegen al cuarto competidor deberán tratar que la pelota

nunca le de al que está en el centro. El participante que finalmente logra tocar con la pelota al "viejo tarugo", es decir, ir al centro de los otros tres jugadores. El participante que fue tocado por la pelota reemplaza en el círculo que integra todo el grupo al jugador anterior.

252. **ESQUIVA EL TIRO:** PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: Una cuerda de 15 pies de longitud con un peso liviano atado a uno de los extremos. Un pequeño saquito de tela llenado con arena puede ser utilizado para este propósito.5. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los jugadores forman un círculo alrededor del director del juego. DESARROLLO: El director del juego sostiene la cuerda con el peso ya puesto en el centro del círculo. Deberá mover la cuerda a fin de describir con ella un círculo que vaya a una altura por debajo del nivel de las rodillas de los muchachos que integran el círculo. Los jugadores deben saltar a medida que la cuerda va tratando de pasar al otro lado. Los muchachos que tengan menos fallos o puntos en contra al final del juego, serán los ganadores.

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

DINAMICAS DE ANIMACIÓN Y CALENTAMIENTO GRUPAL

El objetivo de las dinámicas de animación, aplicadas a la Educación es: desarrollar la participación al máximo y crear un ambiente fraterno y de confianza. Pueden utilizarse en muchos momentos: a) Al inicio de la jornada, para permitir la integración de los participantes. b) Después de momentos intensos y de cansancio para integrar y hacer descansar a los participantes. El abuso en las dinámicas de animación puede afectar a la seriedad de la jornada de capacitación, por lo que el coordinador debe tener siempre claro el objetivo para el cual utiliza estas técnicas. Estableceremos la diferencia entre dinámicas de animación y de calentamiento, en que estas últimas tienen un matiz más profundo, en donde el conocimiento desde el punto de vista afectivo es una parte fundamental.

254. **ESTO ME RECUERDA:** DEFINICION: Dinámicas de animación. OBJETIVOS: Animación, concretación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Forme un círculo con los jugadores, dónde cada uno esté de pie con sus manos cruzadas atrás, en posición de recibir el golpe. Se escoge un jugador para que se la "quede", le llamaremos "eso", el cual lleva consigo un rollo hecho con papeles de periódicos o pedazo de tela bien envuelto. DESARROLLO: Esta dinámica consiste en que un participante recuerda alguna cosa en voz alta. El resto de los participantes manifiestan lo que a cada uno de ellos eso les hace recordar espontáneamente. 7. NOTAS: Debe hacerse con rapidez. Si se tarda más de 4 segundos, da una prenda o sale del juego.
255. **EL BUM:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación, concretación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Todos los participantes se sientan en círculo, se dice que vamos a numerarnos en voz alta y que todos a los que les toque un múltiplo de tres (3-6-9-12, etc.) o un número que termina en tres (13-23-33, etc.) debe decir ¡BUM! en lugar del número; el que sigue debe continuar la numeración. Ejemplo: se empieza, UNO, el siguiente DOS, al que le corresponde decir TRES dice BUM, el siguiente dice CUATRO, etc. Pierde el juego el que no dice BUM o el que se equivoca con el número siguiente. Los que pierden van saliendo del juego y se vuelve a iniciar la numeración por el número UNO. NOTAS: La numeración debe irse diciendo rápidamente; si un compañero tarda mucho también queda descalificado, (5 segundos máximo). Los dos últimos jugadores son los que ganan. El juego puede hacerse más complejo utilizando

múltiplos de números mayores, o combinando múltiplos de cinco por ejemplo.

256. **EL ALAMBRE PELADO:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación, concretación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguna. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se le pide a un compañero que salga de la zona de juegos. DESARROLLO: El resto de jugadores forma un círculo de pie y se agarran del brazo. Se les explica que el círculo es un circuito eléctrico, dentro del cual hay un cable pelado, y se le pedirá al compañero que está fuera que lo destruya tocando las cabezas de los que están en el círculo. Se ponen todos de acuerdo en que cuando toquen la cabeza del sexto compañero (que es el que representa el alambre pelado), todos al mismo y con toda la fuerza posible pegarán un grito. Se llama al compañero que estaba fuera, se le explica sólo lo referente al circuito eléctrico y se le pide que se concentre para que descubra el cable pelado. Pierde el juego el que no dice BUM o el que se equivoca con el número siguiente. Los que pierden van saliendo del juego y se vuelve a iniciar la numeración por el número UNO. NOTAS: Esta dinámica es muy simple pero muy impactante, debe hacerse un clima de concentración de parte de todos.

257. **CUENTO VIVO:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación, concretación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguna. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes están sentados en círculo. DESARROLLO: Todos los participantes están sentados en círculo. El coordinador empieza a contar un relato sobre cualquier cosa, donde incorpore personajes y animales en determinadas actitudes y acciones. Se explica que cuando el coordinador señale a cualquier compañero, éste debe actuar como el animal o persona sobre la cual el coordinador está haciendo referencia en su relato. Por ejemplo: Paseando por el parque vi a un niño tomando un helado (señala a alguien)... Estaba todo lleno de helado, se chupaba las manos, vino su mamá (señala a otra persona), y se enfadó mucho..... El niño se puso a llorar y se le cayó el helado..... Un perro (señala a otra persona) pasó corriendo y se tomó el helado..... etc. NOTAS: Una vez iniciado el cuento el coordinador puede hacer que el relato se vaya construyendo colectivamente de manera espontánea, dándole la palabra a otro compañero para que lo continúe.

258. **CUERPOS EXPRESIVOS:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: Papeles pequeños. CONSIGNAS DE

PARTIDA: Se escriben en los papelitos nombres de animales (macho y hembra). Por ejemplo: León en un papelito, en otro Leona (tantos papeles como participantes). **DESARROLLO:** Se distribuyen los papelitos y se dice que, durante 5 minutos, sin hacer sonidos deben actuar como el animal que les tocó y buscar a su pareja. Cuando creen que la han encontrado, se cogen del brazo y se quedan en silencio alrededor del grupo; no puede decir a su pareja qué animal es. Una vez que todos tiene su pareja, dice que animal estaba representando cada uno, para ver si acertaron. También puede hacerse que la pareja vuelva a actuar y el resto del os participantes decir qué animal representan y si forman la pareja correcta.

259. ¡COLA DE VACA!: DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Sentados en círculo, el coordinador se queda en el centro y empieza a hacer preguntas a cualquiera de lo participantes, la respuesta debe ser siempre "La cola de vaca", todo el grupo puede reírse, menos el que está respondiendo, si se ríe pasa al centro y da una prenda. Por ejemplo: ¿Qué es lo que más te gusta de tu novia? i LA COLA DE VACA!. NOTAS: El grupo puede variar la respuesta "cola de vaca" por cualquier cosa que sea más identificada con el grupo o el lugar.

260. UN HOMBRE DE PRINCIPIOS: DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se sientan en círculo. DESARROLLO: El coordinador en el centro, inicia el juego narrando cualquier historia donde todo debe empezar con una letra determinada. Por ejemplo: Tengo un tío que es un hombre de principios muy sólidos, para él todo debe empezar con la letra P. Así, su esposa que se llama..... PATRICIA. A ella le gusta mucho comer..... ¡PAPA! y un día se fue a pasear a.....PEKIN..... y se encontró un.....PLUMERO, etc. NOTAS: El que se equivoca o tarda más de cuatro segundos en responder pasa al centro y/o da una prenda. después de un rato se varía la letra. Deben hacerse las preguntas rápidamente.

261. EL CHOCOLATEADO: DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los participantes se agrupan por parejas tomándose de la mano, se colocan formando un círculo y dejan una pareja fuera. DESARROLLO: La pareja que quede afuera camina alrededor (siempre tomados de la mano), en el sentido de las agujas del reloj.

En un momento determinado, la pareja que va caminado se pone de acuerdo y le pega en las manos a una de las parejas del círculo. En ese instante, ambas parejas deben correr alrededor del círculo en sentidos contrarios, tratando de llegar primero al lugar que quede vacío. Los que lleguen al último pierden y repiten el ejercicio.

262. **¡LEVÁNTESE Y SIÉNTESE!:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación, concretación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos sentados en un círculo. DESARROLLO: El coordinador empieza contando cualquier historia inventada. Cuando dentro del relato dice la palabra "quien" todos se deben levantar, y cuando dice la palabra "no", todos deben sentarse. Cuando alguien no se levanta o no se sienta en el momento en que se dice "quien" o "no", sale del juego o da una prenda. NOTAS: El coordinador puede iniciar la historia y señalar a cualquier participante para que la continúe y así sucesivamente. El que narra la historia, debe hacerlo rápidamente para darle agilidad, si no lo hace, también pierde.

263. **GUIÑANDO EL OJO:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: Sillas en número que corresponda a la mitad de los participantes más uno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se dividen los participantes en dos grupos. (El segundo grupo con un participante más). DESARROLLO: El primer grupo representa a los "prisioneros", los cuales están sentados en las sillas. Hay una silla que queda vacía. El segundo grupo representa a los "guardianes" que deberán estar de pie, atrás de cada silla. La silla vacía tiene un "guardián". Este guardián debe guiñarle el ojo a cualquiera de los prisioneros, el cual tiene que salir rápidamente de su silla a ocupar la silla sin ser tocado por su "guardián". SI es tocado debe permanecer en su lugar. Si el prisionero logra salir, el guardián que se quede con la silla vacía es el que le toca guiñar el ojo a otro prisionero. NOTAS: Debe hacerse con rapidez.

264. **QUÍTAME LA COLA:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: Cuerdas, pañuelos. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se colocan un pañuelo en la parte posterior del cinturón, sin anudarlo; luego pasan su brazo izquierdo por detrás de la cintura y se lo amarran con la cuerda al codo del brazo derecho. (De esta manera se reduce considerablemente la capacidad de movimientos del brazo derecho). DESARROLLO: Una vez que están todos listos se da la señal de inicio del juego y todos deben tratar de quitar los pañuelos de los demás participantes.

Aquel que logre quitar la mayor cantidad de pañuelos sin perder el suyo, es el ganador. Una vez que a uno le hayan quitado el pañuelo o que se suelte el brazo izquierdo para atrapar un pañuelo, queda fuera del juego.

265. ¿EMPEZÓ EL MOVIMIENTO?: DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación, concretación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes están sentados en círculo. El grupo acuerda quien va iniciar el movimiento. DESARROLLO: Este compañero inicia un movimiento y todos deben seguirlo; por ejemplo mover la cabeza, hacer una mueca, mover el pie, tocar diferente tipos de instrumentos musicales, etc. El compañero que salió de la zona de juegos regresa nuevamente, debe descubrir quién inició el movimiento y tiene tres oportunidades de identificarlo, si falla las tres veces el grupo le impone realizar algún tipo de acción o actuación. también cuenta con un tiempo limitado para averiguar quien inicia el movimiento, de tres minutos aproximadamente. NOTAS: El tiempo juega un papel de presión en el juego, que lo hace más dinámico, el coordinador debe saber utilizarlo para hacer el juego más ágil. Por ejemplo: Pasa un minuto o más y el compañero no acusa a nadie, el coordinador empieza a decir: faltan dos minutos... etc. VARIACIONES: 1. Con el mismo desarrollo, sólo que no hay nadie designado sino que se convienen de antemano todos una serie de movimientos (por ejemplo, primero la cabeza, luego la boca, después los hombros, etc., etc.). -2. Con el mismo desarrollo, pero quien inicia el movimiento (si saberlo) es el compañero que salió, imitando todos los movimientos que él haga cuando regrese. Normalmente esta variante debe hacerse de pie.

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

cambia de actitud al pasar la noticia al que sigue. (Ej.: uno llorando, la pasa al otro riendo, el otro indiferente, etc.).

267. **ALTO Y SIGA:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los participantes en grupos. DESARROLLO: Se colocan lo más separadamente posible uno de otros, representando los puntos cardinales. Por ejemplo: El Equipo Norte frente al equipo Sur. El Equipo Este frente al equipo Oeste. Al contar TRES, los equipos deben intercambiarse de sitio; los que estaban al Norte, con los del Sur y los del Este con los del Oeste: Gana el equipo que llegue primero con el mayor número de sus integrantes. Un compañero hace de policía y otro de vigilante; el policía en cualquier momento da una voz de ¡Alto! y todos deben parar inmediatamente: aquéllos que no lo hacen quedan fuera del jugo y significan bajas para su equipo. El policía y el vigilante deciden quiénes son los que no obedecieron la voz de alto. Una vez hecho esto, el policía da la voz de ¡Siga! y continúa la carrera. El coordinador u otro participante hace el papel de juez para declarar los ganadores. NOTAS: El policía debe estar atento para dar la voz de alto en los momentos precisos permitiendo a los jugadores correr y llegar a la meta. Se recomienda hacer un pequeño ensayo para ver si se han comprendido bien las instrucciones.
268. **LA DOBLE RUEDA:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. MATERIALES: Un lugar amplio, número limitado de participantes, una radio potente o algún material que haga ruido. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se divide a los participantes en grupos iguales , (si un grupo puede ser de mujeres y otro de hombres, mejor). Se coloca a un grupo formando un círculo tomadas de los brazos, mirando hacia adentro. Se les pide que cada miembro de la rueda exterior se coloque delante de una de la rueda interior, que será su pareja y que se fijen bien, en quién es pareja de cada uno. DESARROLLO: Una vez identificadas las parejas, se les pide que se vuelvan de espaldas y queden nuevamente tomadas de las manos unos y de las brazos otros. Se indica que se va a hacer sonar una música (o el ruido de algún instrumento) y que mientras suena deberán moverse los círculos hacia su izquierda (así cada rueda girará en sentido contrario a la otra), y que cuando pare la música (o el ruido) deberán buscar su pareja, tomarse de las manos y sentarse en el suelo; la última pareja en hacerlo, pierde y sale de la rueda. El coordinador puede interrumpir en cualquier momento. Las parejas que salen van formando luego el jurado que determinará qué pareja pierde cada vez. al dinámica continúa sucesivamente

hasta que quede una pareja solo al centro, que es la ganadora. NOTAS: Se puede utilizar también como dinámica e presentación, añadiéndole los elementos de la presentación por pareja y subjetiva.

269. **LAS LANCHAS:** DEFINICION: Dinámica de animación. OBJETIVOS: Animación. PARTICIPANTES: El número de participantes es indefinido; se recomienda un mínimo de 15. . MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todos los participantes se ponen de pie. DESARROLLO: El coordinador cuenta la siguiente historia: "Estamos navegando en un enorme buque, pero vino una tormenta que está hundiendo el barco. Para salvarse hay que subirse en unas lanchas salvavidas. Pero en cada lancha sólo pueden entrar (se dice un número) personas". El grupo tiene entonces que formar círculos en los que estén el número exacto de personas que pueden entrar en cada lancha. Si tienen más personas o menos se declarará hundida la lancha y esos participantes se tienen que sentar. Inmediatamente, se cambia el número de personas que pueden entrar en cada lancha, se van eliminando a los "ahogados" y así se prosigue hasta que quede un pequeño grupo que serán los sobrevivientes del naufragio. NOTAS: Debe darse unos cinco segundos para que se formen las lanchas, antes de declararlas hundidas. Como en toda dinámica de animación, deben darse las órdenes rápidamente para hacerla ágil y sorpresiva.

JUEGOS EN LA NATURALEZA

270. **CHULIPANDEO:** DEFINICION: Se trata de hacer rodar una pelota por el suelo, alrededor del círculo. impulsándola sólo con el culo. OBJETIVOS: Aprender los nombres de una forma divertida y dinámica. Distenderse y cohesionar al grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 5 años. MATERIALES: Pelotas pequeñas o canicas, máximo del tamaño de una pelota de tenis. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: El animador/a invita al grupo a sentarse en un círculo sobre el suelo. Se explica el objetivo del juego, que es hacer pasar la pelota por debajo de todos/as, dando la vuelta al círculo, impulsándola con las nalgas. El animador/a empieza pasándole la pelota a la persona que se encuentra a su izquierda o derecha, diciendo: "Roberto, culi-pandea". Roberto la recibe y sigue el movimiento, pasándola a la persona que se

encuentra a su otro lado, con la misma frase. Mientras tanto, el animador/a puede ir introduciendo otras pelotas en ambas direcciones, dando por terminado el juego al rato.

271. **BALONES PRESENTADORES:** DEFINICION: Se trata de ir pasando balones a los que se acompaña una pregunta. OBJETIVOS: Aprender los nombres y algunos datos de los participantes. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 8 años. MATERIALES: Tres pelotas de diferentes colores. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: En círculo. El animador/a lanza una primera después de decir su nombre. Cada uno/a que la reciba la lanzará nuevamente, siempre después de decir su nombre. Después de un ratito, el animador/a pone en juego una segunda pelota, lanzándosela a alguien de quien dice su nombre. Este jugador se la envía a otra persona de la que tiene que decir su nombre. Luego se introduce una tercera pelota. Al lanzarla habrá que decir alguna actividad que le gusta desarrollar a quien la ha enviado.
272. **GENTE A GENTE:** DEFINICION: Se trata de presentarse al ritmo de la música. OBJETIVOS: Aprender los nombres y permitir un primer contacto. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 8 años. MATERIALES: ninguno. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Se divide el grupo en dos partes iguales. Se forman dos círculos concéntricos. Las personas del círculo interior miran hacia afuera y las del círculo exterior hacia adentro. Tendrán que quedar, por tanto, formando parejas frente a frente. Se puede poner música mientras cada pareja se presenta, se saluda con las manos y dice su nombre: "Hola, soy" Después de presentarse, los de adentro dicen "gente a gente" que es la señal para que el círculo de afuera cambie un lugar hacia la izquierda. El juego continúa con la misma dinámica hasta dar la vuelta completa. El animador/a puede ir cambiando el ritmo de la música, así como el gesto del saludo: ahora codo con codo, cabeza con cabeza, rodilla con rodilla.
273. **PELOTA DE PLAYA:** DEFINICION: Se trata de presentarse al mismo tiempo que se pasa una pelota de playa entre las piernas. OBJETIVOS: Aprender los nombres. Coordinar movimientos. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 8 años. MATERIALES: Una pelota de playa. (De esas que son muy grandes). CONSIGNAS DE PARTIDA: No se puede tocar la pelota con las manos. DESARROLLO: Los jugadores están de pie en círculo. El animador/a comienza colocándose una pelota entre las piernas. Caminando como pueda, se acerca a otro/a participante y se presenta. Luego le pasa la pelota, sin tocarla con las manos. Esta persona continua el juego, hasta que todos/as se han presentado.

274. **OBJETO IMAGINARIO:** DEFINICION: Se trata de presentarse lanzando y gesticulando objetos imaginarios. OBJETIVOS: Aprender los nombres. Estimular la creatividad. Ejercitar el lenguaje gestual. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 años. MATERIALES: ninguno.. CONSIGNAS DE PARTIDA: Los gestos de lanzar y recibir deben ir en relación al peso y tamaño del objeto. DESARROLLO: Todos/as en círculo. Una persona comienza gesticulado con las manos para explicar al grupo el objeto imaginario que va a pasar o alzar a (nombre de la persona a quien se envía). La persona receptora debe realizar la recogida en función del objeto que le pasan y proseguir el juego. La persona que recibe un objeto puede transformarlo en otro antes de enviarlo de nuevo. Así cada participante recibe un objeto (con todos los gestos). El juego continúa hasta que todos/as hayan participado.
275. **UNIÓN CON LA NATURALEZA:** OBJETIVOS: Experimentar nuevas sensaciones al estar en contacto con la naturaleza. MATERIALES: DESARROLLO: Todos los participantes tumbados en el suelo, permanecer en silencio, escuchar detenidamente, observa; sentir el suelo, el aire, la temperatura. Permanecer así un rato largo, los animales se os acercarán como si fueses parte de la naturaleza. Si os apetece taparos con hojas de árboles, con ramas.... casi os podéis cubrir por completo. Sentir así vuestra unión con la naturaleza. NOTAS: Luego puedes reunir a los jóvenes y comenta con ellos qué han sentido, ¿cuántos sonidos diferentes han oído? ¿cuántos colores han visto? ...etc.
276. **MIMO NATURAL:** OBJETIVOS: Experimentar nuevas sensaciones al estar en contacto con la naturaleza. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Si nos encontramos en silencio podemos hacer como que soy un árbol o una planta pequeña que va creciendo, o un animal que se mueve, siente.... Podemos imaginar que somos el viento que..... Podemos actuar unos con otros. Podemos construir una planta, una animal ente todos, de manera que cada uno somos una parte de ella. Cuatro son las patas, uno el rabo, otra la trompa. Es el elefante que camina simultáneamente a veces lento, otras veces rápido,... NOTAS: Luego puedes reunir a los jóvenes y comenta con ellos qué han sentido.
277. **SORPRESA ARTIFICIAL:** OBJETIVOS: Adquirir nuevos hábitos frente al consumo y a favor del respeto al medio ambiente. MATERIALES: Objetos diversos. DESARROLLO: En un sendero de 15 m. coloca doce objetos fabricados por el hombre. Unos muy ocultos, otros semiocultos y algunos muy visibles. los niños avanzan

por el sendero y al llegar al final han de decir cuántos han visto. Si no aciertan el número han de recorrer el sendero de nuevo.

278. **LA CÁMARA DE FOTOS:** OBJETIVOS: Fomentar el respeto al medio ambiente. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Todos por parejas, uno conduce a otro que lleva los ojos tapados. Cuando al conductor le parece conveniente se paran, le destapa los ojos al otro y le anima a que tome una instantánea de lo que tiene delante. Luego se tapa los ojos y se repite la misma actividad varias veces. NOTAS: Después de haberse cambiado los papeles se comenta entre todos lo ocurrido y lo visto.
279. **EL TOPO:** OBJETIVOS: Fomentar el respeto al medio ambiente. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Este juego se hace en grupos de cinco, cada uno busca un objeto de la naturaleza no mayor que un zapato. Lo observan detenidamente y se colocan todos los objetos juntos en el centro. Luego con los ojos cerrados y desde una distancia de 10 m. cada topo ha de descubrir el objeto que él seleccionó.
280. **LINCE Y CONEJO:** OBJETIVOS: Profundizar en las relaciones que se establecen en la naturaleza. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: En un espacio cercado uno hace de lince con los ojos cerrados y ha de cazar al conejo que hará el menor ruido posible. Si resulta difícil el lince puede decir: "Conejo" y este tiene la obligación de decir: "Lince". NOTAS: Pueden jugar varias parejas a la vez dando a ellas nombres diferentes: sapo e insecto, murciélago, perro y gato.
281. **GOTAS DE AGUA:** OBJETIVOS: Profundizar en las relaciones que se establecen en la naturaleza. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Se distribuye a los participantes por una zona determinada con las siguientes instrucciones. Cada uno debe sentirse como una gota de agua de lluvia que resbala por la nieve. Debe ir hacia las zonas más bajas (menos cota) de la forma más directa posible (máxima pendiente). Se les distribuye por la zona y s el es dice que den saltos verticales, dejándose llevar por la pendiente. NOTAS: Llegará un momento y un lugar en que los participantes vayan todos por el mismo camino: "el cauce".
282. **EQUILIBRIO EN LA NATURALEZA:** OBJETIVOS: Profundizar en las relaciones de equilibrio que se establecen en la naturaleza. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Se forman tres equipos de igual número de componentes: Linces, hierbas y conejos. Los lince comen a los conejos, los conejos a las hierba y la hierba a los lince (dado que lince muerto es abono para la vegetación). Se marca el

área de juego y se forman los equipos. Los lince van con una mano sobre la cabeza, los conejos con una mano en el pecho. Vale sólo el agarrar por la ropa al contrario. NOTAS: Aquí comienza lo bueno: cada individuo agarrado pasa a ser de la especie que lo cogió, por lo que deberá cambiar a la correspondiente posición de la mano (cabeza, cara o pecho). De esta forma observaremos disminución en algunas poblaciones y aumento en otras; pero siempre se volverá a un estado de equilibrio.

283. **PREDADORES Y PRESAS:** OBJETIVOS: Profundizar en las relaciones de equilibrio que se establecen en la naturaleza. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Se forman dos grupos con igual número de integrantes, cada uno de los cuales llevará una cinta del color de su equipo: depredadores o presas. En cada grupo se venda los ojos a un participante, se atan los pies con cuerdas de distinta longitud) a tres o más; y a uno o dos se les deja totalmente libres. Se delimita el área de juego (muy importante) y se establece una madriguera. Comienza el juego cuando los depredadores salen a cazar a sus presas. las presas cogidas son llevadas por el depredador a la madriguera y este sale nuevamente a cazar. NOTAS: Al cabo de un minuto (o según vea el monitor) se para el juego y se observa que los individuos ciegos o trabados por las cuerdas han sido los menos afortunados. El monitor comenta que en la naturaleza los individuos mejor adaptados son los que sobreviven ante la presión del medio.
284. **PIRÁMIDE DE VIDA:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Cada uno escribe en un papelito el nombre de una planta o un animal. Luego nos ponemos a construir una pirámide. Primero se pone en el suelo a cuatro patas y muy juntos lo que pusieron en el papelito una planta. Luego intentan colocarse en la misma postura sobre ellos los que comen solo plantas. Y al final se ponen encima los carnívoros. NOTAS: Podremos observar con este juego que para lograr una pirámide necesitamos tener más plantas y menos carnívoros. Tras una negociación lograremos hacer la pirámide y analizaremos la similitud del juego con la realidad.
285. **INTERACCIÓN:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: En medio del círculo el director del juego va preguntando: - ¿Una planta? - La zanahoria. (Esta persona sujeta la cuerda y lanza el ovillo a otra preguntando: ¿Quién come zanahoria?). - El conejo. (Quien responda sujeta la cuerda mientras se va desmadejando el ovillo y hace otra pregunta) ¿? NOTAS: De esta manera se va formando una tupida red de elementos que interactúan.

286. **LAS ADAPTACIONES:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Se forman dos equipos. Se numeran los jugadores de forma que cada uno tenga su par en el equipo contrario. El director del juego tiene unas tarjetas en las que aparece apuntado un cambio ambiental. Mientras lasa baraja dice un número y luego le ofrece, al azar, una a cada jugador con ese número; éstos leen en voz alta la frase de su tarjeta y partir de ese momento disponen de dos minutos para apuntar en su cuaderno de campo las posibles adaptaciones a ese cambio ambiental. El director del juego, juzgará las adaptaciones correctas, que significarán un punto cada uno para ese equipo.
287. **AMANECER EN LA JUNGLA:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Todos están tumbado en el suelo. Nos imaginamos que todos somos animales durmiendo durante la noche en medio de la jungla. Con la primera luz los animales se mueven, se despiertan, se estiran, bostezan comienzan a desplazarse, se tocan unos a otros, se comunican rugiendo, mugiendo, ladrando, piando, Oímos todo el sonido de la jungla cuando amanece. NOTAS: Se pueden asignar papeles de antemano o improvisar. Se puede imaginar una granja en lugar de la jungla.
288. **EXPLORADORES:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. DESARROLLO: Se da a cada equipo una lista de las cosas que han de retomar en la naturaleza. pueden llevar todos los equipos la misma lista. Aquí van algunas idas de lo que puede figurar en la lista: Un fruto. El esqueleto de una hoja. Algo más grande que un zapato. Algo suave por una cara y rugosa por las otras. Restos de civilización. Para un regalo. Fino y largo. Le gusta a la seño.....NOTAS: Luego lo enseñamos a los demás y lo comentamos.
289. **LAS HUELLAS:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Busca en el suelo pisadas de animales y adivina a quién pertenecen. mita a esa criatura. Sigue la huella a ver si la encuentras.
290. **LA CAZA DEL TESORO:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Quien prepara el juego ha de colocar una serie de pistas en la naturaleza que conduzcan a un tesoro escondido. Las pistas además de indicar el camino hacia el tesoro indicarán unas

pruebas a realizar cooperativamente entre los participantes antes de encontrar la pista siguiente.

291. **ABRAZAR LA NATURALEZA:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Busca en la naturaleza un objeto que pueda abrazar y si es posible pon tu cuerpo en máximo contacto con dicho objeto. Cierra los ojos, siente tu cuerpo, siente el cuerpo del objeto, intenta percibir la energía que ese cuerpo desprende, adivina sus ondulaciones, sus expresiones, comunicaros.
292. **BUSCA UNO IGUAL:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Reunir diez objetos de la naturaleza que nos sean fáciles de retomar por ser escasos o por encontrarse en sitios diferentes.... Los presentamos cubiertos y se descubren durante unos pocos segundos. Se da un tiempo para encontrar otros iguales o parecidos. NOTAS: Está bien hacerlo por grupos.
293. **¿QUÉ ANIMAL SOY?:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. MATERIALES: ninguno. DESARROLLO: Hacer dibujos en cartulinas de los animales/árboles..... que existen en el entorno..... cada persona lleva una cartulina pegada a la espalda sin conocer su contenido. Todos han de adivinar su propio dibujo preguntando cosas a los demás. Esto solo pueden contestar: "Sí" o "No", o "Quizás".
294. **EL LAZARILLO:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. DESARROLLO: Por parejas. Uno cierra los ojos y otro le guía para que tenga percepciones sensoriales de la naturaleza que les rodea. NOTAS: Luego se cambian los papeles y finalmente comentan la experiencia.
295. **COLLAGE NATURAL:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. DESARROLLO: Se buscan elementos naturales para construir un collage entre todos. NOTAS: Se puede realizar sobre el suelo o la pared.
296. **LOS CINCO SENTIDOS:** OBJETIVOS: Aprender a respetar la naturaleza, sintiéndonos parte de ella. DESARROLLO: Cada persona recoge cinco objetos naturales para ser reconocidos por los diferentes sentidos: tacto, oído, gusto, olfato y vista. Luego los jugadores se tapan los ojos y los identifican. Se destapan los ojos para reconocerlos por la vista.

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

JUEGOS DE COMUNICACIÓN

298. **DESCUBRIR:** DEFINICION: Se trata de describir algo que ha sido visto durante un rato. OBJETIVOS: Favorecer la observación y la capacidad de descripción. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 8 años. DESARROLLO: Se señala un objeto y se da tiempo para observarlo con calma. Luego, por parejas, debe describirse: aspecto, características, finalidad, ...EVALUACIÓN: Puede girar en torno a la precisión del lenguaje y la objetividad de nuestras observaciones.
299. **LA SUPER PECERA:** DEFINICION: Unas pocas personas dialogan en el centro, rodeados del resto del grupo. OBJETIVOS: Visualizar las dificultades para llegar al consenso y favorecer su consecución. Intentar tomar una decisión por consenso. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 10 años. MATERIALES: Mejor si se dispone de un panel, pizarra, o cartulina grande. CONSIGNAS DE PARTIDA: Se eligen portavoces de grupos o personas que representen posturas y/o intereses diferentes. Sólo estas personas pueden hablar bien alto para que todo el mundo las oiga. DESARROLLO: El grupo que va a discutir se coloca en el centro y el resto a su alrededor. En el caso de ser portavoces, su grupo se sitúa a su espalda. Comienza la discusión entre las personas que están en el centro. El grupo de afuera tiene como misión observar y analizar los roles que se están dando, las posturas que están bloqueando el consenso, las dificultades de comunicación que haya, etc. Eventualmente se puede plantear la posibilidad (en el caso de utilizarlo para toma una decisión entre grupos) de que el grupo de detrás pueda pasar algún (2 o 3) mensaje por escrito y que ante una propuesta muy novedosa que no estuviera discutida en el grupo se pueda plantear la posibilidad de dar uno o dos minutos para que todas las personas que están de portavoces consulten con su grupo. Si no se está intentando tomar una decisión, el grupo de afuera sólo anotará tomando su papel en la evaluación. EVALUACIÓN: ¿Cómo se sintieron? ¿Todo el mundo puede aceptar la decisión tomada? ¿Se sintieron bien

representados? ¿Qué dinámica se dio? ¿Qué dinámica se dio, qué roles, qué favoreció y dificultó el consenso?.

300. TOMA DE DECISIONES RÁPIDA: DEFINICION: Se trata de, en pequeños grupos, tomar decisiones de forma rápida. OBJETIVOS: Aprender a concentrarse en lo esencial a la hora de tomar decisiones. Desarrollar la creatividad a la hora de buscar soluciones rápidamente, en situaciones difíciles. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 10 años. MATERIALES: Útiles para escribir. CONSIGNAS DE PARTIDA: .Dividirse en grupos de 3 o 4 personas. El tiempo de reflexión será muy corto (30 segundos). DESARROLLO: El animador/a va planteando situaciones, dando un tiempo para que los grupos escriban sus soluciones. Se continúa, de igual forma, con el resto de situaciones (unas 6). A continuación, se vuelve a leer a una de las situaciones, escuchando todas las soluciones escritas por los grupos y evaluándolas, antes de pasar a la siguiente situación. EVALUACIÓN: Se discute sobre las diferentes soluciones planteadas. Se puede intentar sacar otras nuevas que salgan de escuchar las planteadas. NOTAS: Plantear cuestiones variadas, por ejemplo: - A la salida del cine llegamos al coche. Alguien está intentando abrirlo forzando la cerradura. ¿Qué haríais? - Estás moderando una reunión muy importante. Un grupito perturba continuamente. ¿Qué haces? - Organizáis una conferencia sobre pacifismo. La sala está llena. La policía anuncia un aviso de bomba en el local y hay que desalojar. ¿Qué haríais? - Unos amigos se han ido de vacaciones y te han dejado la llave de su piso. Esa noche vas a dormir allí sólo. A media noche oyes que se abre la puerta, ¿qué haces?.

301. EJERCICIO DE LA NASA: DEFINICION: Se trata de ordenar una lista de cosas necesarias para sobrevivir. OBJETIVOS: Contrastar la calidad de la toma de decisiones en grupo frente a la individual. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11 - 12 años. MATERIALES: Útiles para escribir. Lista de cosas. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: Dar una lista a cada participante y dejar de 5 a 10 minutos para clasificar la lista en orden de importancia. No se puede hablar con nadie. Formar grupos de 6 - 8 personas y un/a observador/a. Dar una lista a cada grupo y dejar 20 minutos para ordenarla. Finalmente compara los resultados individuales, con los colectivos y los de la NASA. EVALUACIÓN: Evaluar los resultados. ¿Se han mejorado en el grupo? ¿Qué te ha aportado la discusión en el grupo? ¿Ha sido fácil tomar la decisión grupal? Cómo se ha dado? NOTAS: Este ejercicio puede ser numéricamente evaluado, en base a la tabla de respuestas "correctas" elaborada por un equipo de científicos de la NASA y un computador. Las puntuaciones se sacarían de calcular la

diferencia entre las respuestas individuales o grupales y las de la NASA. Se puede intentar ver la diferencia de puntos con decisiones grupales por mayoría, consenso, etc. HOJA DE INSTRUCCIONES: Estás/áis en una nave espacial que tiene que reunirse con la ve nodriza en la superficie iluminada de la luna. A causa de dificultades técnicas tu/vuestra nave ha aterrizado a 300 km. de la nave nodriza. Durante el alunizaje se ha destruido gran parte del equipo de a bordo. Tu/vuestra SUPERVIVENCIA DEPENDE DE CONSEGUIR LLEGAR A LA NAVE NODRIZA, para lo cual sólo se puede llevar lo más imprescindible. A continuación hay una lista de 15 artículos que han quedado intactos y sin dañar después del alunizaje. Tu/vuestra tarea consiste en clasificarlos por orden de importancia para permitir a la tripulación llegar al punto de encuentro. El 1 sería el artículo más importante, y así hasta llegar al 15 que sería el menos importante. Entre paréntesis respuesta correcta, y explicación, sólo para el animador/a.). 1 caja de cerillas (15, no hay oxígeno) 1 lata de alimento concentrado (4, se puede vivir algún tiempo sin comida) 20 metros de cuerda de nylon (6, para ayudarse en terreno irregular) 30 metros cuadrados de seda de paracaídas (8, acarrear, protegerse del sol) 1 aparato portátil de calefacción (13, la cara iluminada está caliente) 2 pistolas del 45 (11, útiles para propulsión) 1 lata de leche en polvo (12, necesita agua) 2 bombonas de oxígeno de 50 l (1, no hay aire en la luna) 1 mapa estelar de las constelaciones lunares (3, necesario para orientarse) 1 bote neumático con botellas de CO₂, (9, para llevar cosas o protegerse y para propulsión las botellas) 1 brújula magnética (14, no hay el campo magnético terrestre) 20 litros de agua (2, no se puede vivir sin agua) Bengalas de señales (arden el vacío) (10, útiles a muy corta distancia) 1 maletín de primeros auxilios con jeringas para inyecciones (7, botiquín puede ser necesario, las agujas son inútiles) 1 receptor y emisor de FM accionado con energía solar (5, comunicador con la nave).

302. **CON LAS MANOS EN LA MASA:** DEFINICION: Se trata de modelar por parejas con los ojos cerrados un trozo de arcilla o plastilina. OBJETIVOS: Favorecer la comunicación impulsando otros canales. Estimular los procesos de decisión. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 8 años. MATERIALES: Arcilla o plastilina. Tela para tapase los ojos. CONSIGNAS DE PARTIDA: Todo el grupo se tapa los ojos y no puede hablar, ni emitir sonidos. Se forman parejas sin conocerse. DESARROLLO: Cada pareja se sienta cara a cara. En medio se coloca un trozo de arcilla o plastilina, lo bastante blanda para poder modelarla. Una vez colocadas se ponen las cuatro manos sobre la arcilla y se pide que se moldee algo conjuntamente. EVALUACIÓN: ¿Cómo se fue decidiendo qué hacer? ¿Cómo se produjo la comunicación?.

303. **FANTASMAS:** DEFINICION: Consiste en comunicarse identificando la sombra de un miembro del grupo. OBJETIVOS: Desarrollar la atención. Favorecer un clima de distensión. Potenciar una forma. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: Una sábana. Algo para producir luz. CONSIGNAS DE PARTIDA: ninguna. DESARROLLO: En un extremo de la habitación se extiende una sábana hasta el suelo. Por detrás se coloca un foco de luz, manteniendo el resto de la habitación a oscuras. Cada persona va pasando entre la sábana y el foco de luz. Deben caminar lentamente representando oficios, películas, acciones, etc. El resto de jugadores/as intentará identificar al "fantasma" y lo representa. EVALUACIÓN: Puede girar en torno a los diferentes canales de comunicación y formas de comunicación no verbal.
304. **CINTAS DE PREJUICIOS:** DEFINICION: Se trata de mantener una discusión en la que cada persona tiene una "etiqueta". OBJETIVOS: Analizar cómo influyen los estereotipos en la comunicación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 10 años. MATERIALES: Cintas de cartulina, rotulador y celofán. CONSIGNAS DE PARTIDA: El animador/a prepara para colocar alrededor de la cabeza con diversos estereotipos: "ligón", "pesada", "listillo", "pelota", DESARROLLO: El animador/a coloca a la altura de la frente las cintas sin que sean vistas por la persona a la que se le coloca. Una vez todas las personas tienen las cintas puestas se propone un tema a discutir. Cada cual tratará a las demás personas, durante la discusión, en base a lo que para ella significa el estereotipo que le ve en la frente. No hay que decir abiertamente lo que pone, sino tratar a esa persona con la idea que tienes de una persona que respondiera a esa "etiqueta". EVALUACIÓN: ¿Cómo afecta a la comunicación la primera imagen que te formas de alguien? ¿o la que te dan? ¿Cómo os habéis sentido? ¿Se valora lo mismo la palabra de todo el mundo? NOTAS: Se puede hacer en el transcurso de una clase o toda una mañana.
305. **LIBRO MÁGICO:** DEFINICION: Se trata de comunicar acciones al resto del grupo a través del lenguaje mímico. OBJETIVOS: Desarrollar la expresión corporal. Estimular la atención. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 años. DESARROLLO: Todas las personas sentadas en círculo. En el centro imaginamos que se encuentra un libro mágico. Cada jugador/a va hacia el libro y saca algo; en ese momento simula una actividad relacionada con el objeto que sacó. Por ejemplo, alguien saca un peine y simula que se está peinando. Quien crea haber adivinado la representación, va hacia el centro para decírselo, sin que los demás oigan. En caso de

no acertar vuelve al círculo y sigue intentándolo. Si acuerda, se queda en el centro acompañando al primer jugador/a y haciendo lo mismo. El juego continúa hasta que todos/as están en el centro. Se continúa con otra persona.

306. **EL BAILE DE LA ALFOMBRA:** DEFINICION: Se trata de que todas las personas del grupo se besen. OBJETIVOS: Desinhibir y cohesionar al grupo. Establecer un clima de comunicación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 años. MATERIALES: Una alfombra, toalla o tela. DESARROLLO: Todo el grupo se coloca en círculo, excepto alguien que inicia el juego en el centro, que es donde está la alfombra. La persona del centro elige a otra que se coloca en la alfombra y se da un beso. La persona elegida se queda en el centro y elige a otra de las que forman el corro. El juego continúa hasta que todo el mundo pasa por la alfombra. EVALUACIÓN: ¿Cómo se sintieron individualmente? ¿Cómo reaccionaron en grupo? NOTAS: ¡Un beso!, ¿no es una agradable forma de comunicarse?
307. **TORBELLINO DE IDEAS:** DEFINICION: Se trata de realizar una libre exposición de ideas telegráficamente y sin debatir las de los demás. OBJETIVOS: Potenciar la creatividad grupal. Favorecer la participación de todo el grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 11 años. MATERIALES: Útiles para escribir. CONSIGNAS DE PARTIDA: No se puede rebatir a nadie, ni entrar en discusiones. Toda idea es admitida, por más fantástica que parezca. DESARROLLO: El animador/a plantea una pregunta clara. Las personas participantes deben dar tantas ideas como se les ocurran. Todas ellas se van apuntado en una pizarra. Si el objetivo es analizar los diferentes aspectos de un problema es importante ir anotando las ideas con cierto orden: similitud, aspectos. EVALUACIÓN: Examinar las respuestas obtenidas. Comparar la producción grupal con la individual. NOTAS: Puede ser interesante el que la primera fase de la lluvia de ideas se haga por escrito. Es decir, cada persona escribe sus ideas, una `por papel. De esta forma no monopolizan las personas que más facilidad tienen. A continuación se recogen todos los papeles y se van colocando en la pizarra. SI una vez colocados a alguien le sugieren nuevas propuestas se pueden añadir.
308. **LOS MENSAJES:** DEFINICION: Se trata de comunicar un mensaje en una situación de comunicación difícil. OBJETIVOS: Valorar la importancia de unas condiciones mínimas para que la comunicación sea posible. Fomentar conductas de cooperación. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 6 años. MATERIALES: Cuatro fichas o recortes de prensa con textos a transmitir.

DESARROLLO: Las personas que participan se dividen en 4 subgrupos que se sitúan en los extremos de una cruz. Cada subgrupo elige un/a representante. Este/a se coloca detrás del subgrupo opuesto. A cada representante se le entrega un mensaje que debe transmitir a su grupo. A una señal, los/as 4 representantes mandan su mensaje. Cuanto más griterío, mejor. Los mensajes pueden ser trozos de un texto, y el juego termina cuando cada subgrupo recita el texto original. para más confusión puede darse el mismo mensaje a todos los subgrupos. **EVALUACIÓN:** Valoración del proceso. Dificultades surgidas. ¿Cómo se solucionaron?

309. EL DIÁLOGO: **DEFINICION:** Se trata de mantener una conversación con ciertas premias. **OBJETIVOS:** Aprender a dialogar. favorecer una comunicación verbal afectiva y el consenso. **PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 11- 12 años. **DESARROLLO:** Ante un tema conflictivo y después de formar pequeños grupos con posiciones diferentes, se seguirían los siguientes pasos: 1- Presentación de posiciones. 2- Uno/a(s) y otro/a(s) se formulan preguntas entre sí. Tras ello, cada cual intenta exponer la postura del "otro/a" con la mayor precisión posible. 3- Cada persona o grupo que sostiene una opinión presenta una lista de acuerdos entre su postura y la del "otro/a". 4- Presentación por parte de ambas personas y/o grupos de las cuestiones pendientes que pueden explorar conjunta o separadamente, para resolver algunas de sus diferencias. Pueden señalarse las cuestiones que se consideren de principio. **EVALUACIÓN:** ¿Cómo se han sentido? ¿Cómo se ha desarrollado el proceso? ¿Se han escuchado las posiciones? ¿Ha habido acercamientos?

310. AFIRMACIONES EN GRUPO: **DEFINICION:** Se trata de conocer los puntos de acuerdo y desacuerdo sobre distintos temas susceptibles de opinión. **OBJETIVOS:** Conocer las disientas valoraciones de los/as participantes del grupo. Aprender a respetar las posturas de los/as demás. **PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.... a partir de 8 años. **MATERIALES:** Útiles para escribir. **DESARROLLO:** Se elige un tema concreto para opinar sobre él. Cada participante escribe en una tarjeta sus ideas. Posteriormente se hace una puesta en común, escribiendo en la pizarra las afirmaciones sobre las que hay acuerdo y en las que hay desacuerdo. Luego se entabla el debate. **EVALUACIÓN:** ¿En qué se estriban las diferencias? ¿Cómo se actúa cuando hay desacuerdos? ¿Se respeta la opinión de los/as compañeros? **NOTAS:** Para fomentar el que no se monopolice la palabra y que todo el grupo participe, se puede dar al principio del debate 3 cerillas a cada persona. Cada vez que alguien quiera

hablar, tendrá que poner una cerilla en el centro, no pudiendo hablar más cuando se le acaben.

311. **PASEO EN LA JUNGLA:** DEFINICION: Consiste en decidir la posición para atravesar una jungla imaginaria. OBJETIVOS: Potenciar la comunicación del grupo simulando situaciones difíciles. Desarrollar la toma de decisiones. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. DESARROLLO: Todo el mundo imagina que está en la jungla. Para atravesarla, dada las dificultades y los peligros, tienen que dividirse en hileras de cuatro personas. Cada jugador/a elige una posición según sus preferencias: primera, segunda, tercera o última posición. Luego, el animador/a indica que cada participante tiene que ir a una de las cuatro esquinas, que se corresponden con las cuatro posesiones elegidas. Es decir, todos/as los que eligieron la primera posición estarán en una esquina, y así sucesivamente. En cada grupo se habla de por qué se tomó esa decisión. EVALUACIÓN: ¿Qué argumentos se utilizaron para tomar la decisión? ¿Cómo se toma la decisión en la variante?. NOTAS: Una variante puede ser que cada participante elija individualmente su posición. A continuación se forman grupos espontáneamente, en los que probablemente se repitan las posiciones. Cada grupo tiene que discutir y concretar en qué posición atravesarán la jungla.

RESOLUCION DE CONFLICTOS

312. **COLLAGE:** DEFINICION: Se trata de un juego de roles en el que el grupo - clase es dividido en tres grupos. Cada uno de ellos tiene unas consignas propias, pero una común que consiste en ver cuál de es el mejor trabajo de los realizados por los tres ante una misma propuesta. Se encontrarán con que no hay material suficiente para hacerlo los tres. OBJETIVOS: Analizar las actitudes y mecanismos que provoca una dinámica competitiva, así como diferentes formas de enfrentarla. PARTICIPANTES: Grupo, clase, a partir de 5 años. MATERIALES: 4 cartulinas, 1 barra de pegamento, 1 rotulador y una revista atrasada. CONSIGNAS DE PARTIDA: (aquello que se dice a todos/as) Sólo se podrá utilizar el material que el/la animador/a coloque en la mesa central. Se divide al grupo en 3 subgrupos de igual número de personas y un cuarto de 3 observadores/as (1 por grupo). Cada uno de ellos tiene 20 minutos para realizar un collage que represente, por ejemplo las cuatro estaciones del año. Todas las partes del collage han de estar pegadas a la cartulina y rotulado al menos el título. Antes de cumplirse los 20 minutos se han de entregar los collage al animador/a. Se trata de ver, qué grupo lo hace mejor. DESARROLLO: Una vez dadas las consignas generales y dividido el grupo se les da un tiempo, antes de comenzar el trabajo, para que

se organicen y dar los roles específicos de cada subgrupo, comenzando por los de los observadores/as. hay que hacer especial hincapié en que nadie se puede salir del rol asignado. Una vez explicados a cada subgrupo, se coloca el material en el centro y se da la señal de inicio. EVALUACIÓN: Primero se debe hacer una rueda en la que cada uno/a SIN ENTRAR EN DEBATE cuente cómo se ha sentido, SOLO SENTIMIENTOS. Después los/as observadores/as cuentan lo más objetivamente posible el desarrollo del juego, explicando a todo el gran grupo cuál era la consigna específica del grupo que observaba. A continuación se puede abrir un debate sobre las actitudes que se han dado y se dan en un ambiente de competición: ¿qué resultados se han obtenido con las diferentes actitudes: violenta, pasiva, no violenta, ...? ¿qué reacciones han generado? ¿Qué tipo de respuestas pueden ser efectivas para hacer "lo que es justo"? ¿a quién sirve competir y a quién cooperar?. Es habitual que en el transcurso del juego puedan surgir situaciones fuertes, incluso la creación de verdaderos ejércitos o fuerzas armadas para defender "la propiedad (el mural único), que pueden dar mucho juego en la evaluación. No obstante, es importante dejar claro que en el debate hablamos de roles que han jugado unas persona y no de esas personas. Así mismo, es importante que nadie se quede mal o como algo negativo. El/la animador/a habrá de procurar que todas las cosas salgan durante la evaluación y sirvan para enriquecer el debate. OBSERVADORES/AS: no interviene para nada. Toma nota de todo lo que ocurra: estrategia que elabora el grupo, forma de organizarse, relaciones entre ellos/as, roles que asumen, frases significativas, ... 1º GRUPO: su objetivo es ganar por encima de todo. Para ello les está permitido cualquier cosa. No cooperan con los otros grupos y no deben de arriesgarse a que otro grupo pueda hacer un collage mejor que el suyo. 2º GRUPO: trabajan en su collage sin meterse con nada ni con nadie y mientras no encuentren dificultades. Su postura es rehuir las dificultades o conflictos. Nunca se enfrentan. Ante órdenes o agresiones, su postura es la sumisión y el acatamiento. Mientras no se metan con ellos continuarán trabajando. 3º GRUPO: su consigna principal es que todo grupo tiene derecho a realizar el mural. Deberán afrontar los conflictos de forma positiva.

313. **SILENCIO:** DEFINICION: Se trata de un juego de roles sobre un conflicto en una aula. OBJETIVOS: Estimular la creatividad y la imaginación a la hora de resolver conflictos. Favorecer la observación y la capacidad de saber ponerse en el lugar el otro/a. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 8 años. CONSIGNAS DE PARTIDA: Ver las propias de un juego de rol (ficha tipo). Dividir el grupo en subgrupos de tres personas: una hará de observadora,

otra de maestra y otra de alumna. DESARROLLO: El escenario es una clase. El maestro/a llama al alumno a la pizarra para hacer un ejercicio o algo similar. El alumno/a no responde. A partir de aquí el juego continuará desde las consignas de cada rol (ver notas). Después de unos 10 minutos se procede a la evaluación. Tras ésta se puede volver a repetir una o dos veces sólo con una pareja y el resto del grupo como observador, para intentar posibles soluciones u otras formas de enfrentar el conflicto. EVALUACIÓN: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿sabes qué sentía el otro/a? ¿Cuál es el/los conflictos/s? ¿Qué situaciones se han dado? Lluvia de ideas sobre posibles actitudes a adoptar. Selección de ellas. MAESTRO/A: el alumno/a al que llama nunca ha dado "problemas". Le ha llamado tres veces y no ha habido la más mínima respuesta. Tendrá que intentar que salga o bien que le responda, ya que es una situación incómoda ante la clase. ALUMNO/A: la noche anterior ha habido una fuerte disputa familiar en tu casa. La situación es muy tensa y sólo tienes ganas de llorar, pero no has tenido más remedio que asistir a clase. Has oído tu nombre, pero sabes que si sales a la pizarra no podrás aguantar las lágrimas. Sólo darás explicaciones si alguien saber ser cercano, inspirarte confianza y llegar a ti.

314. **EL PARTIDO:** DEFINICION: Se trata de un juego de roles sobre un conflicto de discriminación sexista en el deporte. OBJETIVOS: Estimular la creatividad y la imaginación a la hora de resolver conflictos. Aprender a respetar la diferencia y a superar las discriminaciones por razones de sexo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,..... a partir de 8 años. CONSIGNAS DE PARTIDA: Ver las propias de un juego de rol (ficha tipo). Dividir el grupo - clase en tríos: uno hará de observadora, otro de niño y otro de niña. Irán invirtiendo sus papes a una señal del animador. DESARROLLO: El escenario es el patio de un recreo. Una niña pide al capitán entrar en el equipo de futbolito de su clase, que hasta ahora siempre ha sido sólo de niños. A partir de aquí el juego continuará desde las consignas propias de cada rol: - Capitán: sabes que ella juega bien, pero piensas que el fútbol de los chicos no es igual al de las chicas. Ella no tendría la fuerza necesaria para jugar como vosotros. Además, ¿qué te dirían los demás chicos de tu equipo y de otros equipos si dejaras que entrara? - Chica: llevas tiempo jugando al fútbol con las chicas, pero piensas que no tiene porque seguir habiendo equipos de chicas o chicos, que pueden ser mixtos. En tu barrio ya has jugado muchas veces con los chicos y siempre has metido o cedido buenos goles como delantera. No estás dispuesta a permitir que no te dejen entrar al equipo por el hecho de ser chica, en lugar de por tu capacidad de jugar al fútbol. Después de 5-10 minutos se puede invitar a cambiar los roles y comenzar de nuevo. Sí otra vez hasta que todos/as hayan pasado por los tres roles.

EVALUACIÓN: ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Sabes que sentía el otro/a? ¿Cómo te sentirías si te niegan hacer aquello que quieres por el hecho ser mujer, hombre, blanco, negro, ...? ¿Sabes de situaciones en la vida real en que ocurra esto?..... Si llegáis a un acuerdo de formar un equipo de chicas y chicos y sois seleccionados para un certamen con otros colegios en el que dicen que no pueden participar las chicas, ¿qué haríais? ¿qué posturas tomaríais como clase?

315. TELARAÑA: DEFINICION: Se trata de que todas las personas participantes pasen a través de una "telaraña" sin tocarla. OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos. Fomentar la necesidad de cooperar. Desarrollar la confianza del grupo. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 12 años. MATERIALES: Cuerda y un espacio que tenga dos postes, dos árboles, ... entre los que se pueda construir la telaraña. CONSIGNAS DE PARTIDA: Utilizando la cuerda, construir una telaraña entre dos lados (árboles, postes, ...) de unos dos metros de ancho. Conviene hacerla dejando muchos espacios de varios tamaños, los más grandes por encima de un metro. DESARROLLO: El grupo debe pasar por la telaraña sin tocarla, es decir, sin tocar las cuerdas. podemos plantearle al grupo que están atrapados en una cueva o una prisión y que la única salida es a través de esta valla electrificada. Hay que buscar la solución para pasar los primeros con la ayuda de los demás; luego uno a uno van saliendo hasta llegar al nuevo problema de los/as últimos/as. EVALUACIÓN: ¿Cómo se tomaron las decisiones? ¿Qué tipo de estrategia se siguió?.

316. AGUANTAR EL MURO: DEFINICION: Se trata de aguantar el muro con la mirada entre todas las personas participantes. OBJETIVOS: Favorecer la resistencia a la manipulación. Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos. PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 11 - 12 años. MATERIALES: Un muro. CONSIGNAS DE PARTIDA: El animador/a plantea que vamos a tratar el tema de la desobediencia. No dar más explicaciones que las precisas. A partir de planteado el conflicto es el grupo quien tiene que decidir su solución y cuándo termina el juego. Esto puede conducir a que dure poco o que se haga realmente largo. Eludir la tentación de acabarlo el animador/a. DESARROLLO: Se invita a todo el grupo a colocarse frente a un muro (Una pared, ...) a corta distancia. Se les indica que el muro se aguanta gracias a su fuerza y que si apartan la vista del muro, éste se caerá. Una persona queda fuera del grupo e intentará convencer a los demás para que dejen de mirar el muro. Los/as que vayan dejándolo pueden ayudarle. El juego terminará cuando todos/as

dejen de mirar el muro y estén de acuerdo en terminar el juego. **EVALUACIÓN:** Se puede comenzar planteando una discusión sobre el concepto de obediencia - desobediencia. ¿Cómo os habéis sentido? ¿Qué significaba el muro para quienes han quedado hasta el final? ¿A quién hay que desobedecer o a quién obedecer? ¿Por qué? ¿Qué dificultades entraña mantener esta postura en la vida real? **NOTAS:** Es bueno meter algunos elementos externos que dificulten la permanencia en el muro (hacerlo bajo el sol en verano o la lluvia en invierno, en un espacio breve, justo un rato antes de algo que interesaba al grupo: el recreo, la comidas,). Hay que tener cuidado con el juego no se vaya de las manos. Normalmente hay un punto en el juego (no siempre de da) en el que ha cobrado significado propio. A partir de este momento cobra su máximo interés. Pero si llegara a una tensión excesiva, sin vías de solución (darles tiempo para intentarlo), entrar en un proceso de relajación - distanciamiento y pasar a la evaluación después de un rato.

317. **CONFLICTO DE NÚMEROS:** DEFINICION: Se trata de formar combinaciones de números. OBJETIVOS: Favorecer la colaboración y comunicación. Estimular la búsqueda de soluciones creativas a los conflictos. PARTICIPANTES: Grupo, clase,.... a partir de 8 años. MATERIALES: Tarjetas con números del 1 al 0 (tantas como participantes). DESARROLLO: Todas las personas se colocan la tarjeta con su número en el pecho. El animador/a va diciendo números de diversas cifras. Los/as participantes intentarán formar estos números entre ellos/as pudiendo utilizar fórmulas matemáticas: sumas, restas, multiplicaciones, divisiones; y sobre todo la imaginación (un números al lado del otro, Hay que intentar evitar que queden participantes aislados. **EVALUACIÓN:** ¿Cómo se dio la colaboración? ¿Qué roles se dieron? ¿Qué soluciones? **NOTAS:** Se pueden intentar que cada número lo forme todo el grupo. O intentarlo sin poder hablar.
318. **GEMO:** DEFINICION: Se trata de llevar el "gemo" ("espíritu") a un punto (árbol, cuadro, ...) de la otra zona, tantas veces como se pueda. OBJETIVOS: Desarrollar la imaginación de cara a dar una respuesta creativa a los conflictos y a elaborar estrategias grupales, que sepan hacer del supuesto "enemigo" un operador en lugar de un competidor. PARTICIPANTES: Entre 10 - 20 participantes (según el espacio de que se disponga) a partir de 8 años. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** Se divide la clase en dos campos marcando en cada lado un punto de meta dónde llevar el "gemo" (basta con tocar ese punto). Se forman dos subgrupos de igual número de participantes. El "gemo" sólo se puede tomar por alguien del equipo contrario, nunca por alguien del equipo que lo lleve en ese momento. **DESARROLLO:** Una persona de uno de los equipos comienza

llevando el "gemo". Tratará de llevarlo hasta el punteo de meta contraria a su campo. Cualquier persona (del otro equipo) que le de una palmada en el culo, pasará a llevar el "gemo". La persona que consiga llevar el "gemo" a su objetivo, tocando para ello el punto meta, dará un punto a su equipo. El objetivo es conseguir el mayor número posible de puntos. Al no poder el "gemo" alguien del propio equipo habrá que estudiar una estrategia, de forma que el dejártelo tomar por alguien del otro equipo, pueda servir para pasárselo a alguien de tu equipo, y llegar a la meta. EVALUACIÓN: Podemos hablar sobre las estrategias confeccionadas por los equipo, qué tipo de relaciones: cooperativas/competitivas se dieron, qué se consiguió con cada una de ellas, ... Puede ser interesante como introducción para la educación en conflictos: actitudes que se dan, a dónde llevan, ver la paradoja de que para competir hay que cooperar y cómo se puede aprovechar esa paradoja para construir en lugar de destruir. NOTAS: Es un juego que se presenta como competitivo, y que en realidad puede llevar a ganar un equipo, difícilmente lo conseguirá por si solo, si no es capaz de hacer de la participación del otro equipo un apoyo en lugar de un enfrentamiento.

JUEGOS DE PENITENCIA

Ayuda a romper la monotonía de las penitencias. Hay que tratar de enfocarlas como variables del juego y no como un castigo

319. **La electricidad:** A una persona se le pide que salga, al resto de compañeros se le pide el mas absoluto silencio. Se le hará saber al participante que salió que el grupo lo considera peligroso pues en sus manos posee electricidad, se le convence de ello y se le pide que haga una prueba: lentamente deberá dirigirse a un miembro del grupo y con el mayor de los cuidados deberá tocar con ambas manos su cabeza. En el acto el grupo dará un grito al unísono
320. **FRENTE AL PAPEL:** Indicaciones: Cada uno de los jugadores escribe una frase corta en un papel le dice: "piense que tu frente es de papel y estoy es lo que lleva escrito". "el castigo" va pasando frente a cada jugador y le pregunta: "que llevo escrito en mi mente". Y el jugador lee lo que escribieron todos.
321. **EL ZOOLOGICO:** el "castigado" va pasando delante de cada jugador y le pregunta cual es el animal favorito. Tan pronto tenga la respuesta, debe imitar de alguna forma el animal que el ha animado. Cada jugador debe dar el nombre de un animal diferente.
322. **LAS TRES PUERTAS:** Sale el "castigado". Los que quedan preparan tres preguntas. Al regresar el "penado" se le pide que

responda la primera pregunta, luego la segunda y luego la tercera, pero antes de oírla. Después se le dicen públicamente y el repite la respuesta.

323. **EL ABOGADO:** Se le pide al castigado que hable como defensor de una causa, que se busque entre los jugadores. Por ejemplo: que defienda al gato que se comió a la salchicha, a la señora que se subió al bus sin ticket, al fulano que rompió el florero, etc.
324. **ADIVINE QUIEN ES:** El castigado estando vendado debe adivinar quien le toco la punta de la nariz con el dedo (el mismo que lo venda le toca varias veces la nariz) . También se le puede decir que al tacto puede adivinar, entonces estirará los brazos a tomar a la persona y quien se le ha tocado es el que lo vendo y esta detrás de el.
325. **EL ARCA DE NOE:** El castigado sale de la sala. Cuando regrese encuentra sentado en el medio a Noe, quien le dice, después de hacerlo arrodillar: cual de los animales del arca desea usted ver. El de la penitencia dice el nombre del animal. Noe saca entonces un espejo y se lo pone, y se le dice: mira tu retrato.
326. **APAGAR LA VELA:** Dos jugadores toman en la mano derecha una vela encendida. Con la mano izquierda cada uno se agarra del pie del mismo lado, se trata de apagarle al otro la vela, sin dejarse apagar la propia y sin soltarse el pie. Se puede jugar de pie o de rodilla (en una sola de ellas).
327. **QUITAME EL PAÑUELO:** Es un juego similar al anterior, pero en lugar de la vela encendida, se amarra un pañuelo a la cabeza de cada jugador, gana el que pueda quitar el pañuelo al contendor.
328. **POBRE GATITO:** Un jugador hace de gatito y los demás permanecen sentados en el circulo. El gatito frente a cada jugador, se acurruca, hace monerías y maulla veces. El jugador deberá acariciarlo diciendo, cada vez: "pobre gatito" pero muy seriamente; si no se puede resistir a reir, paga penitencia y pasa a hacer de gatito.
329. **SHERLOCK HOLMES:** DESARROLLO: Todos/as de pie. Cada uno se convierte en detective tras la pista de algo (p. ej. voy tras la pista de buenos/as dibujantes, buenas/os cantantes,) . Se acerca a alguien y puede hacerle 4 preguntas indirectas. Nunca se puede preguntar directamente sobre la pista tras la que se va. Si tras la respuesta se cree que se está en lo cierto, se dice: "eres un/a buen/a dibujante" o "mal/a dibujante", según se crea. El

otro/a afirma o niega la expresión, tras lo que el detective deberá explicar cómo ha llegado a esa conclusión. Se puede continuar tras otras pistas. EVALUACIÓN: ¿Cómo nos hemos sentido?.

330. **AUTOBIOGRAFÍA:** DESARROLLO: Cada jugador/a escribe en un folio o cartulina durante un tiempo determinado, por ejemplo cinco minutos, los datos más significativos de su vida. A continuación, se juntan todas las fichas, se barajan y después el grupo debe adivinar a quien pertenece cada ficha que se va sacando, en las que NO debe figurar el nombre. NOTAS: Para este juego, es mejor que los/as participantes se conozcan mínimamente.
331. **RECONOZCO A TU ANIMAL:** DESARROLLO: Todo el grupo sentado en círculo. Una persona se pasea por el centro con los ojos cerrados, sentándose sobre las rodillas de alguien del grupo. La persona sobre la que se ha sentado imita el sonido de un animal. Si la que está con los ojos cerrados la reconoce cambian de lugar. Si no continúa el paseo, sentándose sobre otra.
332. **FRASES INCOMPLETAS:** DEFINICION: Se trata de compartir sentimientos en base a completar una lista de frase con el fin de profundizar en el conocimiento de las demás personas. Valorar el mundo de los sentimientos. DESARROLLO: Se reparten las hojas y cada cual las rellena individualmente. Después se pasa a la evaluación. EVALUACIÓN: ¿Nos ha costado rellenar las frases? ¿Cómo valoramos los sentimientos? ¿No es fácil expresarlos? ¿Estamos atentos a los de los/as demás? NOTAS: Cuando estoy callado en un grupo me sientoCuando estoy con una persona y no me habla me sientoCuando me enfado con alguien me sientoCuando alguien se enfada conmigo me sientoCuando critico a alguien me sientoCuando alguien que está conmigo llora me sientoCuando digo un cumplido a alguien me sientoCuando me dicen un cumplido me sientoCuando soy injusto me sientoCuando alguien es injusto conmigo me siento
333. **INTERCAMBIO DE SILUETAS:** DESARROLLO: Cada persona dibujará su silueta para ella misma, sin que las demás le vean. Esta silueta deberá reflejar, en la medida de lo posible, cómo se siente cada una en ese momento y situación. No se trata de dibujar una silueta bonita sino sincera. A continuación la persona es elegida por dos compañeros para realizar su silueta. Estas siluetas deberán reflejar con la mayor claridad y realce posible cómo es vista cada persona por el resto de los compañeros.

JUEGOS DIRIGIDOS

334. **MI TIA MECHE VIAJO A CHIGUAGUA:** Es un juego muy sencillo de realizar. El facilitador dice: "Mi tía Meche viajó a Chihuahua y me compro un cochino de monte y le pide a un participante que continua diciendo: Mi tía Meche viajó a Chihuahua y le compro a (dice el nombre del facilitador) un cochino de monte y a mi una vaca lechera y señala a un compañero, este dirá lo mismo y agregará lo que la tía Meche le compro y así sucesivamente. Se puede hablar de animales, cosas de la escuela u otro tema que el grupo decida.
335. **ESTOY VENDIENDO UN COCHINO:** Es un juego super divertido y de fácil aplicación. El facilitador dice: uestoy vendiendo un cochino! Que parte de él me van a comprar? Y cada participante deberá seleccionar una parte del cochino (las patas, uñas, hocico, barriga, pellejo, orejas, rabo, costilla y otros) Previamente el facilitador elaborará ciertas preguntas a cualquiera de ellas los participantes deberán responder con la parte que compraron del cochino. Así ante una pregunta directa del facilitador ¿Cuál es tu nombre? El participante responderá: Me llamo rabo de cochino. Preguntas sugeridas: Por donde tienes cosquillas?, Que es lo que más te gusta de un chico?, Por donde te gustaría recibir un beso? Y cualquiera que le facilitador invente.
336. **EL JUEGO DEL PLATANO:** Se le vendan los ojos a dos voluntarios. Cada voluntario recibirá un plátano, sin cáscara, a partir de este momento abrirán la boca. Ganará quien primero logre meter el plátano en la boca del adversario.
337. **OBJETOS DESCONDIDOS:** Se esconden varios objetos y se divide el grupo en dos o o más sub equipos. A la señal del facilitador los participantes iniciarán la búsqueda de los objetos escondidos. Ganará el equipo que encuentre el mayor número de objetos. A cada objeto se le puede dar un puntaje y así hacer de la competencia algo mucho más divertida.
338. **EL GRAN FÓSFORO:** Se solicitan dos voluntarios puede ser varón y hembra y se colocan dos cajas de fósforos en mesas separadas. Los voluntarios deberá con la mano contraria a la natural abrir la caja, sacar el fósforo y encenderlo. Ganará el que lo haga primero.
339. **EL JUEZ BOTELLA:** Los participantes sentados en el suelo en forma circular hacen girar una botella vacía. Aquella persona que quede señalada por el cuello de la botella cuando esta pare...será culpable...ante preguntas de tipo: ¿a quien no le gusta cepillarse los

dientes? ¿a quien le gusta comer parado?...¿quien de ustedes duerme con los ojos abiertos? Y asi sucesivamente..

340. **GUERRA DE BOMBAS:** Todos los participantes reciben bombas de caucho para inflar..a la señal del facilitar todos los participantes comenzarán a inflar sus bombas. Ganará quien explote primero la suya
341. **LA PEZCA DE LAS MANZANAS:** El facilitador coloca en un platón lleno de agua varias manzanas. Quien consiga pescar, solamente usando los dientes podrá quedarse con ellas y ganará. Se puede hacer equipos de varones y hembras para hacerlo más divertido.
342. **LA BOMBA EN LOS PIES:** A cada participante se le dará una bomba inflada la cual atarán al tobillo. Cada quien intentará reventar la bomba de los demás. Ganará quien quede con su bomba. El juego se puede hacer más divertido con música de respaldo.
343. **PONLE ZAPATOS A TU SILLA:** los participantes se formarán en dos grupos. Cada grupo tendrá un representante a quien se le vendan sus ojos. Todos los demás deberán quitarse los zapatos y colocarlos esparcidos por todo el circulo. A la señal del facilitador, los representantes deberán colocarle zapatos en pares iguales a la silla, ganará quien lo haga primero.
344. **LA GRAN PALABRA:** Los participantes se forman en dos grupos, a cada participante se le colocará en cartón una letra que podrá colgarla del cuello. A la señal del facilitador deberán formar palabras dadas por esté. Se puede jugar dando puntaje por aciertos.
345. **EL POBRE CIEGUITO:** El animador selecciona a un voluntario para colaborar en el juego. Se colocan en el centro una serie de botellas o vasos plásticos. El voluntario deberá, con los ojos vendados, pasar por entre las botellas, sin tumbarlas. Claro esta, una vez vendado el participante, se retirarán las botellas sin que este se de cuenta.
346. **A LA INVERSA:** El facilitador en el centro y los participantes en circulo de pie. El facilitador se dirigirá a alguien y le dirá, por ejemplo: Este es mi brazo que me duele mucho(pero indicará la nariz) y el participante deberá decirlo al revés: Esta es la nariz (pero señalará el brazo) y me duele mucho y así sucesivamente: quien se equivoque sale del juego.

347. **LETRAS VIVAS:** El facilitador pedirá a los participantes que se formen en dos grupos. Cada grupo tendrá un capitán y cada participante tendrá sobre su espalda una letra que no sabrá cual es. A la señal del facilitador, este dirá una palabra. Ganará el equipo que la forme primero.
348. **BUSCANDO MIS ZAPATOS:** Los participantes se dividen en dos grupos, todos deberán quitarse los zapatos y colocarlos en el centro. A la señal del facilitador los equipos deberán colocarse sus zapatos. Ganará aquel que sus integrantes terminen primero.
349. **EL JUEGO DEL CIRCULO:** El facilitador trazará dos círculos en el salón o patio y los participantes se formarán en dos equipos y se les colocará una venda. A la orden del facilitador los participantes comenzarán a caminar a ciegas y ante una nueva señal del facilitador los participantes trataran de buscar el círculo de su grupo. Ganará quien tenga más integrantes en el círculo.
350. **SUPER RAPIDO:** Se divide el pizarrón, cartelera o tablero en mitad y se escriben (o colocan) de manera desordenada números del uno al 25. Se pide que dos voluntarios pasen y estos deberán ordenan los números en su forma natural de menor a mayor. Ganará quien lo haga más rápido.

DINAMICAS DE INTEGRACIÓN GRUPAL

351. **SE MURIO CHICHO: Formación:** Se necesitan cuatro voluntarios que formarán un cuadro separados unos dos o tres metros según lo permita el lugar, uno a cada esquina. **Desarrollo:** El juego consiste en lo siguiente: el animador llega con uno de ellos diciéndole: *hay compadre, ¿que crees?, se murió chico* (llorando, es muy importante el realismo con que se haga). Y el otro responde: *¿Y de que se murió, compadre?* (también llorando con mucho sentimiento). *Se murió de...* (Cualquier cosa), *anda y dile a...* (el nombre del jugador de la derecha). Este hace lo mismo, y después el otro va y le dice al siguiente, todo debe ser con el mayor realismo posible. Pasando todos, repite pero ahora como borrachitos, con el mismo diálogo (aunque pueden agregar de su cosecha) y la misma secuencia. Después pueden hacerle como norteños, como afeminados, riéndose, en fin todo depende de la imaginación.
352. **EL GUIÑO EN EL OJO: Material:** sillas para la mitad de los jugadores. **Formación:** jugadores en círculo, sentados. Una silla libre. Detrás de cada silla esta un jugador de pies, con las manos en el respaldo. **Desarrollo:** el jugador que esta detrás de la silla

vacía, guiña el ojo a uno de los que están sentados. Este, al recibir la señal, ira a sentarse en la silla vacía. El jugador que este detrás del que recibió la señal, procura impedir que su compañero cambie de lugar, tocándolo en el hombro, pero sin salir de lugar. Si queda solo, deberá hacer señal a otro. Y así continua el juego.

353. **LOS CELOSOS: Formación:** Se forman dos equipos de igual número de integrantes, uno de hombres y otro de mujeres. **Desarrollo:** Un jugador en el centro, y todas mujeres sentadas con un hombre (el esposo celoso) detrás para evitar que se muevan. En el momento en que el jugador del centro guiña un ojo a una de ellas, estas deben correr hacia él. Su esposo debe evitar que estén se muevan y evitar que lo "abandone" su mujer. Si no puede evitarlo, pierde y ocupa el lugar en el centro y tratara de buscar otra pareja y el que estaba en el centro ocupa el lugar detrás de la mujer. Se puede invertir, hombres sentados y mujeres celosas.
354. **LOS CUBIERTOS: Desarrollo:** Es un juego muy divertido y sencillo. El animador les dice que cuando mencione cuchillos todos se paran, cuando diga cucharas todos se sientan y cuando diga cubiertos todos se cambian de lugar. El que se equivoque se va saliendo del juego. Gana quien quede hasta el final.
355. **EL TRENECITO: Desarrollo:** Se les da a cada uno el nombre de una parte del tren: silbato, manivela, vagón, puerta, combustible, rieles, etc. Quien coordine el juego dirá: -El tren va a partir pero no puede porque le falta un(a): y dice una parte del tren, entonces esta se colocará detrás de la última persona del tren. Así se irá llamando a todas y cada una de las partes y luego todos juntos correrán y perderá el que se suelte Este juego también se puede usar para formar equipos, formando varios trenes y varios partes de tren iguales, que busquen cada una su máquina.
356. **LOS LISTONES: Desarrollo:** Se piden voluntarios (6 a 10, dependiendo de la cantidad de jóvenes). A estos se les pide que abandonen el lugar, a cada uno por separado se le asigna el mismo color de un listón (por ejemplo rojo), pero sin que ninguno sepa el color del otro. Se les pide que pasen al salón, y se explica que el juego consiste en lo siguiente: este juego se llama los listones y cada uno de ustedes se les ha asignado un color de listón, ahora formen un círculo y tómense de los brazos fuertemente, de tal manera que cuando yo mencione el color de un listón, el que tenga ese color se va a colgar de los brazos de sus los compañeros que tiene a los lados (el animador puede hacer un ejemplo con algún color). La idea es que al momento de mencionar el color dado (en este caso rojo) todos intentaran colgarse y se caerán. Este juego es

muy divertido pero solo se puede hacer una vez en un mismo grupo, pues todos sabrán de que se trata.

357. **MIMICA: Formación:** los jugadores se dividen en dos grupos. Cada grupo escoge una acción que debe desarrollarse con gestos. **Desarrollo:** un grupo va hacia otro y pregunta: _ ¿De donde viene? _ De Nueva Cork _ ¿Que trajeron? _ Limonada _ Dénos un poco. El grupo interrogado inmediatamente comienza la representación del tema escogido. El equipo contrario intenta tres veces adivinar que acción es. Si lo logra, los que dramatizan huyen hacia el refugio perseguidos por los otros. Los que sean apresados, pasan al grupos en tres intentos no logran descubrir lo que se realiza, deberá correr al refugio, perseguido por el contrario. La victoria será del grupo que al final del tiempo establecido, tenga mayor número de jugadores.
358. **EL LAGARTO Y LA LAGARTIJA: Formación:** Se forman dos círculos de igual número de integrantes, uno dentro del otro. **Desarrollo:** Cada uno de los integrantes deben tener una pareja del otro círculo. El animador canta lo siguiente: "*Un lagarto y una lagartija salieron a tomar el sol, en invierno porque hace frío y en verano porque hace calor*" (poniéndole ritmo, aunque puede ser cualquier otra canción o alguna grabación) y el círculo de adentro gira hacia la derecha y el de afuera gira a la izquierda. La idea es que cada vez que la música se detenga, las parejas se deben buscar tomarse de los brazos y agacharse juntos. La última pareja que se agache sale del juego. Gana la pareja que quede al final.
359. **ALERTA PARES: Formación:** dos equipos con igual numero de jugadores en dos filas paralelas, distantes de diez a quince metros. Los jugadores se numeran por pares, par uno, par dos, par tres, etc., y estos se están con las manos entrelazadas. **Desarrollo:** uno de los pares, de cualquier equipo, se coloca en el punto central determinado y grita un número. Los pares en ambos grupos que tengan el número citado, deben inmediatamente cambiar el partido. No es necesario, sin embargo, ocupar el lugar dejado vació. Basta llegar a la otra fila. El par que esta en el centro, trata de aprisionar a uno de los pares que van corriendo. Si lo logra ocupara su lugar, y el par apresado gritara otro numero. Si uno de los pares suelta las manos, reemplazara automáticamente al par que estaba en el centro.
360. **PERSEGUIR: Material:** cualquier objeto. **Formación:** jugadores dispersados por el campo. Uno de los jugadores tendrá el objeto en la mano. Cerca de él, un perseguidor. **Desarrollo:** el perseguidor se lanza a perseguir al jugador que tiene el objeto en la

mano. Este corre y pasa el objeto a un compañero, quien, a su vez, lo pasa a otro. Así continúa el juego. El perseguidor trata de agarrar al que el objeto, y el otro comienza la persecución.

361. **RECOGER EL PAÑUELO:** **Material:** un pañuelo. **Formación:** dos equipos colocados detrás de líneas paralelas, a una distancia de ocho a diez metros y, numerados de manera que los números estén frente a frente en línea diagonal. En el centro, se coloca un pañuelo. **Desarrollo:** el dirigente grita un número, e inmediatamente los representantes de ambos bandos que tengan el número llamado, intentan recoger el pañuelo y regresar a su fila. Si el uno logra recoger el lienzo, el otro debe correr detrás de él antes de que llegue a su lugar. Si alguno logra llegar a su fila con el lienzo y sin ser tocado, el equipo marca dos puntos.
362. **EL APRETÓN DE MANO:** **Formación:** los jugadores formaron dos filas. A una distancia de diez metros se traza una línea sobre la cual está el perseguidor, de espaldas a las filas. **Desarrollo:** el perseguidor grita: "¡El último fuera!". El último jugador de cada fila parte inmediatamente, corriendo, y se para delante del perseguidor, uno a la derecha y el otro a la izquierda, intentando darse un apretón de mano. En el momento en que los jugadores pasan la línea sobre la cual está el perseguidor, este basta que toque con la mano a uno de ellos. Si lo logra el que haya sido tocado ocupa el lugar del perseguidor, y este el suyo. Si no lo logra, el perseguidor grita nuevamente: "¡el último fuera!" y prosigue el juego. Los jugadores que no sean tocados, ocupan el primer lugar en sus respectivas filas.
363. **EL NUDO:** **Desarrollo:** Se separa a una persona del grupo y esta no debe ver lo que sucede con los demás. Luego todos los integrantes forman un círculo tomados de las manos y se enredan lo más posible, pero sin soltarse. La persona que fue apartada, entonces regresará y tratará de deshacer el nudo que se creó con los demás integrantes. Si lo deshace, gana y puede dársele un premio, pero si no lo deshace, pierde y se le puede poner un castigo.
364. **EMPUJAR LA CORRIENTE:** **Formación:** se traza una línea en el suelo. Los jugadores se colocan frente a frente a uno y otro lado de la línea, formando una corriente, de la siguiente manera: mano derecha, e izquierda del adversario. **Desarrollo:** el juego consiste en hacer que el adversario pise la línea divisora de los equipos, atrayéndolo con ambas manos. Cada vez que un jugador pisa la línea, se marca un punto para el equipo contrario. Gana el equipo que al final del tiempo previsto tenga mayor número de puntos.

365. **EL PAÑUELO: Material:** un pañuelo y otros objeto cualquiera. **Formación:** uno de los jugadores se queda en el centro del círculo formado por los demás jugadores. Todos sentados. El del centro tendrá los ojos vendados con el pañuelo, y cercano a el, el objeto escogido. **Desarrollo:** uno de los jugadores de la rueda se acerca al objeto para robarlo. El guarda, con los ojos vendados, grita: "¡Alto!" - e indica la dirección de donde proviene el ruido. Si acierta, el ladrón volverá a su lugar, y el otro intenta la suerte. En caso de que el guardia no acierte, el ladrón recoge el objeto y lo esconde, colocando las manos en las espaldas, en lo que será imitado por todos los demás. El guarda se quita entonces la venda y trata de adivinar quien lo robo. Si adivina, será nuevamente guarda: en caso contrario, cederá su lugar al ladrón.
366. **MANOS ARRIBA: Material:** una bolita de papel o un pedacito de tiza. **Formación:** dos equipos con igual numero de participantes. Todos sentados. Los equipos se colocan frente a frente. Cada equipo escoge su capitán. **Desarrollo:** en el grupo designado por suerte para iniciar el juego, los jugadores colocan las manos atrás, y así pasan la bolita de papel de uno a otro. El segundo grupo, observador, sigue los movimientos del primer grupo para tratar de localizar la bolita de papel. En determinado momento, el capitán del segundo grupo grita: "¡Manos arriba! Los componentes del primer grupo inmediatamente levantan las manos cerradas. El capitán del segundo grupo ordena: "Manos abajo". Los jugadores colocan las manos sobre las rodillas, con las palmas para bajo. Uno de los componentes del primer grupo solicita entonces licencia de su capitán para descubrir quien tiene la bolita. Concedida la licencia, el jugador levanta la mano del adversario que a su juicio la tiene. Solo puede levantar una de las manos. Si no acierta. Lo intentara otro jugador. Cuando los adversarios encuentren la bolita, se marca un punto. Serán tantos puntos, cuantas sean las manos que estén sobre las rodillas en el momento en que se descubre quien tiene la bolita. Cada vez que es levantada una mano, sin que el jugador tenga la bolita, el jugador contrario sin licencia del capitán. En el momento en que sea descubierta la bolita, se cambia los papeles de los grupos y se procede de igual manera. La victoria corresponderá al equipo que al final del tiempo establecido tenga mayor número de puntos. Por cada falta será descontado un punto.
367. **DANZA DE LA SILLA: Material:** sillas suficientes para todos los jugadores, menos uno. **Formación:** las sillas son colocadas en fila, alternadamente, en direcciones contrarias. Los jugadores se colocan de espaldas. Debe haber un jugador más que el número de sillas. **Desarrollo:** al don de una música, los jugadores siguen el

camino de la roza, es decir, rodean las sillas. Repentinamente la música se detiene. Los jugadores tratan de sentarse sin alterar las posiciones de las sillas. El que no logre sentarse será excluido y se saca también una silla. A si prosigue el juego. Será ganador el último que quede sentado en la última silla.

368. **LOS CONTRARIOS:** **Material:** pañuelo. **Formación:** 4 jugadores sostienen las puntas del pañuelo. Juegan cuatro cada vez los demás observan y esperan su turno. Se señala un dirigente. **Desarrollo:** el juego consiste en hacer siempre lo contrario de lo que manda el jefe. Si, por ejemplo, manda: - itener firme! los cuatros jugadores deben soltar el lienzo. El jugador que no ejecute las ordenes al contrario o se demore para hacerlo, será reemplazado por uno de los espectadores. Será vencedor el que dure mas tiempo recibiendo y cumpliendo las ordenes en la formación señalada.
369. **EL SUPER CORREO:** **Formación:** cada jugador adopta el nombre de una ciudad. En el centro del circulo esta el dueño del correo. **Desarrollo:** el dueño del correo dice: -Carta de (el nombre de la ciudad) para (nombre de otra ciudad). Inmediatamente los jugadores que tengan estos dos nombres procuran cambiar de lugar. El dueño del correo trata de tomar uno de los lugares. Si lo logra, adopta el nombre de la ciudad del jugador que el jefe quiera hacer mover a todos los jugadores, debe decir: -Carta para todas las ciudades. - Entonces todos deben cambiar de lugares, este mismo juego puede hacerse con números o nombres de frutas.
370. **HABILIDAD:** **Material:** cintas de dos colores y alfileres. **Formación:** los competidores se dividen en dos grupos con el mismo número de jugadores. Se colocan alineados un frente al otro. Cada grupo tendrá pegado al la espalda un color de cinta. **Desarrollo:** dada la señal los adversarios se enfrentaran intentando obtener el mayor numero posible de cintas de sus adversarios. Se debe establecer un tiempo límite. Será vencedor el equipo que logre obtener mayor número de cintas de sus adversarios.
371. **COLECCIONANDO NOMBRES:** **Material:** pedazos del papel donde están escritos los nombres de personajes celebres, o artistas, o conocidos. Una hoja de papel y lápiz para cada jugador. **Formación:** los jugadores se colocan en círculo, con la hoja de papel y el lápiz en la mano. En la espalda de cada uno esta pegado un pedazo de papel con el nombre de un personaje. **Desarrollo:** dada la señal de comenzar, cada jugador trata de descubrir el mayor número posible de nombres. Cada nombre que descubre lo

escribe en su hoja. Se da un tiempo límite para el juego, al final del cual ser vencedor el que tenga escritos mayor número de nombres.

372. **LOS MÁS LISTOS:** **Material:** un silbato. **Formación:** los participantes forman un gran círculo. **Desarrollo:** antes de comenzar, el dirigente debe explicar que cuando pite tres veces es para formar grupos de cinco personas con las manos cogidas. Dos pitos, 6 personas; 1 pito, ocho personas. Dada la señal de comenzar, todos los participantes empiezan a girar en torno de la sala. Al sonar el pito conforme a lo señalado se forman los grupos. Los que sobre serán prisioneros de los demás grupos hasta nueva oportunidad. El juego será tanto más interesante cuanto mas rápido pite el dirigente.
373. **LA RISA DE LA TELA:** **Material:** un lienzo o un pedazo de paño. **Formación:** todos sentados en circulo. El dirigente esta en el cetro del circulo. **Desarrollo:** el dirigente lanza la tela hacia arriba. Mientras la tela este en el aire todos deben reírse. En el momento en que el lienzo toque el suelo, todos deben quedar serios. Los que se rían pagan penitencia. El dirigente debe variar la manera y la velocidad de la tirada de la tela.
374. **EL GRAN PASTEL:** **Material:** pedazos de papel. Lápiz y papel para cada jugador. **Formación:** los jugadores forman un círculo. En la espalda de cada uno se pegara un pedazo de papel con el nombre de uno de los ingredientes de un pastel. **Desarrollo:** el juego consiste en leer y anotar el nombre de la persona y el ingrediente que trae. Será vencedor el jugador que al término de cinco minutos tenga mas completa la lista de ingredientes.
375. **PROHIBIDO DECIR SI Y NO:** **Material:** granos de maíz o frijoles. **Formación:** cada jugador tiene en su poder cierta cantidad estipulada de granos. **Desarrollo:** el juego consiste en que los jugadores hagan preguntas unos a otros, que sean respondidas correctamente pero sin emplear las palabras SI y NO. Cada vez que una persona pronuncie una de estas dos palabras paga un grano a su interlocutor. Vence el que al final tenga mayor cantidad de granos.
376. **TEATRO DE PALABRAS:** **Material:** pedazos de cartulina o papel y lápiz o pluma. **Formación:** se escribe en las cartulinas palabras que puedan ser teatralizadas, como por ejemplo, orquesta, ciclista, cargador de agua, etc. En seguida se cortan todas las letras de la palabra y se aumentan todas con el mismo número, de modo que cada palabra tendrá un número especial. Entonces se distribuyen las letras entre todos los participantes. **Desarrollo:** a la

señal de comenzar, los jugadores se agrupan por palabra, y verificado cual es la palabra, ensayan la mímica correspondiente para presentarla ante la comisión jurado, que escoge el grupo que mejor teatralizo su palabra.

377. **RISOTA SERIA: Formación:** los jugadores forman un círculo. **Desarrollo:** a la señal de comenzar, un jugador previamente escogido dice a su compañero de la derecha: ¡Ha! Este a su vez dice también a su compañero de la derecha: ¡Ha! ¡Ha! Y así sucesivamente. Cada jugador aumenta un ¡Ha! En el momento en que dice- ¡Ha!, el jugador debe estar serio. Si sonrío, se le impone un castigo y se vuelve a empezar el juego. Se continúa el juego hasta que decline el interés.
378. **LA LOTERIA DE LOS NOMBRES: Material:** hojas cuadrículadas, y en numero suficiente para todos los participantes. **Formación:** los participantes se sitúan a voluntad en la sala y reciben la hoja al entrar. **Desarrollo:** a la señal de comenzar, cada participante consigue la firma de todos participantes, acomodándolas colocándolas en forma horizontal y vertical como un cartón de lotería. Cuando se agota el tiempo previsto, el dirigente comienza a llamar a las personas por sus nombres sin ningún orden. Cada participante copara en su hoja los nombres anotados y marca con una cruz a los llamados. El participante que primero logre llenar una de las columnas tanto horizontal como vertical, será el ganador.
379. **LA SUPER AGUJA: Material:** agujas e hilos para cada par de participantes. **Formación:** el juego es disputado en parejas de caballeros y damas. Se trazan dos líneas paralelas, con una distancia de diez a quince metros. Detrás de una se línea las demás, y detrás de la otra los caballeros. Los caballeros tienen en sus manos la aguja, y las damas el hilo. **Desarrollo:** a la señal de partida, las damas salen de sus posiciones, y sin tocar las manos de los caballeros, tratan de enhebrar la aguja. En el momento en que lo logren, tomen la mano del compañero y corren hacia la línea de partida de las damas con la aguja enhebrada.
380. **FRIJOLES EN EL ESPEJO: Material:** un espejo, un plato con determinado numero de granos de frijol, una ponchera y una cuchara. **Formación:** equipos de dos personas. Pueden competir varios equipos a un mismo tiempo o uno solo cada vez. **Desarrollo:** una de las personas sostiene el espejo y el plato con los frijoles. La otra sostiene con la mano izquierda la ponchera sobre la cabeza y con la derecha la cuchara. El juego consiste en pasar los frijoles del plato a la ponchera, orientándose únicamente

por el espejo que esta al frente. Cada fríjol colocado en la ponchera vale un punto. Y cada fríjol que caiga al suelo descuenta un punto, que será descontado del total colocado en la ponchera. Se debe delimitar el tiempo entre uno o dos minutos para cada pareja. Gana la pareja que tenga mayor numero de puntos positivos.

381. **PINTORAS: Material:** hojas de papel y lápiz para todos los participantes. **Formación:** a voluntad. **Desarrollo:** el dirigente apaga la luz y pide que cada uno pinte una casa en la hoja que tiene. Después, que añada un árbol al lado de la casa, un jardín alrededor de la casa, sol, nubes y aves volando. Se enciende nuevamente la luz y se hace una exposición de las pinturas. Los resultados son imprevisibles.
382. **ATENCIÓN POR FAVOR: Formación:** en circulo. **Desarrollo:** el dirigente comienza a contar a partir de uno, el compañero del lado dirá dos, y así sucesivamente. El No. 7, o múltiplo de 7, o el numero que contenga siete no se pronunciara, sino que en su lugar se dirá "PUM". Si hay dos sietes (por ejemplo setenta y siete), el jugador dirá "PUM, PUM". No se permite la interrupción o demora en la pronunciación de los números. El jugador que se equivoque será excluido. Si hay interrupción de juego por la salida de un jugador, la cuenta se sigue donde se interrumpió. Ganara el jugador que quede de último.
383. **ENCENDER LAS VELAS: Material:** 2 velas, 2 cajas de fósforos. **Formación:** dos equipos con igual numero de participantes. Se trazan dos líneas en el suelo para cada equipo. Detrás de ellas se sitúan los componentes del equipo en fila, y sobre la otra línea de llegada, la vela y el fósforo. **Desarrollo:** a la señal de comenzar, el primer jugador de cada equipo va hasta la línea de llegada, enciende la vela y la trae al segundo jugador. Este la lleva de regreso, y la apaga al llegar a la línea. En seguida vuelve corriendo y toca en la mano al tercer jugador al cuarto. Y así continua. Conforme los jugadores vuelven de la línea de llegada, van tomando lugar detrás de la fila. Será vencedor el equipo cuyo primer jugador pise primero la línea de partida. Si, durante el recorrido con la vela encendida, se apaga esta, el jugador debe volver a la línea y encenderla nuevamente.
384. **SUMA RAPIDA: Material:** tablero y tiza. **Formación:** los participantes se dividen en dos equipos colocados en la fila detrás de una línea de partida a unos cinco metros del tablero. El primer participante de cada equipo tendrá una tiza en la mano. **Desarrollo:** a la señal de comienzo, el primer jugador de cada equipo sale corriendo y escribe en el tablero un número de tantas

cifras cuantas se haya determinado con anterioridad. Vuelve hasta su equipo, da la tiza al segundo, este va el tablero y escribe otro número con igual número de cifras, y así sucesivamente. El número no puede ser decena o centena redonda, ni puede haber repetición de números. El último participante del equipo hará la suma de todos los números. Ganará el equipo que termine primero y cuyas suma este correcta.

385. **CONOCIMIENTO: Material:** una pelota. **Formación:** se traza un gran círculo en el suelo, y los jugadores se colocan alrededor, con el pie derecho dentro del círculo. Uno de los jugadores está en el centro con la bola. **Desarrollo:** el jugador del centro lanza la bola a lo alto y al mismo tiempo llama a uno de los jugadores. Este se precipita para recibir la bola. Los otros jugadores salen todos corriendo en todas direcciones. El jugador que tiene la bola intenta tocar a otro jugador pero sin salir del círculo. Si logra acertar, será contado para aquel hacia quien se tiro la bola pero que no fue alcanzado. En el centro se coloca ahora aquel que fue llamado, y así continua el juego.
386. **IMITACIÓN: Formación:** los jugadores están libres en el campo o sala. Se escoge uno que será el perseguidor. **Desarrollo:** el perseguidor escoge uno de los jugadores y sale en su persecución. El perseguido puede hacer lo que quiera, andar en un solo pie, corre en cuclillas, andar en cuatro pies, subir en alguna cosa, en fin, todo lo que pueda, y el perseguidor debe imitar todas las actitudes del perseguido. El perseguidor puede cambiar repentinamente de perseguido y este, a su vez, puede también hacer de todo para enredar al perseguidor. Cuando el perseguido se alcanzado, será perseguidor. Se puede también colocar más de un perseguidor.
387. **LA GRAN PEZCA: Formación:** se escogen cinco jugadores, que forman la red. Los demás están dispersos por el campo o sala. **Desarrollo:** la red sale en busca de peces y trata de aprisionar el mayor número posible de jugadores. Pero no puede desmembrarse. Solamente uno de los componentes por vez, puede soltar las manos para aprisionar un pez. Cada pez preso comienza a hacer parte de la red. Gana el último jugador en ser aprisionado.
388. **LOS PROFESIONALES: Formación:** se escoge un líder. Cada jugador escoge una profesión, sin repetir, y finalmente el líder escoge la suya. **Desarrollo:** el líder da la señal, y cada uno comienza a ejercer su profesión en mímica, también el líder. En determinado momento el líder cambia su profesión por cualquiera de las otras. Inmediatamente aquel profesional ejercerá la profesión

del líder, y todos los demás para las suyas, hasta que el líder vuelva nuevamente a su profesión original. El juego se vuelve tanto mas divertido cuanto mayor se la habilidad del líder para cambiar de profesión.

389. **LA MEMORIA: Formación:** los jugadores están a voluntad en la sala. **Desarrollo:** escogido el primer jugador, este sale de su lugar y toca cualquier objeto que este en la sala, y al mismo tiempo le dice el nombre. Vuelve a su lugar y toca a otro jugador. Este a su vez toca el objeto que había tocado el anterior, le dice el nombre, y toca el otro objeto, diciendo también el nombre de este. Vuelve a su lugar y toca al otro compañero, que procede de la misma manera. El jugador debe tocar y decir el nombre de todos los objetos tocados anteriormente, y añadir uno. Será vencedor el jugador que recuerde el mayor número posible de objetos y en orden.
390. **CUALIDADES DEL VECINO: Formación:** en circulo. **Desarrollo:** el dirigente comienza el juego diciendo: "Mi vecino es..." (aquí dice una cualidad). Todos los jugadores deben decir cualidades que comiencen con la misma letra que comienza la palabra dicha por el dirigente. Por ejemplo, si el dirigente dice "Mi vecino es valiente", todos los demás jugadores dirán palabras con la letra V, añadiéndolas a la frase "Mi vecino es...". No se puede repetir palabras. Terminada la primera ronda, el dirigente escoge otra letra, y así continua el juego.
391. **CAPACIDAD AUDITIVA: Formación:** en circulo o en fila. **Desarrollo:** el primer jugador cuchichea rápidamente una frase al oído de su vecino. Este a su vez transmite a su vecino lo que juzgo oír, y así sucesivamente, hasta que la frase vuelva nuevamente a aquel que la pronuncio por primera vez. Después, cada uno dice lo que juzgo haber oído. Es un buen ejercicio de comunicación.
392. **EL ESPEJO MAGICO: Material:** una silla. **Formación:** un semicírculo donde los jugadores, sentados, están frente al espejo (jugador escogido), que esta de pies, con una silla a sus espaldas. **Desarrollo:** el espejo (jugador) comienza a hacer preguntas o a contar una historia. Todo lo que haga es espejo, los demás jugadores deben hacerlo al contrario. Si el se sienta, los demás se levantan. Si se pone el sombrero, los demás se lo quitan. Si levanta el brazo derecho, levantan el izquierdo. Después de algunos minutos se reemplaza el espejo por el jugador que no haya tenido equivocaciones.
393. **EL ANILLO MAGICO: Material:** un lazo y un anillo. **Formación:** los jugadores se sientan en sillas o en el suelo

sosteniendo el lazo. El anillo esta enhebrado en el lazo. En el centro esta un jugador que trata de descubrir donde esta el anillo. **Desarrollo:** las manos de los jugadores están en continuo movimiento, pues a través de ellas es por donde pasa el anillo, lo más discretamente posible para que el jugador del centro no pueda descubrirlo. En el momento en que el dice: "Para", todos inmovilizan las manos en la posición en que se encuentran. Entonces el levantara la mano de aquel que juzgue que esta con el anillo. Si acierta, será reemplazado; de lo contrario, hará nueva tentativa.

394. **MUY SEDIENTOS: Material:** vasos con agua y cucharillas de dulce. **Formación:** el juego se realiza por pares. Se trazan dos líneas paralelas. Detrás de una de ellas estarán los jugadores con los vasos de agua a medio llenar y la cucharita. Detrás de la otra línea, están sus respectivos pares. **Desarrollo:** a la señal de partida, los jugadores con los vasos de agua salen corriendo de sus lugares y van hasta sus pares, y con la cucharita le dan toda el agua. No pueden derramar ni una gota. Después de tomar toda el agua, el par regresa a la línea inicial. Gana el que primero vuelva a la línea de partida.
395. **LA CACERIA: Material:** una pelota. **Formación:** se escoge el cazador y todos los demás jugadores son la caza, y están dispersos en el campo. **Desarrollo:** el animador grita: "Comienza la cacería". El cazador lanza entonces la bola tres veces a lo alto. Mientras tanto todos los demás jugadores corren por el campo. Al parar la bola por tercera vez, el cazador grita: "¡Cazador en acción!". Entones todos se detienen donde están, y se vuelven de cara al cazador, quien tampoco se puede mover. El cazador mira a uno de los jugadores y tira a pegarle con la bola. Caza tiene derecho a defenderse saltando, agachándose, desviando el cuerpo a derecha o izquierda pero sin salir del lugar. Si es tocado por la bola se convertirá en el próximo cazador, y procede como el anterior. Si un mismo jugador llega a ser dos veces cazador, pagara una penitencia.
396. **CORRIENTO EN EL LABERINTO: Formación;** se escoge un fugitivo y un perseguidor. Los demás jugadores forman dos círculos concéntricos con una distancia aproximada de un metro. Dentro del segundo circulo esta el fugitivo. Fuera de los círculos esta el perseguidor. **Desarrollo;** a la señal de comenzar, el perseguidor procura agarrar al fugitivo, y este a su vez trata de escaparse, buscando caminos complicados entre los círculos. El perseguidor debe seguir exactamente el mismo camino del fugitivo. No es permitido al fugitivo ni al perseguidor salir fuera del círculo. Si el perseguidor se equivoca en el camino recorrido por el fugitivo, debe

ser sustituido por el jugador mas cercano a el en el momento del error. Si logra agarrarlo, los dos son sustituidos por nuevos miembros del grupo.

397. **LOS BUENOS COLABORADORES: Material:** una pelotita o un saquito de arena par cada pareja. **Formación:** los jugadores forman dos filas que quedan frente a frente a una distancia de tres metros. Cada jugador esta frente a su pareja. Los jugadores de una de las filas tienen en las manos la bolita o el saquito de arena. **Desarrollo:** la bolita o el saquito deben pasar de un miembro de la pareja al otro sin que ellos mismos se mueven de sus lugares, y de la siguiente manera: 1) la lanza con las dos manos y el otro la recoge también con las dos manos; 2) con la mano izquierda y la recibirá también con la mano izquierda el otro; 3) con la mano derecha y el otro la recibe también con la mano derecha. Si uno de ellos deja caer la bolita o se equivoca en el modo de lanzarla o de recibirla, se anotara falta contra el. Vencerá la pareja que, pasado el tiempo señalado, no haya cometido ninguna falta.
398. **EL SAPO GOLOSO: Material:** una caja de cartón con cinco pequeños agujeros de 5cm. de diámetro y otra caja mucho mas pequeñas, cuya tapa esta levantada en parte, y asegurada por un pedacito de madera, 10 pequeñas piedras para cada participante. **Formación:** los jugadores, cuantos los deseen, están a 5 metros de distancia del sapo y de sus hijos. El sapo es la caja menor medio abierta, y los hijos son los agujeros en la caja más grande. **Desarrollo:** cada jugador, por turnos, lanza las diez piedritas, una cada vez, tratando de colocarlas en la boca del sapo o la de sus hijos. La piedrita que toque al sapo vale diez puntos, y la que toque a los hijos, 5 puntos cada una. Un monitor cuenta los puntos al final de cada jugada. Cuando todos hayan jugado sus piedritas, será vencedor aquel que haya logrado mayor número de punto.
399. **MERCANCIA DISPERSA: Material:** 2 sillas y 10 objetos, 5 de cada clase, y 2 vendas para los jugadores. **Formación:** se colocan las sillas, una en cada extremo de la sala, y se esparcen los objetos por el espacio comprendido entre ambas. Los dos jugadores que compiten observan bien la colocación de los objetos. Cada una de las sillas será el lugar de depósito de la mercancía de cada jugador. **Desarrollo:** los jugadores son vendados y comienzan a recoger su mercancía y a colocarla en su depósito, es decir, debajo de la silla. Un jugador puede perjudicar al otro dispersando sus mercancías cuando ya esta en el depósito, o cambiándolas de lugar en el espacio entre ambos. Transcurridos 5 minutos, se quitan las vendas a los jugadores, y aquel que tenga mayor número de mercancías en su depósito será el vencedor.

400. **LA TRANSFORMACIÓN:** **Material:** papel y lápiz. **Formación:** los jugadores forman dos o más equipos con igual número de participantes, en columnas o filas como resulte mejor. **Desarrollo:** el jefe entrega una hoja de papel al primer jugador de cada fila. En la hoja hay una palabra escrita que es la misma en todas las hojas. El primer jugador de cada columna escribe debajo de la palabra, otra palabra, cambiando solamente una letra de la palabra primitiva. Pasa la hoja al que le sigue, quien lo hará lo mismo; pero ahora, sobre la palabra ya transformada. Son faltas: cambiar más de una letra, repetir una palabra ya escrita, aumentar letras, escribir una palabra sin sentido y cometer errores de ortografía. Vencerá el equipo que primero entregue la hoja al jefe y que no tenga más de dos faltas.
401. **DINAMICA EL CIEN PIES:** INTEGRANTES: 20 a 30 personas. LUGAR: Campo abierto o salón de clase. OBJETIVOS: Despertar en las personas su aspecto físico y motriz. Mediante varias formas de aprender jugando. INSTRUCCIONES: El animador comienza cantando: El cien pies no tiene pies, no tiene pies si los tiene pero no los ves; el cien pies tiene _____ pies. A medida que el animador canta los integrantes repiten la letra del disco, por supuesto tienen que decirla con el mismo ritmo. Cuando el animador dice en este caso: cien pies tiene 10 pies, todos los integrantes en este caso forman grupos de 5 personas y por ende quedan formados los 10 pies de cien pies. Se sigue con el mismo disco y diversos números. La persona que quede fuera del grupo es eliminado del juego.
402. **DINAMICAS DE COMUNICACIÓN 1:** INTEGRANTES: 30 personas. LUGAR: salón. OBJETIVO: El alumno debe ser capaz de señalar distorsiones que se proceden en la transmisión oral de un mensaje. Ser capaz de constatar que las distorsiones del ver son menores que las del oír, en la transmisión de un mensaje. SUGERENCIAS METODOLOGICAS: Al igual que en los demás ejercicios sobre comunicación lo que más interesa es el periodo de tiempo dedicado a la reflexión sobre el juego mismo. PROCEDIMIENTO: Se solicita cinco voluntarios y se les pide que esperen afuera de el salón. Al grupo que permanece en el salón se les pide que tenga una actitud lo más imparcial posible. Guarde silencio y también sus emociones. Se hace entrar el primer voluntario y se le muestra (y también al grupo que permanece en el salón) una foto, diapositiva, cuadro, etc. que sea significativa. Después se le dice que el debe descubrir oralmente lo que ha visto al segundo voluntario. Después que el primero le transmitió lo que vio al segundo, este debe transmitir lo que oyó del primero al tercer

voluntario. El ultimo escribe en el tablero lo que capto de la descripción que le dio su compañero. Se vuelve a mostrar, a todos , la foto, imagen... El quinto voluntario comunica al resto lo que vio en la foto, imagen... y lo compara con lo que el oyó de esa figura.

403. **DINAMICAS DE COMUNICACIÓN 2:** INTEGRANTES: 30 personas. LUGAR: salón. OBJETIVO: Ser capaz de distinguir la diferencia entre la transmisión de un mensaje y el dialogo. SUGERENCIAS METODOLOGICAS: En el presente ejercicio se trate de reproducir la descripción que hacen dos personas de una laminación que solo ellos ven. Pero mientras que uno se limita a trasmitir, el otro lo hace y a la vez pueden dialogar con el resto sobre lo mismo que hace. Para este ejercicio conviene tener reproducción en un papel grande las laminas que se van a describir. PROCEDIMIENTO: PRIMERA ETAPA: Cada alumno - en semicírculo en lo posible con una hoja de papel en blanco y lápiz. El animador pide un voluntario que sea bueno para la geometría. El será el comunicador y se sentara al centro del semicírculo, de espalda al resto y algo mas adelante que los demás, de modo que no vean que hay en el papel que tiene en las manos. REGLAS DE JUEGO: Para el curso: La tarea consiste en reproducir en el papel que tiene cada uno, lo que el alumno comunicador trasmite. Se trabajara en completo silencio. No mirar ni copiar lo que tiene el vecino en su hoja. Para el alumno emisor: debe mirar lo que hay en su papel y tratar de comunicar lo que ve, de manera que sus compañeros puedan reproducir lo que el ve y describe. No puede gesticular ni moverse. Cuando piense que ya esta preparado, avisa: "Empiezo", y una vez que concluya la descripción, debe decir. " Eso es todo", o " termine". El alumno voluntario devuelve la hoja al animador sin que otros la vean y toma asiento. SEGUNDA ETAPA. El animador pide otro voluntario. El nuevo voluntario se sienta en el mismo lugar que el primero, pero de cara al grupo. REGLAS DE JUEGO: Para el curso: Se trata también ahora de reproducir lo que el alumno que esta adelante esta viendo y describiendo. Ahora se le puede hacer preguntas cuando algo no se entiende. Tampoco en esta ocasión se debe mirar el trabajo de los otros alumnos. Para el emisor: Debe transcribir lo que ve y responder las preguntas sobre lo que describe hasta que nadie mas en el curso tenga algo que preguntar. Tiene que cuidarse de que no vean el papel que contiene lo que el comunica. Puede mirar a la gente, y preguntarles sobre la forma que el comunica. EVALUACION: - Se muestra la lamina numero 1 y se le pide que la comparen con el dibujo que cada uno ha hecho. - Anotar cuantos cuadros tuvieron igual o parecido al dibujo original. - Se muestra la lamina numero 2 y se hace lo mismo: anotar cada uno el numero de aciertos o so estuvo entero correcto.

404. **EL REY DEL BUCHI BUCHA:** INTEGRANTES: Más de 10 personas. LUGAR: salón. OBJETIVOS: Integrar, divertir. INSTRUCCIONES: Se coloca al grupo en círculo y se toman de la mano, el director quien estará en el centro, comenzara la ronda así: Amo a mi primo mi primo vecino, Amo a mi primo mi primo German. Todos cantan y giran, de pronto el director dice: Alto ahí Qué paso? (contesta el grupo) Que el rey de Buchi Bucha ordena que se ordenen Qué cosa? (contesta el grupo) Qué todos tomen a su compañero de la izquierda por el tobillo... De esta manera se van dando órdenes, que podrán se ejecutadas en círculo o que impliquen desplazarse y regresar. VARIANTES: que a medida que el grupo cumpla las ordenes no se separen, y sigan ejecutándolas, todos unidos.
405. **LA CANOA:** INTEGRANTES: Más de 10 personas. LUGAR: salón. OPORTUNIDAD: Para cualquier grupo que lleve compartiendo más de medio año. OBJETIVO: Despertar en el individuo interés por las diversas actividades de motricidad. En el grupo al que pertenezco vamos a formar un círculo de allí; que repetiremos el siguiente aparte: Pilotea la canoa, Paula que nos vamos a voltear que este río, esta creciendo y te voy a canaletear Ay! Paula, Ay! Paula, te voy a canaletear. Seguidamente de leerla y haberla aprendido vamos a cantarla en rondas realizando una serie de movimientos con nuestro cuerpo. Y así se realiza sucesivamente hasta que uno de los dos grupos se equivoque y que a su vez no posea cierta coordinación.
406. **DA 3 PALMAS:** OBJETIVO: Motivar la integración – distensionar. LUGAR : Salón - campo abierto. NO. PARTICIPANTES : 25 - 30 Canto : Da 3 palmas, otra vez, nuevamente da 3 palmas, ahí donde estas parado... DESARROLLO: Se hace un circulo y el que dirige se hace en el centro y comienza el canto, cuando se dice ahí donde estas parado, se hace lo que se le ocurre, Ej. : ahí donde estas parado pisa el que esta a tu lado y así sucesivamente.
407. **RANITAS AL AGUA:** INTEGRANTES: 25 personas. LUGAR: Salón, patio. OBJETIVO: Atención, coordinación. INSTRUCCIONES: El coordinador traza un circulo, alrededor de este se colocan en cuclillas los participantes. Cuando el coordinador diga "Ranitas al agua", los participantes deben saltar fuera del círculo. Cuando diga "a la orilla", todos deben saltar al centro del círculo. Las órdenes deben ser suministradas de tal manera que desconcierten a los participantes. El jugador que ejecuta un movimiento diferente al ordenado por el coordinador, será excluido del juego.

408. **EL MARRANITO:** OBJETIVO: Buscar la integración de los participantes Fomentar la creatividad de los participantes Estimular la espontaneidad. PARTICIPANTES : 20 a 25 personas para no hacer la dinámica tan monótona. LUGAR: Espacio abierto o cerrado. INSTRUCCIONES: Se forma un círculo con todos los integrantes del grupo. Se ubican de pie y se miran entre sí. Luego se empieza a decir al compañero del lado derecho, cual es la parte que más le gustaría que le regalara del marranito, y así sucesivamente hasta terminar con el último integrante del círculo, luego, se invierte la dinámica de tal modo que los integrantes de la izquierda deben recibir un beso o un pequeño mordisco del compañero de la derecha en la parte que éste último dijo le gustaba del marranito. La dinámica termina con el último integrante del lado derecho del compañero.
409. **PAREJAS O PRIMOS:** OBJETIVOS: Agilizar los movimientos de los integrantes Fomentar el entusiasmo Fomentar el compañerismo Estimular la concentración, alegría y dinamismo de los compañeros. PARTICIPANTES: De 20 personas en adelante. LUGAR: Campo abierto o cerrado pero con buen espacio. INSTRUCCIONES: Se forma un círculo con todos los integrantes de la dinámica. Todos miran al interior del círculo entre sí, y están de pie, luego se toman las manos. Procedimiento: El círculo empieza a girar a medida que todos van cantando una canción en común. En el término de un (1) minuto más o menos, el moderador de la dinámica, cuando los ve distraídos, les grita fuerte, "PRIMOS DE N personas". Ejemplo: (Primos de 6), y el último grupo que se haya organizado o que esté incompleto o tenga más personas, entonces se elimina, y así sucesivamente hasta eliminar todos los integrantes o si desea deja unos ganadores.
410. **LA RISA DEL CHÁGUALO:** OBJETIVOS: Recrear. INTEGRANTES: De 30 a 40 Personas. INSTRUCCIONES: Los jugadores se separan en dos filas iguales, una frente a la otra y separados por 2 mts. Quien dirija el juego tira al centro, un chágualo o zapato. Si cae boca abajo, los jugadores de una fila deben permanecer serios y los de la otra deben reír muy fuerte: si cae bocarriba al contrario. Los que ríen cuando deben estar serios, salen de la fila.
411. **GENTE QUE DICE CONOCERSE:** OBJETIVOS: mostrar que el conocimiento es superficial. INSTRUCCIONES. 1- Después de que el coordinador se presenta al grupo y explica los objetivos y estilo de trabajo, se les dice al grupo que como ya se conocen, van a entrar en acción a partir de eso que cada uno supone saber de los demás. 2- Subgrupos de seis personas. 3-Saldra un grupo al medio y un

compañero dirá lo externo que sepa de su compañero de la derecha y así irán diciendo todos algo de sus compañeros. 4-Una vez terminada la presentación de este grupo, saldrá otro y hará lo mismo y así sucesivamente hasta terminar todos los grupos.

412. **LOS CURIOSOS: LUGAR:** salón o campo abierto. **OBJETIVOS:** conocer que clase de personas participan. **INSTRUCCIONES:** (45 minutos). 1-Se solícita la colaboración de unos 8 o 10 voluntarios que sean personas curiosas, pasan delante del grupo (5 minutos). 2- se les pide que por medio de preguntas ayuden a descubrir que personajes hay dentro del grupo.3- a cada pregunta de los curiosos la gente responde con su nombre y los datos solicitados, por ejemplo: cuantos casados hay, (30 minutos). 4- breve resonancia (10 minutos).
413. **CONEJO, MURO, PISTOLA:** **PARTICIPANTES:** 20 a 30 personas. **LUGAR:** campo abierto o salón amplio. **OBJETIVOS:** Que los integrantes coloque atención y reacciones frente a una respuesta, sirve también para destencionar al grupo. **INSTRUCCIONES:** Se divide el grupo en dos que quede con igual numero de participantes, los cuales deberán ser ubicados en dos hileras, un grupo un grupo frente al otro, de cada grupo eligen un coordinador, los cuales se ubicaran en el centro de los dos grupo, quedando de espalda a ellos y mirándose cara a cara los dos coordinadores con las manos atrás. Ellos le señalaran a su respectivo grupo que movimiento deberán realizar utilizando como medio de comunicación las manos: si le ha ce la señal con el dedo índice y el anular quiere decir que esta señalando las orejas de el conejo, si su señal es en forma de pistola tendrán que disparar y decir pum pum, y si la señal es con la mano abierta, tendrán que hacer como una pared extendiendo los brazos arriba. Los coordinadores no podrán mirar al grupo o decirles que movimiento quieren que realice, ganara el equipo que mas puntos haga, lo cual se llevara de la siguiente forma: el conejo le gana al muro puesto que lo puede saltar. La pistola mata al conejo , pero no le gana a la pared.
414. **LA PALMADA HUY HUY:** **LUGAR:** campo abierto o salón amplio. **OBJETIVOS :** reforzamiento de la memoria y fijar la atención. **INSTRUCCIONES :** Los participantes se colocan de forma circular de pie o sentados, escogen un numero por ejemplo el siete y sus múltiplos, la numeración puede ser progresiva o regresiva. Un jugador inicia así 1,2,3,4,5, en vez de 7 da una palmada y dice huy , huy después de unos minutos y cuando se llega al múltiplo ejemplo 35 se regresa 34,33, 32 dando también la palmada huy

huy en el momento de decir los múltiplos, quien se equivoque se elimina del juego.

415. **LOS MOSQUITOS:** PARTICIPANTES: todas las personas que quieran. LUGAR: Salón de clase, patio. OBJETIVOS: agilidad, destreza. INSTRUCCIONES: Se hace un círculo con todos los participantes, luego se explica como se acomodan las manos al lado de las orejas simulando las alas del mosquito, el que está en el centro dispara, al que le disparan se debe agachar y los de su lado derecho e izquierdo hacer como mosquito, sino irán saliendo del juego.
416. **TAREA:** OBJETIVOS: de que se logre la reflexión. PARTICIPANTES: 20 personas. Formación: participantes en círculo, cada uno recibe un papel y un lápiz. INSTRUCCIONES: El dirigente pide a cada participante que haga una tarea en el papel la más difícil que encuentre, que será realizada por el vecino de la derecha, todos deben firmar, cuando todos hallan escrito la prueba, el dirigente recoge los papeles y declara que se ha cambiado la regla del juego y la prueba ya no será realizada por el vecino, sino por el que la escribió. El dirigente debe recordar el espíritu deportivo del juego.
417. **YO SE QUIEN SABE LO QUE USTED NO SABE:** PARTICIPANTES: más de 10 personas. LUGAR: campo cerrado. OBJETIVOS: dar información clara y breve sobre un tema. INSTRUCCIONES: Después de elegido el tema, se pide a las personas que hagan preguntas breves sobre lo que no saben de él. (30) Se forman subgrupos de 4 personas. En plenaria se van leyendo las preguntas y el subgrupo que la sepa responder la pide (15) Se da tiempo para que los subgrupos estudien las preguntas y preparen las respuestas, que debe ser clara y breve (45) Plenaria se escuchan las respuestas y aclaraciones. RECURSOS: papeletas en blanco.
418. **FILA DE LÍDERES:** OPORTUNIDAD: grupos donde las personas ya se conocen. OBJETIVOS: revisar las ideas sobre liderazgo. INSTRUCCIONES: 1- se pide pasar al centro unas 10 personas. 2- a los voluntarios se les indica que se coloquen en fila y en silencio, 3- quienes creen haber ejercido mayor liderazgo deben pararse adelante 4- el que no esté de acuerdo con la posición que ocupa alguien podrá subirlo o bajarlo y este debe dejarse. 5- síntesis final: Que entendieron por liderazgo y que liderazgo reconocieron.
419. **DECALOGOS:** OPORTUNIDAD: Para deportistas o personas interesadas en defender ciertos valores. OBJETIVOS: concientizar

sobre los valores e interiorizar. INSTRUCCIONES: 1- Motivación sobre el tema 2- cada cual escribe 10 mandamientos sobre el tema 3- luego se hacen subgrupos para leer lo escrito y se saca uno solo. 4- plenaria.

420. **PALABRA IMPACTANTE:** OBJETIVOS: poner a la gente a reflexionar. LUGAR: salón o campo abierto. INSTRUCCIONES: 1- Previamente escribir en varias partes, piense, comparta, ame. 2- Formar grupos motivados para que reflexionen sobre el significado de estas palabras. 3- plenaria cada subgrupo expone y luego se hace una síntesis de esto.
421. **150 MILLONES SIENTEN HAMBRE:** OPORTUNIDAD: para un grupo que comience a concientizarse. OBJETIVOS: sensibilizar a las personas del problema y descubrir las causas. LUGAR: salón o campo abierto. INSTRUCCIONES: se coloca un papelógrafo con la siguiente frase: 150 latinoamericanos sufren problemas de desnutrición, se insiste en que por mas grande que sea el problema no lo sentimos. Se reta para que por subgrupos hagan un trabajo para concientizar a las personas del problema. Plenaria: como les pareció, como se sintieron.
422. **Fuga de los prisioneros:** Los Scouts son prisioneros de guerra que planean su fuga. Han de construir un puente entre dos árboles, a una altura de tres metros del suelo y en la obscuridad por donde tendrán que cruzar. La operación tiene que hacerse en el más completo silencio y, por lo tanto. es necesario que antes de iniciar los planes, se ultimen en el local hasta los más mínimos detalles. Escójanse dos árboles que estén cerca del camino. Cuando alguien pase por el mismo, toda la Tropa tendrá que permanecer inmóvil hasta que se pierdan los pasos.
423. **Caleta de cocodrilos:** Escójanse cuatro árboles que estén cerca unos de otros y que pueda hacer suponer que crecen en una caleta infestada de cocodrilos. Los Scouts deberán construir una cama por lo menos a dos metros del suelo, para poder dormir fuera del alcance de los cocodrilos.
424. **Carrera de obstáculos:** Los Scouts tienen que recorrer un trayecto de cinco kilómetros en el cual existen seis obstáculos que vencer por medio de cuerdas y bordones, v. gr. un Scout con una pierna rota atrapado en un árbol: una cerca de alambre con corriente eléctrica, un Scout atrapado en los rieles del ferrocarril; un tren expreso que llega; dominar a un loco homicida y atarlo; prestar los primeros auxilios a un soldado herido; descifrar una clave, etc.

425. **Isla desierta:** Escójanse tres árboles colocados en fila separados unos diez metros. El primer árbol es la costa, el segundo las amuras de un barco naufragado en una ensenada y el tercero una escotilla entre dos puentes rotos. Los Scouts deben llegar hasta la escotilla y regresar a la costa. Escójanse las distancias de manera que la cuerda que se facilite no sea suficiente larga. Los Scouts tienen que construir primero un muelle hasta las amuras de tres metros de altura y pasar desde ésta a la escotilla a la misma altura por medio de una simple cuerda. Los muchachos tienen que pasar de un árbol a otro como si estuvieran nadando bajo una penalidad de dos minutos. La operación dura hora y media y se efectúa a la luz de las estrellas.
426. **Lejos y cerca:** El Jefe de Tropa. al mismo tiempo que va caminando, va leyendo en voz alta una lista de objetos que desea que obsemven sus muchachos. Lleva una tarjeta para la puntuación de cada uno de los jugadores. Estos van informando de los objetos que vayan viendo y gana el que tiene mejor total. Una vez puntuado un objeto por un jugador no puede ser anotado a otro por el mismo objeto ni para el primer jugador que lo vio. Los objetos pueden ser, v. gr. un fósforo, un botón de hueso, un parche en la ropa, una ventana con el cristal roto, un caballo de color castaño claro y blanco, un ganchillo de pelo (este ultimo vale por dos puntos).
427. **Esquivar la pelota:** Tres Patrullas por lo menos o tres equipos de ocho jugadores. Se marca un cuadrado de unos diez metros de lado. Uno de los equipos reunido en el centro. Los otros dos alineados uno a cada lado del cuadrado en la parte opuesta. El juego consiste en "matar" golpeando con la pelota. Ésta es lanzada primero por el equipo del centro. Uno de ellos trata de pegarle con la pelota a cualquiera de los otros equipos y si lo logra lo ha matado. Los que están a los lados pueden esquivarla manteniéndose siempre fuera de los límites señalados. Cuando un jugador atrapa la pelota que le ha sido lanzada no ha sido tocado y por lo tanto no muere. El que coja la pelota trata entonces de pegar con ella a uno de los jugadores del centro. Para evitar la eliminación de jugadores, el Scouter puede llevar la cuenta del numero de veces golpeados. Cuando la pelota toca a un jugador, éste la entrega al Scouter quien a su vez la entrega al equipo que está en el centro.
428. **Relevo cosaco:** La mitad de cada Patrulla se sube a los hombros de la otra mitad. Se coloca a media distancia del recorrido una bufanda, un pañuelo o un objeto fácil de recoger y se traza con

tiza un círculo a su alrededor. El jinete debe recoger el objeto a la ida y dejarlo dentro del círculo a su regreso. Este juego se practica como un relevo entre Patrullas.

429. **Quemar la cuerda:** Se extiende una cuerda a unos cincuenta centímetros del suelo. Cada Patrulla deberá recoger combustible, encender el fuego y tratar de que las llamas quemen la cuerda. El primero en hacerlo será el ganador, pero se concederán puntos por la habilidad demostrada en la organización de la empresa.
430. **Juego de la brújula a ciegas:** El lugar ideal es una amplia explanada, aunque un área más pequeña también sirve. En el círculo se colocan los Guías de Patrulla y cada Patrulla va a una de las esquinas del campo y todos los Scouts se vendan los ojos, pero no así el Guía de Patrulla. El juego consiste en guiar a los Scouts desde su esquina a la opuesta, haciéndolo solamente por medio de las direcciones de la brújula. La Patrulla que primero logra llegar a la esquina opuesta es la ganadora. Si un Scout pasa por el círculo queda descalificado y no se permite al Guía de Patrulla salir del círculo.
431. **Barcos en la niebla:** Cada Patrulla con los ojos vendados es colocada en fila uno tras otro y con las manos en los hombros del que le precede y situados a cierta distancia de su Guía, quien no llevará los ojos tapados. El Guía, por medio de direcciones de la brújula, trata de guiar su buque a través de la bocana de una bahía formada, v. gr. por dos árboles. El equipo que primero cruce la bocana es el que gana. El Guía no usará nombres al dirigirse a su Patrulla sino que tendrá que valerse de sonidos previamente acordados o señales en clave.
432. **Blanco de linterna:** La Tropa se coloca alineada en un extremo de la explanada. El S.J.T. o el Primer Guía enciende una linterna en un punto determinado y la mantiene encendida durante treinta segundos o un minuto. Cada Scout estima la distancia a que se encuentra encendida y al Patrulla lo hace igualmente de manera colectiva. Se conceden puntos como en el tiro al blanco. Dentro de los cinco metros, cinco puntos, de diez metros, cuatro puntos, etc., y el promedio del total de cada Patrulla se añade a los puntos ganados por la estimación colectiva. La distancia correcta será anunciada, desde luego y la linterna nuevamente encendida.
433. **Campamento destruido:** Se envían a los equipos por turno a un campamento el cual encuentran en un estado deplorable, todo en desorden y destruido por haber sufrido un ataque. Habrá un cadáver, un hombre con una etiqueta que diga "fracturado el fémur

izquierdo", huellas que conducen hasta otro con una etiqueta diciendo "sangrando profusamente la muñeca derecha", así como las huellas de los asaltantes. Los equipos procederán como crean mejor.

434. **Salvándose en la selva.** Un juego apropiado para un día completo o medio día de excursión, Dos o más Patrullas. Se le asigna a cada Patrulla una zona de bosque en el cual se pueda encender fuego y cortar determinadas malezas. Se obtendrá para esto el necesario permiso previo. Cada Patrulla recibe una hoja con instrucciones en la que se narra la historia de un aviador o un marino que después de haber sido derribado o naufragado, llega a la costa de una región selvática. Se recuerda que todo aquél que ha sido Scout debe saber actuar en esta clase de aventuras y que es una oportunidad para demostrar sus habilidades. Necesitarán prepararse un refugio, calefacción, alimentos y medios de defensa propia y, por lo tanto, siempre scout, se concederán puntos por: refugio para dos hombres, hecho con materiales naturales, fuego para cocinar (se proporcionarán varios dibujos), rastros de animales, colección de seis hojas de árboles (a cada árbol local se le asignará el nombre de una planta tropical medicinal), pan de cazador bien preparado y un mapa de la zona a escala y señalando el norte. En el caso de más Patrullas pueden agregarse otros trabajos. Las instrucciones son entregadas a los Guías de Patrulla con bastante anticipación con el fin de que puedan hacer sus preparativos. Esto, lógicamente, elimina el elemento sorpresa, pero es muy necesario cuando se practica este juego por primera vez. Siempre se pueden preparar sorpresas en cualquier momento. Los Scouts podrán pasar sus pruebas de Clase o Especialidades si llevan a cabo una tarea personal que constituya el requisito que se precisa.

435. **Periodismo:** Inmediatamente después de izar bandera, la inspección y los preliminares usuales, se entrega a cada Guía de Patrulla una hoja grande de papel (del tamaño de un periódico corriente) y se ordena que produzcan un periódico de Patrulla. El Guía designará un editor -que puede ser él mismo- y los demás muchachos se convertirán en reporteros. Se les podrá sugerir detalles determinados, v.gr. entrevistar al sargento de policía, a un maquinista, al alcalde, etc., aportar noticias sensacionales, caricaturas, etc.

436. **Expedición polar:** Este juego es para practicarlo cuando la temperatura se halle bajo cero grados. Las Patrullas tendrán que cruzar una grieta profunda, construir una escalera de cuerdas para

subir a lo alto de un árbol, lanzar una cuerda a otro árbol, recoger el otro extremo con los bordones enlazados, cruzar por la cuerda arrastrándose para llegar al otro árbol y descender al suelo por medio de otra escalera de cuerdas. Entonces a cada Scout se le comunica una palabra. correrá quinientos metros y se la repetirá al J.T.. quien las pondrá en orden y leerá el mensaje que ellas formen.

437. **El loco:** Tan pronto se termina la inspección, el J.T. recibe el siguiente despacho: **AVISO DE LA POLICIA.** "*Raschidl Alí, un peligroso loco hindú, se escapó hoy del hospital de dementes de la provincia, hace cinco minutos fue visto entrando en el terreno de juegos (o campamento). Viste solamente con un taparrabos. No habla nuestro idioma. Puede lanzar una carcajada diabólica y descubrir su escondite. Se trata de un loco homicida en extremo peligroso. Se ruega nos ayuden a capturarlo*". Previamente un Scout mayor se quitará la ropa quedándose con pantalones cortos de gimnasia y hará correr de lo lindo en la obscuridad a toda la Tropa.
438. **Reunión a medianoche.** Este juego puede practicarse en un bosque o a lo largo de un camino a cuyos lados exista bastante abrigo o protección. Los Scouts se esconden a ambos lados de la senda o camino escogido por el cual van caminando dos conspiradores (el J.T. y el S.J.T.). Los conspiradores marchan discutiendo los detalles de un arriesgado plan, hablando de la hora, lugar de reunión, consigna, cómplices, objeto del complot, etc. Cuando la pareja ha llegado al final del camino, los Scouts salen de su escondite, se reúnen por Patrullas y escriben los detalles que han logrado captar de la conversación de los conspiradores. Se conceden puntos según la abundancia y exactitud de la información. Si alguno de los muchachos es visto por los conspiradores durante su recorrido, no puede ya informar a su Guía de Patrulla.
439. **Pase rápido:** Dos equipos forman un círculo colocados sus componentes cara hacia el centro y alternativamente. El capitán de cada equipo tiene una pelota. Ambos están situados en lados opuestos del círculo. La pelota es lanzada por cada jugador a otro de su propio equipo colocado a su derecha. Si la pelota cae al suelo, el que la dejó caer debe recogerla y reintegrarse a su puesto antes de seguir jugando. El equipo cuya pelota logre alcanzar a la otra, es el que gana. A ser posible, las pelotas deberán ser diferentes colores o utilizarse otra clase de objeto que sea más difícil de coger.
440. **Mochila de Scouter:** El Scouter coloca medio ocultos a lo largo del sendero y a los lados, varios artículos que pueden haberse caído de una mochila mal preparada, v. gr. un cepillo de dientes, una linterna eléctrica, una caja de fósforos, un tenedor, un peine, un

cepillo. etc. Las Patrullas caminan por el sendero y al final del mismo hacen una lista de los artículos que vieron y por el orden en que fueron vistos.

441. **Salida para rescate:** Cada Patrulla selecciona un prisionero y un guardián. intercambiándolos de manera que cada guardián tenga a cargo un prisionero de otra Patrulla. Cada prisionero estará atado, por medio de un as de guía, por la cintura, con una cuerda de unos diez metros de largo cuyo extremo está sujeto por el guardián. Éste marcha hacia un lugar determinado escogiendo el camino que mejor le parezca y caminando lentamente. El prisionero irá dejando tras de sí un rastro lo más pronunciado posible. Al cabo de un tiempo, que depende de la distancia a recorrer, el resto de la Patrulla sale a rescatar a su hombre y de ser posible, a capturar al guardián.
442. **Fútbol del saco o bolsa:** En el centro de un terreno de fútbol de pequeñas dimensiones, se coloca un saco relleno de papeles de periódico. De cada parte ataca un equipo. El que primero logre llevar el saco o la mayor parte de su contenido hasta su propia meta, es el que gana. No se permite el juego violento o peligroso; no hay otras reglas.
443. **Ataque a la bandera y a los sacos:** El juego consiste en recoger todos los sacos de habichuelas, arena o de otros objetos y después la bandera, terminando el juego. Los jugadores están seguros en la mitad del terreno que les pertenece, pero si son tocados fuera de su campo son hechos prisioneros y tienen que pasar detrás de la bandera. Los jugadores que logran llegar a la línea base opuesta sin ser tocados, pueden libertar a los prisioneros, en cuyo caso tienen que regresar a su propia línea base cogidos de la mano antes de volver a intervenir en el juego, o bien ir recogiendo saquitos cuando regresan, uno a la vez. En ambos casos tienen vía libre para volver a su base. Los saquitos deberán estar colocados a lo largo del terreno y algo separados: no deben amontonarse.
444. **Sendero inexplorado:** El Scouter que ya ha recorrido el sendero, describe el viaje realizado, pero sin mencionar nombres que indiquen la ruta que siguió. Las Patrullas tienen que salir y tratar de seguir el mismo recorrido hasta el segundo punto, que ignoran dónde se halla, guiándose solamente por la descripción hecha por el Scouter.
445. **Turcos y rusos:** Dos bandos alineados y separados unos veinte metros. Uno de los bandos avanza hasta una línea distante unos

cinco metros de sus oponentes y se tienden en el suelo dándoles la cara. Al darse la voz de "Fuego", los que están tendidos golpean violentamente el suelo con los puños extendidos hacia delante. Se da la orden de "Carguen" y los que están esperando se lanzan al ataque y tratan de coger a cuantos pueden del bando contrario antes de que puedan regresar a su base. Los prisioneros pasan a incorporarse al bando de los capturadores y así continúa el juego, cambiándose o turnándose los bandos, hasta que todos han pasado a estar prisioneros en un solo bando.

446. **Contrabandistas:** Un juego muy sencillo de acecho y caza. La Tropa se divide en dos bandos. "A" contrabandistas; "B" policías. El A se coloca alineado dándole las espaldas al B, mientras éste decide a quién de los A darán caza. Los B solamente pueden tratar de cazar a un A determinado, pero los A ignoran a quién. Los del bando A tienen un tesoro, pero los B no saben quién de los A ha sido designado Capitán para llevar el tesoro a la guarida. Ambos bandos se separan. Los A avanzarán hacia la guardia y los B pueden registrar a sus prisioneros si logran cogerlos. Después se cambian y los A pasan a ser policías y los B contrabandistas.
447. **Arroz caliente:** Uno de los jugadores lleva puesta una tapadera vieja y los demás tratan de darle con la pelota. Ésta tiene que ser lanzada desde el mismo lugar en que cae al suelo, pero puede ser pasada a otro jugador. Si le pega al jugador del casco, éste deja caer su casco inmediatamente y es reemplazado por el que lanzó la pelota, quien a su vez se convertirá en el blanco de los demás jugadores tan pronto toque la tapadera.
448. **Relevo de escóndete y busca:** Se organiza cualquier clase de carrera de relevos y durante el mismo el Guía se escapa furtivamente para esconderse en algún lugar dentro del área del campamento, Terminada la carrera, cada equipo trata de encontrar al Guía para entregarle algún objeto. El equipo que primero le entregue el objeto es el ganador.
449. **Recoger los colores:** Se clava una estaca en el suelo. Cada jugador por hilos de lana de distintos colores. Cada equipo trata de recogerlos. Los puntos se conceden de la siguiente manera: *Verdes 6, grises 4, azules 3, rojos 2, blancos 1. Por cada hilo recogido.* La puntuación puede variarse según el paisaje.
450. **Golpear la estaca a ciegas:** Se esparcen por el terreno un cierto número de turno y con los ojos vendados se coloca a una distancia de cinco metros de la estaca: dará tres vueltas alrededor de la misma y después avanzará hacia la estaca tratando de

golpearla con un mazo. No se permitirá tantear el terreno para encontrarla. El jugador que logre golpear a la estaca por la parte de arriba con menos "mazazos" es el ganador.

451. **Lanzar al sombrero:** Los sombreros de los jugadores son amontonados en el centro de un círculo de tres metros de radio y los jugadores se colocan alrededor. Uno de ellos lanza una pelota a uno de los sombreros que no sea el suyo. Si falla, se pone una ficha en su sombrero; a la tercera vez otro jugador ocupa su lugar. El dueño del sombrero que ha sido golpeado por la pelota, corre a recogerla y grita al hacerlo "Alto". Mientras tanto los demás jugadores han salido corriendo, pero al oír el grito se detienen. El jugador que tiene la pelota no puede salirse del círculo y tratará de pegarle con la pelota a cualquiera de los otros; si falla, se pone una ficha en su sombrero. Al jugador que le dé la pelota queda eliminado. Gana el que tenga menos fichas.
452. **El cocodrilo evade el balón:** Los jugadores bien espaciados forman un amplio circuito. Un equipo en fila, se coloca en el centro del círculo y cada muchacho se agarra al que tiene delante. Los jugadores que forman el círculo, disponen de un balón de fútbol con el cual tratan de pegarle al último de la fila. Si lo logran, éste pasa al frente de la fila y el juego continúa. Cuando todo el equipo ha sido tocado por la bola, es reemplazado por otro equipo. Gana el equipo que se ha mantenido más tiempo en el centro del círculo.
453. **El evadido:** Los jugadores bien espaciados forman un círculo. Un jugador (el evadido) se coloca dentro del círculo y dos (o posiblemente tres) fuera. La idea es que el evadido salga del círculo por entre dos Scouts y que vuelva a entrar por cualquier brecha sin ser tocado por los que están fuera del círculo. Tan pronto como sea alcanzado, lo sustituye otro jugador. El "evadido" que logra evadirse más veces sin ser atrapado, es el ganador.
454. **Corredores por parejas:** La Patrulla que tiene que golpear acude a hacerlo por parejas. Se utiliza una pelota apropiada, v. gr una suave pelota de tenis, ya que para golpear se empleará la mano. El lanzador envía la pelota a uno de los dos que forman pareja. (A) Tan pronto como la pelota está en juego, el golpeador "A" trata de efectuar una carrera. Mientras tanto, su compañero "B" corre hacia el terreno que está entre los postes y tan pronto como los que están en el campo toman la pelota, tratan de pegar con ella a "B" lanzándosela contra su cuerpo. Si la bola logra tocar a "B" mientras "A" no ha completado su carrera, ambos quedan eliminados. Si "A" logra terminar la carrera antes de que la bola

toque a "B", la pareja se anota una carrera. El juego sigue de este modo usando las reglas de esta clase de juego.

455. **Escondite encontrado:** Un miembro de la Tropa, designado como el primero para esconderse, tiene dos minutos más o menos para que busque un escondrijo del cual no podrá moverse después de comenzar a contar el tiempo. Pasados los dos minutos, se dispersan los demás tratando de localizarle. Cuando un Scout lo ha localizado "se hace el tonto" y espera una oportunidad para esconderse junto con el primero procurando no ser visto. Hay que fijar el tiempo de duración del juego y debe ser breve. El Scout que lo encontró primero se convierte en el primero en esconderse; a los "buscadores" se les conceden puntos.
456. **Preparar bizcochos (sin utensilios):** Dos muchachos en actividad. Equipo: hacha para cada equipo, harina, agua y un montón de leña. Al dar la señal los Scouts encienden un fuego, mezclan la harina y cuecen un bizcocho, galletas o pan de cazador. El objetivo es presentar a los jueces un bizcocho bien cocinado. Fíjese un tiempo mínimo y anótense diez puntos por la exactitud (deduciendo puntos por exceso de tiempo) y otros diez puntos a cero por la calidad de los bizcochos.