



jUEGOS

jUGOSOS

Año: 2012.

Asignatura: Actividades Lúdicas.

Profesor: Luis Machado.

Institución: Universidad Católica del Uruguay.

Autores: Mateo Vega, Juan Pablo Pérez, Manuel Mañana.

NOMBRE	N°	Indígenas	De antes	Papel y lápiz, o fósforos	Inter-culturales	Material alternativo	Discapacitados
Peteca	1	X					
Cinchada	2	X					
Buscando el coco	3	X					
Patolli	4	X					
Los pájaros voladores	5	X					
Tlachтли	6	X					
Trompo	7		X				
Payana	8		X				
Dominó	9		X				
Sillas	10		X				
Taba	11		X				
Veo veo	12		X				
Carrera de lápices	13			X			
Ceritos	14			X			
Piro-control	15			X			
Ahorcado	16			X			
¿Quién soy?	17			X			
Roba números	18			X			
Martín pescador	19				X		
Pato ganso	20				X		
Quemados	21				X		
¿Lobo esta?	22				X		
Escondida	23				X		
THE GAME	24				X		
Guerra de chancletas	25					X	
Toalla caliente	26					X	
Carrera de diarios	27					X	
¿Derecho o izquierdo?	28					X	
Circuito global	29					X	
Plato al piso	30					X	

Nombre	N°	Indígenas	De antes	Papel y lápiz, o fósforos	Inter-culturales	Material alternativo	Discapacitados
Bolos sonoros	31						X
Gestos mudos	32						X
Caja loca	33						X
Pelota al embudo	34						X
Salón en ruedas	35						X
Ronda musical	36						X

Nombre del juego

Peteca

N°: 1

Participantes:

Edad sugerida

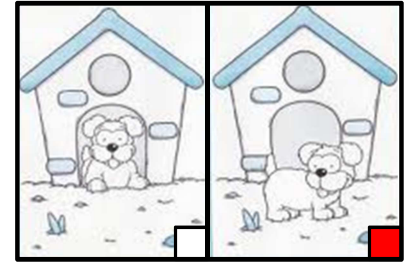
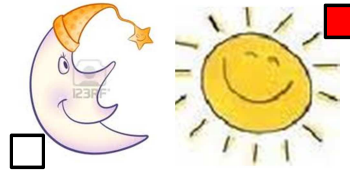
Número:

Duración

Finalidad

Coordinación mano-ojo, velocidad de reacción, cooperación.

Intensidad:



Desarrollo:

Los jugadores, dispuestos en ronda, se pasan un juguete llamado peteca, con una parte pesada y otra liviana, con golpes de palma, o también brazo, pie, rodilla, codo, cabeza, etc. Intentan mantener la peteca en juego el mayor tiempo posible.

Se puede contar los golpes, para intentar autosuperarse.

Variantes:

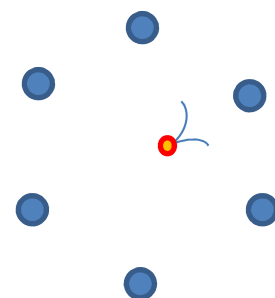
Peteca deportiva: Similar al tenis. Con una red, equipos de dos, dos toques por equipo. Se cuentan tantos.

Materiales

Peteca o indiaca.

Comentarios- Observaciones:

Formación:



Nombre del juego

Cinchada

N°: 2

Participantes:

Edad sugerida: 5 o +

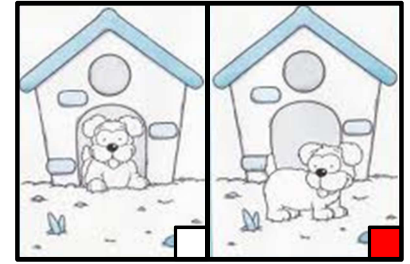
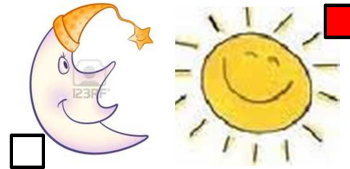
Número: 2 equipos

Duración: 5' aprox.

Finalidad

Competencia, compañerismo, masa muscular.

Intensidad:



Desarrollo:

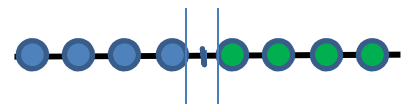
Se ubica un grupo en cada extremo de la soga, en fila, agarrándola. Se debe cinchar de la cuerda más que el equipo contrario, haciéndolo ingresar al área delimitada. La cuerda tiene una marca central, que es la que indica el fin de la partida.

Variantes:

Materiales

Una cuerda, suelo marcado.

Formación:



Comentarios- Observaciones:

Ninguno.

Nombre del juego

Buscando el coco

Nº: 3

Participantes:

Edad sugerida: 7 o +

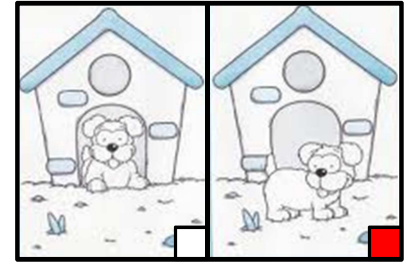
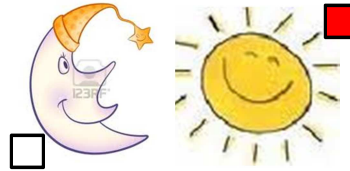
Número: 4

Duración: 5' aprox

Finalidad

Ejercicio

Intensidad:



Desarrollo:

Cada jugador comienza en su base. En el centro hay 6 cocos.

Deben ir a buscar cocos, cargando uno por vez. No se puede sacar cocos del área de un contrincante si este se encuentra dentro de ella.

El juego termina cuando un jugador consigue tener tres cocos en su área.

Variantes:

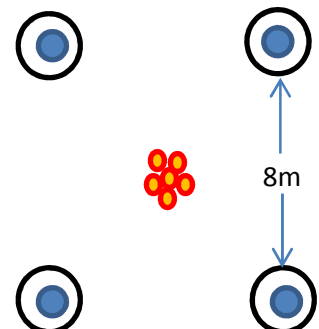
Materiales

6 cocos, 4 aros o círculos marcados en el piso.

Comentarios- Observaciones:

Ninguno.

Formación:



Nombre del juego

Patolli

N°: 4

Participantes:

Edad sugerida: + de 15

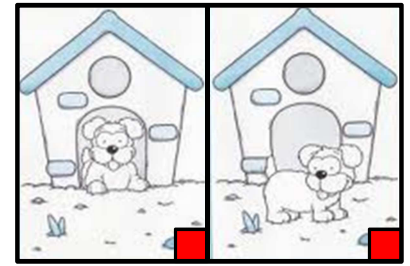
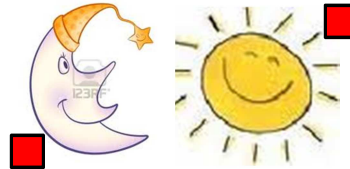
Número: 4

Duración: Variable

Finalidad

Apuesta, descanso, diversión, ritual.

Intensidad:



Desarrollo:

Se realiza sobre un tablero de 52 casillas en el cual están marcadas ciertas casillas especiales. Cada participante posee unos frijoles marcados con un punto blanco que se utilizan como dados y 4 piezas que son piedras de colores. Las fichas en el tablero dispuestas en X. Antes de comenzar los jugadores acordaran varias apuestas que tendrán a disposición a lo largo del juego.

El objetivo será que todas las fichas den toda la vuelta, si dando la vuelta las fichas caen en casilleros con triángulos el jugador poseedor de esta ficha perderá una apuesta. Si cae en algunas de las casillas de la esquina podrá tirar nuevamente los frijoles.

Un jugador a otro le podrá comer las fichas en caso de que estas estén en el medio.

Variantes:

Se puede jugar de a dos. En este caso cada jugador tendrá 6 fichas.

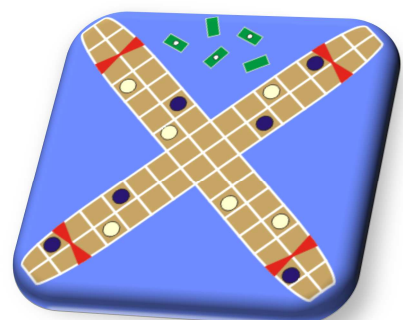
Materiales

Tablero, fichas, frijoles.

Comentarios- Observaciones:

Es un juego con alto contenido ritual en el que algunos apostadores llegaban a apostarse a si mismos como esclavos.

Formación:



Nombre del juego

Los pajaros voladores

N°: 5

Participantes:

Edad sugerida: 15 o +

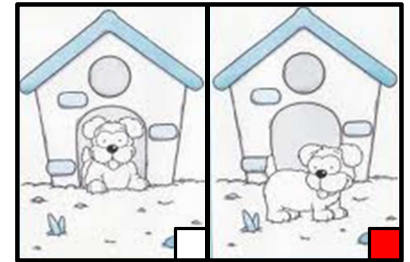
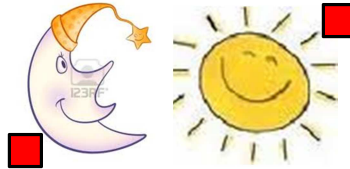
Número: 5

Duración: - De 5 min

Finalidad

Tributo a los dioses de las aves, diversión.

Intensidad:



Desarrollo:

Consistía en un alto y grueso poste, de unos quince metros de altura, el que tiene una plataforma circular en la que se sitúa un músico con flauta y tambor. Este es encargado de marcar el tiempo de todos los movimientos que los demás harán. Esta plataforma tendrá atados 4 cuerdas, enrolladas, y a los extremos, de los pies estarán atados los demás jugadores. La cuerda al desenrollarse los hace rotar alrededor del poste central manteniéndolos en el aire durante un importante lapso de tiempo.

Los jugadores deberán mover su cuerpo de forma tal que mantengan el vuelo durante el mayor tiempo posible.

Estos movimientos simulan los del ave al volar.

Variantes:

No

Materiales:

Poste central, cuerdas, tambor y flauta.

Formación:

Explicada en desarrollo

Comentarios- Observaciones:

Este juego con gran colorido aún se puede ver en festividades en algunos lugares de México.

Nombre del juego

Tlachtli

N°: 6

Participantes:

Edad sugerida: Mayores

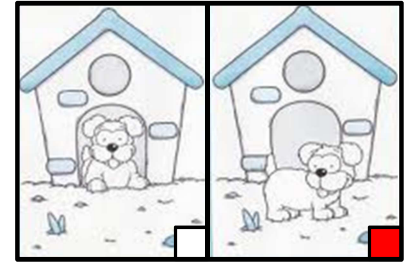
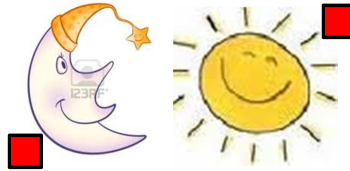
Número: 8

Duración: Indeterminada

Finalidad

Ritual. Bélico.

Intensidad:



Desarrollo:

El objetivo del cuerpo es hacer pasar una pelota de gran peso por unos aros a gran altura que se encuentran en sentido vertical. Habrá dos equipos, y solo se le podrá pegar a la pelota con piernas, caderas y codos. Los jugadores solían usar almohadillas para protegerse de la dura pelota.

Era tan difícil hacer un tanto, y tan pocas veces sucedía que cuando alguien lo lograba tenían derecho a despojar al rival de sus ropas.

El campo de juego tendrá forma de H y los aros mencionados estarán a ambos lados del pasillo central del campo.

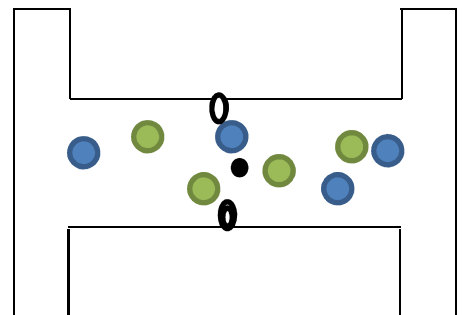
Variantes:

Básquetbol.

Materiales

Pelota, campo y aros.

Formación:



Comentarios- Observaciones:

Ninguno.

Nombre del juego

El trompo

Nº: 7

Participantes:

Edad sugerida: 5 o +

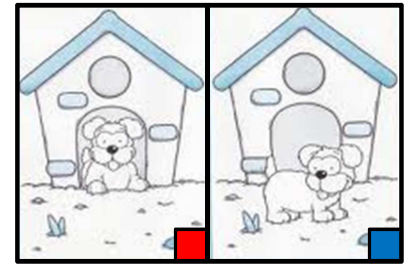
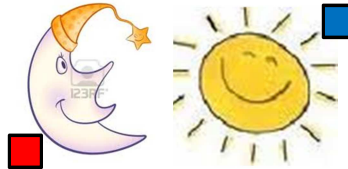
Número: 1

Duración: 10' o más

Finalidad

Desarrollo de la motricidad gruesa.

Intensidad:



Desarrollo:

El jugador buscará la manera en la cual el trompo quede más tiempo girando.

En este tiempo podrá también realizar trucos o pruebas con él.

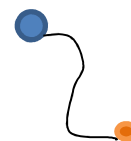
Variantes:

- Jugar competencia contra otro jugador, o varios.

Materiales

Trompo de madera, cháura.

Formación:



Comentarios- Observaciones:

Ninguna

Nombre del juego

Payana

N°: 8

Participantes:

Edad sugerida: 6 o +

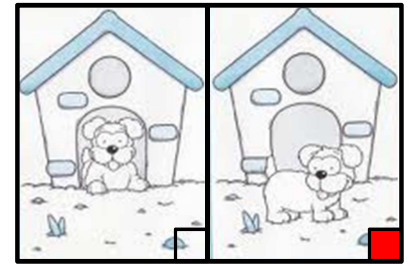
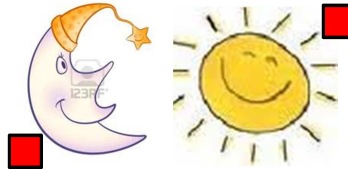
Número: 1 o +

Duración: 15' a 30'

Finalidad

Desarrollar la reacción y la coordinación mano-ojo

Intensidad:



Desarrollo:

El jugador deberá tener sus 5 piedras en la mano.

Procederá a lanzarlas al aire e intentar agarrar al menos una antes de que caigan al suelo. En ese momento su objetivo será lanzar esta piedra al aire y agarrar del suelo una, para rápidamente agarrar la que previamente lanzó.

De esta manera deberá recoger todas las piedras del suelo sin que se le caiga la que lanza al aire.

Una vez logrado esto, se puede seguir agregando dificultad teniendo que tirar esta piedra hacia el aire, agarrar dos que estén en el suelo para luego agarrar la piedra que ya estaba en el aire.

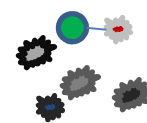
Variantes:

- Repetir el juego, agarrando 3-4- piedras sin que se caiga la que lanzamos.
- Competir contra otras personas.

Materiales

5 piedras

Formación:



Comentarios- Observaciones:

Ninguno.

Nombre del juego

Dominó

Nº: 9

Participantes:

Edad sugerida: 8 o +

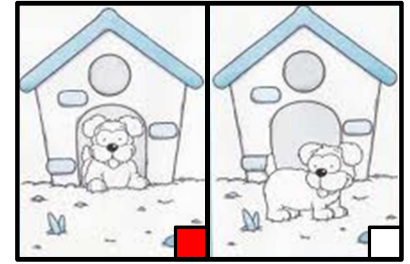
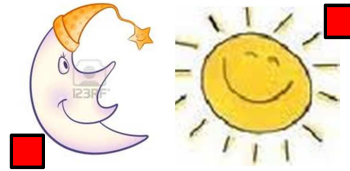
Número: 2 a 4

Duración: 10'

Finalidad

Cohesión de los números, desarrollo de la estrategia

Intensidad:



Desarrollo:

Se necesitarán fichas de Dominó.

Los jugadores deberán robar 5 fichas de las apiladas en un montón, cada uno.

El que tenga el número mayor de ficha de número doble comenzará por ponerlo sobre la mesa.

Se deberán unir las dos partes de la ficha que tengan el mismo número.

Y continuando así con la forma del dibujo trazado en el tablero.

De no poder colocar ficha, se deberá de robar una del montón, al igual que cada vez que coloques ficha en el tablero. El juego termina con el primero que se descarta de todas sus fichas.

Variantes:

- Jugarlo con fichas con colores

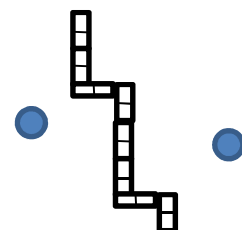
Materiales

Fichas de dominó.

Comentarios- Observaciones:

Ninguno.

Formación:



Nombre del juego

Sillas

N°: 10

Participantes:

Edad sugerida: 6 o +

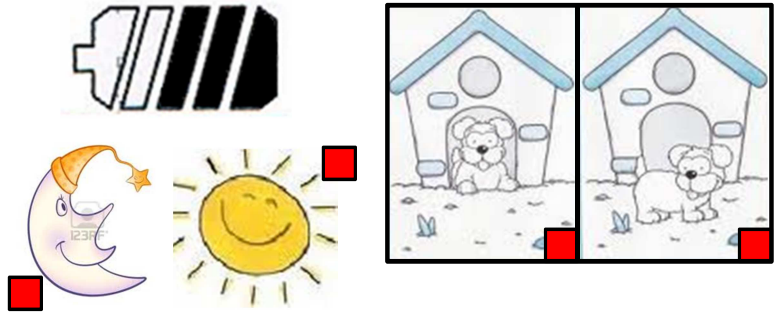
Número: 8 o +

Duración: 15'

Finalidad

Agilidad y fomenta la tensión.

Intensidad:



Desarrollo:

Se comienza con todos los jugadores sentados en sillas en una roda, con las sillas mirando hacia fuera de la misma. Una música comenzará a sonar y en ese momento se deberán parar del lugar y comenzar a circular por fuera de la ronda.

En algún momento del recorrido se saca una silla de la ronda.

Luego de eso, se para la música y todos deberán correr hacia los asientos y sentarse, habrá uno que no pueda sentarse, debiendo este salir del juego.

Se sigue poniendo la música y sacando una silla hasta que solo quede una sola silla.

Hay que tener cuidado con el estímulo de competencia.

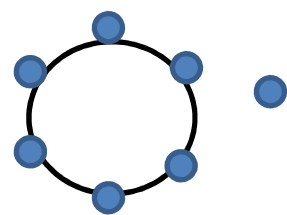
Variantes:

- En vez de usar música se pueden usar palmas o gritos.

Materiales

Sillas, música.

Formación:



Comentarios- Observaciones:

Mucho cuidado con el control del juego.

Nombre del juego

La taba

N°: 11

Participantes:

Edad sugerida: 10 o +

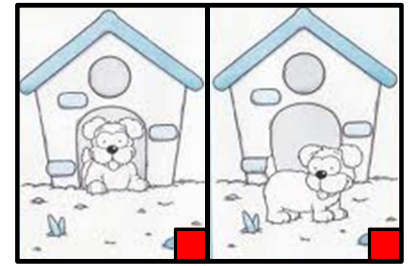
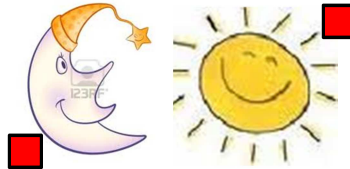
Número: 2

Duración: 2'

Finalidad

Ganar objetos.

Intensidad:



Desarrollo:

Este juego se da como competencia. Dos jugadores deberán apostar sus pertenencias como iguales.

Se divide el territorio por una línea y ambos competidores se ponen a al menos 2 metros de esa línea.

Se deberá lanzar el hueso astrágalo de la vaca hacia el otro lado de esta línea. De no pasar la línea se repite el tiro.

Si este hueso cae del lado liso hacia arriba se denominará “suerte” valiendo el tiro como bueno, de caer del lado hueco se denominará “culo” valiendo como malo.

De terminar como ganador, las pertenencias apostadas se las llevará el ganador.

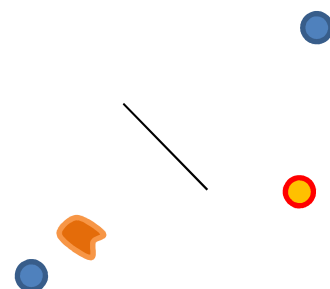
Variantes:

- No apostar nada.

Materiales

Taba.

Formación:



Comentarios- Observaciones:

Ninguno.

Nombre del juego

Veó veó

N°: 12

Participantes:

Edad sugerida: 4 o +

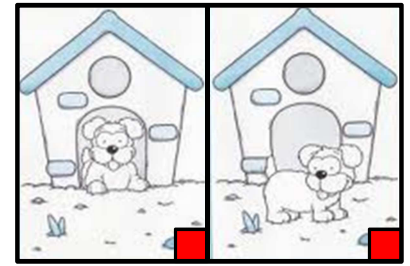
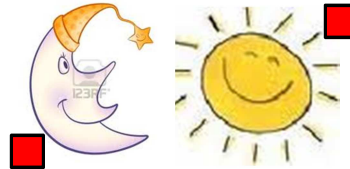
Número: 2 o +

Duración: 5' a 15'

Finalidad

Conceptualización del espacio.

Intensidad:



Desarrollo:

Este juego se puede jugar tanto uno contra otro como uno contra varios.

El jugador activo elige un objeto aleatorio y no dice que es.

Luego canta "Veó veó" y todos deberán responder "¿Que ves?" y responderá "Una cosa de color color..." y dirá el color respectivo de el objeto que eligió.

Todos deberán adivinar cual ese ese objeto.

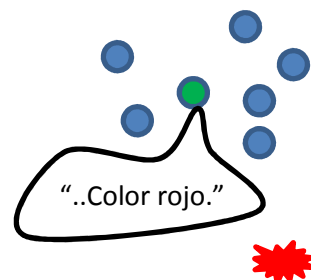
Gana el primero en adivinar.

Variantes:

Materiales

Espacio.

Formación:



Comentarios- Observaciones:

Ninguno.

Nombre del juego

Carrera de lápices.

N°: 13

Participantes:

Edad sugerida: 5 o +

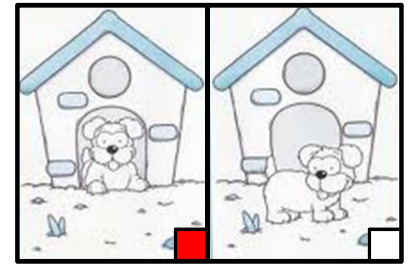
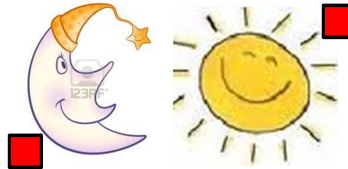
Número: 2 a 4

Duración: 5 min.

Finalidad

Matar el aburrimiento.

Intensidad:



Desarrollo:

Se traza en un papel, un circuito cerrado, de manera que haya una partida y una llegada.

Todos los jugadores deberán de tener un lápiz o lapicera que los identifique.

Se comenzará por apoyar todos los lápices en al punto de partida.

El primer jugador en mover deberá poner su dedo índice sobre el lápiz, este deberá, aplicando la presión necesaria, hacer que el lápiz trace una línea dentro del espacio del circuito. Donde la línea deje de ser visible será el punto de partida para el siguiente movimiento de este jugador, en su siguiente turno. Los jugadores moverán por turnos.

Si la línea saliese del circuito, el punto de partida, será el pto de intersección con el circuito.

Los demás jugadores deberán seguir la misma secuencia.

El primer jugador que llegue a la meta será el ganador (Habiendo hecho todos, la misma cantidad de movimientos).

Variantes:

- Hacerlo sin papel y lápiz, y en un circuito real (Cancha de futbol, playa, terreno...). Usar objetos para tirar.

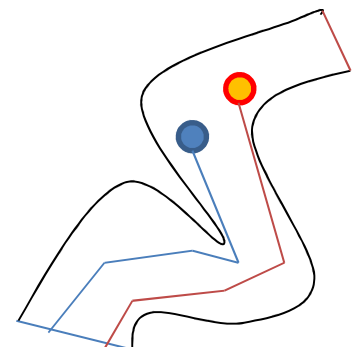
Materiales

Lápiz o lapicera. Papel.

Comentarios- Observaciones:

Ninguna.

Formación:



Nombre del juego

Ceritos

N°: 14

Participantes:

Edad sugerida: 8 o +

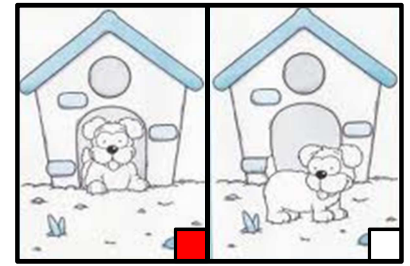
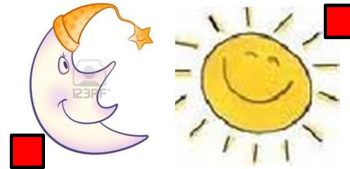
Número: 2

Duración: 3 min.

Finalidad

Desarrollo de la lógica.

Intensidad:



Desarrollo:

En una hoja, delimitamos el área de un cuadrado con puntitos, separados todos con la misma distancia entre unos y otros, marcamos los vértices del cuadrado y todo el perímetro. El cuadrado debe ser de 4 puntos por 4 puntos siendo 16 puntitos, o de 6 por 6 siendo 36 puntitos, o de 8 por 8...

Se busca que con un lápiz, uniendo de a dos puntos por turno con una línea, hacer la mayor cantidad de cuadrados (entre puntitos) posibles.

Para saber de qué jugador es cada cuadrado, al ser cerrado el cuadrado se le pondrá un distintivo del jugador, dentro del cuadrado.

El jugador con más cuadrados cerrados, al terminar de cerrar todo, será el ganador.

Variantes:

- Teniendo ya delimitados todos los cuadraditos, con fósforos, ir sacando de a líneas de fósforos, el último en sacar un fosforo, perderá.

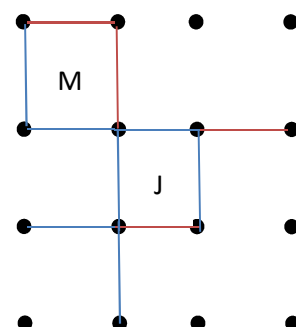
Materiales

Lápiz o lapicera, papel.

Comentarios- Observaciones:

No unir más de dos puntitos por turno.

Formación:



Nombre del juego

Piro-control

N°: 15

Participantes:

Edad sugerida: 12 a 25

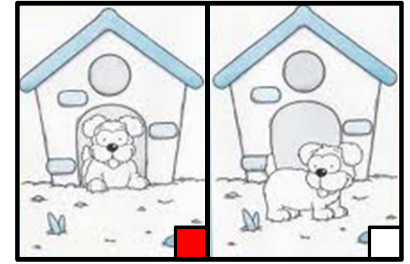
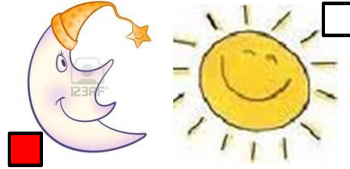
Número: 4 a 15

Duración: 15 a 20 min

Finalidad

Unión del grupo.

Intensidad:



Desarrollo:

Todos los participantes tendrán un fósforo en su mano, y en formación de ronda.

Se encenderá un fósforo y, siguiendo el sentido de la ronda, se deberá prender hasta el último de la misma.

Una vez superado este reto, se procederá a cegar a uno de los participantes, y este deberá prender el resto de los fósforos.

Luego podremos cegar a todos los participantes y estos deberán encender los fósforos, siguiendo las órdenes de un facilitador.

Variantes:

- Más retos.

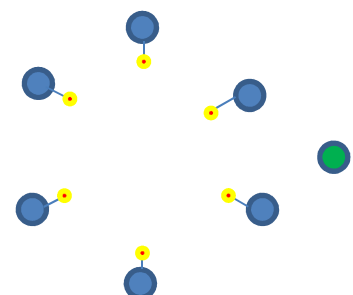
Materiales

Fósforos, vendas, encendedor.

Comentarios- Observaciones:

Cuidado con el fuego, y tener varios fósforos.

Formación:



Nombre del juego

Ahorcado

N°: 16

Participantes:

Edad sugerida: 5 o +

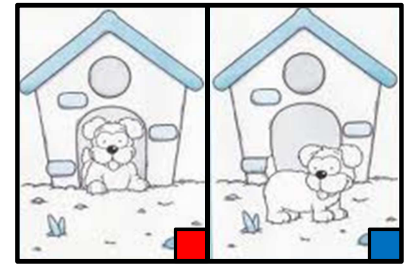
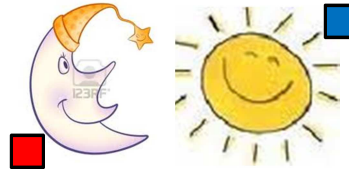
Número: 2 o 2 equipos

Duración: 10 min.

Finalidad

Proyección.

Intensidad:



Desarrollo:

Se dibuja, en una hoja, una horca.

Se elige una palabra, la misma no puede ser dicha al oponente, solo se le mostrará la cantidad de letras que tenga la palabra. Se deberá adivinar la palabra diciendo sus letras, por cada letra errónea, se le descontarán oportunidades.

El adivinante, tendrá 7 oportunidades para descubrir la palabra oculta.

La forma de reflejar las oportunidades restantes, será mediante la progresiva construcción de un ser humano en la horca. Cuando el ser humano este completo, se habrán acabado las oportunidades de adivinar.

Cuando el adivinante acierte en alguna letra, el que sepa la palabra le deberá de hacerle notar cuantas letras tiene la palabra y en que lugar de la misma están.

Variantes:

- Se puede dibujar los zapatos, manos, ojos, nariz, boca.... Al ser humano, para dar más oportunidades.

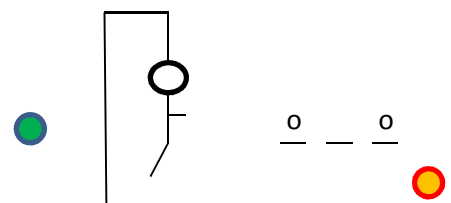
Materiales

- Lápiz o lapicera, papel.

Comentarios- Observaciones:

Ninguno.

Formación:



Nombre del juego

¿Quién soy?

N°: 17

Participantes:

Edad sugerida: 8 o +

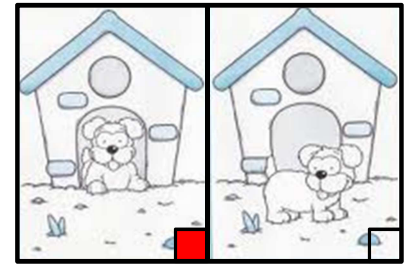
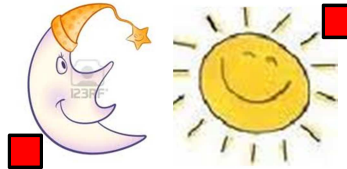
Número: 5-10

Duración: 10' aprox.

Finalidad

Desarrollar el dialogo

Intensidad:



Desarrollo:

Los jugadores dispuestos en ronda. Cada uno en un papelito escribe el nombre de un personaje conocido por todos, puede ser un famoso, algún dibujito o alguien que sin ser famoso sepamos que es conocido por todos.

Este papelito se lo pasara al compañero de la derecha quien sin mirarlo se lo pegara en la frente.

El objetivo será adivinar “quien soy”. La manera será preguntando preguntas que solamente se respondan con si o no. Cada uno tendrá su turno para preguntar, en su turno, un jugador podrá hacer tantas preguntas como quiera siempre y cuando le respondan que si. Una vez que la respuesta es no el pierde el turno. El juego continua hasta que todos sepan su personaje.

Variantes:

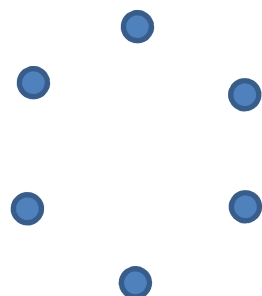
Se puede hacer más dinámico si cada turno es una sola pregunta, pero la duración del juego será mayor

Materiales:

Papelitos y lapiceras.

Cinta papel o símil (prescindible).

Formación:



Comentarios- Observaciones:

Ninguno.

Nombre del juego

Roba Números

N°: 18

Participantes:

Edad sugerida: 14 o +

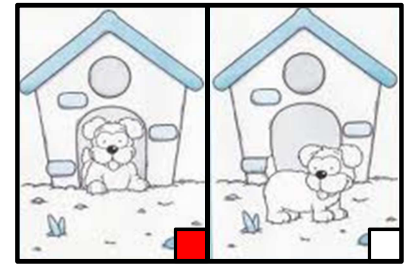
Número: 2

Duración: 5'

Finalidad

Desarrollo de la lógica, intuición.

Intensidad:



Desarrollo:

Se escriben los números del 1 al 5 y en una línea, en la fila de abajo se escriben los números del 1 al 9, y en la fila de abajo nuevamente del 1 al 5, de la siguiente manera:

12345

123456789

12345

La fila de arriba pertenecerá a un jugador, la de abajo del todo al otro, y la del medio será de ambos.

Se busca robar los números de la fila del medio, el método para robar estos números es el de sacrificar los de tu fila, por uno menor a los que sacrificaste. A excepción del número 1, este se puede cambiar por el 1 del medio.

Se puede sacrificar más de un número para robar un número menor a la suma de ellos.

El juego acaba cuando ya no hay más números para robar. El jugador que la suma de sus números no sacrificados sea mayor, gana.

Variantes:

Materiales

Lápiz o lapicera, papel.

Formación:

Comentarios- Observaciones:

Ninguno.

Nombre del juego

Martin pescador

N°: 19

Participantes:

Edad sugerida: 5 o +

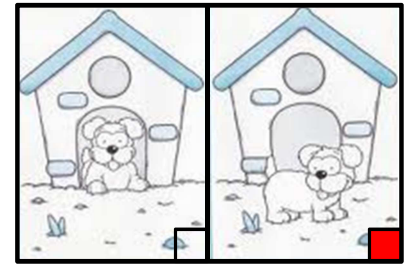
Número: 15 a 40

Duración: 10' a 20'

Finalidad

Actividad física; Carrera.

Intensidad:



Desarrollo:

Todo el grupo se situará de un lado del campo de juego, y uno de los jugadores se situará en el centro del campo, siendo este “Martin pescador”. A la señal de “Martin pescador” todos deben correr hasta el otro lado de la cancha, evitando que “Martin” los toque.

En el caso de que los tocase, se deberán agarrar de las manos y hacer una red de personas.

“Martin” volverá a dar la señal, y todos deberán de volver a correr hasta el otro lado.

Los últimos que no hayan sido tocados serán los ganadores.

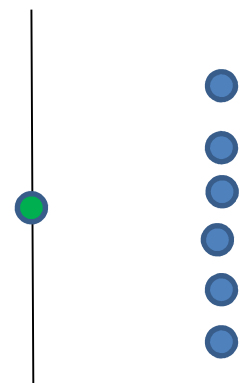
Variantes:

La mica entrelazada (Perú): Consiste en una idea similar, solo que la persona que antes era Martín ahora tendrá la posibilidad de moverse por todo el espacio. Cuando manche a alguien esas personas se tomaran de la mano y seguirán con la mica.

Materiales:

No

Formación:



Comentarios- Observaciones:

Ninguno.

Nombre del juego

Pato Ganso

N°: 20

Participantes:

Edad sugerida: 3 a 13

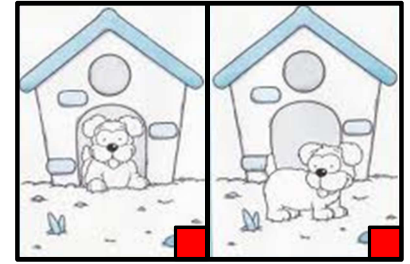
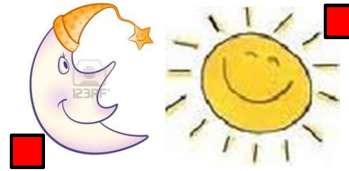
Número: 5 a 15

Duración: 10' aprox

Finalidad

Practicar la carrera; Reacción; Manejar la vergüenza de ser ganso.

Intensidad:



Desarrollo:

Comienzan todos sentados en forma de ronda, se indica a uno que será el Ganso, su tarea será recorrer la ronda del lado de afuera tocándole la cabeza a todos los que están sentados, llamándolos "Pato".

Cuando lo desee el actual Ganso, en vez de decir "pato" dirá "Ganso", y ese seleccionado será el nuevo ganso, debiendo este pararse y correr al otro por toda la ronda, tratando de mancharlo, antes de que este se sienta en el lugar liberado por el nuevo Ganso.

Si efectivamente se sienta en el lugar, el nuevo ganso deberá repetir la secuencia.

En caso de que efectivamente se manche al antiguo ganso, este volverá a ser ganso, debiendo repetir la secuencia.

Variantes:

No

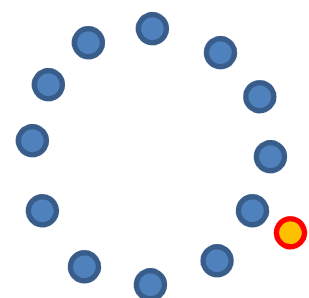
Materiales:

No

Comentarios- Observaciones:

No

Formación:



Nombre del juego

Quemado

N°: 21

Participantes:

Edad sugerida: 5 o +

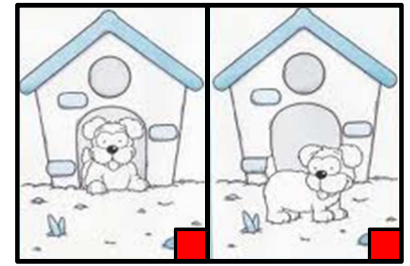
Número: 10 o +

Duración: 15' a 20'

Finalidad

Hacer actividad física; coordinación mano ojo; competencia.

Intensidad:



Desarrollo:

Se divide al grupo en dos equipos iguales.

Y se enfrentan en una cancha, con una línea divisoria.

Cada equipo elige un "Rey" que será ubicado del lado de afuera en la mitad de la cancha opuesta a la de su equipo, y no podrá ingresar a la cancha.

Cada equipo intenta, con una pelota manchar a todos los integrantes del equipo contrario, el "Rey" también podrá manchar si consigue la pelota.

Cuando el primer jugador sea manchado se intercambia con el Rey de su equipo, y a partir de este momento ya no se podrá volver a la cancha, debiéndose ubicar fuera de la cancha del equipo contrario, pudiendo mancharlos.

El juego termina cuando cualquiera de los dos equipos se quede sin jugadores.

Variantes:

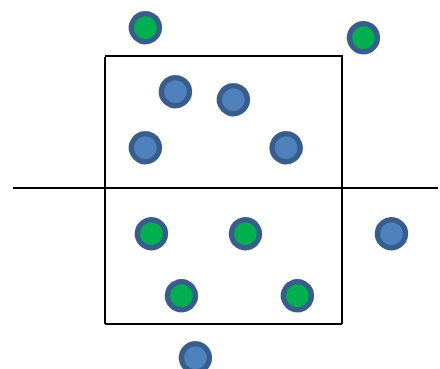
Mpira (África): Consiste en una disposición similar de dos equipos en espacios más reducidos y sin existencia de un rey. El cambio fundamental es que ahora en vez de manchar al rival el objetivo será que la pelota pase toda el área de jugadores sin ser tocada por nadie, y sin elevarla más de 2 metros.

Materiales:

Pelota.

Cancha.

Formación:



Comentarios- Observaciones:

Dividir a los equipos por capacidades pares.

Nombre del juego

¿Lobo esta?

N°: 22

Participantes:

Edad sugerida: 3 a 6

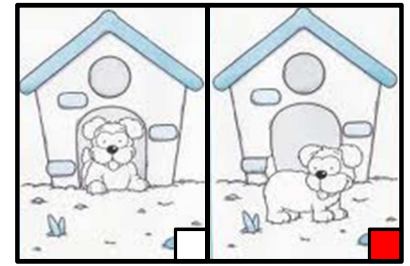
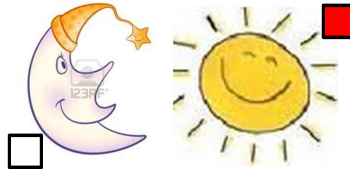
Número: 5 o +

Duración: 15' a 30'

Finalidad

Desarrollo de la paciencia, diversión.

Intensidad:



Desarrollo:

Los jugadores estarán en ronda tomados de las manos, a excepción de uno de ellos que se encontrará en un lugar lejano, de ser posible, detrás de alguna cortina o similar.

Los jugadores en ronda cantarán una canción (“juguemos en el bosque mientras el lobo no esta, ¿lobo esta?”) a lo que el lobo responderá; no, me estoy poniendo los calzoncillos o alguna otra prenda. Se repetirá esto hasta que el lobo este listo y cuando se lo pregunten responda con un grito ¡¡¡Siiiiiiii!!! En este momento saldrá corriendo para atrapar a alguno de los niños que estaban jugando en el bosque. Cuando un niño sea atrapado pasará a ser el siguiente lobo.

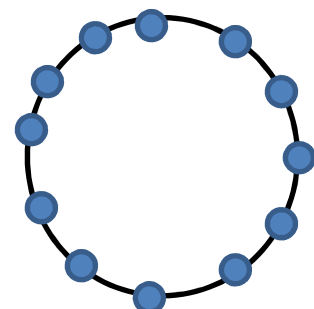
Variantes:

¿Qué hora es? Esta vez al lobo se le preguntará que hora es, el lobo responderá una hora, a esa respuesta los jugadores deberán acercarse la cantidad de pasos de la hora dicha por el lobo. Es decir, si responde que son las 8, los jugadores se acercarán 8 pasos. En un momento el lobo decidirá responde “¡¡La hora de comer!!” y saldrá a atrapar a los niños. Desde aquí sucederá lo mismo que en “¿Lobo esta?”

Materiales:

Un biombo (prescindible)

Formación:



Comentarios- Observaciones:

No

Nombre del juego

Escondida

N°: 23

Participantes:

Edad sugerida: 6 o +

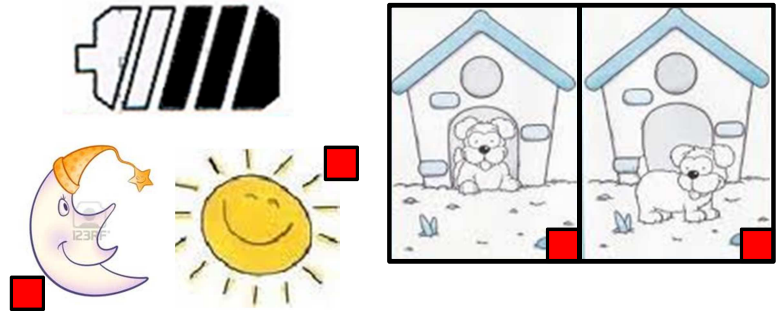
Número: 5 o +

Duración: 10' a 15'

Finalidad:

Diversión, desarrollo de la conciencia de existencia.

Intensidad:



Desarrollo:

Se elegirá alguien que la “quede”, esta persona acordara con los demás hasta cuánto se cuenta en el paso siguiente. Una vez acordado esto todos los jugadores se esconderán mientras quien la “queda” cuenta de espaldas sobre un muro. Este lugar en el muro será la “pica”. Cuando quien la “queda” termina de contar saldrá a buscar a los demás jugadores. El objetivo de los demás será tocar la “pica” sin que el que los busque los vea. Una vez que el que la “queda” ha visto a alguno de los jugadores escondidos lo que ocurrirá será una carrera hasta la “pica”. El primero en quedar eliminado por quien la “queda” será quien la quede la ronda siguiente.

Variantes:

Sardina enlatada: es igual, con la salvedad de que solo 1 se esconderá, y serán los demás quienes lo busquen.

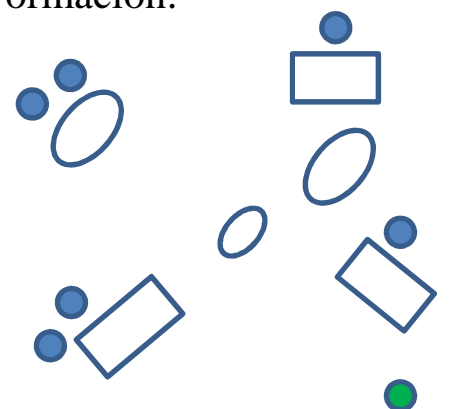
Materiales:

Muros, arboles, lo que haya para esconderse en el espacio de juego

Comentarios- Observaciones:

Se puede jugar con “pica por todos los compas” esto liberara a lo que quedaron eliminados antes que el que haga esto

Formación:



Nombre del juego

THE GAME

N°: 24

Participantes:

Edad sugerida: Todas

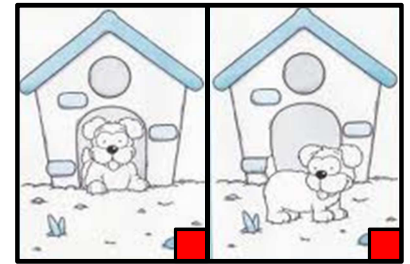
Intensidad:

Número: Cualquiera.

Duración: Toda la vida

Finalidad

Ninguna.



Desarrollo:

Una vez que empezamos a jugar a “THE GAME” lo jugaremos para siempre, jamás nos libraremos. Es un juego que tiene solo una regla. Cuando recordemos que estamos jugando, perderemos, ¡PERDEREMOS!

¿Pero que tiene de bueno perder? Que podrás hacer perder a todos los demás.

La idea es encontrar nuevas formas o momentos en los que hacer perder a la gente de manera creativa.

Variantes:

- Dependiendo lo que nos genere el recordar el juego, alegría o enojo, determinara si ganamos o perdemos.

Materiales:

No

Formación:

Libre

Comentarios- Observaciones:

Perdiste

Nombre del juego

Guerra de chancletas

N°: 25

Participantes:

Edad sugerida: 5 o +

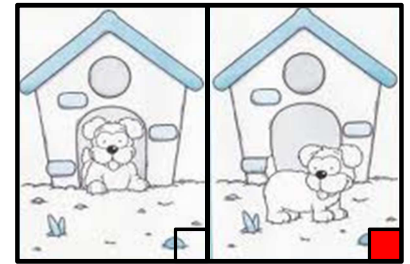
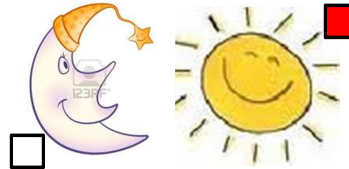
Número: 10 a 30

Duración: 3'

Finalidad

Correr, divertirse.

Intensidad:



Desarrollo:

Se divide a los participantes en 2 equipos. Cada equipo tendrá una zona marcada por un círculo de 1 o 2 mts de diámetro. Cada zona estará separada por unos 10-15 mts.

Cada uno de los jugadores se quitara sus chancletas o el calzado que tenga y dejara uno en cada una de las zonas.

Los equipos se sitúan en cada una de las zonas y a la señal salen a buscar chancletas de la zona rival; deberán ir hasta la zona rival, tomar 1 y solo 1 chancleta e ir a dejarla en la zona propia.

Se cuenta el tiempo y se da una señal de que termino el juego. Se cuentan los pares armados que hay en cada una de las zonas. El equipo que haya armado más zonas gana.

Variantes:

No

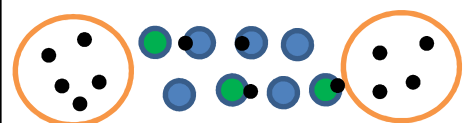
Materiales:

Chancletas, 1 par por jugador.

Comentarios- Observaciones:

Se suele jugar en la playa.

Formación:



Nombre del juego

La toalla caliente

N°: 26

Participantes:

Edad sugerida

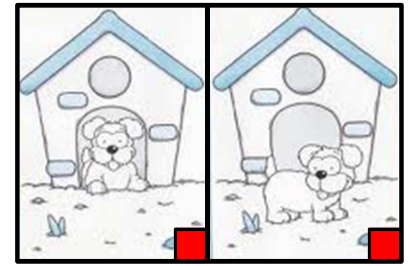
Número:

Duración

Finalidad

Atención, coordinación, divertirse

Intensidad:



Desarrollo:

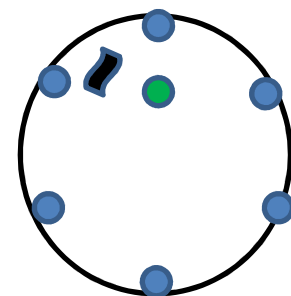
Con el grupo dispuesto en ronda, los participantes se lanzarán la toalla de unos a otros, antes de esto se solicita un voluntario, este se situará en el centro de la ronda y tendrá como objetivo atrapar la persona que tenga la posesión de la toalla, si lo logra la persona atrapada debe ir al centro, será el nuevo atrapador.

Variantes:

Materiales

Toalla o en su defecto un trapo similar.

Formación:



Comentarios- Observaciones:

Lo interesante es el material con el que se juega, al ser un retazo de tela es complicado atraparlo para lanzarlo nuevamente de forma rápida.

Nombre del juego

Carrera de diarios

N°: 27

Participantes:

Edad sugerida

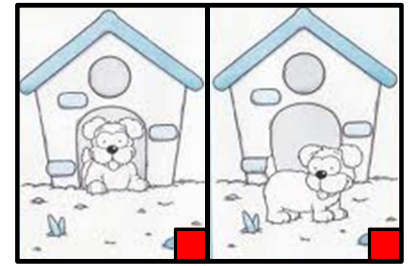
Número:

Duración

Finalidad

Desarrollar el trabajo en equipo, divertirse.

Intensidad:



Desarrollo:

En primer lugar se divide el grupo en dos equipos, quienes se formarán en dos columnas, a cada participante se le brinda un diario, que será lo único que podrán pisar. Se le da a cada equipo un diario de mas que se colocará delante de cada columna, para que puedan avanzar de a uno, para seguir avanzando deberán ir pasando el diario que queda al final de la columna constantemente hacia adelante para poder caminar en el. El primer equipo en pasar la línea de meta será el ganador.

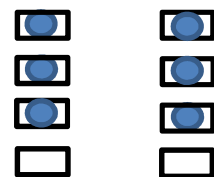
Variantes:

Puente cooperativo: se juega de la misma manera, pero no de forma competitiva, sino que planteado como desafío a todo el grupo, pero se le puede agregar dificultades como la es llevar una hoja de diario en la cabeza sin agarrarla con la mano.

Materiales

Diarios, al menos uno por participante.

Formación:



Comentarios- Observaciones:

No

Nombre del juego

¿Derecho o izquierdo?

N°: 28

Participantes:

Edad sugerida:

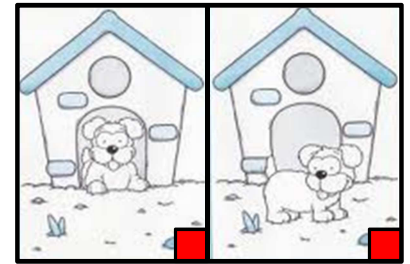
Número:

Duración:

Finalidad

Conocerse entre los participantes, divertirse.

Intensidad:



Desarrollo:

En primer lugar todos los participantes deberán colocar todos sus calzados en una zona marcada. A continuación se divide el grupo en dos equipos, formándose en dos columnas enfrentadas, cada participante de uno de los equipos debe escribir una afirmación sobre su persona, siendo esta verdadera o no (por ejemplo: “miedo a la oscuridad”) los participantes del grupo rival deben contestar de a uno cada una de las afirmaciones, para esto deben ir hacia la zona de los calzados y traer uno: derecho en el caso de que la afirmación sea verdadera, e izquierdo en el caso de que sea falsa, si el jugador acierta con su respuesta, se quedará con el calzado, de no ser así, el equipo contrario lo hará, luego de contestar todas las afirmaciones, se intercambian los roles de los equipos, el que termine con mas calzados es el equipo ganador.

Variantes:

No

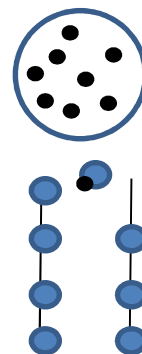
Materiales

Calzados, un par por persona.

Comentarios- Observaciones:

Es recomendable que uno de los moderadores conserve y verifique las afirmaciones escritas.

Formación:



Nombre del juego

Circuito global.

N°: 29

Participantes:

Edad sugerida: 8 o +

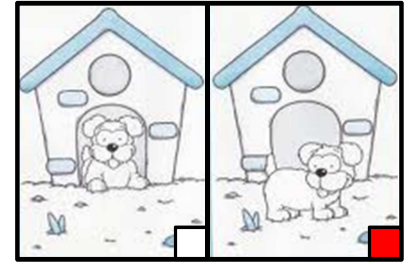
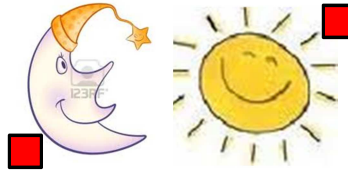
Número: 2

Duración: - De 5'

Finalidad

Desarrollo motricidad gruesa.

Intensidad:



Desarrollo:

El juego consiste en realizar un circuito con algún obstáculo como pueda ser alguna silla, mesa, palos, cosas en el piso, muros o algo así. Este circuito será realizado en parejas llevando un globo con una determinada parte del cuerpo, por ejemplo panza con panza o la que la creatividad del facilitador permita generar.

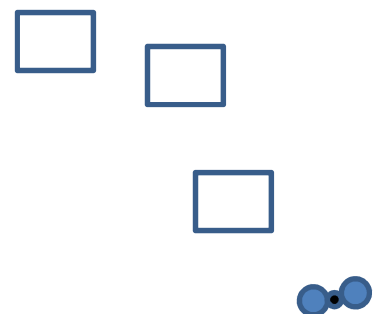
Variantes:

Hacerlo de a 3.

Materiales:

Globos, agua y lo que se use como obstáculos.

Formación:



Comentarios- Observaciones:

No

Nombre del juego

Plato al piso

N°:30

Participantes:

Edad sugerida 5 a 30

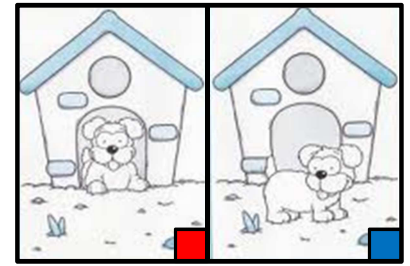
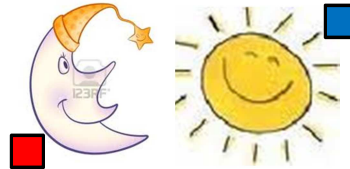
Número: 5 o +

Duración 10'

Finalidad

Desarrollar la reacción y la atención.
Conocer los nombres de todos.

Intensidad:



Desarrollo:

Se colocarán todos los jugadores en una roda, el facilitador, o uno de ellos deberá hacer girar un plato en el centro de la ronda.

Al hacer girar el plato, se deberá nombrar a uno de los integrantes de la ronda, éste deberá correr al medio y agarrar el plato antes de que deje de girar.

Si el plato cae antes de ser agarrado, el jugador que debería haberlo agarrado habrá perdido, y se le podrá poner una prenda (se elige el método de castigo necesario).

El juego termina cuando sea necesario, antes de que muera.

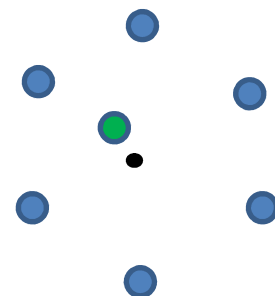
Variantes:

- Hacerlo con cualquier objeto que gire un poco.

Materiales

Plato.

Formación:



Comentarios- Observaciones:

Tener en cuenta el terreno.

Nombre del juego

Bolos sonoros.

N°:31

Participantes:

Edad sugerida

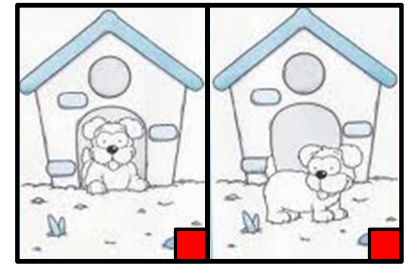
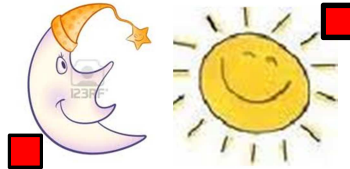
Número:

Duración

Finalidad

Atención sonora, divertirse.

Intensidad:



Desarrollo:

Se dispone todo el grupo de forma dispersa en el salón, con algún implemento sonoro (por ejemplo un instrumento). Se solicitará un voluntario, quien deberá con los ojos cerrados llegar al otro lado del salón, sin tocar las personas que están en el los "bolos" el trabajo de estos es hacer sonidos constantemente te para guiar al jugador sin que se choque contra ellos.

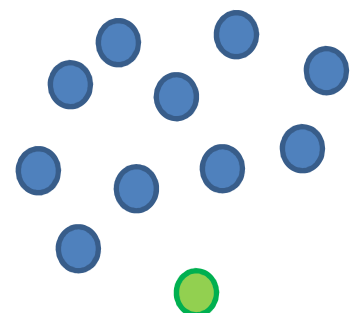
Variantes:

Puede proponerse de forma competitiva generando varios grupos.

Materiales:

Implementos sonoros.

Formación:



Comentarios- Observaciones:

Pueden jugarlo sin mucha dificultad tanto jugadores que poseen discapacidad visual como los que no.

Nombre del juego

Gestos mudos

N°: 32

Participantes:

Edad sugerida: +10

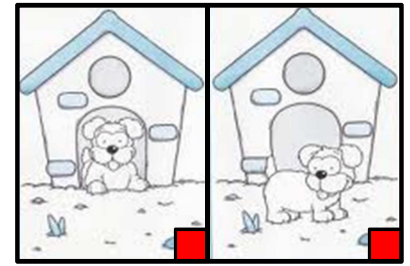
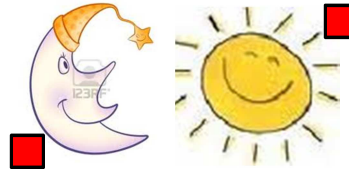
Número: 10-20

Duración: 5-15 min

Finalidad

Divertirse, desinhibición, expresión gestual.

Intensidad:



Desarrollo:

Con el grupo dispuesto en ronda, un voluntario hace un gesto (usando cualquier parte del cuerpo) al compañero de la derecha, este intenta imitarlo, y a continuación enviará otro gesto al compañero de su derecha, y así hasta terminar la ronda.

Reglas principales: completo silencio y los gestos no pueden repetirse.

Al ya tener adquiridas las reglas del juego, pueden enviarse gestos hacia ambos lados de la ronda.

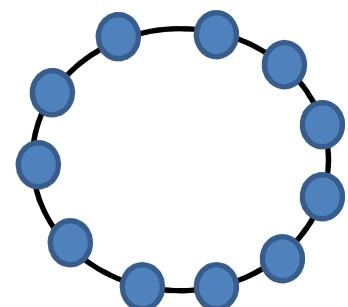
Variantes:

En vez de recibir el gesto e enviar otro, una variante sería recordar el gesto de todos los jugadores.

Materiales:

Ninguno.

Formación:



Comentarios- Observaciones:

Pueden jugarlo sin mucha dificultad tanto jugadores que poseen discapacidad auditiva como los que no.

Nombre del juego

La caja loca

N°:33

Participantes:

Edad sugerida

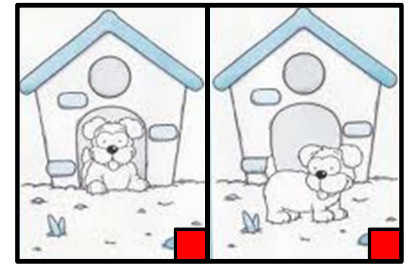
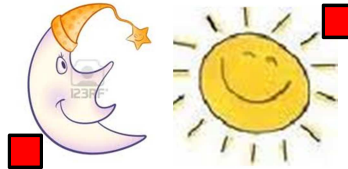
Número:

Duración

Finalidad

Reconocimiento sensorial, divertirse.

Intensidad:



Desarrollo:

Se colocarán en una caja preparada previamente que contiene diversos objetos. Los jugadores deberán meter la mano en la caja y adivinar que objetos están en ella, el participante que adivine más objetos será el ganador.

Variantes:

No.

Materiales

Caja con orificio y objetos para meterle dentro.

Formación:



Comentarios- Observaciones:

Pueden jugarlo sin mucha dificultad tanto jugadores que poseen discapacidad visual como los que no.

Nombre del juego

Pelota al embudo

N°:34

Participantes:

Edad sugerida

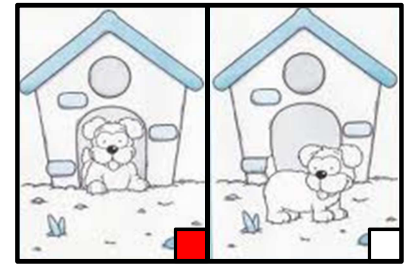
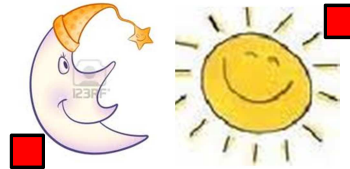
Número:

Duración

Finalidad

Desarrolla habilidad motriz.

Intensidad:



Desarrollo:

Los jugadores se sitúan como se muestra en el esquema. Se trata de lanzar las bolas al campo contrario (un campo por equipo) por el “embudo” hecho con bancos se pueden empujar y sacar de nuestro campo las bolas del adversario que haya en el mismo. Las bolas que salgan de la zona de bancos no puntúan. Al terminar los lanzamientos se cuentan el nº de bolas de cada equipo (hay que identificarlas con colores o marcas) que hay en campo contrario y cada una supone un punto.

Variantes:

Pueden agregarse más campos y participantes.

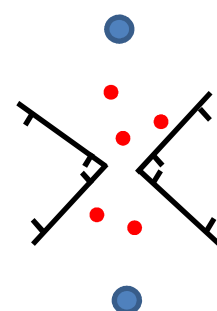
Materiales

Bancos, pelotas de dos diferentes colores (para identificar los equipos).

Comentarios- Observaciones:

Tener en cuenta las diferentes capacidades de los participantes.

Formación:



Nombre del juego

El salón en ruedas

N°:35

Participantes:

Edad sugerida

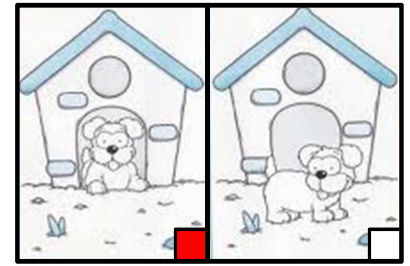
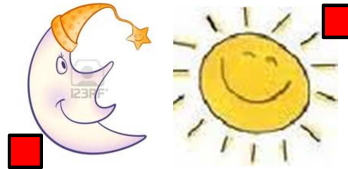
Número:

Duración

Finalidad

Destreza física, divertirse.

Intensidad:



Desarrollo:

Es una modalidad de circuito con obstáculos para participantes que se desplazan en silla de ruedas.

El juego consta en recorrer en el menor tiempo posible un circuito previamente establecido, esquivando de forma reglamentaria los distintos obstáculos.

Variantes:

No.

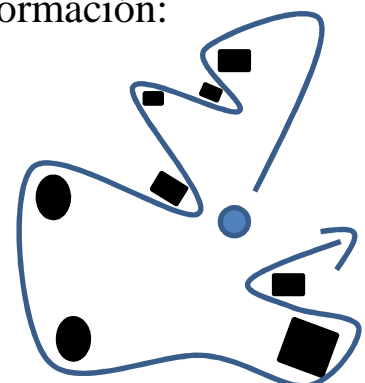
Materiales

Objetos utilizados como obstáculos en el circuito.

Comentarios- Observaciones:

Hay que tener en cuenta la discapacidad de cada uno de los participantes, y que tipo de sillas utilizan (clásica o eléctrica), ya que determinados obstáculos pueden ser más complejos para algunos participantes que para otros.

Formación:



Nombre del juego

Ronda musical.

N°:36

Participantes:

Edad sugerida

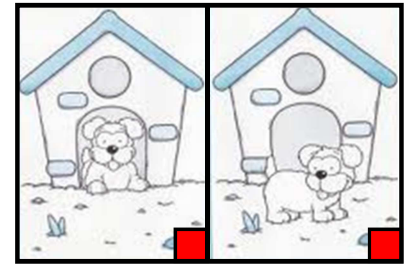
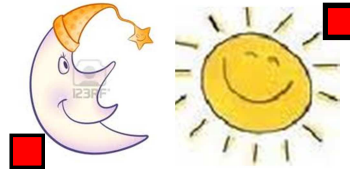
Número:

Duración

Finalidad

Divertirse, desinhibición.

Intensidad:



Desarrollo:

Con el grupo dispuesto en ronda, comenzará a desplazarse un objeto de mano en mano hacia un solo sentido, mientras se reproduce música, (canciones populares, es importante que el grupo en general las conozcan) al detenerse la canción la persona que tiene el objeto debe continuar la canción cantándola o tarareando.

Variantes:

Pueden girar objetos hacia ambos lados de la ronda.

Materiales:

Objeto que va a pasarse de mano en mano, equipo de musica, canciones populares.

Comentarios- Observaciones:

Pueden jugarlo sin mucha dificultad tanto jugadores que poseen discapacidad visual como los que no.

Formación:

