



**JUEGOS Y TECNICAS
DE ANIMACION
PARA LA
ESCUELA BASICA**

**JUEGOS Y TECNICAS
DE ANIMACION
PARA LA
ESCUELA BASICA**

**EQUIPO DE
PROYECTOS DE MEJORAMIENTO EDUCATIVO**

LA REFORMA EN MARCHA

RECOPIACIÓN

ELISA ARAYA

EDICIÓN Y PRODUCCIÓN

XIMENA GUARELLO ZEGERS

MARIO LÓPEZ DAROCH

COLABORADORES

MARÍA ANGÉLICA TÉLLEZ CABRERA

GABRIEL ARANGUIZ RUZ

MIREYA ARELLANO BAXMANN

JOSÉ MANUEL CONTRERAS CASTRO

VIVIANA GALDAMES FRANCO

NORA GÁTICA KRUG

FRANCISCA RUBILAR BASCUR

SONIA VILLARROEL BARRERA

Producción Gráfica

Argé Comunicaciones

Impreso en los talleres de Productora Gráfica Andros Limitada

Primera edición: 3.000 ejemplares
Registro de Propiedad Intelectual N° 99.219
Noviembre de 1996

Publicación del Programa de Mejoramiento de la Calidad y Equidad de la Educación Básica
(MECE - Básica)

Ministerio de Educación - República de Chile

Alameda 1371, piso 9

Santiago - Chile

Teléfono 699 1015

Fax 673 1328

[E-Mail: pme @ mecemail.stgo.plaza.cl](mailto:mecemail.stgo.plaza.cl)

La información contenida en este manual puede ser reproducida y citada indicando la fuente.

Indice

I.	PRESENTACIÓN -----	5
	Sugerencias metodológicas -----	6
	Sugerencias técnicas -----	7
II.	JUEGOS DE ESTÁTICA Y PRESENTACIÓN DEL CUERPO-----	9
III.	JUEGOS DE EQUILIBRIO-----	17
IV	JUEGOS DE ESPACIO Y TIEMPO -----	25
V	JUEGOS DE LENGUAJE -----	37
VI.	JUEGOS AL AIRE LIBRE I -----	45
VII.	JUEGOS AL AIRE LIBRE II -----	77
VIII.	JUEGO DE INTERIOR -----	83
IX.	JUEGOS TRADICIONALES -----	109
X.	JUEGOS DE SALÓN-----	123

Presentación

Hay personas que se preguntan qué se aprende jugando o qué aprenden los niños jugando. Para dar respuesta a estas interrogantes se presentan en este manual como apoyo al trabajo del profesor, juegos tradicionales chilenos y de otros países recopilados por Elisa Araya. Todos, grandes y chicos, adultos y niños alguna vez jugamos algunos de estos juegos; no teníamos conciencia de que estábamos aprendiendo muchas cosas que fuimos incorporando a nuestro propio proyecto personal; recogimos experiencias del entorno, de los otros, de la vida en general, que nos han permitido crecer y desarrollarnos, enfrentar y superar dificultades y penas, gozar con cosas simples y ser solidarios con los demás. Jugar nos ayudó a adquirir valores, a descubrir el mundo que nos rodeaba, a participar y convivir en él, a aprender de ese mundo para poder actuar responsablemente en él.

Este manual presenta 425 oportunidades de aprender jugando. Hay para los más chicos y para los más grandes; en espacios cerrados o al aire libre; para tímidos y para audaces; fáciles y complejos; estáticos y dinámicos; para trabajar en equipo y en solitario, etc. Alumnos y profesores podrán gozar con estas oportunidades que se ofrecen.

Los juegos y actividades seleccionados para este manual tienen dos grandes conjuntos de objetivos generales: la recreación, la diversión y la buena utilización del tiempo libre, por un lado, y la formación de valores y el aprender de una manera distinta, por el otro.

Entre las muchas aptitudes y habilidades que pueden estimular y fortalecer estos y otros juegos, se pueden señalar las siguientes:

- el trabajo en equipo, el compañerismo, la solidaridad, el "Tair play", el respeto al otro y a las diferencias individuales;
- saber ganar, saber perder, saber controlar la frustración, la agresividad verbal y física, saber respetar las instrucciones, reglas y tiempos asignados, saber compartir el éxito y el fracaso;
- la creatividad, la imaginación, la solución de problemas, la flexibilidad, la adaptación, la colaboración, la observación, la concentración, la atención y la memoria.

- la independencia, la autonomía, la perspicacia y agudeza, la audacia, la animación y la negociación;
- el desarrollo del lenguaje, la expresión, la comunicación y el intercambio de información;
- la fuerza y aptitud física, la coordinación, la resistencia, la velocidad y la reacción rápida;
- el desarrollo de los sentidos, conocer y vivenciar el cuerpo, el movimiento corporal, el equilibrio, la ubicación del cuerpo en el espacio, la precisión direccional de los movimientos, el ritmo y la puntería;
- la orientación espacial y temporal, la memoria visual, la coordinación visomotora, la motricidad gruesa y la fina, y
- el acceso a nuevos conocimientos y saberes locales.

Esperamos que estos juegos apoyen el trabajo del profesor, quien puede, con toda libertad, adaptarlos o recrearlos según lo estime conveniente. Los que aquí se entregan son unos pocos, existen muchos otros a lo largo de Chile que recogen tradiciones locales y que sería muy interesante poder recopilar y compartir con los demás. Esta tarea está pendiente, por lo que les solicitamos a todos los que conocen otros juegos nacionales nos lo hagan saber para que entre todos elaboremos un segundo manual.



ALGUNAS SUGERENCIAS METODOLÓGICAS

Estas sugerencias se entregan con el propósito de facilitar el trabajo de selección y animación del juego a realizar que debe hacer el profesor, y contribuir a que todos lo pasen bien y al éxito de su desarrollo. Con este fin, presentamos a continuación algunos aspectos que se deben tener presentes antes y durante el juego o actividad.

La selección del juego. El juego de por sí es atractivo y seduce a las niñas y niños a participar. Sin embargo, no todos los juegos son adecuados para todos los niños y niñas, ni todos ellos, aunque sean de una misma edad, pueden cumplir con las exigencias que demanda cada juego. Antes de seleccionar un juego para un grupo de alumnos, se sugiere que el profesor considere los intereses y deseos, las aptitudes y las conductas de los posibles jugadores y después seleccione el juego más apropiado para ese grupo; el fin de ello es que dicho juego se convierta en diversión, desafío y aprendizaje para todos los participantes y no sólo para una parte de ellos.

Los objetivos del juego. Deben ser atractivos y motivadores para los participantes. Un juego en sí puede parecer muy atractivo para un tipo de alumnos, pero puede carecer de interés para otro. Los juegos son una expresión más de la cultura popular y deben tener sentido (significatividad) para los que lo practican. Los objetivos específicos de cada juego se cumplirán en la medida que sean pocos, precisos, motivadores y fáciles de lograr.

Los jugadores o participantes. El juego es una actividad recreativa, de compañerismo y de realización para la mayoría de los jugadores, pero que se puede transformar en humillación y frustración para otros. No todos los alumnos poseen las mismas aptitudes para poder realizar las actividades y enfrentar los desafíos que presenta cada juego. Para algunos, lograr la meta será una ocasión de orgullo y de felicidad. Para otros que no tienen algunas de las aptitudes requeridas en el juego, se puede convertir en una situación de sufrimiento. Sin embargo, prácticamente todos los que quieran pueden participar si se toman algunas precauciones. Por ejemplo, en aquellos casos de niños con ciertas dificultades, se sugiere dejarlos participar dándoles algunas responsabilidades específicas como ayudantes en las etapas más difíciles para ellos. Nunca exigirles más de lo que pueden hacer ni dejarlos en evidencia ante sus compañeros.

El animador del juego. Su trabajo consiste en motivar a los jugadores a participar, atraerlos a la aventura, a trabajar en equipos, a vencer obstáculos, a buscar soluciones y a compartir éxitos y fracasos. Durante el juego o actividad debe reforzar frecuentemente a los participantes a través del elogio, también debe ayudarlos oportunamente y velar por la seguridad e integridad de todos ellos. El animador puede ser el profesor o profesora del curso, como también un apoderado o un monitor o alumno de un curso superior si así lo decide el profesor. Ella o él nunca debe olvidar que su actitud debe ser siempre motivante, transmisora de imagen y modelo.



ALGUNAS SUGERENCIAS TÉCNICAS

Es importante que el animador realice previamente todas las tareas que exige el juego. De este modo, tendrá un conocimiento cabal de lo que demandará a sus alumnos, cuáles son las más difíciles, las más fáciles, las más exigentes, más riesgosas, etc. También verificará lo adecuado del espacio, la duración del juego, la tensión y concentración que se requiere y el tipo de ayuda que debe prestar. Podrá hacer más fáciles y sencillas las instrucciones y sabrá elegir adecuadamente a los jugadores.

En la medida en que el animador se apropie del juego lo podrá presentar, conducir, adecuar y apoyar con mayor entusiasmo, creatividad y éxito.

Las instrucciones. Se sugiere que sean precisas, sencillas y secuenciadas. Se pueden repetir hasta que queden claras para todos los jugadores. Para facilitar la comprensión, la retención y la memorización de lo que se debe hacer, las instrucciones se pueden presentar en forma oral, escrita o graficada como apoyo a quienes les cuesta retener la información recibida.

El espacio. Puede ser interior, al aire libre, pequeño, grande, cerrado o abierto según las actividades a realizar. No obstante, todo espacio debe estar clara y previamente delimitado, ser adecuado y suficiente de modo que los niños realicen sus movimientos sin molestar a otros, y no ser riesgoso para los jugadores para así evitar accidentes. Además, debe ser atractivo.

El tiempo. No todos los juegos exigen un cronograma específico. Algunos sólo necesitan indicar la duración total del juego; otros necesitan consignas específicas para cada etapa o actividad del juego que deben darse a conocer en las instrucciones. El tiempo establecido debe ser respetado por todos los jugadores. Se sugiere finalizar el juego no cuando todos se hayan aburrido de jugar, sino cuando el entusiasmo sea todavía grande.

Los materiales. Para evitar la improvisación, el nerviosismo y la inseguridad, el animador, con anterioridad al juego, debe tener preparados los materiales y marcados y delimitados los espacios; además, debe asegurarse de que todos los participantes cuenten con ellos.

Una vez finalizado el juego, es importante permitir al grupo evaluar y compartir opiniones y sentimientos en torno al juego. Por ejemplo, preguntar a los miembros del grupo qué actividad les resultó más atractiva, qué dificultades encontraron, qué aprendieron, cómo se sintieron.

¡BUENA SUERTE, Y AHORA A ¡JUGAR !

JUEGOS DE ESTATICA Y PERCEPCION DEL CUERPO

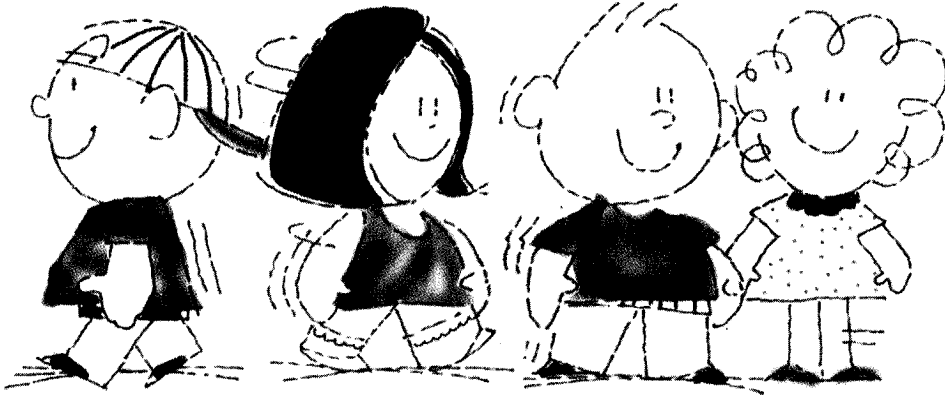
Objetivos:

- > Vivenciar el cuerpo como un solo bloque
- > Reconocimiento corporal
- > Concentración, localización del movimiento

El robot de piedra

OBJETIVO:

- Vivenciar el cuerpo como un solo bloque.



PROCEDIMIENTO :

1 La persona que anima la actividad invita a los niños a imaginar y sentir sus cuerpos como si estuviera hecho de metal.

Luego continúa diciéndoles:

"Ahora que somos niños y niñas de piedra, caminaremos por la sala sin doblar las rodillas y con los brazos pegados al tronco, así pareceremos verdaderos robots".

2 Cuando los niños hayan logrado la actitud de robot, les pide que al llegar a las esquinas de la sala doblen en bloque: primero detenerse y luego cambiar de dirección.

"Probemos cómo nos sale".

3 El animador solicita a los niños que continúen caminando, moviendo al mismo tiempo el brazo derecho y la pierna derecha y luego también el brazo izquierdo y la pierna izquierda.

"¡Qué extraño se siente!".

Pide a los niños que levanten más arriba el brazo y la pierna también, como si el brazo arrastrara a la pierna.

"Ahora parecemos soldados".

Se puede hacer lo mismo alternando piernas y brazos.

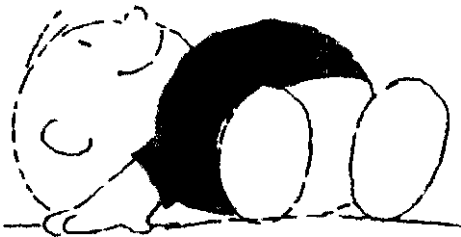
L+"Probemos también saltar bien tiesos".

5 Preguntar a los niños qué otros movimientos pueden hacer como robot ¿Cómo se sienta un robot? ¿Cómo inclina la cabeza? ¿Cómo se agacha? Etc.

La varilla

OBJETIVO:

Vivenciar el cuerpo como un solo bloque.



PROCEDIMIENTO:

- 1 La persona que anima el juego pide a los niños que se acuesten de espalda en el suelo. Luego, invita a los niños a imaginar y sentir sus cuerpos como si fueran una varilla rígida y delgada.
- 2 A continuación, les cuenta la historia de la varilla pidiéndoles que cuando se diga la palabra varilla, ellos realicen todos los movimientos que correspondan.

Una historia posible es la siguiente:

"Una varilla flaca y tiesa, me encontré en el campo. De pronto, un viento comenzó a soplar y a mover la varilla, hasta que de repente ¡zas! la varilla quedó boca abajo en el suelo. El viento, que era muy juguetón, encontró que era tan divertido este juego que volvió a soplar, y sopló tanto que la varilla volvió a quedar de espalda, y luego otra vez de boca, y otra vez de espalda; "¡qué divertido!", decía el viento

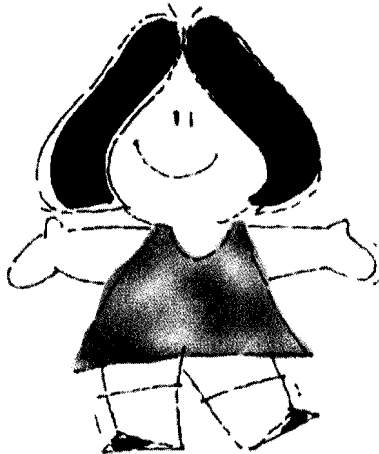
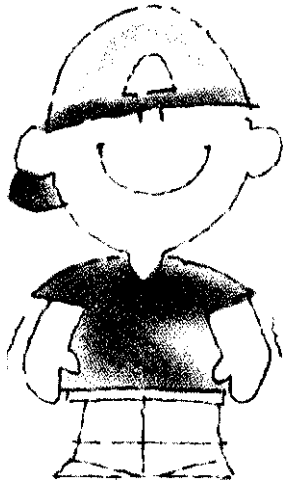
mientras soplabla y soplabla y la varilla con tanto viento comenzó a rodar, rodaba y rodaba. El viento, que era muy grandulón, de tanto jugar le dio mucha hambre, le dijo entonces a la varilla "me voy a almorzar, otro día jugamos", y la varilla, que era un poco perezosa, comenzó a bostezar, estiró sus brazos largos, largos y rodó así por última vez y por fin se quedó dormida".

- 3 Finalizado el cuento, la persona que anima la actividad les pide a los niños que se levanten lentamente del suelo, que primero permanezcan sentados y luego se pongan de pie.

Las estatuas

OBJETIVO:

Vivenciar el cuerpo. Contrastar el estar estático en equilibrio con el movimiento.



PROCEDIMIENTO:

La animadora pide a los niños que se paren con los brazos a los lados del cuerpo de manera suelta y relajada, los pies ligeramente separados, cabeza alta, vista al centro. Permanecer en esa posición concentrándose en el propio cuerpo, sentir los pies en el suelo, los brazos al lado del cuerpo, la vista mirando al frente. Este primer ejercicio no debe durar más de dos minutos.

Lograda la atención del niño en el propio cuerpo, se les invita a realizar figuras estáticas con él.

Una secuencia posible:

- Levantar la pierna derecha hacia el lado, luego adelante y atrás, permaneciendo un instante en cada posición, como si fueran una estatua. Lo mismo con la pierna izquierda.
- Repetir los movimientos anteriores acompañados por los brazos. Primero

el brazo y la pierna del mismo lado, luego brazos y piernas alternados (movimientos simétricos y asimétricos).

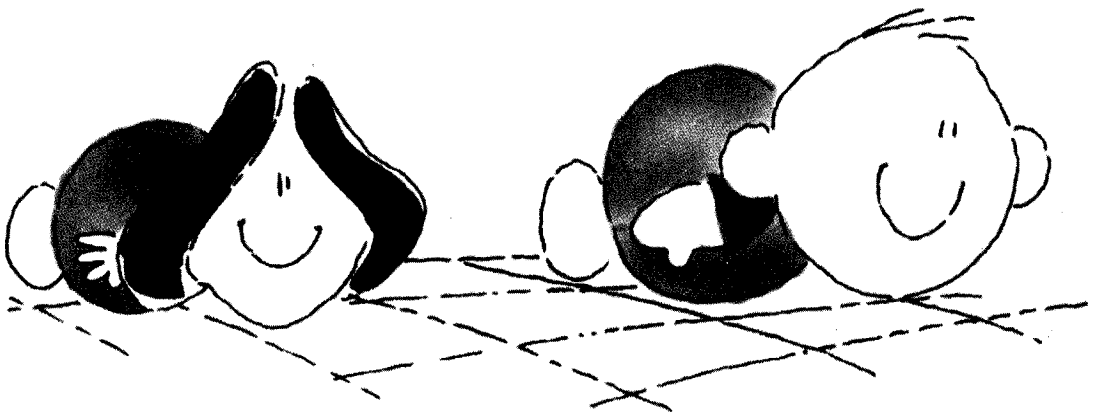
- Piernas separadas, brazos abiertos, inclinar el tronco hasta que la cabeza quede "mirando entre las piernas", el mundo se ve diferente desde allí.
- Apoyarse en una pierna, levantar la otra hacia atrás, brazos abiertos, tronco inclinado hacia adelante (la paloma), tratar también con los ojos cerrados.

2 En un segundo momento del mismo ejercicio, se puede invitar a los niños a jugar "1, 2, 3 momia es". Aquí la persona que anima está dándoles la espalda a los niños mientras ellos saltan; cuando termina de decir el verso "un dos tres momia es" debe dar vuelta y comprobar que todos los niños estén estáticos en su lugar, sin alterar la posición en la que hayan quedado. Quien pierda el equilibrio reemplazará al animador.

Las serpientes

OBJETIVO:

En este ejercicio los niños deben sentir cómo un movimiento nace en una parte del cuerpo y se transmite al resto de la anatomía como una onda.



MATERIALES:

espacio suficiente y un piso adecuado (baldosas o alfombras).

PROCEDIMIENTO:

1 Si se cuenta con un espacio suficiente y un piso adecuado (baldosas o alfombras) se pide a los niños que partan caminando y dibujando imaginariamente líneas curvas en el suelo.

Luego de vivido lo anterior, se les pide que dibujen las líneas curvas, ahora utilizando los brazos, el tronco, la cabeza.

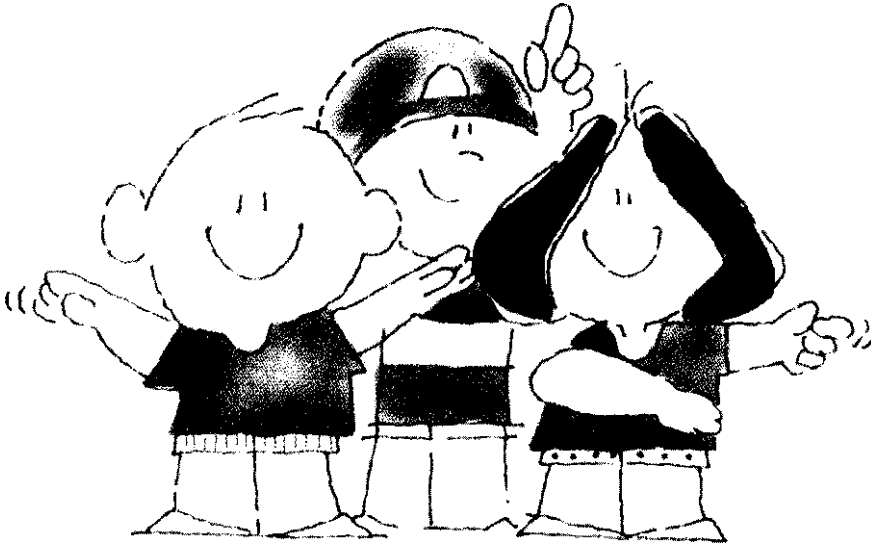
2 En un segundo momento, se solicita a los niños que se acuesten en el suelo e imaginen y sientan su cuerpo como serpiente. La idea es que los niños se desplacen por el piso de la sala moviendo el cuerpo como una serpiente.

El animador de la actividad puede partir pidiendo a los niños que muevan los brazos primero, como si dibujaran ondas con ellos, de la misma manera como lo hicieron caminando por la sala, luego intentarlo con el tronco y finalmente con las piernas.

La fotografía

OBJETIVO:

Tomar conciencia de la posición que adoptará cada una de las partes de su cuerpo al caracterizar su personaje.



PROCEDIMIENTO:

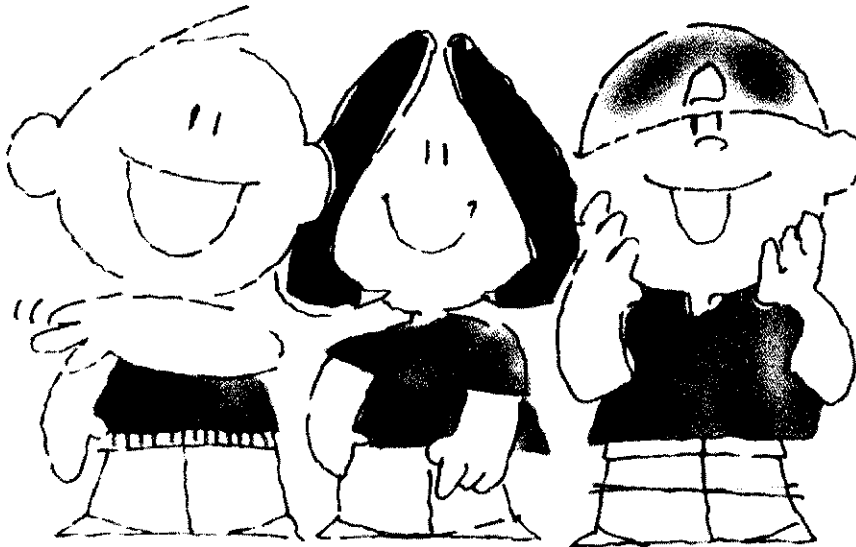
- 1 La persona que realice esta actividad lee un cuento o historia que a los niños les interese, por ejemplo la historia de Peter Pan o un cuento de hadas o una aventura de sus personajes favoritos.
- 2 El animador divide a los niños en pequeños grupos de 3 ó 4 jugadores y les entrega a cada grupo, por escrito u oralmente, una escena de la historia recién contada para que ellos presenten una "fotografía" de ese instante. Deben ser escenas distintas por grupo.
- 3 El animador debe apoyar la tarea de cada grupo y de cada niño ayudándolos a hacer la caracterización del personaje, buscar algunos elementos del lugar para disfrazarse y decorar la foto.

La actividad concluye con la exposición fotográfica del cuento; cada grupo presenta su fotografía al resto del grupo y permanece estático por lo menos 15 segundos.

→ RECOMENDACION

Se recomienda que la exposición de fotografías mantenga el orden cronológico de la historia. En este sentido es conveniente que los niños vivan y jueguen su personaje antes de realizar la fotografía.

Cabeza - hombro - pierna y pie



PROCEDIMIENTO:

- 1 Los niños se ubican en círculo alrededor del animador. Este les enseña la siguiente canción: cabeza-hombro-pierna y pie-pierna y pie-ojos-oído-boca y nariz-cabeza-hombro-pierna y pie-pierna y pie. Todo esto debe ser acompañado con movimientos, con las dos manos se deben tocar las partes que la canción vaya indicando.
- 2 Para efectos de la animación el monitor puede con la misma canción invertir el movimiento, es decir, partir tocándose los pies y piernas, y luego continuar hacia arriba.

IMPORTANTE

Este canto debe hacerse lento primero y a medida que los niños vayan localizando las distintas partes del cuerpo, aumentar la rapidez del gesto que acompaña la canción.



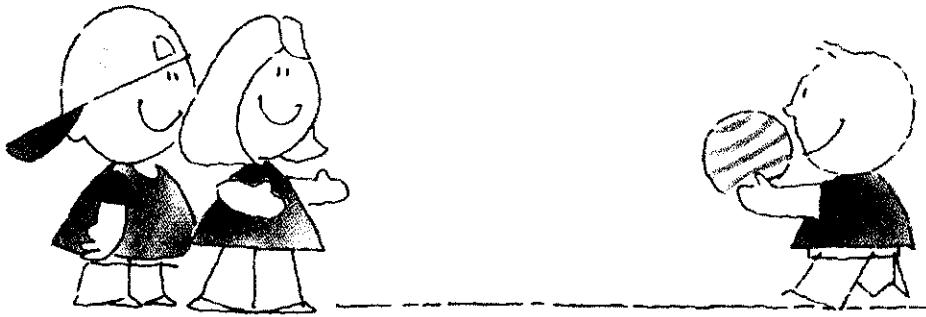
Tiempo: 10 minutos.

JUEGOS DE EQUILIBRIO

Objetivo:

> Desarrollo del equilibrio

Burritos de carga



MATERIALES:

- o una pelota de plástico grande, vasos con agua, marcar recorrido,
- una raqueta y una pelota de tenis, globos, tiza para marcar un recorrido en el suelo.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Los participantes se ubican en fila india. En frente de ellos, en el suelo, tienen dibujado un sendero de 20 cm de ancho y unos 10 m de largo. Al final de éste hay una mesa con los objetos que el animador ha llevado para realizar el juego.
- 2 Los niños uno a uno deben transportar los objetos de la mesa al grupo y viceversa.

El primer jugador caminará sin carga hasta la mesa. Tomará la pelota y volverá por el sendero para entregarla al segundo jugador, a quien le corresponderá, esta vez, llevar de vuelta el objeto a la mesa. El juego continúa de esta manera hasta que a todos los niños les haya tocado el turno de ir y volver por el sendero con la pelota; luego se cambia de objeto.

Mientras uno sea el "burrito de carga" los otros jugadores cantan "pasará pasará cuánta carga llegará".

- 3 El animador puede poner algunas exigencias como:

no salirse del sendero

- la pelota se lleva sobre la cabeza con ambas manos
- sobre la raqueta se lleva la pelota de tenis
- el vaso con agua se lleva con la mano izquierda y el brazo extendido adelante
- el globo se lleva en el dorso de la mano, etc.

El juego termina cuando todos los participantes hayan pasado por el sendero transportando los distintos objetos.

IMPORTANTE

La persona que anima debe estar atenta a recoger los objetos que los niños no puedan mantener en la mano, esto con el fin de no demorar excesivamente el juego y para evitar que los propios niños se sientan no cumpliendo la tarea.

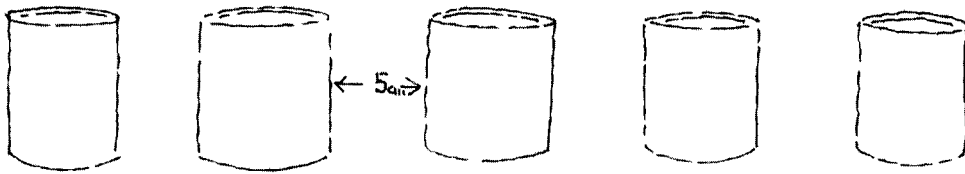
variacion

Para grupos de más de seis niños, se sugiere que el traslado se haga cambiando de objeto cada tres o cuatro niños.

El puente

OBJETIVO:

s Desarrollo
del equilibrio


MATERIALES:

6 tarros grandes (2kg)

PROCEDIMIENTO:

Para realizar esta actividad se necesitan por lo menos 6 tarros grandes (de 2 kg).

La animadora ubica los tarros en fila con una separación de 5 cm entre tarro y tarro, procurando que estos queden fijados lo más posible al suelo. Para esto se recomienda realizar esta actividad en la tierra.

- 1 Tomados de la mano del animador los niños uno a uno pasarán sobre los tarros. Aquél que se sienta y se vea seguro en sus movimientos pasará sin ayuda, pero con el animador a su lado.

Una vez que los niños hayan pasado por lo menos 5 veces por el puente y se vean y sientan seguros, pedir que se detengan en el tarro del centro, apoyen los dos pies y luego retomen la marcha.

- 2 La persona que anima debe ir regulando las exigencias de acuerdo con los logros de los niños. Algunos conseguirán pasar solos, otros en cambio podrán llevar un globo en su mano al pasar el puente.

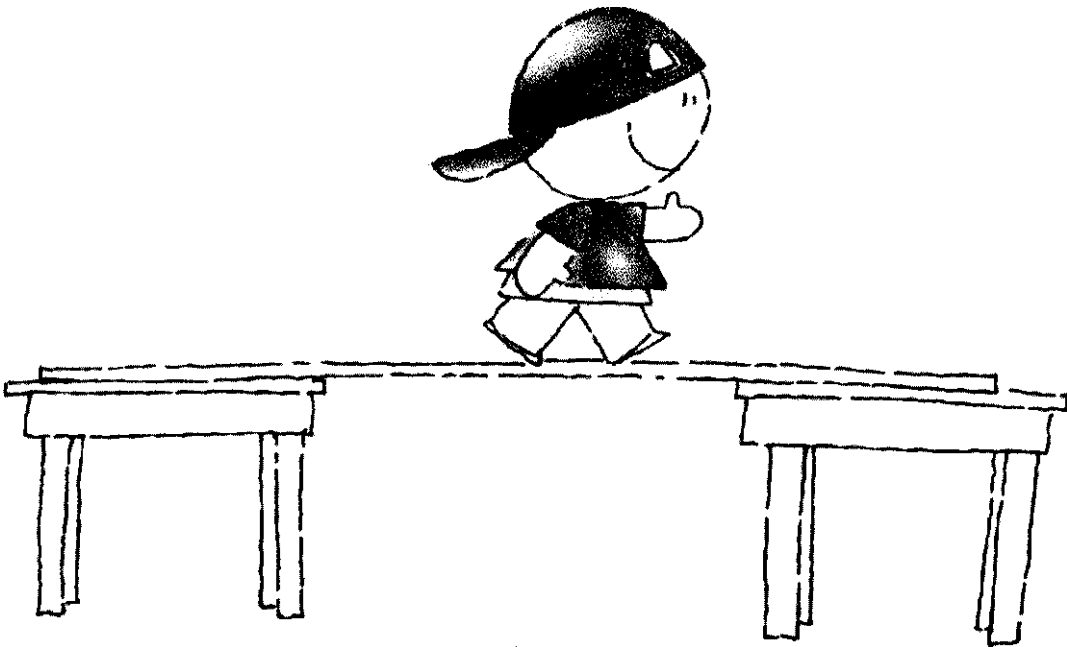
IMPORTANTE

Esta actividad debe realizarse con sumo cuidado, pues de no tomarse las precauciones necesarias, existe riesgo de accidente.

El puente (variación)

OBJETIVO:

Cada niño debe medirse a sí mismo y ver qué riesgo toma.

**MATERIALES:**

- 2 mesas
- un tablón resistente al peso de los niños, de más o menos 3 m de largo y 30 cm de ancho.

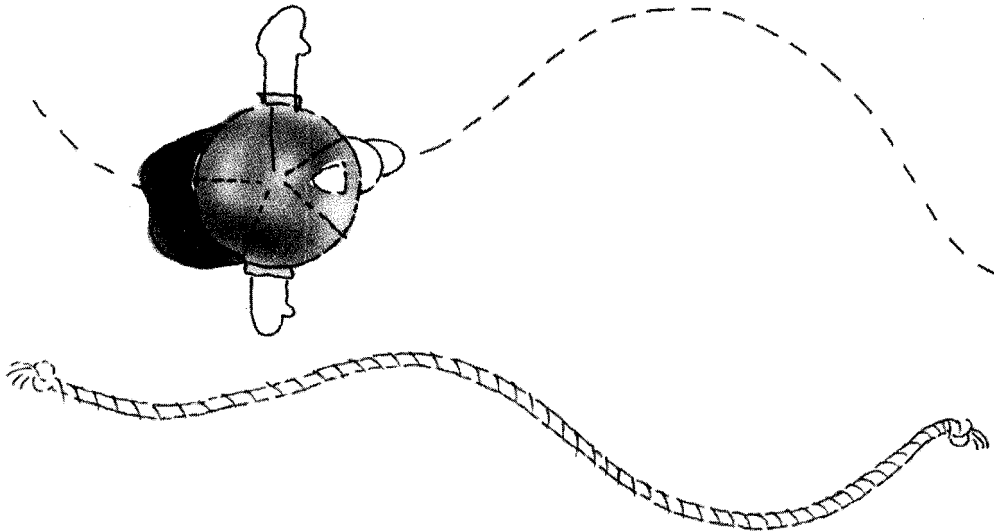
PROCEDIMIENTO:

1 Se ubica el tablón sobre ambas mesas de manera que quede como puente, la altura del puente no debe exceder de un metro y medio desde el suelo a la plataforma.

2 animador pide a cada niño (uno por uno) que suba al puente (mesa 1) y gatee sobre el puente (tablón) hasta su otro extremo (mesa 2). Una vez ahí el niño debe bajar solo, puede saltar o sentarse en la mesa y luego bajar. Cada niño debe medirse a sí mismo y ver qué riesgo toma. El animador acompaña y colabora en las decisiones del niño.

Camino de serpientes

OBJETIVO:
s Desarrollo
del equilibrio



MATERIALES:

la persona que anime esta actividad debe trazar en el suelo líneas curvas, amplias y notorias, de manera que sea fácil de identificar el recorrido, dónde empiezan y dónde terminan.

PROCEDIMIENTO

- 1 Esta actividad puede ser acompañada por música, por un tamborín o simplemente percutiendo con las manos.
- 2 Los niños deben seguir las líneas dibujadas en el suelo al compás de la música. Si el ritmo es lento caminar lento, si el ritmo es rápido hacerlo rápidamente. La única consigna es no salirse de las líneas.
- 3 Para agregar dificultad al ejercicio se puede pedir a los niños que lleven un objeto en la mano, por ejemplo, una pelota de pimpón (el huevo de la serpiente) en la palma extendida. De la misma manera se les puede pedir que se detengan y mantengan el equilibrio poniéndose en punta de pies, etc.

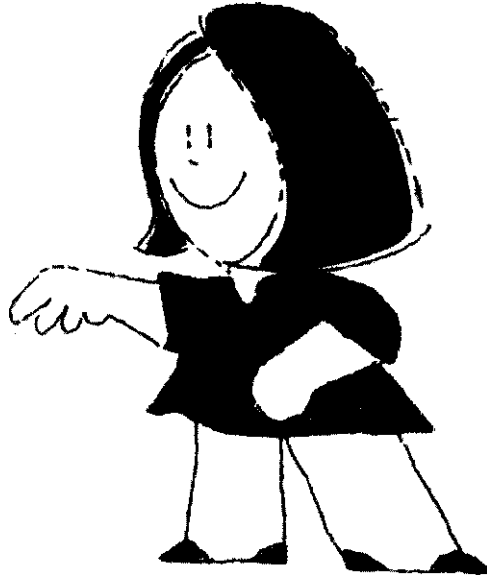
OBJETIVO:

Ayudar a los niños a desarrollar su equilibrio y fortalecer su arco plantar

VARIACION

MATERIALES:

- Cuerdas, sogas, etc.
 - Las líneas curvas se harán con cuerdas o sogas de diferentes largos y grosores.
- Los niños deben caminar sobre las cuerdas tratando de no salirse de su trayectoria.



→ RECOMENDACION

Se recomienda realizar esta versión del camino de serpientes en el verano, pues lo ideal es que los niños lo jueguen descalzos.

Saltando círculos

OBJETIVO:

> Desarrollo
del equilibrio



MATERIALES:

· aros plastificados.

PROCEDIMIENTO:

Para este juego necesitamos aros de plástico, pero si no es posible conseguirlos, se pueden dibujar círculos en el suelo, cada uno con un diámetro aproximado de 50 cm.

1 Los niños deben avanzar saltando de círculo en círculo. Hay trayectorias con mayor nivel de dificultad que otras.

2 En ambas trayectorias se puede solicitar a los niños que:

> salten a pie juntos hacia adelante (como conejos)

salten a pie juntos lateralmente

> salten en un pie y luego vuelvan saltando en el otro

> salten en un pie y luego en el otro.

JUEGOS DE ESPACIO Y TIEMPO

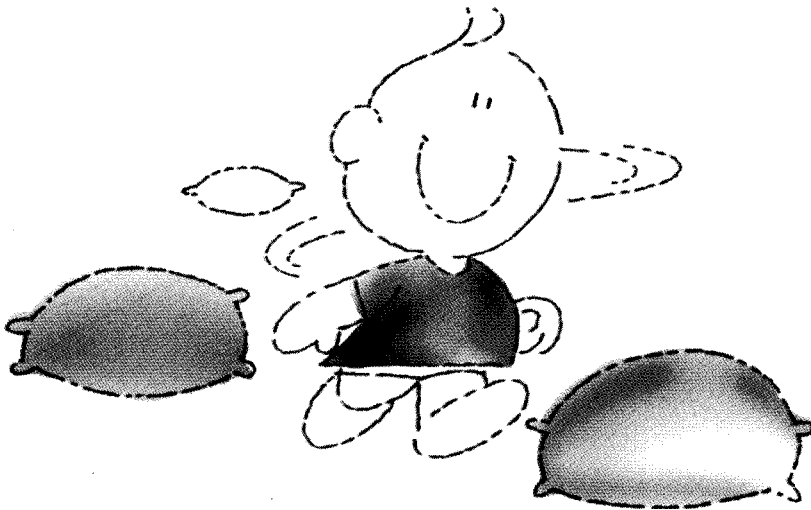
Objetivos:

- > Ubicación del cuerpo en el espacio y tiempo
- > Precisión en la dirección de los movimientos
- ▶ Intervención del espacio
- > Adaptación del movimiento corporal a altura y distancia de los objetos

Carrera de zig-zag

OBJETIVO:

Ubicación del cuerpo en el espacio y en el tiempo



MATERIALES:

preparar campo de juego,
bolsas o saquitos de harina.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Quien anima la actividad debe preparar un campo de juego.
- 2 Los niños se ubican en hilera detrás de la línea de partida. A la orden del animador, deben correr sin salirse del camino.

Una vez que todos los jugadores hayan pasado corriendo la línea de meta, deben volver a formar la hilera.

- 3 animador agregará una dificultad al recorrido poniendo obstáculos en el camino. Estos pueden ser bolsos o saquitos de arena.

En la segunda carrera zig-zag, los niños deben saltar los obstáculos.

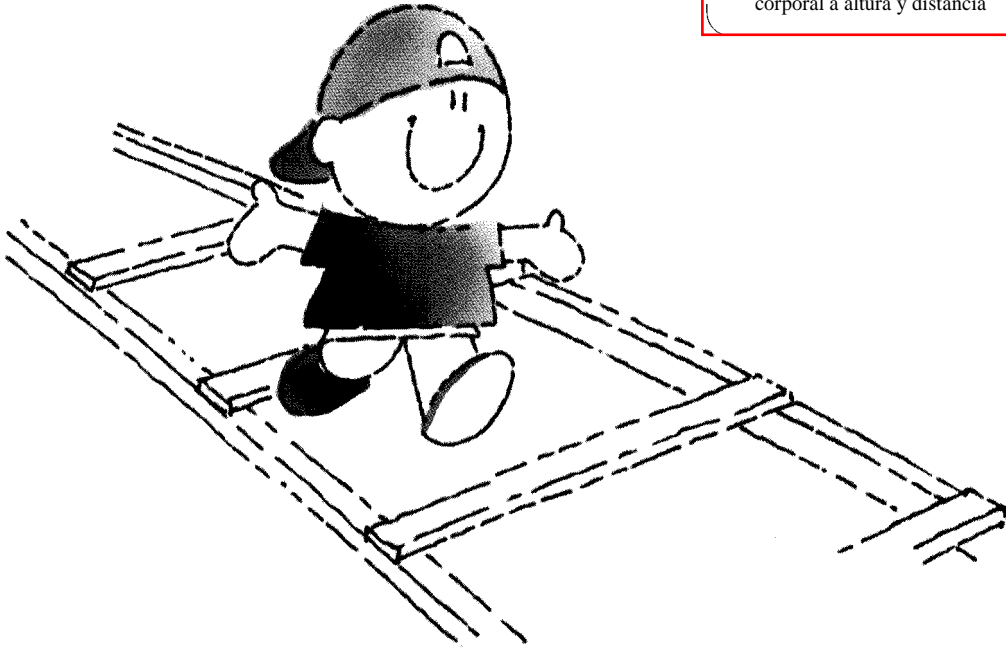
variacion

Se puede realizar la misma actividad anterior utilizando una cancha de juego con líneas curvas e intentando, además, galope de costado.

Al derecho y al revés

OBJETIVO:

Adaptación del movimiento corporal a altura y distancia



MATERIALES:

- una escalera. Si no es posible obtenerla puede fabricar una propia con cartón de cajas grandes; la escalera que se necesita es como la que aparece en el dibujo.

PROCEDIMIENTO:

1 Deben ubicar la escalera en el suelo. Los niños están formados en una hilera; la idea es pasar corriendo hacia adelante y hacia atrás, entre los escalones.

Para poner dificultad al ejercicio pedir a los niños que lo intenten con los ojos cerrados.

2 En un segundo momento levantar la escalera unos pocos centímetros del suelo (altura de la pantorrilla de los niños, aproximadamente), pedir a los niños que pasen rápidamente tratando de no tocar la escalera.

RECOMENDACION

Si ha fabricado la escalera de cartón se recomienda hacerla con doble o triple cartón en la medida de lo posible, para evitar que se curve en el centro. Ayuda también no hacerla excesivamente larga.

La carrera "golf"

OBJETIVO:

Controlar la dirección del movimiento en el espacio



MATERIALES:

marcar línea de partida y meta,
bastón (palo de escoba o cualquier otro),
pelota de tenis.

1 Los niños se dividen en 2 grupos de igual número de jugadores.

Los dos grupos están formados en hileras detrás de la línea de partida.

La línea de meta está claramente dibujada a 10 m de la línea de partida.

Los primeros jugadores de cada hilera están con un bastón (palo de escoba o cualquier otro) y con una pelota de tenis en el suelo.

2 A la orden del animador, los niños deben conducir la pelota, golpeándola con el bastón, hasta la línea de meta y luego

volver a su fila y entregarle el bastón al segundo compañero. Este hará lo mismo que el anterior y luego entregará el bastón al tercer compañero.

El juego continúa de esta manera hasta que todos los niños hayan participado en él.

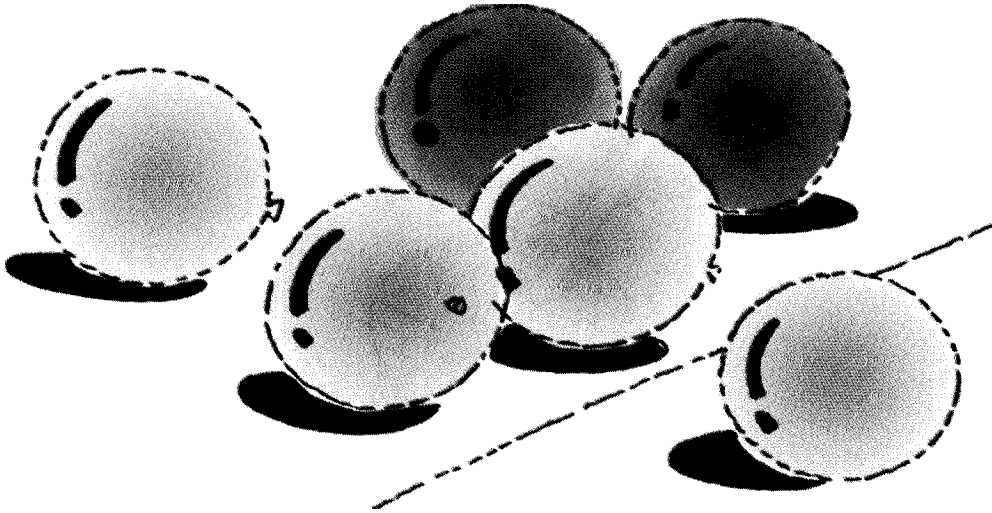
variacion

Si es posible, hacer un pequeño agujero al final del recorrido, de manera que los niños intenten colocar la pelota en él, antes de volver con ella hasta la fila, para entregarla a su compañero.

La competencia de los mil globos

OBJETIVO:

Intervenir en el espacio cercano con velocidad



MATERIALES:

- preparar una cancha de juego pequeña,
- gran cantidad de globos.

PROCEDIMIENTO:

1 Se dividen los niños en 2 grupos con igual número de jugadores.

La persona que anima debe preparar una pequeña cancha de juego de la siguiente manera: divide la cancha con una sábana que ubicará a la altura media de los niños y por sobre la cual deberán pasar los globos.

2 Para iniciar el juego, cada equipo debe tener la misma cantidad de globos.

A la señal del animador, los jugadores de ambos equipos deben intentar, en 10 minutos, pasar el máximo de globos posible, al lado contrario de la cancha.

3 Cuando se haya cumplido el tiempo establecido, el animador debe dar una señal fuerte y clara y los jugadores deben suspender su actividad.

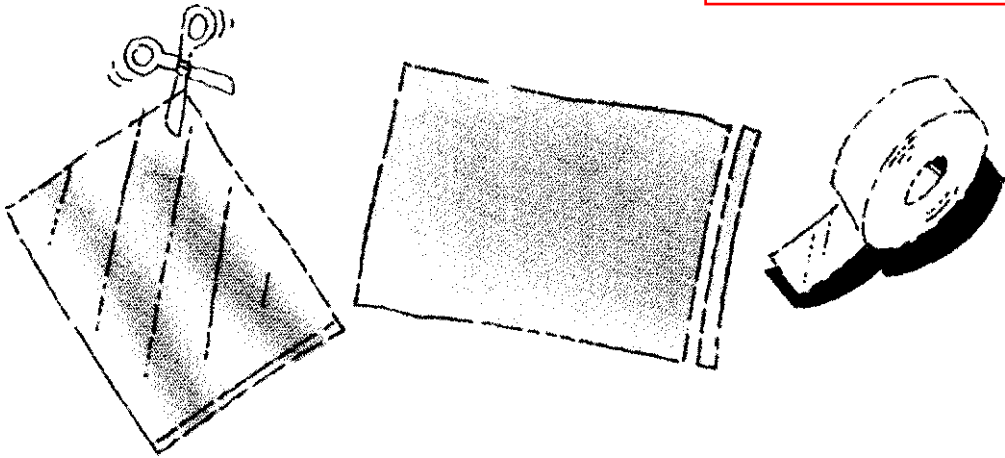
Luego, cada equipo debe contar cuántos globos tiene.

Gana el equipo que tenga menos globos en su cancha.

Líneas en el espacio

OBJETIVO:

Intervenir en el espacio cercano calculando distancia y altura



MATERIALES:

- un par de tijeras,
- cinta adhesiva,
- una bolsa de basura por niño.

PROCEDIMIENTO:

- 1 La persona que anima pide a los niños que corten las bolsas a ambos lados, de esta manera quedará formada una especie de mantel de plástico.

Una vez que todos los niños tengan abiertas sus bolsas, deben cortar cintas de 10 cm de ancho. Cortarán todas las que sea posible.

- 2 Cuando el material esté preparado se procede de la siguiente manera:

Cada niño tomará sólo una cinta. Con ella experimentará ponerla en distintas posiciones en el espacio (horizontal, vertical, diagonal, sobre la cabeza, delante del cuerpo, en el suelo y mirarla, etc.), ayudado por la persona que anima.

- 3 Luego los niños se ubicarán en parejas y repetirán el ejercicio, esta vez tomando las dos cintas por ambos extremos, en cada mano un extremo de cada cinta.

Realizados estos ejercicios, la persona que anima invita a los niños a pegar las cintas en el espacio en las mismas posiciones en que las pusieron ellos. Para realizar esta parte de la actividad se recomienda un rincón o un pasillo no muy ancho.

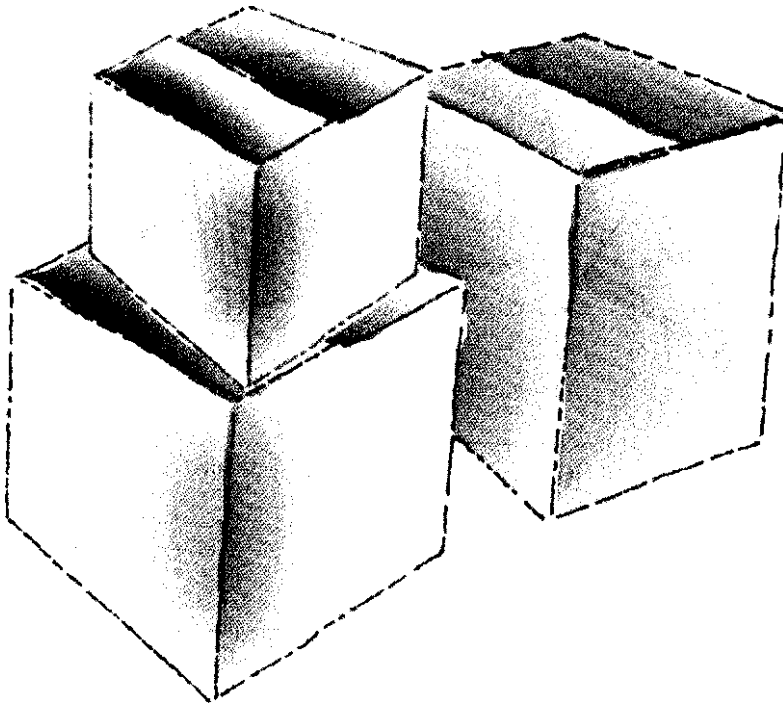
Cuando hayan finalizado de pegar las "líneas" en el espacio, los niños las observan y comentan qué ven.

Finalmente, la persona que anima invita a los niños a pasar a través del espacio formado entre línea y línea.

Torres gigantes

OBJETIVO:

Mover objetos con precisión,
calculando altura y distancia

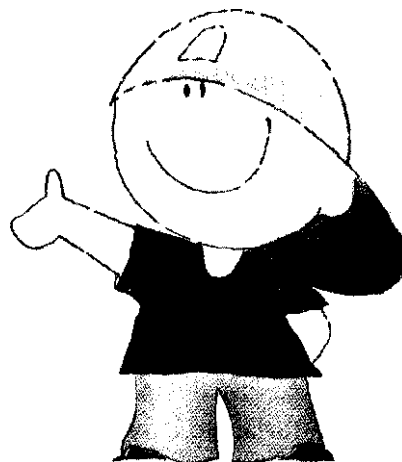


MATERIALES:

Cajas de cartón, en lo ideal forradas.

PROCEDIMIENTO:

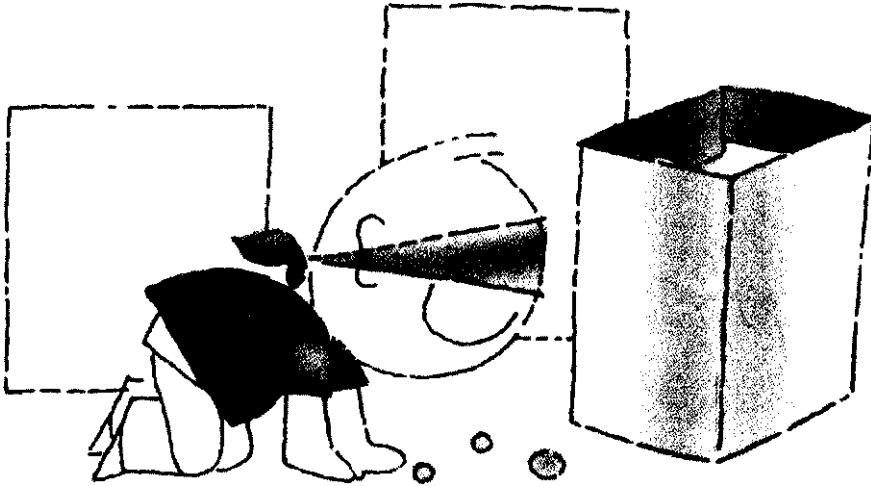
- 1 Para realizar esta actividad necesitamos un espacio desocupado y cajas de cartón en lo ideal forradas (puede ser con papel de diario); si esto no fuera posible basta con que estén bien selladas, de esta manera se tendrán cubos y cuadriláteros de diferentes tamaños.



Trabajo de hormigas

OBJETIVO:

Adaptar el movimiento corporal a la altura y distancia de los objetos



MATERIALES:

una sala o espacio desocupado, cajas o tarros de mediano tamaño, bolitas o piedras pequeñas.

PROCEDIMIENTO:

- 1 La persona que anima la actividad ubica, en una sala o espacio desocupado, una serie de cajas o tarros de mediano tamaño. A su lado coloca "bolitas", que pueden ser reemplazadas por piedras pequeñas. Dos o tres al lado de cada caja es suficiente.
 - 2 Se invita a los niños a mirar atentamente la posición en que se encuentran las cajas y las piedrecillas. Los niños pueden, sin alterar el orden, recorrer el espacio para ubicarse mejor en él.
- La actividad consiste en pedir a los niños que adopten la posición del gateo, y con los ojos vendados recorrer el lugar intentando encontrar las piedrecillas para ponerlas dentro de las cajas.

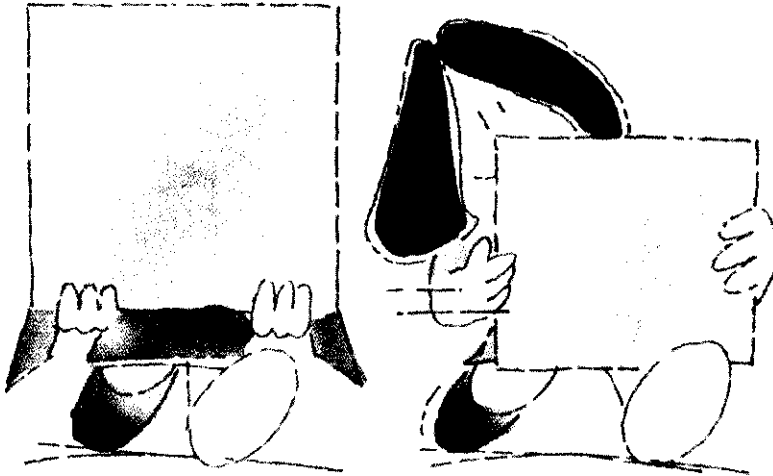
--> RECOMENDACION

- > La actividad se puede realizar niño por niño, con o sin tiempo asignado para ello.
- > Si hay demasiados niños, se pueden formar parejas o tríos para realizar el juego.
- > También se puede trabajar con todos los niños al mismo tiempo; en este caso, habrá dos grandes tareas: encontrar las cajas y piedrecillas y evitar el "choque" con los demás compañeros.

La construcción

OBJETIVO:

- > Precisión en la dirección los movimientos



MATERIALES

cajas de cartón, papel de diario u otro similar.

PROCEDIMIENTO:

El animador de la actividad debe procurarse cajas de cartón de los más variados tamaños y forrarlas con un mismo papel (puede ser de diario). De esta manera, todas tendrán el mismo aspecto, aunque sean de distintos tamaños.

En un espacio desocupado y amplio se ubican las cajas de manera que cada niño pueda escoger con cuáles cajas desea jugar.

- 1 La actividad consiste en pedir a los niños que transporten las cajas de un lugar a otro de la sala, que lo hagan de distintas formas: con sus manos sobre la cabeza, en la espalda, en posición de gato o que inventen otras maneras de transportarlas.

→ RECOMENDACION

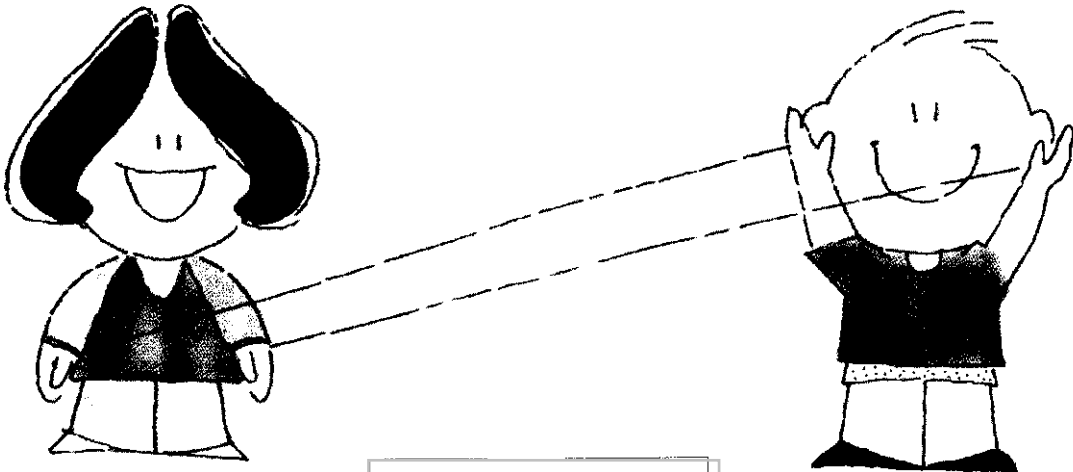
- Se recomienda dejar dos o tres cajas grandes abiertas, de manera que, si el niño lo desea, pueda meterse dentro de ellas.
- Si el juego se realiza en parejas o tríos se les puede pedir a los niños que junten sus cajas para hacer torres u otras construcciones.
- Finalmente, se les pide a los niños realizar una exposición.

>>> ¿Qué otras cosas se pueden hacer con las cajas?

El elástico

OBJETIVO:

Precisión en la dirección
los movimientos



MATERIALES:

- o 2 a 3 metros de elástico de ropa por niño.

PROCEDIMIENTO:

Esta actividad requiere que cada pareja de niños disponga de 2 ó 3 m de elástico (de ropa) con el cual deben unirse atándose las muñecas.

Los niños deben caminar en diferentes direcciones, conservando la distancia (tensión) del elástico.

Una vez que hayan logrado sentir la tensión del elástico, deben diferenciarse, siendo uno A y el otro B.

- 1 El juego consiste en que B debe realizar siempre los movimientos o acciones contrarias a las que realiza A. Por ejemplo:

A camina en "cuatro patas", B continúa de pie; A camina hacia adelante y B lo hace hacia atrás; A levanta los brazos y B los deja abajo, etc.

- 2 Los participantes pueden hacer cambio de papeles: A pasará a realizar los movimientos opuestos a los de B. Los niños pueden adoptar distintas posiciones para ver cómo queda el elástico; subir las manos sobre la cabeza; poner las manos delante o detrás del cuerpo; en diagonal, etc.

RECOMENDACION

El animador debe evitar que los niños tensen peligrosamente el elástico. La mejor manera de hacerlo es que los niños prueben las diferentes tensiones y acuerden la más conveniente.

La telaraña

OBJETIVO:

Precisión en la dirección
los movimientos


MATERIALES:

bolsas de basura negras cortadas en tiras o
bandas largas de unos 8 cm de ancho.

PROCEDIMIENTO:

Cada niño tiene en sus manos una banda de plástico.

- 1 Los niños deben jugar con las bandas, poniéndolas delante de su cuerpo, atrás de él, sobre la cabeza, en los pies, en diagonal, en forma vertical, etc.

Luego los niños deben formar parejas y realizar los mismos ejercicios con la diferencia de que cada uno tendrá que sostener el extremo de dos bandas distintas.

- 2 Se puede agregar dificultad a esta actividad si se juntan 2 parejas y cruzan sus bandas; las suban sobre la cabeza, una pareja se agache, poner las bandas en diagonal, etc.

Los niños deben acercarse a un rincón de la sala y pegar un extremo de sus bandas en la pared y el otro en el suelo.

Una vez terminada la telaraña los niños pueden jugar a pasar por los espacios.

IMPORTANTE

- Esta actividad puede hacerse progresivamente, en diferentes días, siguiendo la secuencia presentada.
- Es importante ayudar al niño a buscar distintas posiciones de las bandas, sobre todo cuando trabajan en cuartetos.
- Si los niños desean agregar más de 4 bandas a su telaraña es necesario para ello tener previstas más tiras plásticas.

JUEGOS DE LENGUAJE

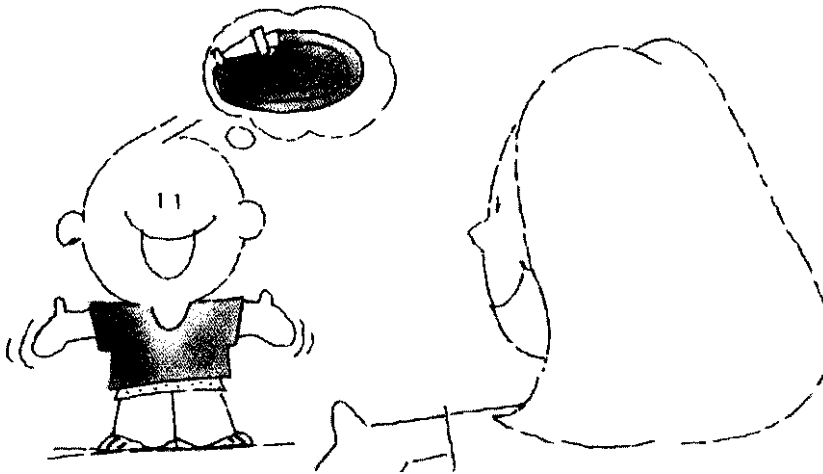
Objetivos:

- > Apoyar el desarrollo del lenguaje en el niño
- > Observación, concentración, reflexión

Adivina buen adivinador

OBJETIVO:

t Observación, concentración, reflexión –

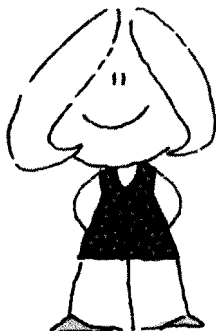

PROCEDIMIENTO:

1 Esta actividad se puede realizar con un niño o en grupo.

Parte un jugador voluntario, piensa en un objeto y lo describe sin dar muchos detalles, pero con los suficientes como para que adivinen sus compañeros o la persona que juega con él.

2 si la actividad se realiza en grupo, los jugadores que aportan "pistas" correctas sobre el objeto pueden hacer 2 preguntas seguidas.

El jugador que adivine propone un nuevo objeto.


Ejemplo

Niño 1 : Es un objeto que está en el patio.

Animador: Arbol.

Niño 2 : No, comienza con "ma".

Animador: Es rojo.

Niño 1 : No, amarillo.

Niño 2 : ¿Lo veo desde la ventana?

Niño 1 : Sí, lo puedes ver, si te paras aquí.

Animador: ¿Está en el suelo?

Niño 1 : Sí, pero también puedo tomarlo en la mano, pero no lo usas en el invierno, o sea no lo usas mucho.

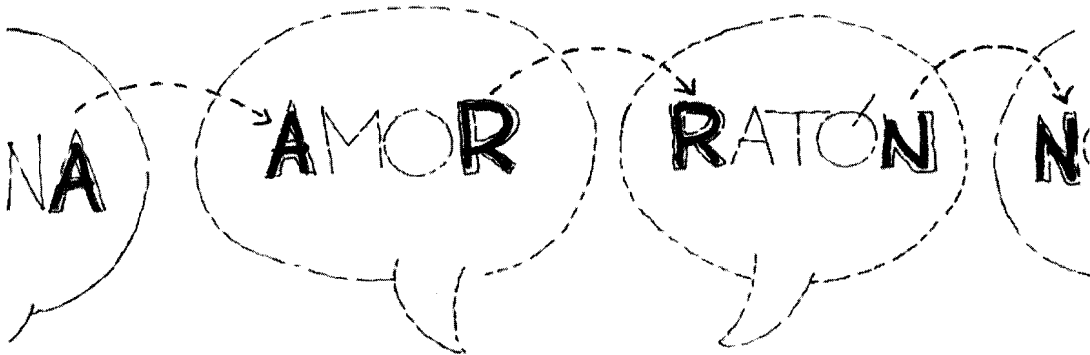
Niño 2 : Manguera

Niño 1 : ¡Sí, sí, la manguera!

Comienza por el final

OBJETIVO:

Desarrollar el lenguaje



PROCEDIMIENTO:

Esta actividad puede realizarse con un solo niño o en grupo.

Comienza un jugador cualquiera diciendo una palabra, el niño que le sigue debe decir otra palabra que tenga como primera letra la última de la palabra anteriormente dicha, y así sucesivamente.

Ejemplo:

Paloma - Amor - Ratón - Nota - América

variacion

Para niños mas grandes (6 años en adelante) se pide que la primera sílaba de una palabra coincida con la última sílaba de la palabra pronunciada anteriormente

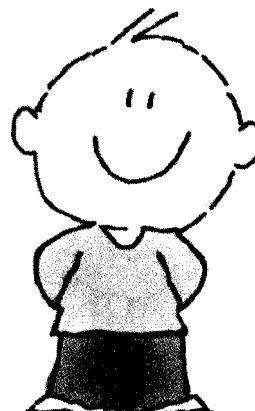
Mamá - Mano - Nota -
Tacho - Choza

→ RECOMENDACION

Se pueden hacer ensayos con los niños. En este nivel el juego pretende que los niños reconozcan el sonido de las letras. Por ello se recomienda prescindir de la exigencia en la pronunciación y ortografía.

Ejemplo:

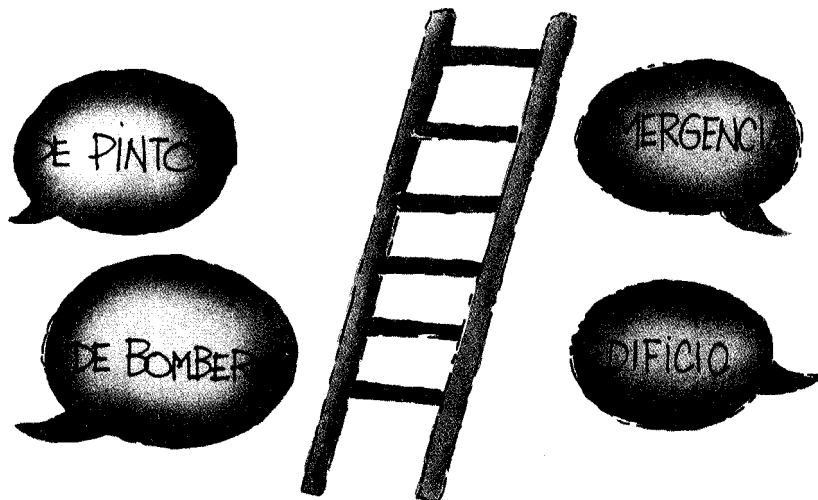
Ratón - Nariz - Sol



Se dice igual, pero no es lo mismo

OBJETIVO:

® Observación, concentración,
reflexión



MATERIALES:

- lista de palabras.

PROCEDIMIENTO:

- 1 El animador prepara una lista de palabras conocidas por los niños y que tengan distintos significados o se apliquen para explicar cosas distintas.
- 2 En círculo, cómodamente sentados, comienza un jugador voluntario y propone un significado, luego continúa el compañero que le sigue y así sucesivamente.

Si un jugador no encuentra un significado nuevo que aportar, se lo debe estimular sin presionarlo.

Ejemplo

Escalera de: Bomberos
Emergencia
Edificio
Pintor
Escape

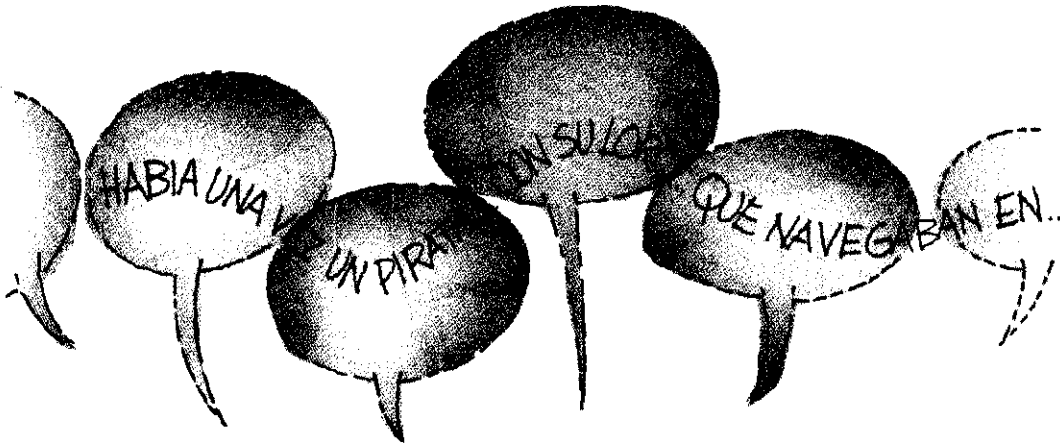
IMPORTANTE

Lo ideal es usar palabras que puedan, combinadas con otras, representar distintas realidades. Que el niño sea capaz de encontrar una o dos es un gran logro, es importante: escuchar, alentar y no presionar al niño.

Continúa el cuento tú

OBJETIVO:

>Escuchar. Prestar atención


PROCEDIMIENTO:

1 Los niños se sientan en círculo. El animador les pide estar atentos a la historia que él va a contar, porque cuando el quede callado continuará el compañero de la derecha.

2 Requisitos:

Que la historia sea la misma (si es un cuento de piratas no debe ser cambiado a cuento de hadas o a otra historia que no tenga que ver).

Que conserven los personajes; pueden agregar nuevos, pero conservando al protagonista.

El tiempo debe alcanzar para que todos aporten una parte a la historia.

3 Este juego privilegia el escucharse y estar atentos.

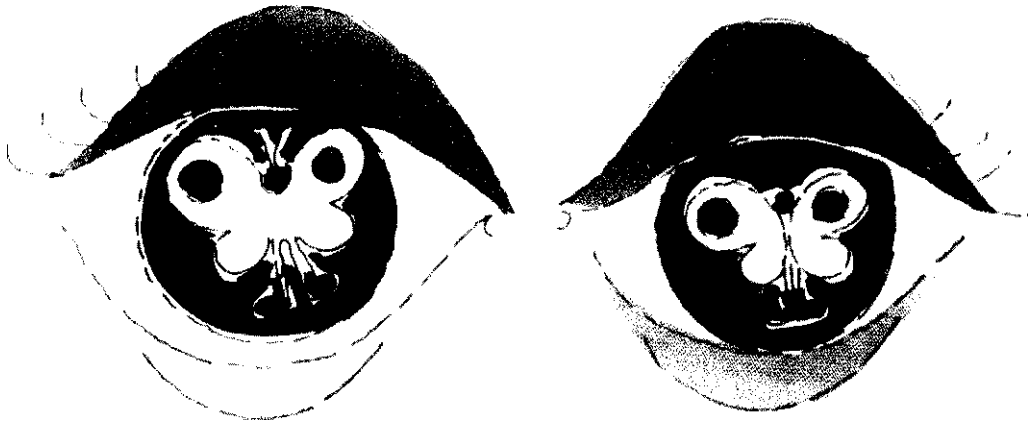
Para finalizar, se puede pedir a los niños que hagan un dibujo del cuento. ¿Qué fue lo que más te gustó de esta historia?



Veo, veo

OBJETIVO:

© Expresión oral, creatividad


PROCEDIMIENTO:

- 1 El animador pide a los niños que "suelten su imaginación" e intenten ver cosas increíbles. Cada uno a su turno dirá en voz alta qué ve.
- 2 Parte el animador diciendo, por ejemplo: "veo-veo una mariposa con bototos".

El juego continúa así hasta que por lo menos cada niño haya hecho 5 asociaciones.

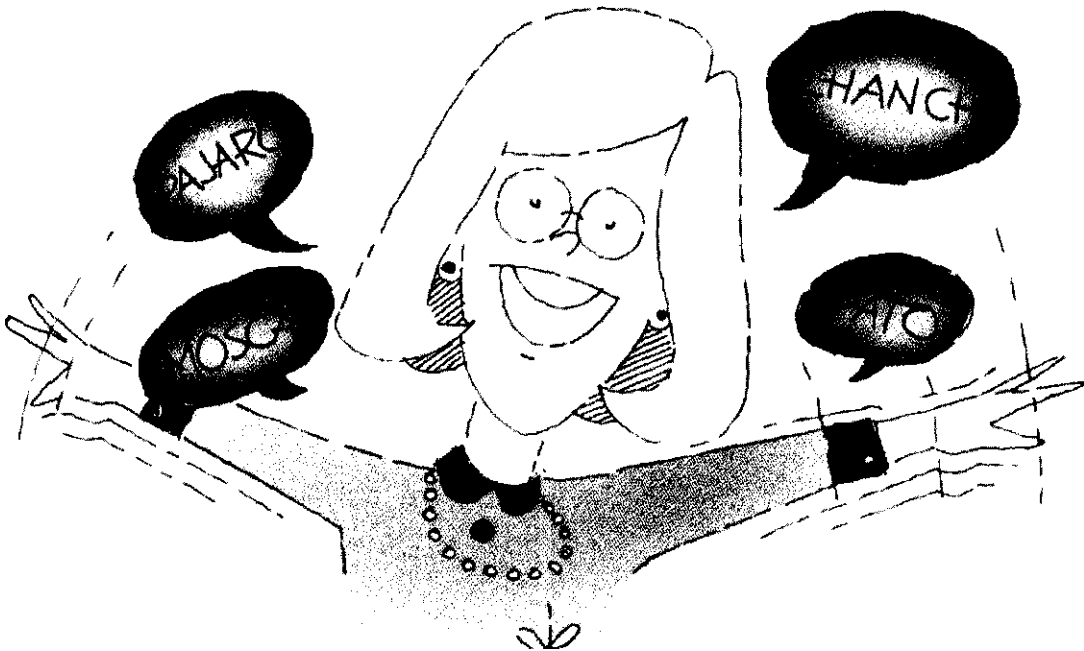
- 3 Para finalizar el juego se puede pedir que dibujen aquello que más les gustó imaginarse. Luego se puede montar la exposición "Lo que ven los niños con su imaginación".



Vuela-vuela

OBJETIVO:

Atención, concentración.


PROCEDIMIENTO:

- 1 Todos los niños sentados en círculo, el animador dice vuela-vuela y hace un gesto con los brazos, al mismo tiempo que nombra animales, insectos, aves, etc., que vuelen.
- 2 Los jugadores deben responder vuela-vuela cuando corresponda, es decir, cuando el ave, insecto o animal que se nombró vuele realmente. Cuando el animador nombra un animal que no vuele los jugadores no deben responder vuela-vuela.

El que se equivoca da una vuelta trotando alrededor del círculo.

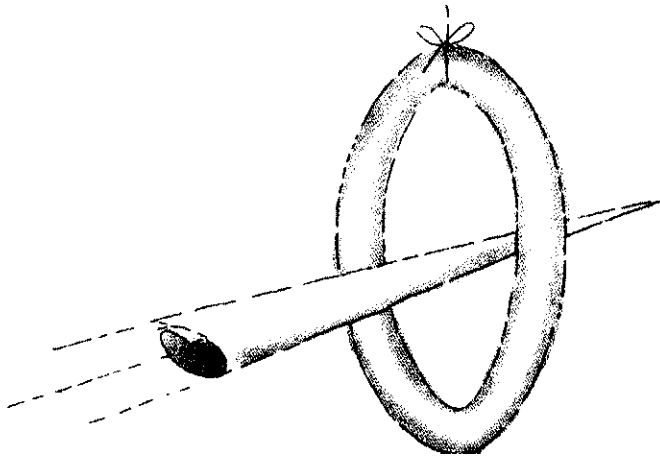
variacion

Quien hace de animador puede ir rotando; de esta manera, quien se equivoque pasa a nombrar los objetos: además, se puede agregar "nada-nada" y nombrar animales, y peces.

JUEGOS AL AIRE LIBRE I

OBJETIVO:

- _ Colaboración y trabajo en equipo, puntería, fuerza y
- _ destreza física.

**MATERIALES**

- plumillas de papel
- un aro plástico
- un palo que emule un bate
- coquitos de eucaliptus
- una caja de cartón con varios objetos (más de 10) dentro
- un pañuelo
- un balde con agua
- piedras
- una cuerda de 10 m aproximadamente.

PROCEDIMIENTO:

1 Los participantes están divididos en equipos con igual número de jugadores cada uno. El juego se realiza con 6 equipos.

Antes de iniciar el juego se determinan 6 "estaciones" diferentes, con distintas tareas a realizar en cada una. Cada grupo se ubica en una de ellas.

Todos los equipos tienen un representante que llevará una cartola para ir anotando el puntaje obtenido por el grupo en cada estación.

2 Al pitazo del animador los grupos realizan la tarea correspondiente a su estación; para eso contarán con 3 minutos. El animador debe controlar el tiempo, de manera que todos los grupos comiencen y terminen al mismo tiempo.

En cada estación los jugadores deben pasar uno por uno realizando la prueba. Se trata de hacer el máximo de puntos en el lapso de tiempo asignado.

Una vez finalizado el tiempo, el animador y el representante grupal contabilizan el puntaje obtenido por el grupo y lo anotan en la cartola destinada a ello.

- 3 Finalizada la etapa anterior, todos pasan a la siguiente estación; la rotación se realiza hacia la derecha.

ALGUNAS SUGERENCIAS DE ESTACIONES:

- ▶ Tirar plumillas de papel a través de un aro ubicado a dos metros.
- ▶ Cachipún tradicional, cada jugador pasa por el animador jugando cachipún. Si gana vuelve a jugar, si pierde o empata debe volver a ponerse en la fila y esperar nuevamente su turno.
- ▶ Batear coquitos de eucaliptus, arrojados por el animador a 2 m de distancia; punto por cada coquito bateado.
- ▶ Memoria visual: el animador muestra durante tres segundos los objetos que están dentro de una caja de cartón tapada (estos objetos, que el animador ha ubicado previamente, no deben ser menos de diez y de distinta naturaleza, por ejemplo: un lápiz, tijeras, una piedra, un cuaderno, alfileres, etc.). El equipo debe anotar en una hoja el máximo de objetos posible; se otorga un punto por cada acierto.
- ▶ Sacar objetos del fondo de un balde con agua (por ejemplo, piedras de regular tamaño).
- ▶ Correr amarrados: todo el grupo está amarrado por la cintura. Así dispuestos todos juntos deben correr un trayecto previamente delimitado y marcado. Se gana un punto por cada vuelta.

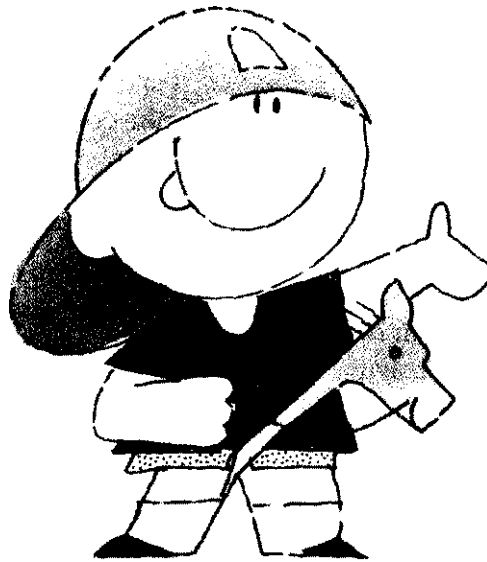
IMPORTANTE

- Que esté claro el sentido de la rotación, es decir, que los equipos sepan cuál es la siguiente estación a la que deben pasar.
- Que exista una persona encargada en cada estación que explique con claridad lo que se le pide al equipo.
- Que estén marcadas las metas, blancos o puntos de partida que se necesitan en cada una de ellas, etc., para que todos los equipos jueguen en igualdad de condiciones.
- Deben anotarse bien los puntajes, es decir, que el criterio de asignación de puntos sea claro y el mismo para todos (por ejemplo, un punto por cada prenda de ropa o por cada punto en el cachipún o por cada coquito de eucaliptus bateado, etc.).
- Que se controle el tiempo. Los tres minutos por estación deben ser siempre tres minutos.

Las cruzadas (Gymkhana)

OBJETIVO:

- Trabajo en equipo, colaboración, fuerza, resistencia y velocidad.



MATERIALES:

- palos de escoba o escobas disfrazadas de caballos
- dos sillas
- varios chicles
- agujas e hilos
- varios panes
- 1 mesa.

PROCEDIMIENTO:

1 Se forman equipos con igual número de participantes; cada equipo está formado detrás de la línea de partida.

El primer jugador está "montado en su caballo" (un palo de escoba previamente decorado para ello).

La meta se ubica a 20 m de la partida y existen obstáculos para llegar a ella.

Al pitazo del animador el primer jugador debe correr en su "caballo" realizando las distintas pruebas para llegar a la meta.

2 Una vez alcanzada la meta, el jugador vuelve corriendo a la partida y entrega el "caballo" al segundo compañero, quien repite la rutina.

Las cruzadas continúan de la misma manera hasta que todos los jugadores hayan pasado por las distintas pruebas.

ALGUNAS SUGERENCIAS DE OBSTÁCULOS:

- ▶ Subir - bajar: si es posible, ubicar dos sillas tocándose por el respaldo para que los jugadores suban por una y salten por la otra.
- ▶ En una mesa ubicada a 3 m del obstáculo anterior buscar un chicle en un plato con harina y hacer un globo.
- ▶ En una mesa ubicada a 3 m del obstáculo anterior enhebrar una aguja.
- ▶ En una mesa ubicada a 3 m del obstáculo anterior, comerse un pan.

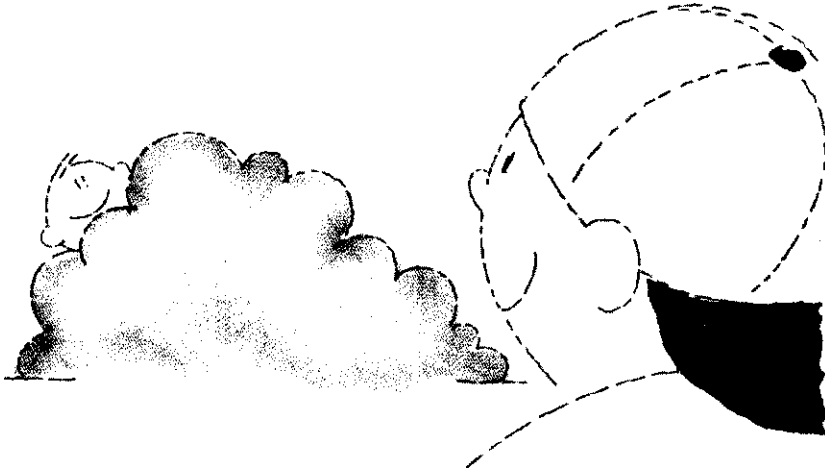
VARIACION

El animador puede designar colores a cada equipo puede designar colores banderitas o distintivos del color según corresponda. Puede asignar tiempo para que los equipos recuperen todos sus distintivos, por ejemplo: en 5 minutos qué equipo recupera más distintivos. De esta misma manera podemos poner piezas de un rompecabezas (de no más de 30 piezas); mientras se recuperan las piezas, otros arman el rompecabezas. En 7 minutos ¿quién armó el rompecabezas?

Jambacale

OBJETIVO :

Velocidad de reacción,
astucia.


MATERIALES:

espacio abierto.

PROCEDIMIENTO:

1 El jambacale es un juego de escondidas que se puede realizar durante un paseo o a lo largo del día.

Cuando el animador grita "Jambacale" todos los jugadores deben correr a esconderse.

El animador contará del 1 al 10 en voz alta y sin moverse de su lugar. Una vez que haya terminado de contar, sin moverse de su sitio intentará "pillar" a alguno de los jugadores; si no lo logra deben salir de sus escondites y reunirse con él.

2 La próxima vez que él grite "Jambacale" contará hasta nueve y procederá de igual manera.

Los jugadores pueden esconderse delante del animador. Sólo se puede dar por "pillado" al jugador cuando el animador termina de contar y no alcanza a esconderse. No se trata de descubrir el escondite sino de pillar al jugador antes de que logre esconderse.

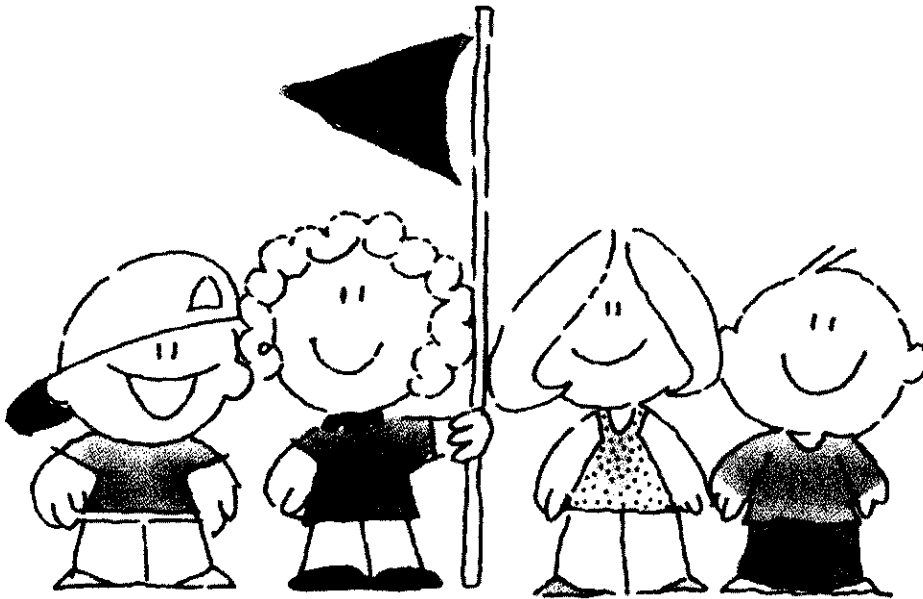
Cada vez que el animador grite "jambacale" habrá menos tiempo para esconderse, 8, 7, 6, así sucesivamente; la idea es llegar a contar 1.

Los jugadores que sean "pillados" se ubican cerca del animador y lo ayudan a "pillar" al resto de los compañeros.

La toma de la bandera

OBJETIVO:

Trabajo en equipo, colaboración, astucia, fuerza y velocidad.



MATERIALES:

dos palos con un género simulando banderas.

PROCEDIMIENTO:

1 Se forman 2 equipos de igual número de participantes; cada grupo debe tener una bandera. Ambos equipos se distancian lo suficiente para no verse y esconder sus banderas, pero en un lugar accesible.

2 El juego consiste en capturar la bandera del adversario y juntarla con la propia. Gana el equipo que lo logre primero.

Cada grupo debe organizarse de manera que pueda defender su bandera y capturar la del bando contrario.

30 juego se inicia con un pitazo del animador. Está prohibido agredir a los jugadores del equipo contrario; cada equipo debe buscar la mejor estrategia para poder apoderarse de la otra bandera.

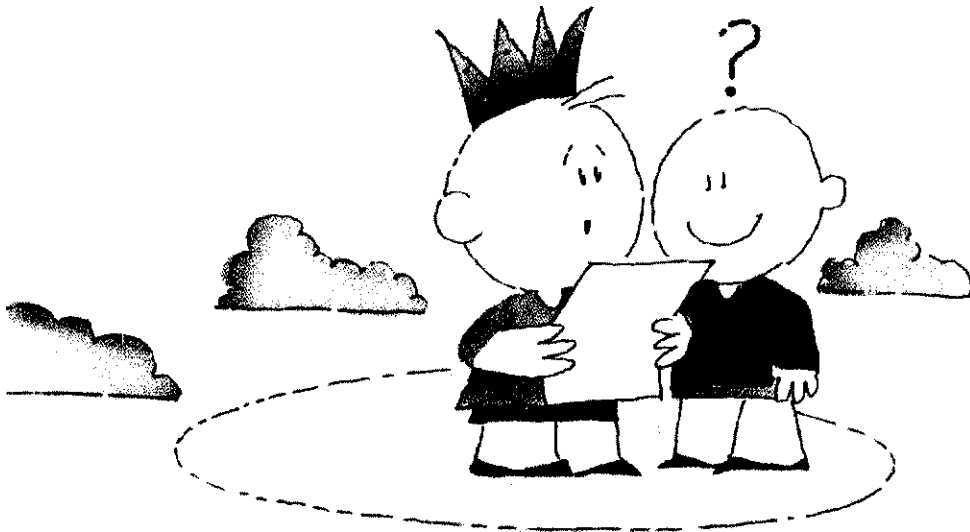
→ RECOMENDACION

Este juego dura entre 20 y 30 minutos. Se sugiere realizarlo en horas de menos calor y en lugares abiertos. Es recomendable, además, asignar un adulto o encargado de equipo para evitar roces agresivos entre los jugadores. Este juego es ideal para niños entre los 6 y 13 años, edades de grandes "proezas".

El correo del zar

OBJETIVO:

Trabajo en equipo, astucia y velocidad.



MATERIALES:

- una tiza o cuerda para marcar un círculo, papel y lápiz.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Personajes: el zar debe ser alguien que tenga poca disposición a moverse y gran capacidad de descifrar mensajes; tres mensajeros que han de ser veloces, resistentes y astutos.

En este juego son aliados el zar y sus tres mensajeros, el resto de los compañeros pertenecen a otro equipo.

Los mensajeros poseen un mensaje secreto para él.

El zar se encuentra protegido en su ciudad, que es un gran círculo bien demarcado, donde nadie, con excepción de los mensajeros, puede entrar.

El otro equipo pretende apoderarse del mensaje antes que ingrese a la ciudad y el zar logre descifrarlo; para esto debe capturar a sus mensajeros.

El animador es quien escribe el mensaje en clave dedicado al zar, el que se entrega delante de todo el equipo a los mensajeros, al lado de la ciudad del zar.

Una vez que los mensajeros tienen en su poder el mensaje, parten a esconderse lejos de la ciudad. Ellos pueden dividir el mensaje en 1, 2 ó 3 partes y repartírselo entre ellos o dejarlo en poder de un solo mensajero.

2 Una vez lejos y definido quién o quiénes llevan el mensaje y cuál es el plan para entrar en la ciudad, el animador, con un pitazo, da por iniciado el juego.

Los mensajeros deben intentar, como dé lugar, llegar a la ciudad del zar y dejarle el mensaje para que éste lo descifre. Los mensajeros deben evitar ser descubiertos y atrapados por los adversarios, quienes al capturar a uno de ellos lo registrarán, para interceptar el mensaje; luego deben dejarlo en libertad.

30 equipo adversario del zar debe organizarse para vigilar la ciudad, mientras otros capturan a los mensajeros.

Gana el juego el equipo que logre descifrar el mensaje.

IMPORTANTE

- éste es un juego de equipo
- es un juego de astucia
- en lo ideal se debe realizar a campo abierto.

SUGERENCIA DE MENSAJE:

Palabra clave:

MURCIELAGO

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Mensaje:

815910 Z83 425D8D10 H10Y P103 78
N10CH6 S638S 8T848D10 P103 78
36T89283D58

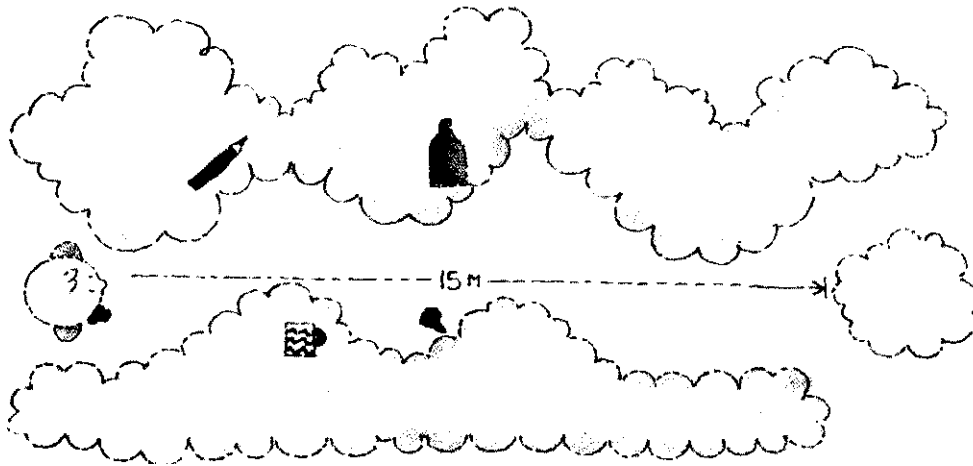
Traducción:

"Amigo zar: cuidado, hoy por la noche serás atacado por la retaguardia"

Sendero de sorpresas 0)

OBJETIVO:

▶ Observación.


MATERIALES:

diversos objetos fabricados por el hombre.

PROCEDIMIENTO:

1 En un lugar de paseo, o en el parque o plaza, el animador del juego delimita unos quince metros de sendero o trayectoria y coloca a lo largo de ellos de diez a quince objetos fabricados por el hombre. Algunos de los objetos deberán colocarse de tal manera que sean claramente visibles, otros deben disponerse de manera que se confundan con el entorno.

El animador debe mantener en secreto el número de objetos que ha escondido.

2 Los niños irán caminando por el sendero en fila india. Lo importante es que entre la entrada de uno y la salida de otro exista un intervalo de tiempo. Esto significa que cada niño realiza el recorrido individualmente.

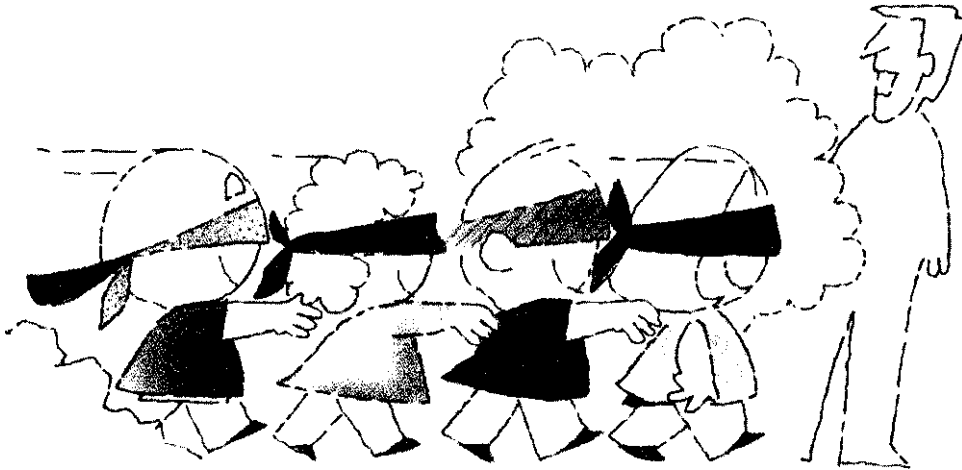
Los niños -durante el recorrido- deberán localizar los objetos escondidos, pero no podrán sacarlos de su lugar. Al llegar al final del tramo deben comunicarle al oído al animador cuántos objetos han visto. Si ninguno de ellos ha logrado verlos todos, el animador dirá al grupo de niños cuántos han descubierto, agregando: "Pero aún hay más". Entonces se da a cada uno una segunda oportunidad para pasar por el sendero e intentar dar con la totalidad de los objetos ocultos.

3 El juego termina cuando se han descubierto todos los objetos ocultos; además, el animador puede narrarles a los niños cómo algunos animales cambian de coloración para protegerse de sus depredadores; si aún hay tiempo y entusiasmo se puede ir en busca de insectos, arañas, etc.

Pasear formando gusanos

OBJETIVO:

Concentración, desarrollo de los sentidos.



MATERIALES:

vendas.

PROCEDIMIENTO:

1 Esta actividad se realiza en un lugar apartado y secreto, es ideal donde exista algún interés especial, un río o canaleta, rocas o piedras grandes, árboles, etc.

El animador del juego venda los ojos a los niños y los ubica en fila, cada uno debe tomar con ambas manos el hombro del compañero que se halla delante suyo. De esta manera formarán un gran gusano.

2 animador irá señalando el camino, los niños deben prestar atención a los olores, ruidos, las fallas del camino, deben estar atentos -con todos los sentidos- captando cuanto les rodea.

3 animador debe ir haciendo frecuentes paradas, especialmente en lugares con algún interés especial (una caída de agua, una roca gigante, un arbusto muy oloroso, etc.).

El animador debe conducir al "gusano gigante" por distintos lugares, haciendo el recorrido variado y con múltiples estímulos. Cuando hayan llegado al final, los niños tendrán que encontrar el camino de vuelta por sí solos.

4, Es posible, si tenemos materiales a la mano, que los niños dibujen un mapa reconstruyendo la trayectoria, antes de comenzar el regreso.



RECOMENDACION

El número ideal de niños para formar un gusano es 6.

VARIACIONES

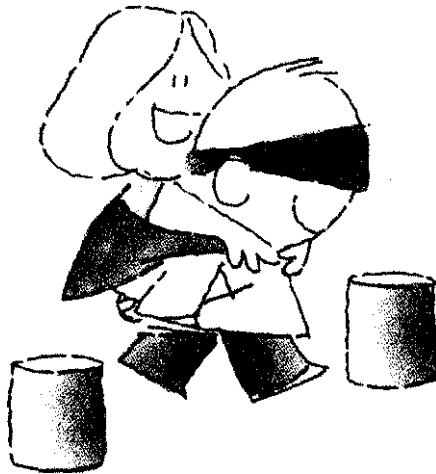
Si no tenemos posibilidad de llevar a los niños a lugares muy apartados podemos acondicionar el parque o la plaza cercana como un trayecto interesante. En este caso la consigna debe ser reconstruir con exactitud el recorrido realizado.

Otra variante a realizar en el parque, plaza o patio de la escuela es vendar los ojos de los niños y conducirlos a un lugar cercano que resulte interesante. Se les pide que exploren los alrededores con las manos hasta conocer el lugar lo mejor posible. Una vez que lo realicen, se los lleva al punto de partida, se les quitan las vendas y se les pide que señalen el lugar que han explorado con las manos.

El caballito ciego

OBJETIVO:

Atención, concentración,
ubicación espacial, fuerza.



MATERIALES:

- Ⓞ vendas
- obstáculos (sillas, tarros, cuerdas).

ALGUNAS SUGERENCIAS DE RECORRIDO SON:

- Zigzagueo cuando aparezcan "tarros" en el camino.
- Vuelta alrededor cuando aparezcan "sillas" en el camino.
- Apurar la marcha en zona de "cuerdas". Cuando caballo y jinete hayan cumplido el recorrido se cambia los papeles y se vuelve al punto de partida.

PROCEDIMIENTO:

- 1 La persona que anima el juego marcará un trayecto de más o menos 10 m, disponiendo en el trayecto distintos obstáculos; estos deben estar de acuerdo con la edad y características de los niños con quienes se realiza la actividad.

Los niños se disponen en parejas: uno hará el papel de jinete y tendrá los ojos descubiertos, el otro será caballito y estará vendado.

- 2 Caballo y jinete se ubican en el punto de partida: cuando el animador dé la partida, el jinete montará "al apa" del caballo y lo guiará por el trayecto, según las indicaciones para el recorrido.

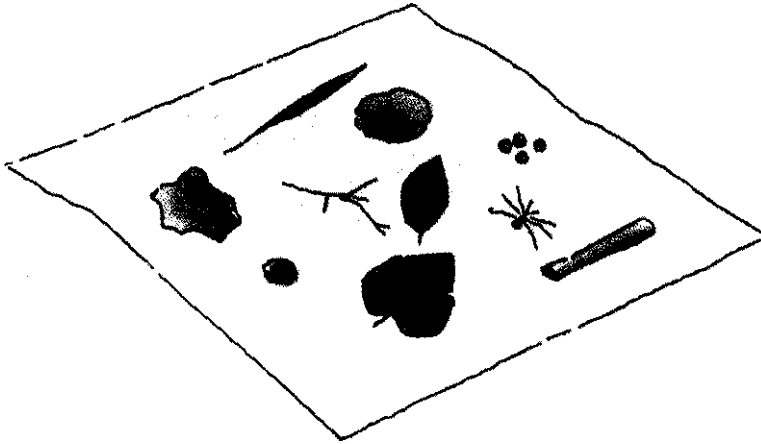
VARIACION

En un recorrido más corto, 5 a 6 M, el jugador vendado se ubica en el punto de partida y el otro en la meta. Este último debe guiar a su compañero dándole indicaciones por dónde debe caminar. Una vez que el "vendado" llega a la meta hay cambio de papeles. En este momento, el animador debe variar el recorrido para que iguale en grado de dificultad al anterior recorrido.

Busca uno igual

OBJETIVO:

® Memoria visual, observación.



MATERIALES:

- 2 pañuelos
- diferentes objetos de la naturaleza (hojas, piedras, semillas, insectos, etc.).

PROCEDIMIENTO:

1 El animador reúne en un pañuelo unos diez objetos pertenecientes a la naturaleza, como piedras, semillas, ramas, etc., y cubre todo esto con otro pañuelo.

Luego, levanta el pañuelo que cubre los objetos y los muestra a los niños durante 20 segundos, para que éstos puedan verlos bien.

Una vez que los han observado, los niños se organizan en tríos con el fin de juntar otros objetos idénticos o muy parecidos.

Cuando todos hayan juntado los objetos, los tríos deben ir mostrándolos y luego comparándolos con los que el animador mostró originalmente.

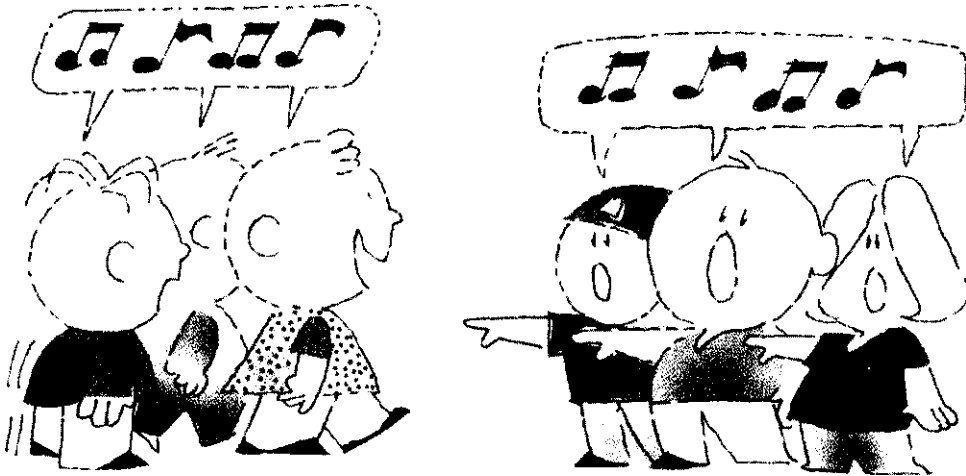
VARIACION

Se puede pedir a los niños que no muestren los objetos encontrados por ellos. El animador irá tomando uno por uno los objetos que tiene bajo el pañuelo y cuenta algo interesante sobre cada uno. Entonces pregunta a los niños si tienen algo igual. ¿Quién puede contar algo más sobre este objeto?

La captura

OBJETIVO:

▷ Velocidad de reacción.



MATERIALES:

- ◊ 2 pañuelos de distinto color (azul y naranja)
- un espacio desocupado.

PROCEDIMIENTO:

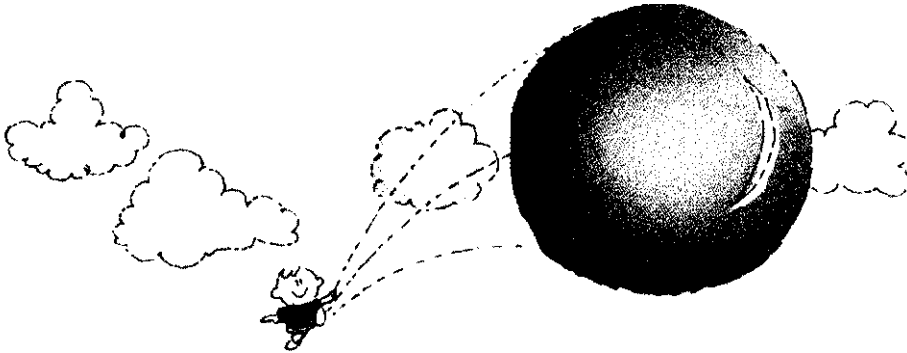
- 1 Se forman dos grupos con igual número de participantes. Ambos por separado preparan un canto de guerra y un paso de marcha (un grupo es naranja y el otro azul).
- 2 A la señal del animador - que está ubicado al centro del salón o espacio dispuesto para el juego -, los grupos se acercan marchando y cantando lo más fuerte posible. La idea es cantar más fuerte que el equipo contrario y lograr que su canto no se escuche.
- 3 Cuando los grupos se encuentren a corta distancia entre sí, el animador lanza el pañuelo naranja al aire; en ese momento, todos los jugadores pertenecientes a ese equipo corren de regreso por donde venían, mientras los azules los persiguen y viceversa.
- 4, Los jugadores que alcanzan la línea de fondo se salvan; si son capturados pasan a formar parte del otro equipo.

Gana el equipo que termine el juego con más número de jugadores.

La pelota escondida

OBJETIVO:

© Velocidad, astucia.



MATERIALES:

- una pelota
- espacio y lugares para esconderse.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Se elige a dos jugadores que harán el papel de "pilladores", los que deben ser ágiles y veloces.

Se ubica la pelota al centro del patio. Comienza un jugador cualquiera lanzando el balón lo más lejos posible. En ese momento los otros jugadores corren a esconderse. Tienen para ello el tiempo que transcurra desde el lanzamiento hasta que uno de los pilladores tome la pelota y la ubique nuevamente en el centro del patio.

- 2 Los jugadores deben esconderse y evitar ser descubiertos; si los "pilladores" ven a uno de los compañeros escondidos deben gritar su nombre y al mismo tiempo tocar la pelota. La pelota representa la "capacha".

- 3 Si cualquier jugador lanza la pelota se "liberan" todos los compañeros pillados, que deberán correr a esconderse nuevamente.

La idea del juego es volver a lanzar el balón, que ha sido puesto por los pilladores en un lugar visible y central.

El juego finaliza cuando los pilladores han descubierto a todos los jugadores.

➔ RECOIENDACION

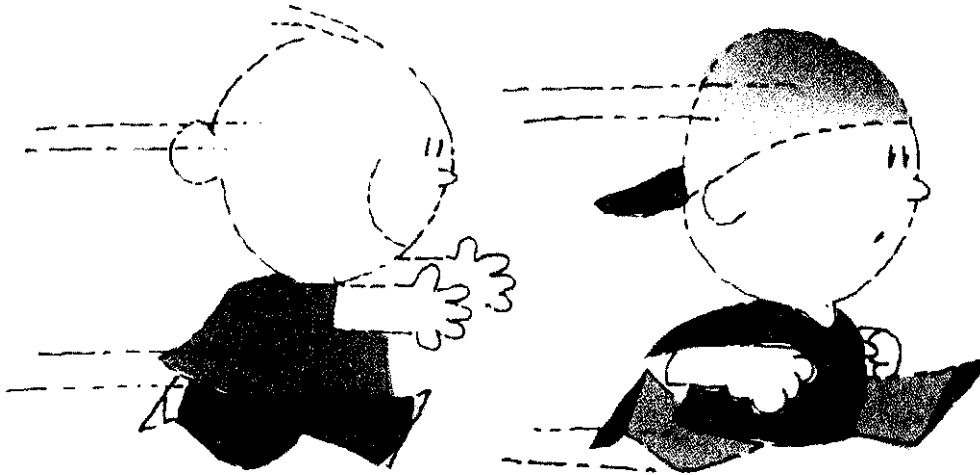
Cambiar a los pilladores cuando sea necesario.

Terminar el juego antes de que este pierda interés para los jugadores, aunque no se haya pillado a todos.

Caballos - Camellos

OBJETIVO:

Velocidad de reacción,
resistencia.



MATERIALES

- espacio delimitado de 20 metros.

PROCEDIMIENTO:

1 Se forman 2 equipos con igual número de participantes. Los equipos están dispuestos en fila, frente a frente, en la mitad del espacio delimitado para el juego.

Un equipo serán caballos y otro camellos.

2 Cuando el animador nombre a uno de los animales, por ejemplo, camello, el equipo nombrado debe correr y los otros pillan. Los jugadores deben correr hasta la línea de fondo donde quedan libres; los pillados pasan a ser parte del otro equipo.

3 animador irá agregando dificultad al juego, pidiéndoles a los participantes que se sienten en el suelo frente a frente, que se pongan espalda con espalda, etc.

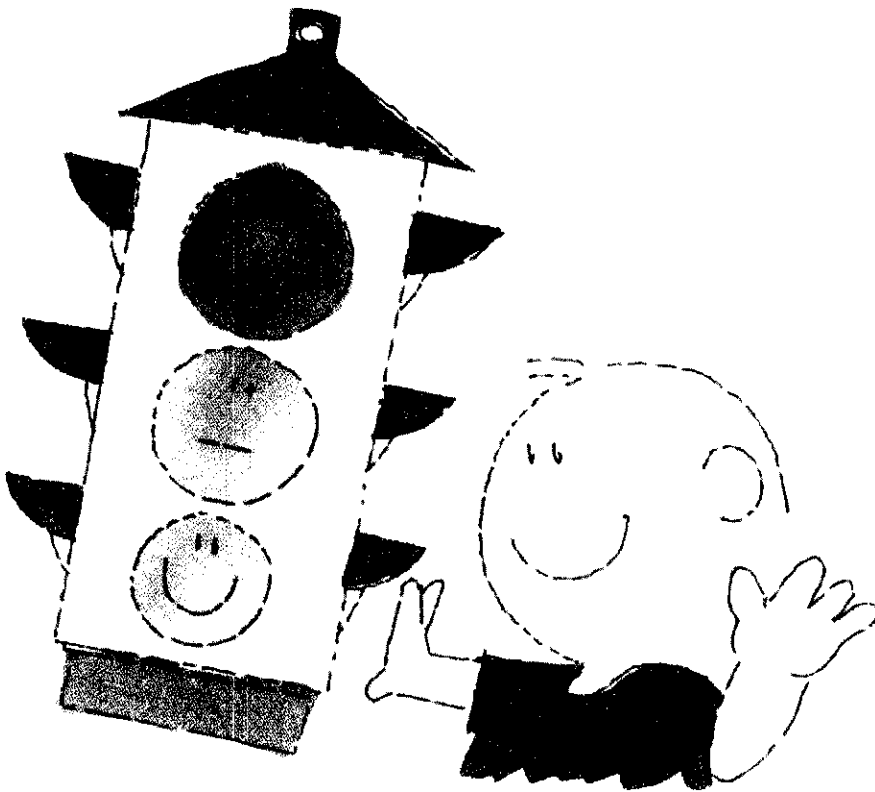
Finaliza el juego cuando un equipo ha capturado completamente al otro.



El semáforo

OBJETIVO:

> Velocidad de reacción, astucia.


PROCEDIMIENTO:

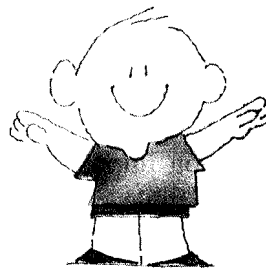
- 1 Se delimita una cancha de 10 m de largo y se elige un jugador que hará de "semáforo".

El jugador "semáforo" se ubica en la línea de llegada, mientras que el resto de los compañeros lo hace en el otro extremo, en la línea de partida.

- 2 El juego consiste en llegar a la línea de fondo, "respetando las leyes del tránsito". Cuando el "semáforo" esté de espaldas, es "luz verde", entonces todos pueden correr y avanzar; si está de frente es "luz roja" y hay que detenerse.

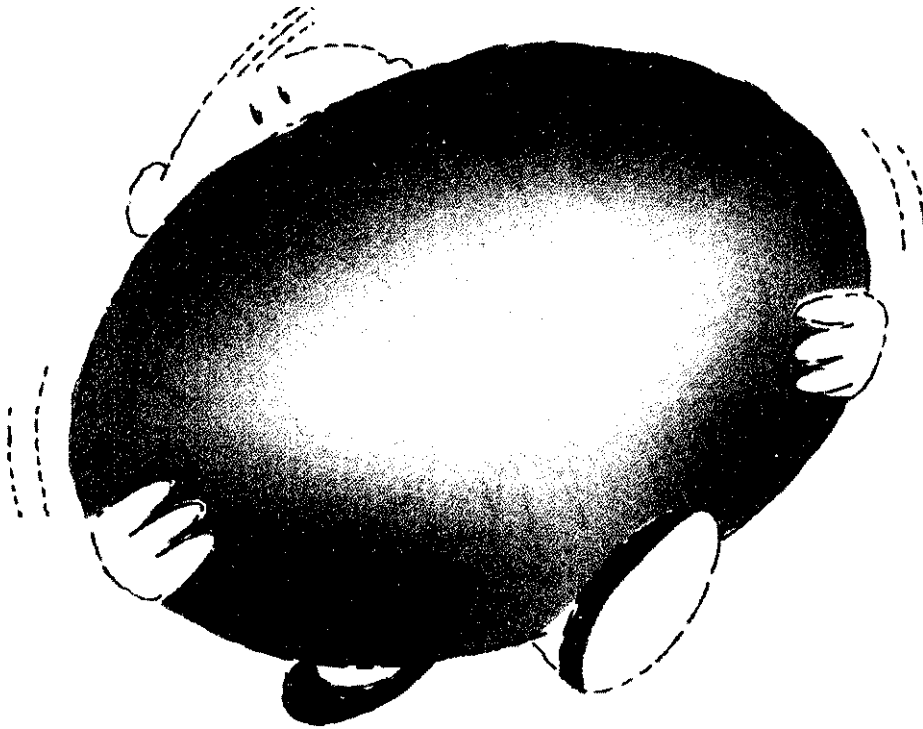
El jugador que no logra detenerse a tiempo sale de la "pista" y se ubica a los lados como "carabinero de tránsito" que ayudará al semáforo a detectar quiénes se mueven con luz roja.

El jugador "semáforo" debe cambiar constantemente de luz verde a roja para sorprender a sus compañeros.



Misión: imposible

OBJETIVO:
n Cohesión grupal.



PROCEDIMIENTO:

1 El monitor les pide a los equipos una prueba extraordinaria, procurando que su realización esté al alcance de los niños. Por ejemplo, traer un objeto muy original, o alguna fruta gigante de la estación: quién trae la sandía más grande.

Esto sólo si se puede, de lo contrario el monitor debe ingeniárselas para pedir a los niños una misión imposible entretenida, difícil pero realizable.

El juego se puede prolongar durante toda la jornada y, como prueba, puede estar inserto en una competencia más grande.

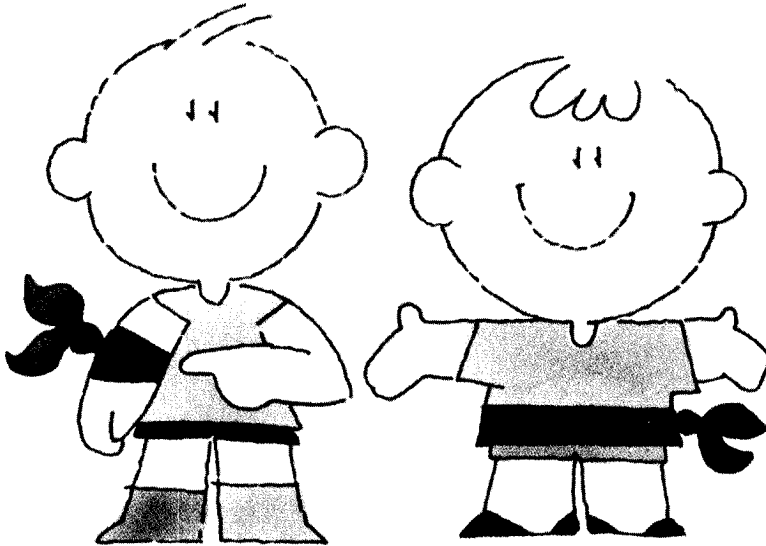
IMPORTANTE

La misión imposible debe ser para todos los grupos la misma.

Los rastreadores y los indios

OBJETIVO:

Estimular la coordinación visomotora y el trabajo en equipo.



MATERIALES:

- un pañuelo por jugador; la mitad de éstos deben ser blancos, la otra mitad de color.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Este juego se realiza con 12 niños como mínimo, que se dividen en dos grupos:
 - a) los indios, quienes tendrán los pañuelos de color y se los atan en los brazos;
 - b) los rastreadores se colocan el pañuelo blanco en la cintura.

2 Los pañuelos no deben estar atados con fuerza sino sólo sujetos, sin nudos.

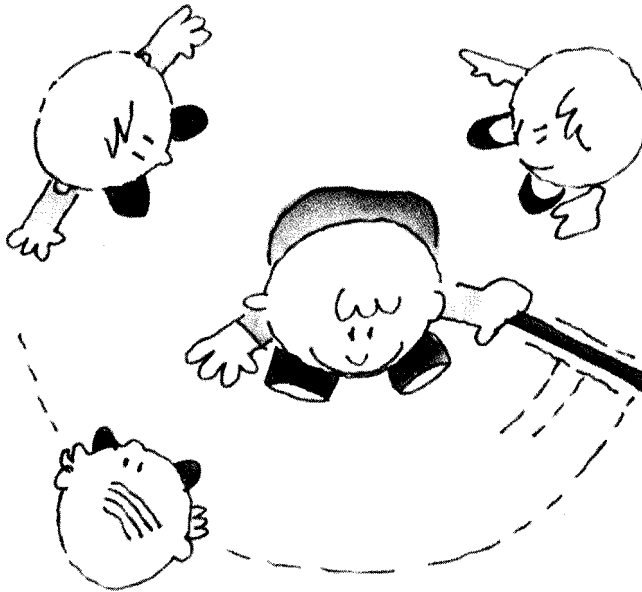
3 Al grito "adelante" cada grupo corre a arrebatarse los pañuelos al grupo contrario.

El juego termina cuando uno de los equipos ha capturado un mayor número o todos los pañuelos del equipo contrario.

La guadaña

OBJETIVO:

Estimular la coordinación motriz gruesa.



MATERIALES:

- ♦ una cuerda o un palo de 2 m aproximadamente.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Los jugadores forman un círculo. Quien anima el juego se ubica al centro de éste, sentado o agachado con una cuerda o un palo en sus manos.

El objeto del juego es el de mover la cuerda describiendo un círculo en el suelo de tal modo que el extremo de ésta pase por debajo de los pies de los jugadores. Estos deben evitar ser tocados por la "guadaña".

- 2 jugador que ha sido tocado debe retirarse del círculo.

Pueden hacerse variaciones y, en el caso de ser tocados, pueden dar prendas.

VARIACION

La guadaña puede pasar por sobre la cabeza o por debajo de los pies. Lo importante es que el animador avise con anticipación gritando "la guadaña va por arriba", "la guadaña va por abajo".

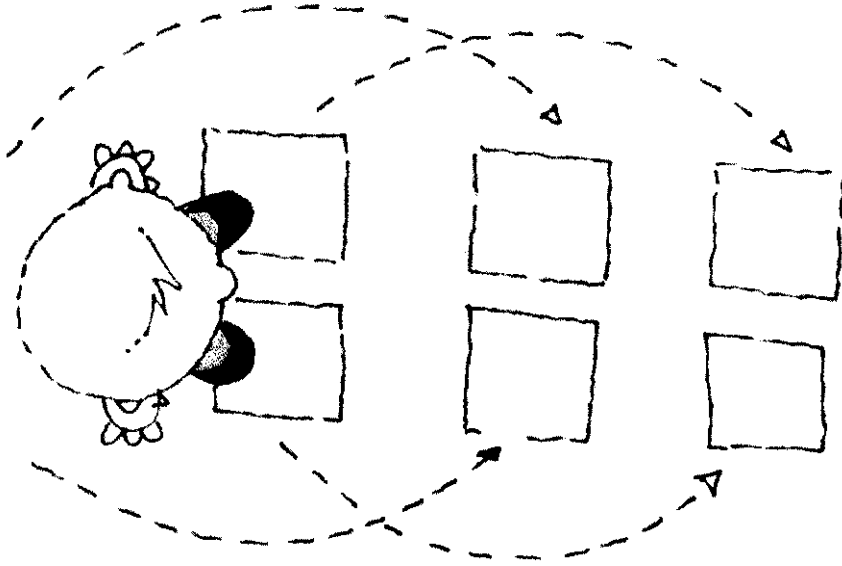
→ RECOMENDACION

Es recomendable que el animador repita por lo menos 2 veces cada movimiento para evitar golpes.

Saltando voy llegando

OBJETIVO:

t Desarrollo de la motricidad gruesa.



MATERIALES:

- 4 cuadrados de cartón de 50 cm por lado (dos para cada fila).

PROCEDIMIENTO:

- 1 Se forman 2 filas de igual número de participantes.

Se ubican dos cartones frente al primer jugador de cada fila; éste pondrá un pie sobre cada cartón.

Se fijará una meta a unos 10 m de distancia.

- 2 A una señal del animador los dos segundos niños de cada hilera moverán los cartones sobre los cuales irá colocando los pies su compañero, hasta llegar a la meta.

- 3 primer jugador permanece en la meta mientras el segundo regresa con los cartones a la fila. Entonces éste hará de primer jugador y el que le sigue en la fila le moverá los cartones hasta la meta. La situación se repite hasta que todos hayan pasado.

- 4 El primer jugador volverá a la fila para moverle los cartones al último participante.

¡Pasará... pasará y qué botella caerá!

OBJETIVO:

Estimular la capacidad de orientación espacial y de motricidad gruesa.



MATERIALES:

- varias botellas.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Se distribuirán las botellas en el suelo en una posición determinada.
- 2 Un jugador voluntario observará detenidamente las botellas, tratando de recordar la posición que ocupa cada una. En seguida se le vendan los ojos.
- 3 jugador debe intentar pasar entre las botellas sin derribar ninguna.

Mientras tanto, el resto de los niños repetirá en coro: **¡Pasará, pasará, qué botella caerá!**

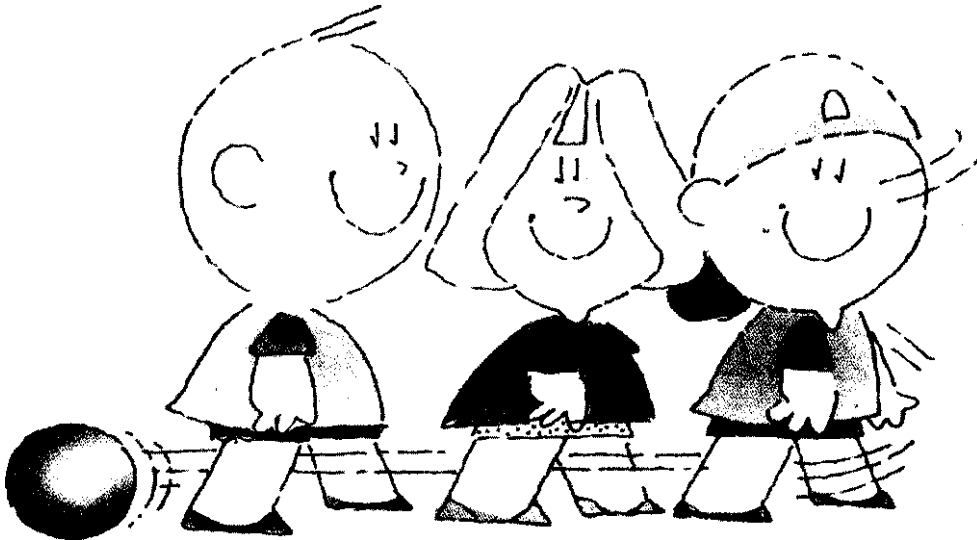
El niño que juega tendrá dos oportunidades.

El juego finaliza cuando todos los jugadores hayan intentado pasar 2 veces sin voltear las botellas.

La pelota y el túnel

OBJETIVO:

Estimulación de la coordinación motriz gruesa y del trabajo en equipo.



MATERIALES:

- una pelota.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Se forman dos equipos con igual cantidad de participantes.

Los jugadores de cada equipo se ponen en dos filas, con las piernas separadas. El primer jugador de cada equipo tiene la pelota.

- 2 A la señal del animador se inicia el juego.

El jugador que tiene la pelota debe tirarla hacia atrás por entre las piernas de sus compañeros, que están formando un túnel.

Cuando la pelota llegue hasta el último jugador éste debe tomarla, correr a ubicarla al inicio de la fila y volver a tirarla hacia atrás.

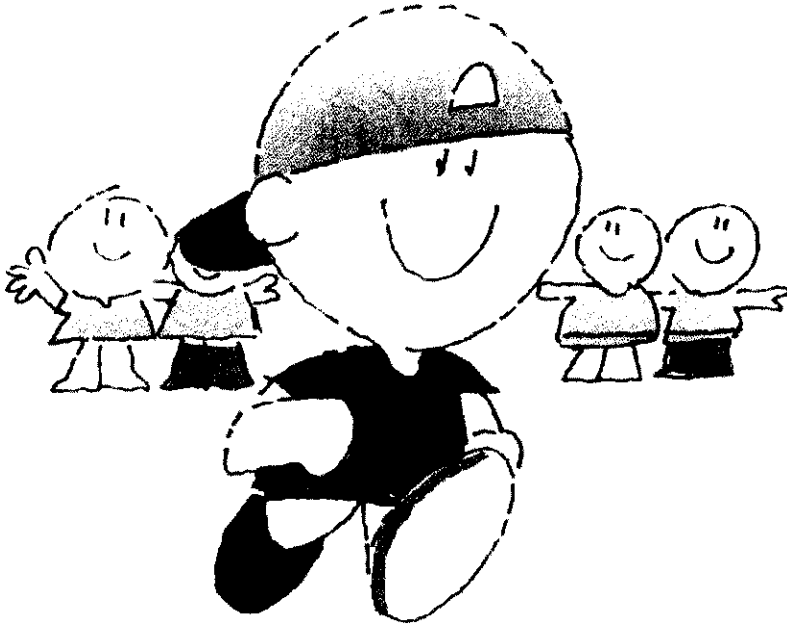
El juego continúa así hasta que el jugador que lo inició vuelva a estar en el primer puesto.

Gana el equipo que termine primero.

La posta del amigo

OBJETIVO:

Trabajo en equipo, velocidad y resistencia.



PROCEDIMIENTO:

- 1 Se forman equipos con igual número de participantes cada uno.

Cada equipo forma en fila detrás de la línea de partida. A 20 m de la línea de partida está claramente señalada la línea de fondo o meta.

- 2 A la señal del animador, todos los primeros jugadores de cada fila deben correr hasta llegar a la línea de fondo y luego volverse a tomar de la mano al segundo compañero de su fila. Cuando lo haya tomado de la mano, ambos deben correr hasta la línea de meta y regresar a buscar al tercer compañero.

El juego continúa así hasta que toda la fila esté tomada de la mano y corra hasta la línea de meta, y luego vuelvan y se ubiquen ordenadamente en su lugar.

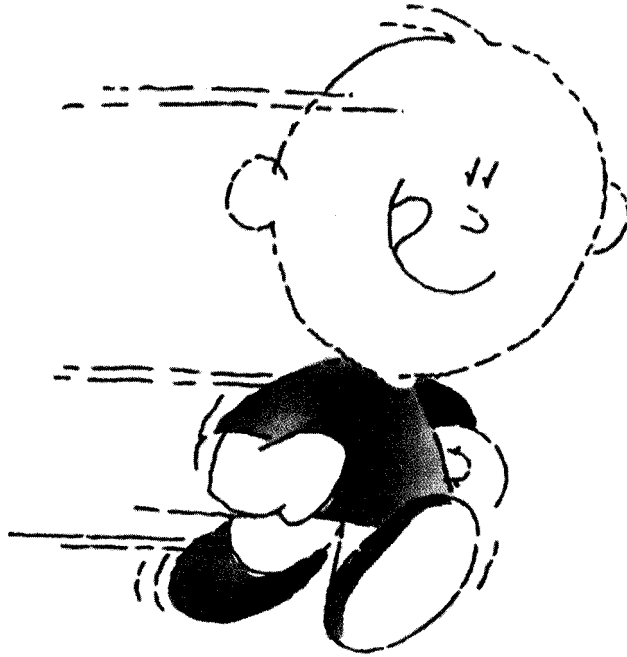
- 3 Termina el juego cuando una de las filas haya terminado.



La posta del trompo

OBJETIVO:

r Trabajo en equipo, velocidad y resistencia.



PROCEDIMIENTO:

- 1 Se forman equipos con igual número de participantes cada uno. Cada equipo se ubica en fila detrás de la línea de partida.
- 2 A la orden de la persona que anima todos los primeros jugadores de cada fila deben correr hasta el objeto que señala la meta, que está ubicado a 10 m de la partida, y dar 10 vueltas alrededor de él.

Una vez dadas las 10 vueltas (el animador debe vigilar que así ocurra), deben volver corriendo y tocar al compañero que sigue, quien debe realizar la misma acción.

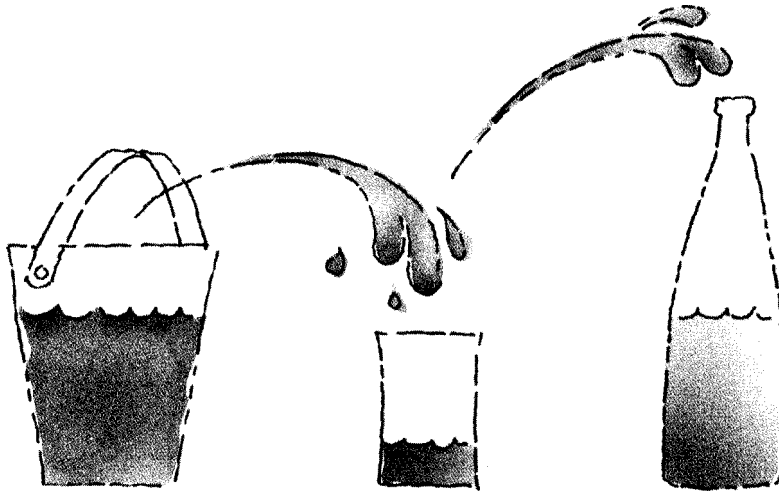
El juego continúa de esta manera hasta que todos los jugadores de la fila hayan dado las 10 vueltas a la meta.

- 3 Termina el juego cuando una de las filas haya concluido y los jugadores se encuentren ordenados en su lugar.

La posta de agua

OBJETIVO:

Trabajo en equipo, velocidad y coordinación.



MATERIALES:

- un balde con agua
- una botella por equipo
- un vaso por equipo.

PROCEDIMIENTO:

- 1 En el espacio donde se realizará el juego deben ubicarse los distintos elementos, en el orden que indica el dibujo.

Los participantes, formados en equipos, con igual número de jugadores cada uno, se ubican detrás de la línea de partida. Los primeros jugadores de cada fila están con un vaso en la mano.

- 2 A la orden del animador el primer jugador debe correr y llenar el vaso con el agua del balde, luego se dirige a la botella respectiva y vacía el agua en ella.

Realizada esta operación debe volver al balde, dejar el vaso en el suelo, correr a la fila y tocar al siguiente jugador.

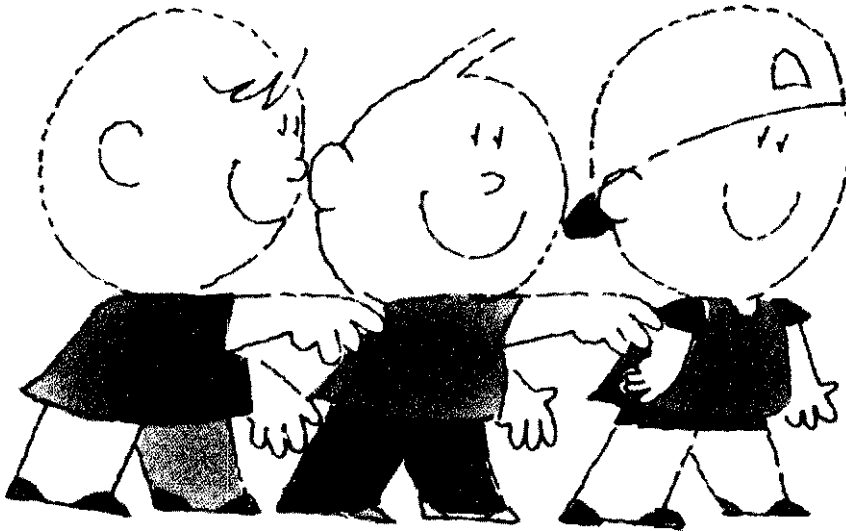
- 3 Cuando el primer participante vuelve a su fila, el segundo jugador debe correr hasta el vaso, llenarlo y vaciar su contenido en la botella, luego regresar dejando el vaso al lado del balde y retornar a la fila correspondiente.

- 4+ Termina el juego cuando hayan pasado todos los jugadores de un equipo y estén ordenados en su lugar.

La carrera de la culebra

OBJETIVO:

0 Trabajo en equipo, coordinación.



PROCEDIMIENTO:

- 1 Se traza una línea de partida y una línea de meta, bien visibles, ubicadas aproximadamente a 10 m una de otra.

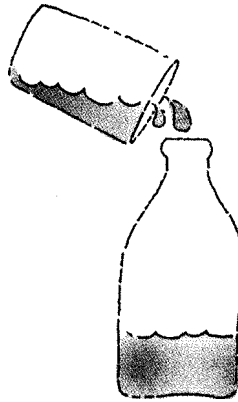
Los participantes se dividen en equipos con igual número de jugadores cada uno. Cada equipo está formado en fila detrás de la línea de partida.

- 2 A la primera orden del animador los jugadores deben tomarse de la siguiente manera:

El compañero de atrás sujeta al jugador que está delante de él: el pie izquierdo con su mano izquierda y el hombro derecho con su mano derecha. Cuando todos están unidos de esta manera forman una "culebra" y el animador dará la segunda señal.

- 3 A la segunda señal del animador, los equipos deben avanzar hacia la línea de meta. Termina el juego cuando uno de ellos pasa completamente la línea de meta, sin haberse soltado de los pies ni de los hombros.

Agua, por favor


OBJETIVO:

Fuerza y resistencia.

Animador

 Equipo A 1
xxxxx

5 m

0

5 m

 Equipo A 2
xxxxx

 Equipo B 1
xxxxx

 Equipo B 2
xxxxx

 Equipo C 1
xxxxx

 Equipo C 2
xxxxx

MATERIALES:

6 botellas plásticas de 1 1/2 litros por equipo.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Se forman equipos con igual número de jugadores, idealmente un número par.

Los equipos, a su vez, se dividen en dos subequipos, y se ubican en la cancha como lo indica el dibujo.

- 2 Los primeros jugadores de ambas filas de los equipos en juego (A1 y A2; B 1 y B2; C1 y C2) llevan una botella. La botella de la fila A1 contiene agua y los jugadores de la fila A2 tienen la botella vacía.

- 3 Los participantes se sujetarán el pie izquierdo con la mano izquierda, llevando en la mano derecha la botella correspondiente.

- 4, A la orden del animador, los jugadores deben acercarse a la línea central. Una vez ahí, el animador contará: 1-2-3. En este intervalo, los jugadores, sin soltarse el pie, tratarán de llenar la botella vacía sin derramar el agua.

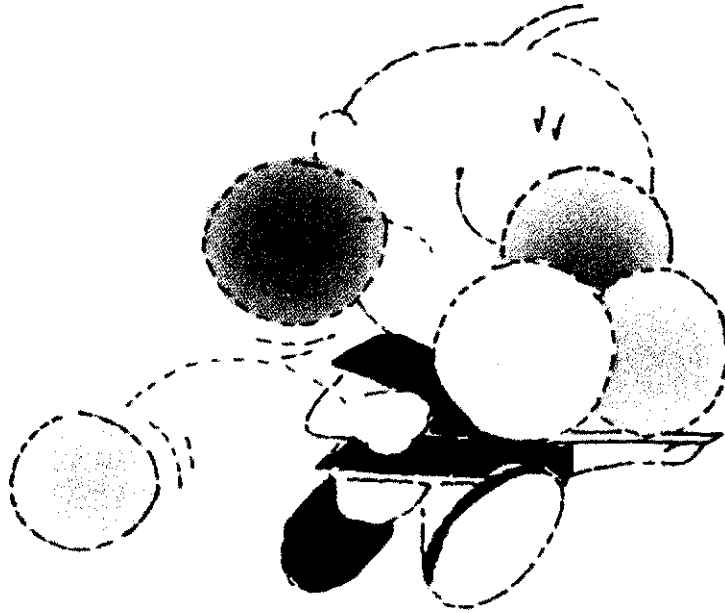
- 5 Terminado el tiempo, deben volver a su fila y entregarles la botella a los segundos de cada fila.

El juego termina cuando uno de los equipos ha logrado llenar la botella.

Carrera de globos

OBJETIVO:

↳ Velocidad e ingenio.



MATERIALES:

- ▶ bandeja grande de cartón
- 5 globos inflados por equipo.

PROCEDIMIENTO:

1 Los jugadores forman equipos con igual número de participantes cada uno.

Cada equipo se ubica en fila detrás de la línea de partida.

2 A la orden del animador los primeros jugadores de cada fila deben correr hasta la línea de meta, que está ubicada a 10 metros de la partida.

Los jugadores llevan sus respectivas bandejas llenas de globos inflados, con los que deben llegar a entregar la bandeja al compañero siguiente.

3 El juego sigue así, hasta que todos los jugadores hayan corrido llevando los globos.

JUEGOS AL AIRE LIBRE II

La búsqueda del tesoro

OBJETIVO:

Organización y creatividad grupal.



MATERIALES:

- una lista con pruebas entretenidas, igual para todos los grupos.

PROCEDIMIENTO:

1 El animador entrega a los grupos (con igual número de participantes), parejos en habilidades y entusiasmo, una lista con las siguientes pruebas (u otras):

- Juntar 20 monedas de 1 peso
- Hacer un sketch (todos participan)
- Conseguir un objeto original con su historia
- Traer una mascota del grupo
- Una pareja de disfrazados
- Juntar el autógrafo de 8 palos de fósforos quemados
- Juntar 10 hormigas vivas

El animador da 30 minutos para que los grupos hagan la recolección de los objetos.

Los grupos designan un responsable que presente las pruebas delante de un jurado previamente seleccionado.

2 Al cumplirse el plazo llama a todos los equipos, los cuales se ubican sentados a igual distancia del jurado y separados unos de otros.

Los grupos deben presentar: nombre y grito.

El jurado pide las pruebas de a una por cada grupo, como por ejemplo: presentar su mascota, luego traer las monedas, etc.

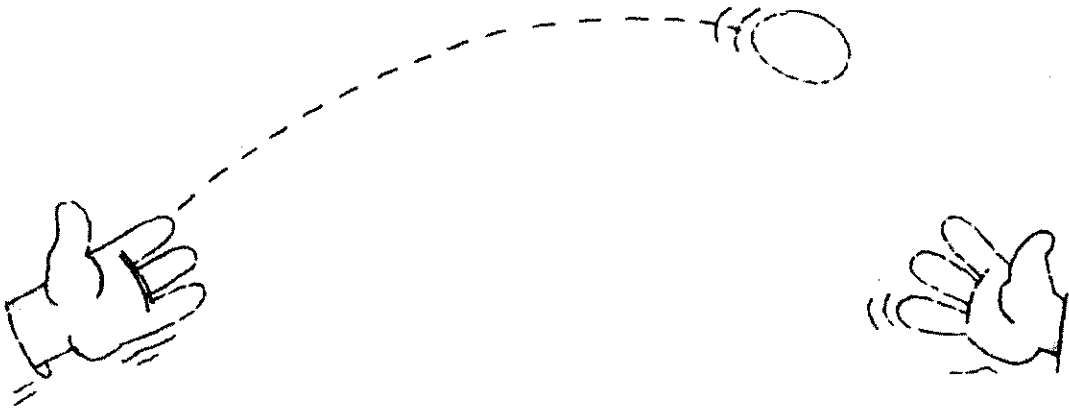
➔ RECOMENDACION

Se puede agregar un par de pruebas más, según la situación y lugar donde se desarrolle la actividad.

El vuelo del huevo

OBJETIVO:

Coordinación ojo-mano,
audacia.



MATERIALES:

- un huevo por pareja.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Los jugadores se ubican en parejas uno frente al otro. Cada pareja tiene un huevo.

El juego consiste en lanzarse el huevo y al momento de hacerlo cada jugador debe dar un paso atrás.

Las parejas tienen que alcanzar la máxima distancia posible, sin que el huevo se quiebre.

- 2 juego termina cuando a todas las parejas se les haya quebrado el huevo o quede una sola pareja que haya logrado separarse más que las otras sin haber quebrado el huevo.

Fútbol a ciegas

OBJETIVO:

Sentido de orientación.



MATERIALES:

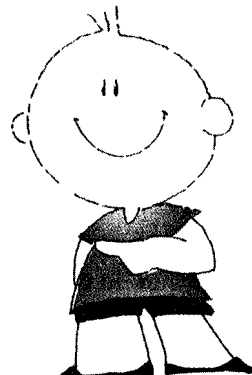
- una pelota
- un pañuelo para vendar los ojos.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Los jugadores, por turno, intentarán patear el balón, pero con los *ojos* vendados.
- 2 Al jugador que le toca patear se le pone el pañuelo en los *ojos*, se le permite que localice el balón con las manos o con los pies.

Hecho esto se retrocederá ocho o diez pasos y luego tratará de atinar a la pelota.

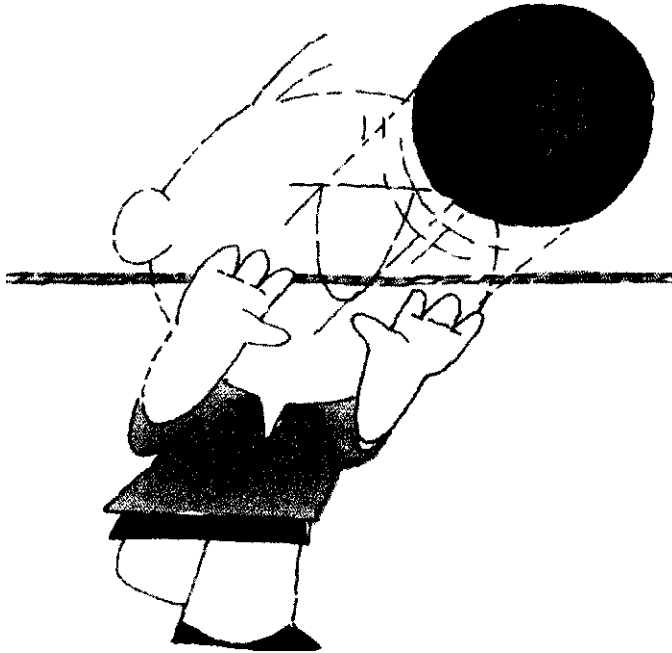
Cada participante puede intentar 2 veces patear la pelota.



Voleibol recreativo

OBJETIVO :

Trabajo en equipo, velocidad de reacción.



MATERIALES:

- una cancha rectangular de tamaño reducido
- un cordel más o menos bajo que reemplaza la red
- una pelota.

PROCEDIMIENTO:

1 Los participantes se dividen en 2 equipos con igual número de jugadores cada uno. Los jugadores deben hacer 3 toques o pases rápidos por lado.

Se anota punto cuando uno de los equipos pasa la pelota al otro lado y el equipo opositor no contesta, o contesta pasando la pelota por debajo de la cuerda.

2 La persona que anima el juego puede ir cambiando las reglas del juego dando las siguientes indicaciones:

3 toques o pases rápidos a cada lado

4 toques o pases rápidos a cada lado

5 toques o pases rápidos, 2 tienen que hacerlos mujeres

6 toques o pases rápidos, 2 tienen que hacerlos mujeres y uno alguien que tenga bigote, etc.

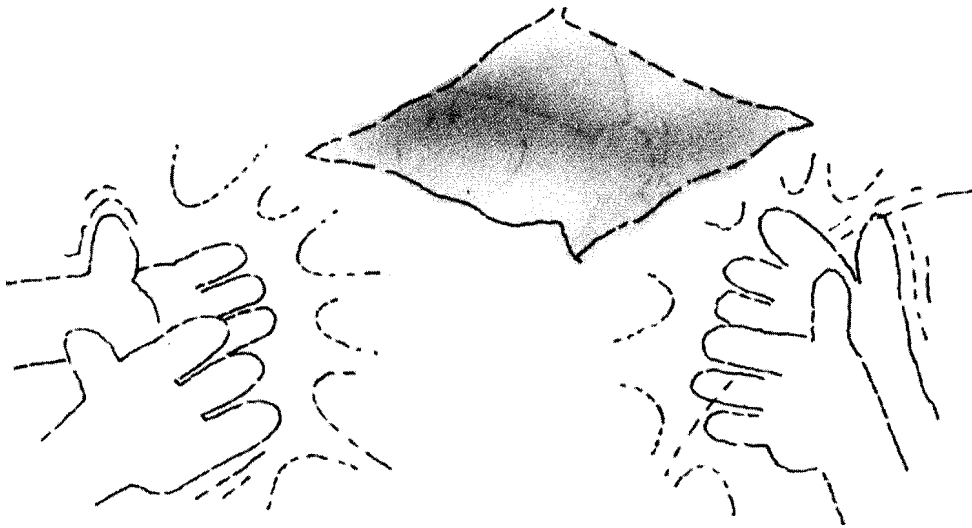
3 juego termina cuando uno de los equipos haya acumulado 10 puntos.

JUEGOS DE INTERIOR

Aplauso del pañuelo

OBJETIVO:

Animación, coordinación.


MATERIALES:

un pañuelo.



Tiempo: no más de cinco minutos.

PROCEDIMIENTO:

1 El grupo se ubica en círculo.

La persona que anima da las instrucciones: "aquí tengo un pañuelo, cuando yo lo suelte y esté en el aire, todos deben aplaudir".

"Si el pañuelo cae al suelo nadie aplaude. Si tomo el pañuelo con mis manos nadie aplaude".

"Sólo se aplaude al pañuelo cuando está en el aire".

2 La persona que anima debe jugar muy rápidamente con el pañuelo para "pillar" a los jugadores.

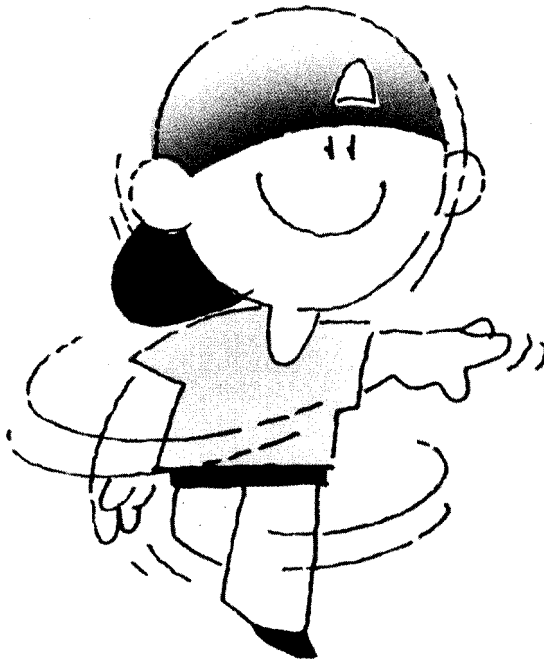
VARIACION

Es posible dividir a los jugadores en 2 ó 4 grupos, según el número de participantes de esta manera se puede realizar una minicompetencia entre ellos. En este caso, gana el grupo que aplaude sólo cuando correspon-

El baile de la chava

OBJETIVO:

Animación, movimiento corporal, memoria motriz



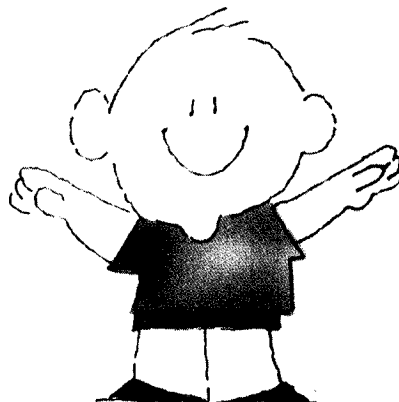
Tiempo: no más de diez minutos.

PROCEDIMIENTO:

- 1 El grupo se ubica en círculo. Todos están de pie.

El animador dice: "Yo le pregunto a la persona que está a mi derecha, ¿conoces el baile de la chava? Ella responde -No, ¿cómo se baila acá?-. Finalmente yo le contesto: -Se baila así- y le muestro un movimiento cualquiera". Ella debe hacerlo mismo con el jugador que está a su derecha, pero antes de agregar su movimiento debe bailar el mostrado por el jugador anterior.

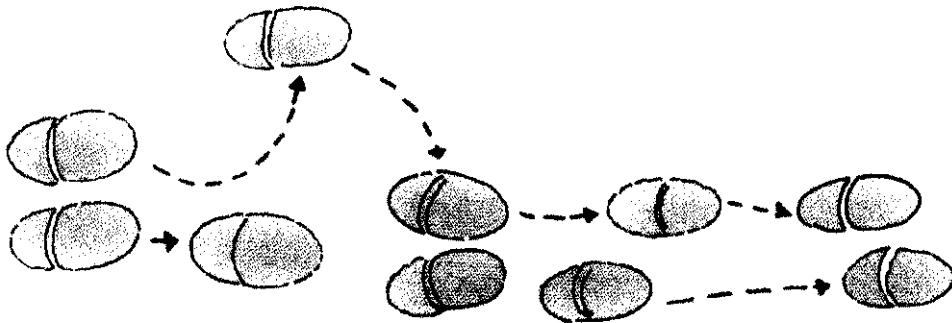
- 2 juego continúa así hasta el último jugador, de manera que cada uno agrega todos los movimientos hechos por sus compañeros.



La danza del polaco

OBJETIVO:

Energización, coordinación grupal.



Tiempo: no más de diez minutos.

PROCEDIMIENTO:

- 1 El grupo se ubica en círculo. Todos están de pie.

La persona que anima dice: "Todos vamos a repetir el siguiente verso:

ésta es la danza del polaco
que iba caminando,
bailando y cantando".

Luego continúa diciendo. "Mientras repetimos los versos, hacemos los siguientes movimientos: pie derecho abrir al lado, vuelta al centro, pie derecho adelante, vuelta al centro. Pie izquierdo abrir al lado, vuelta al centro, pie izquierdo adelante, vuelta al centro".

- 2 En un segundo momento el juego continúa repitiendo los versos, pero los movimientos se realizan a pies juntos, dando pequeños saltos; a la derecha, al centro, a la izquierda, al centro.

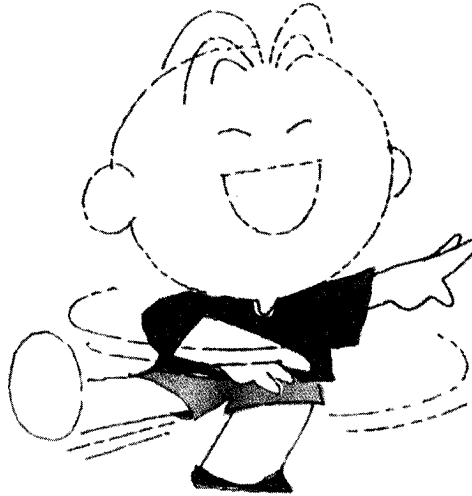
➔ RECOMENDACION

Para animar el juego, la persona que lo está dirigiendo puede decir que se agrupen, abrazándose, en pares, cuartetos, etc., para finalizar repitiendo el juego todos juntos, un par de veces.

Alí Babá y los 40 ladrones

OBJETIVO:

Animación, coordinación grupal, memoria motriz.



Tiempo: no más de quince minutos.

PROCEDIMIENTO:

- 1 El grupo se ubica en círculo. Todos están de pie.

La persona que anima dice: "todos vamos a repetir el siguiente verso:

"Alí Babá y los 40 ladrones"

- 2 Luego inicia el juego, haciendo un movimiento cualquiera (por ejemplo, cruzar y descruzar los brazos sobre la cabeza), que repite hasta el final del verso. En ese momento cambia a otro movimiento (por ejemplo, ponerse en cuclillas y de pie, sucesivamente). Al mismo tiempo, el compañero que está a su derecha comienza a realizar el primer movimiento que hizo el animador.
- 3 Cada vez que se inicie el verso se cambia el movimiento y la persona que está a la derecha inicia la repetición del movimiento anterior; a su vez, quien esté a su derecha hará lo mismo, y así suce-

sivamente, hasta que todos estén haciendo movimientos diferentes. Uno estará haciendo el primer movimiento, otro el segundo, otro el tercero, otro el cuarto, etc.

IMPORTANTE

Realizar movimientos fáciles, sencillos de repetir y distintos unos de otros.

La persona que anima el juego debe aclarar que sólo se pasa de un movimiento a otro cuando se inicia el verso nuevamente.

→ RECOMENDACION

Para agilizar el juego se recomienda iniciar la actividad por el lado derecho e izquierdo, simultáneamente.

El matrimonio

OBJETIVO:

Animación, integración grupal.



Tiempo: no más de quince minutos.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Los participantes se ubican en círculo. Todos deben estar sentados, excepto la persona que anima el juego.

El animador va agrupando, al azar, a los participantes en grupos de 5 a 10 personas (según el número de jugadores), sin que éstos dejen sus asientos, y les asigna un personaje o papel. Por ejemplo, "la novia", "el novio", "el arroz", "el curita", etc.

- 2 Una vez que todos los participantes estén agrupados por sus personajes, el animador cuenta la historia de un matrimonio.

En el transcurso del relato, irá nombrando a los distintos personajes de un matrimonio. Cuando esto sucede, el jugador que tiene ese papel y representa al personaje nombrado debe ponerse de pie, dar una vuelta completa sobre sí mismo y volverse a sentar.

3 Igualmente, cuando se dice la palabra **matrimonio**, todos deben ponerse de pie y cambiar de asiento lo más rápidamente posible, no importa dónde queden sentados los otros compañeros que tienen el mismo personaje, pero cuando los vuelvan a mencionar en el relato, deben ponerse de pie, girar y volverse a sentar.

IMPORTANTE

El relato debe ser ágil y entretenido, procurándose incorporar a todos los personajes de la historia el máximo de veces posible.

VARIACION

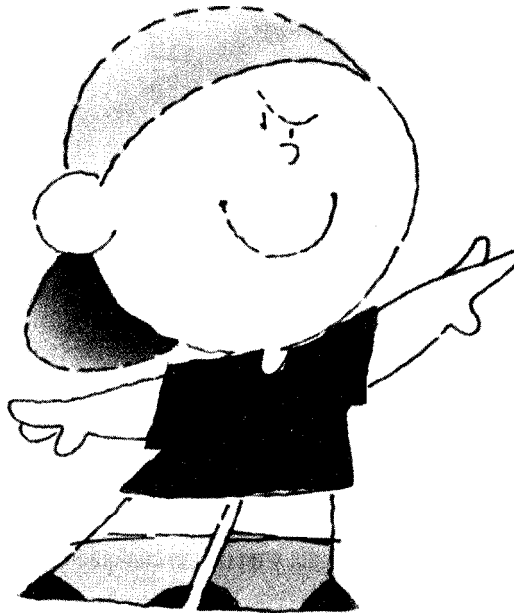
Se puede incorporar la siguiente consigna: el animador ocupará cualquier asiento, luego de haber dicho la palabra matrimonio, de manera que quien quede de pie continúe el relato de la historia. Esta consigna es recomendable usarla en grupos donde exista un trabajo grupal previo, de manera que sea más o menos habitual el uso de técnicas, evitando así que los nuevos relatores "enfríen" el juego por falta de experiencia en este tipo de dinámicas.

La historia puede ser reemplazada por cualquiera otra, puede tener relación directa con algún tema que el grupo esté trabajando; el único requisito es que debe tener un carácter jocoso.

Enano gigante

OBJETIVO:

Animación, concentración.



Tiempo: no más de diez minutos.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Los participantes se ubican en círculo, todos están de pie.

El animador estará en el centro del círculo y dice: "Ustedes deben hacer lo que yo digo, no lo que yo hago. Para esto todos deben estar mirándome atentamente".

Luego continúa diciendo: "cuando yo diga enano todos se ponen en cuclillas, si digo gigante deben permanecer o ponerse de pie".

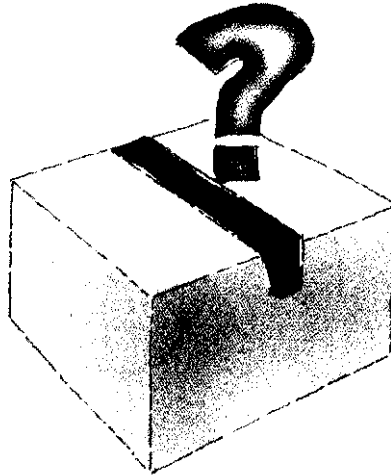
- 2 La persona que anima deberá ir agachándose y parándose alternadamente mientras dice enano o gigante, tratando de "pillar" a los participantes, es decir, dirá enano cuando esté de pie, luego podrá agacharse y decir gigante, etc.

Los participantes que se equivoquen se ubicarán más afuera en el círculo y le ayudarán como jurado, mirando a los compañeros, señalando a quienes sean "pillados".

¿Que es la cosa?

OBJETIVO:

► Cohesión grupal, ingenio.



MATERIALES:

- ♦ una caja y un objeto cualquiera.

PROCEDIMIENTO:

1 El animador prepara una caja que contendrá un objeto que ha elegido, lo guarda en ella y la sella.

Los participantes no deben saber qué contiene la caja. Para adivinar deben leer las pistas que el monitor ha escrito sobre ella. Las pistas deben ser ingeniosas, procurándose que los jugadores usen toda su imaginación.

Las pistas se van escribiendo de una en una, en cada cara de la caja, y deben ir de lo más difícil a lo más fácil. Por ejemplo, si el objeto fuera una piedra, algunas pistas posibles serían: pista 1: apareció en la Tierra antes que los árboles; pista 2: los niños prefieren jugar con ellas más que las

niñas; pista 3: pueden romperte la cabeza si juegas a tirártelas, etc.

2 Se juega en equipos, cada uno toma la caja, la mueve, la huele, etc., pero sin abrirla.

Cada equipo debe deliberar en secreto ¿qué es la cosa? y mandar sólo a un representante a decir al animador en el oído lo que creen que es.

Tienen 3 oportunidades para adivinar.

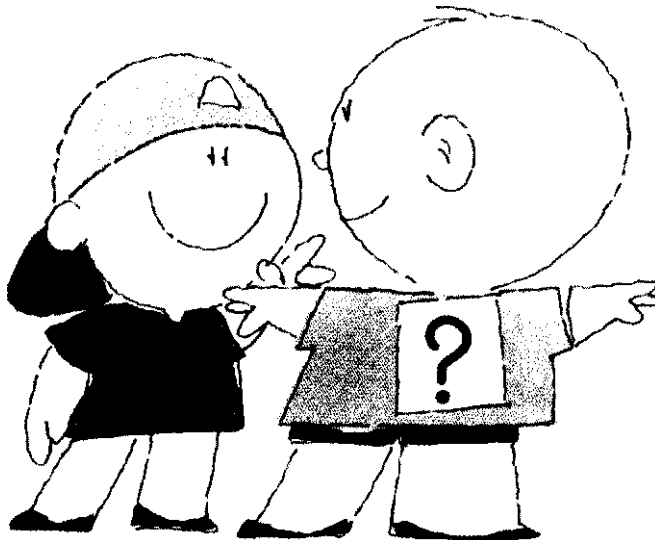
->RECOMENDACION

Se recomienda que el objeto tenga relación con un tema de interés para los participantes.

¿ Quien soy yo?

OBJETIVO:

Animación, astucia.



MATERIALES:

- ◊ hojas
- ◊ lápices
- ◊ alfileres.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Todos los jugadores están dispuestos en círculo y tienen una hoja, un lápiz y un alfiler.

El animador pide a los jugadores que escriban en su hoja, en forma secreta, el nombre de un animal.

- 2 Hecho esto, el animador pide que peguen en la espalda del compañero ubicado a la derecha la hoja que han escrito.

- 3 A la señal del animador todos se ponen de pie y comienzan a interrogarse para averiguar qué animal representa. Para esto deberá preguntar a los compañeros "¿Quién soy yo?" y agregar otra pregunta "¿Soy mamífero?"; el compañero debe responder sí o no sin agregar más información.

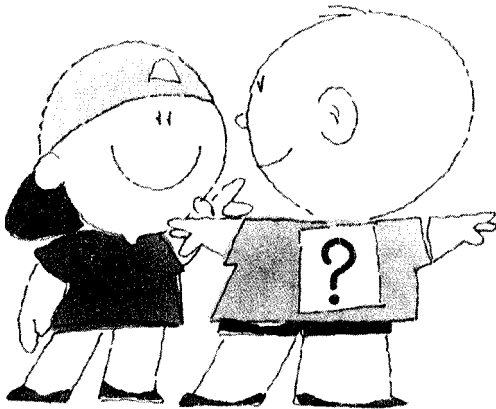
Se debe hacer sólo una pregunta cada vez que el jugador se tope con otro.

Cuando los participantes averigüen quiénes son, dicen: "Soy una vaca", "Soy un murciélago", etc.

Quién soy yo? (Variación)

OBJETIVO:

► Cohesión grupal, astucia.


MATERIALES:

- papeles con nombres de animales
- cinta adhesiva.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Los jugadores se disponen en grupos pequeños, 4 ó 5 personas como máximo.

Cada grupo envía al lugar donde se encuentra el animador a un primer representante.

- 2 animador pega en la espalda del representante el cartel con el nombre del animal, sin que éste lo lea.

Hecho esto, los jugadores se dirigen a sus respectivos grupos, muestran el cartel y comienzan preguntando: ¿Quién soy yo?, ¿Tengo plumas?; el equipo debe responder sólo sí o no.

- 3 Cuando el jugador haya adivinado, cualquier otro compañero dice el nombre del animal anterior y recibe su cartel.

Gana el equipo que logra adivinar primero todos los animales que le correspondan.

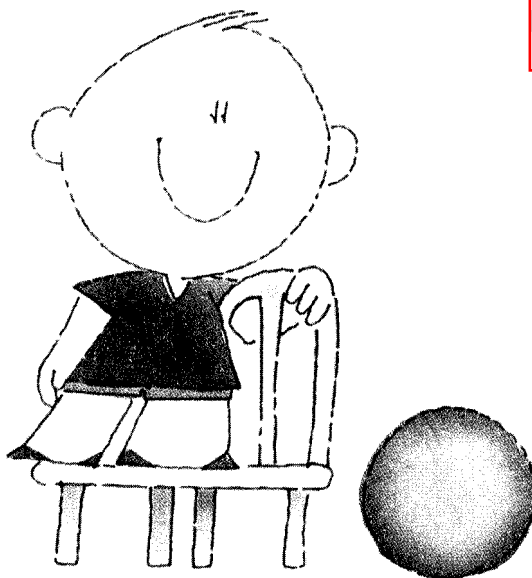
— > RECOMENDACION

Tener listas de 6 animales por equipo, teniendo cuidado de que todos presenten igual grado de dificultad.

El mundo

OBJETIVO:

Animación, concentración.



MATERIALES:

- una pelota
- sillas, un espacio más o menos amplio.

PROCEDIMIENTO:

Los jugadores se encuentran sentados en círculo y se lanzarán la pelota nombrando uno de los siguientes elementos: aire, tierra o agua.

2 Al nombrar los distintos elementos el resto de los compañeros deberá realizar diferentes ejercicios:

- **aire:** pararse arriba de la silla,
- **tierra:** ponerse en cuclillas delante de la silla,
- **agua** ponerse boca abajo en el suelo.

Mientras tanto, quien recibe la pelota debe decir, antes de 5 segundos, el nombre de algún animal que pertenezca al elemento indicado (ej.: aire-paloma).

En el momento que cualquiera de los jugadores, al tirar la pelota, diga *mundo*, todos deben cambiarse de asiento.

—> RECOMENDACION

Si se quiere dar aún más agilidad al juego, se puede:

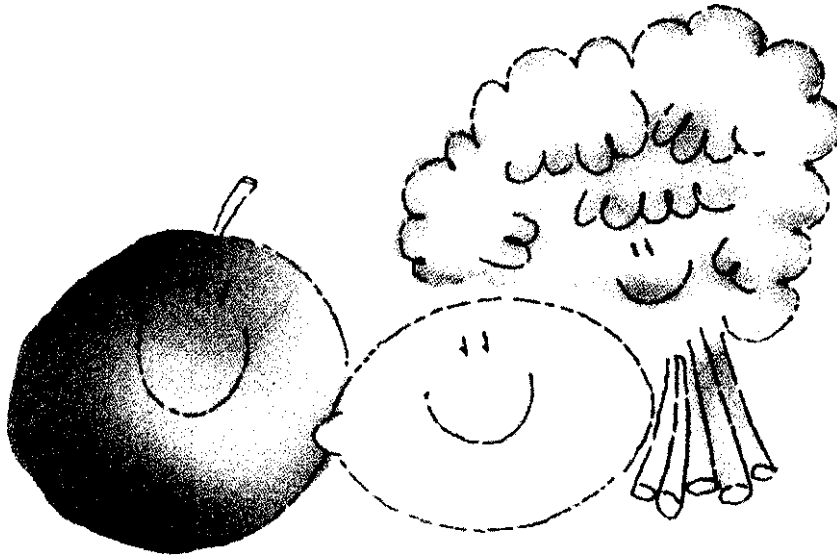
- eliminar a quienes se demoren más de 5 segundos o que no elijan el animal que corresponda al elemento indicado;
- ir retirando sillas, quien quede parado sale del juego.

En ambos casos los jugadores que queden fuera ayudan a controlar los 5 segundos, contando en voz alta.

La feria

OBJETIVO:

Estimulación de las capacidades de atención y concentración, velocidad de reacción.



PROCEDIMIENTO:

- 1 Los participantes se ubican en círculo y el animador al centro.

Cada uno de los participantes tiene el nombre de una fruta o de una verdura.

- 2 El animador dice tres veces seguidas el nombre de una de las frutas o verduras. El jugador que lleva este nombre debe responder repitiendo el nombre de la fruta al unísono con el animador, antes de que éste termine de decirlo por tercera vez.

El animador intenta "pillar" a los jugadores. El jugador que pierda pasará a ocupar el lugar de éste al centro del círculo.

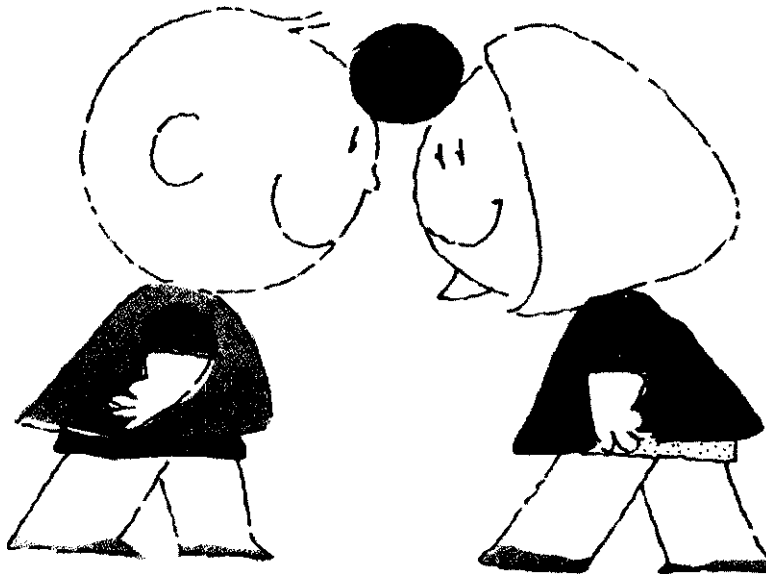
VARIACION

Este juego puede hacerse con el sistema de prendas. Los jugadores pillados van saliendo del círculo y entregan su prenda.

La naranja se pasea

OBJETIVO:

Estimulación de la coordinación motora gruesa, establecer un trabajo de coordinación grupal.



MATERIALES:

- una naranja
- una radio.

PROCEDIMIENTO:

1 Los jugadores se ubican en parejas.

Cada pareja se coloca de forma que puedan sostener una naranja con sus frentes.

La persona que anima el juego pondrá una música apropiada para dar comienzo al juego.

2 Los participantes deben bailar y moverse al ritmo de la música tratando de que la naranja no se caiga al suelo. Está prohibido usar las manos para sujetar la naranja.

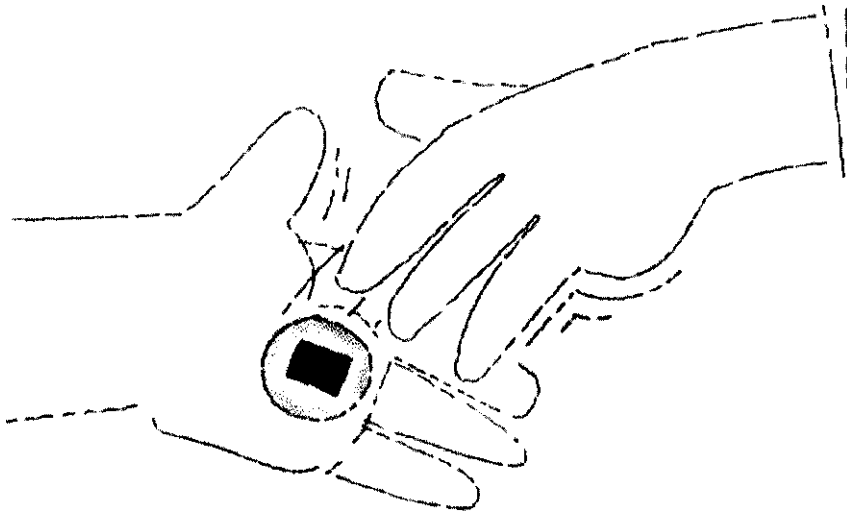
El animador puede parar la música y variar el ritmo de las canciones.

El juego termina viendo qué parejas conservan la naranja entre sus frentes.

¿Dónde está la moneda?

OBJETIVO:

Observación,
concentración.

**MATERIALES:**

- una moneda.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Los jugadores se ubican en círculo. Un voluntario sale de la sala.

El resto de los participantes se toman de la mano. Una pareja tiene la moneda y la hará circular entre el resto de los jugadores.

- 2 Cuando están dispuestos, hacen entrar al compañero que estaba fuera y él se ubica al centro del círculo. La idea es que éste intente adivinar dónde está la moneda.

El resto del grupo intentará engañarlo haciéndole creer que se están pasando la moneda.

Si el jugador no adivina dónde está la moneda debe cantar una canción, recitar un verso o contar un chiste. Si adivina, pasa al centro otro jugador.

El nervioso

OBJETIVO:

• Velocidad de reacción,
astucia.



MATERIALES:

♦ una bufanda.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Los jugadores se disponen sentados en círculo y uno solo de pie en el centro de éste, con la bufanda en la mano.

A la señal de partida, el que está en el centro grita el nombre de uno de sus compañeros y se dirige hacia él para tocarlo en la cabeza con la bufanda.

- 2 La persona que ha sido nombrada evita ser tocada con la bufanda nombrando a otro compañero del círculo. El que tiene la bufanda irá hasta él tratando de sorprenderlo, antes de que nombre a otro jugador.

El juego continúa de esta manera hasta que alguien es tocado por la bufanda; en este caso el jugador debe pasar al centro del círculo y reemplazar al "nervioso".

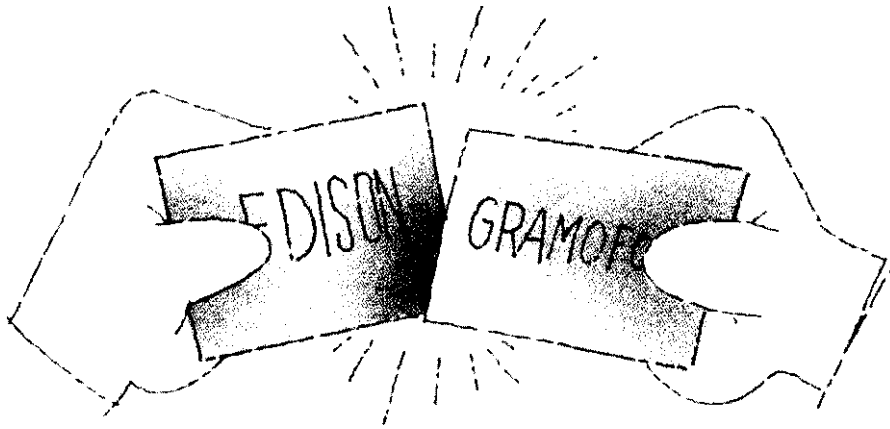
VARIACION

Quando el grupo se conoce muy bien es posible chacer más complejo el juego utilizando en lugar de los nombres, características personales, físicas, la ropa, etc.

Inventos e inventores

OBJETIVO:

Trabajo grupal, rapidez y conocimiento.



MATERIALES:

- cartulinas o papeles, y lápices.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Los jugadores se dividen en tríos, formando pequeños grupos de trabajo.

El animador debe preparar el juego. En una de las cartulinas o papeles escribirá los nombres de los inventores y sus correspondientes inventos, tantas veces como tríos de jugadores haya.

Algunos nombres que habrán de escribirse, en cartulinas separadas, pueden ser:

EDISON	=	GRAMOFONO
MORSE	=	TELEGRAFO
ISAAC PERAL	=	SUBMARINO
FLEMING	=	PENICILINA
BELL	=	TELEFONO
GUTENBERG	=	IMPRESA
NOBEL	=	DINAMITA

- 2 animador entregará a los tríos todas las cartulinas revueltas. A una señal de éste, los tríos tendrán 2 minutos para ordenar las cartulinas, procurando no observarse unos a otros.

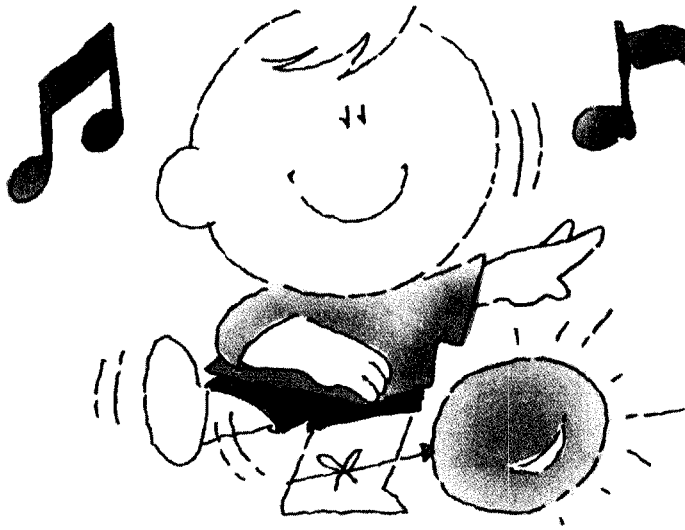
- 3 Terminado el tiempo se revisan en voz alta los ordenamientos hechos por los tríos. Si ningún trío logra ordenarlos bien, deben volver a intentarlo; para la segunda oportunidad tienen sólo un minuto y medio.

Se concederá el laurel de la victoria al trío que logre, sin ningún error, el emparejamiento.

El baile del globo

OBJETIVO:

>> Coordinación y ritmo.



MATERIALES:

- un globo por participante
- cuerda o pitilla
- una radio.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Los jugadores se ubican en parejas. Cada uno de los participantes amarra el globo con una pitilla a su tobillo.
- 2 animador pone música y todas las parejas bailan al son de ésta, desplazándose por la sala.

- 3 Cuando el animador detenga la música, cada pareja intentará pisar el globo de otra pareja y reventarlo, pero sin que les revienten el suyo.

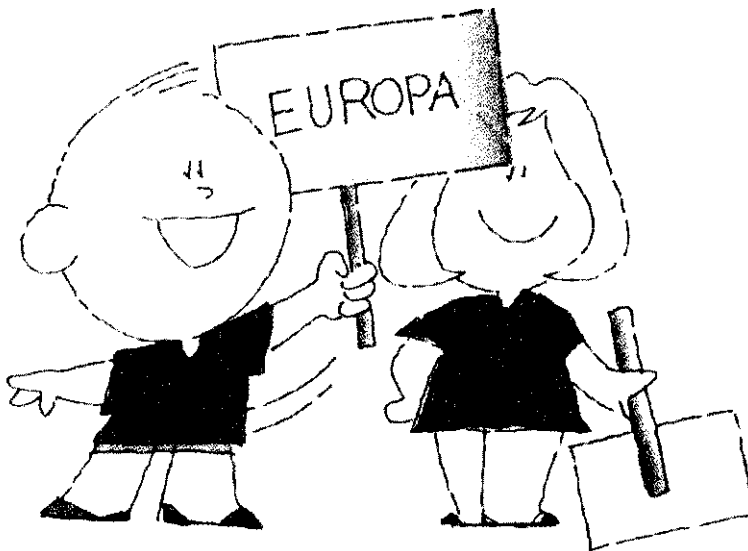
Si la música vuelve a sonar, todos deben seguir bailando.

El juego termina cuando quede sólo una pareja finalista.

Europa - América

OBJETIVO:

Trabajo grupal, velocidad y conocimientos.



MATERIALES:

un cartel que diga AMERICA y otro que diga EUROPA.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Los jugadores se agrupan en tríos, cada trío tendrá un cartel que diga EUROPA y otro AMERICA.
- 2 La persona que anima habrá elaborado previamente una lista de nombres de ciudades y ríos, monumentos, etc., que correspondan a Europa o América.

Por ejemplo:

EUROPA	AMERICA
Roma	Río Amazonas
Río Tíber	Gran Cañón
Atenas	Concepción
Río Tajo	Río Mississippi
Luxemburgo	Machu Picchu
Torre Eiffel	Aztecas
Capilla Sixtina	Isla de Pascua

El animador irá leyendo los nombres de la lista y los jugadores levantarán el cartel Europa o América, según corresponda.

- 4 El animador irá viendo quiénes han acertado.

Gana el trío que cometa menos errores.

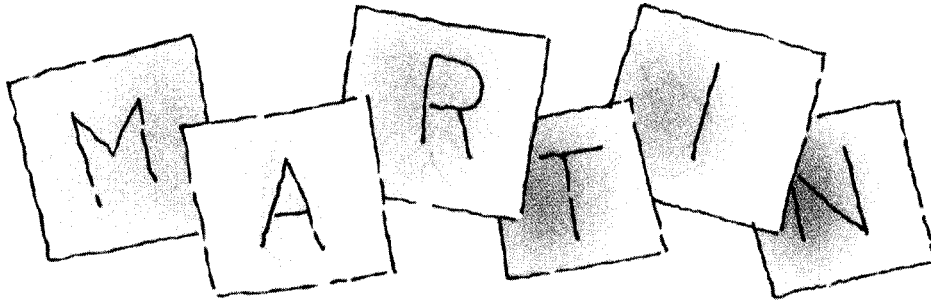
➔ RECOMENDACION

Hacer la lista de acuerdo con el grupo (graduar las dificultades).

A buscar el nombre

OBJETIVO:

» Astucia y trabajo grupal.



MATERIALES

- cartulinas de 10 x 5 cm En cada una se pone una letra.

PROCEDIMIENTO:

1 Los participantes se dividen en 2 grupos con igual número de jugadores cada uno.

2 Uno de los equipos parte escondiendo las cartulinas que tienen escritas letras con las que se forma un nombre, por ejemplo:

NIBALDO

Pueden esconder el nombre de una persona, cosa o animal, o las tres cosas al mismo tiempo. Los "escondites" deben estar dentro de la pieza solamente.

3 bando que esconde las cartulinas no debe avisar al otro equipo cuántos nombres ha escondido.

El equipo que busca mostrará las tarjetas cuando crea que ya están todas.

4 Después hay un cambio de papeles, los que buscaban esconden y viceversa.

Puede controlarse el tiempo, para ver qué equipo se demoró menos en juntar sus palabras.

Los tres personajes

OBJETIVO:
Concentración.



PROCEDIMIENTO:

- 1 El animador del juego debe elegir 3 personajes, por ejemplo, Rocky, Juan Pablo II, Sandro, y simboliza a cada uno con un gesto diferente.
- 2 Los jugadores se ubican en círculo y el animador es uno más en él.

Luego da la orden de "hacer lo que yo digo y no lo que yo hago".

El animador trata de "pillar" al grupo cambiando rápidamente de gesto, por ejemplo: dirá Juan Pablo II y hará el gesto de Sandro, etc.

- 3 El jugador que se equivoca debe salir del círculo y ayudar al animador a descubrir a quienes se equivoquen.

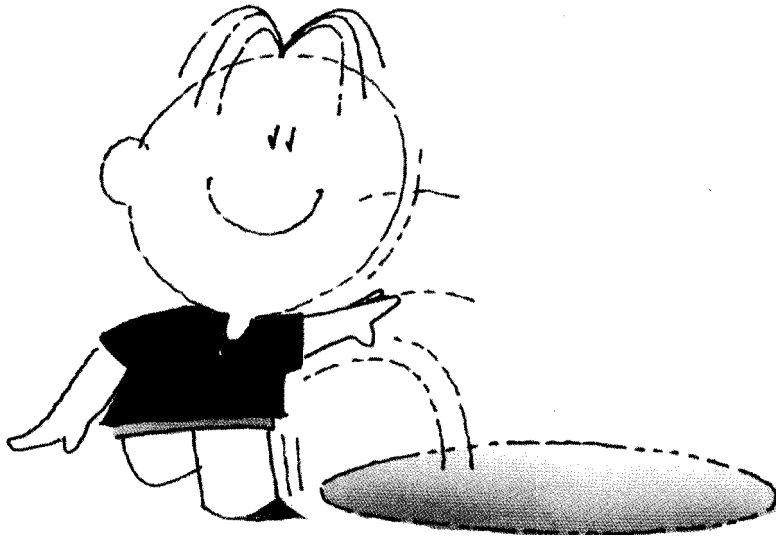
IMPORTANTE

Los jugadores deben estar mirando constantemente al animador.

Dentro - fuera

OBJETIVO:

>> Velocidad de reacción.



MATERIALES:

- una cuerda o tiza para dibujar un círculo en el suelo.

PROCEDIMIENTO:

1 Los jugadores se ubican fuera del círculo. El animador del juego ha preparado una lista de palabras de género masculino y otra de género femenino. Por ejemplo:

MASCULINO	FEMENINO
Lápiz-Caballo	Copa-Vaca
Pelo-Durazno	Emilia-Mesa
Zapato-Globo	Cereza-Máquina
Cepillo-Automóvil	Tormenta-Corbata
Papel-Gato	Silla-Película
Ascensor-Libro	Bebida-Casa

2 animador va leyendo la lista en voz alta; si lee un nombre masculino, los jugadores saltarán "dentro" del círculo; si dice un nombre femenino, saltarán "fuera" del círculo.

El animador puede leer dos o tres nombres femeninos seguidos, para "pillar" a los jugadores.

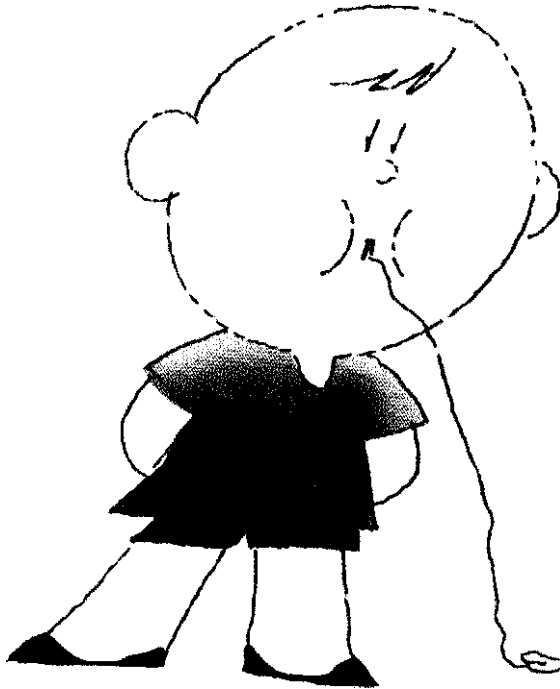
3 Los jugadores que se equivoquen ayudan al animador a buscar nuevas palabras.

El juego termina cuando queda un solo jugador.

Traga - traga

OBJETIVO:

Ingenio.



MATERIALES

una pita de 3 m para cada jugador.

PROCEDIMIENTO:

1 Esta es una actividad individual, que se puede usar como una prueba por grupo.

Los jugadores voluntarios se ponen de pie frente al grupo con un extremo de la pita en la boca y con las manos tomadas en la espalda.

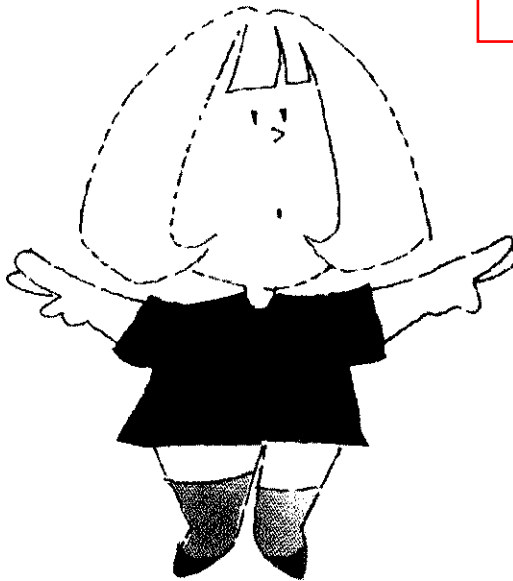
2 A la orden del animador los jugadores comienzan a "tragarse" la pita, mientras el resto de los compañeros los animan gritando "traga-traga".

3 juego termina cuando gana el jugador que primero logra "tragarse" toda la pita.

Las musarañas

OBJETIVO:

Cohesión, coordinación grupal,
expresión corporal.



MATERIALES:

- lista de animales, personajes, enfermedades y oficios.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Los jugadores están divididos en grupos con igual número de participantes cada uno.
- 2 Cada grupo elige a un primer representante, quien se acerca al animador que le dirá el nombre del primer animal, personaje, enfermedad u oficio. Los grupos comienzan el juego por distintas listas.

Cuando todos los primeros jugadores de cada grupo tengan su musaraña o mímica, el animador da inicio al juego. En este juego no está permitido hablar o hacer ruidos, sólo gesticular.

- 3 El jugador que adivine debe ir donde el animador, decirle la musaraña adivinada y recibir la siguiente.

- 4 Gana el juego quien termine primero todas las mímicas de todas las listas.

→ RECOMENDACION

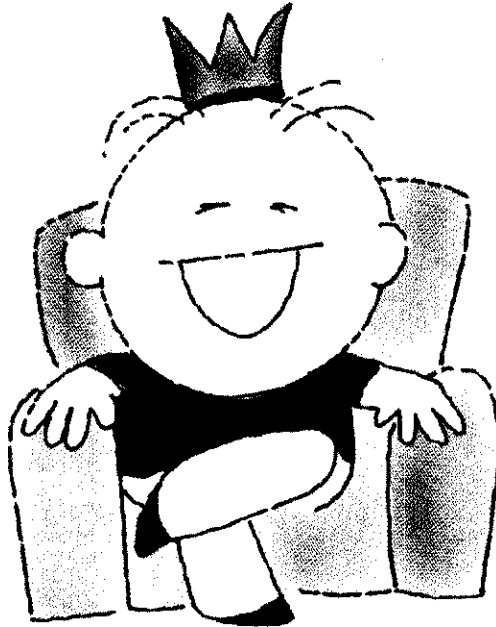
- Que la primera musaraña la comiencen todos los grupos al mismo tiempo.
- Que todos los grupos empiecen jugando con listas diferentes. El grupo A con los animales, el grupo B con las enfermedades, etc.
- No tener más de 6 elementos en cada lista.
- Insistir a los jugadores que no se debe hablar.

JUEGOS TRADICIONALES

Buenos días, mi Rey

OBJETIVO:

Velocidad de reacción,
expresión corporal


MATERIALES:

- una silla o banco.

PROCEDIMIENTO:

1 Un jugador hace el papel de Rey.

El Rey se sienta en su "trono" al fondo o a un extremo de la sala, si es un recinto cerrado, o en un lugar apartado, si es al aire libre.

El resto de los jugadores son los hijos del Rey y se dividen en 2 grupos. Un grupo se ubica al lado del Rey y el otro debe ponerse de acuerdo en un lugar (país, ciudad o pueblo) de donde viene, y en una acción a realizar (remar, saltar, lavarse los dientes, etc.).

2 Cuando este último equipo se ha puesto de acuerdo se acercan al Rey y dicen: -Buenos días, mi Rey.

El Rey contesta: -Buenos días mis hijos, ¿de dónde venís?

El grupo nombra el país o ciudad elegido por ellos.

El Rey pregunta: -¿Qué novedades me traéis?

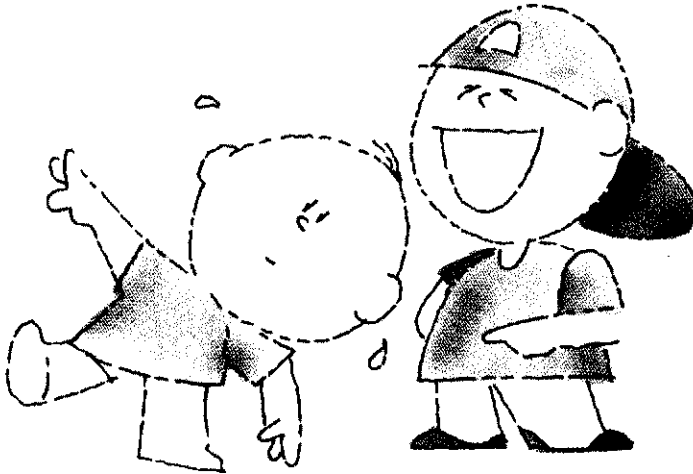
- ¡Esto!- y ejecutan, sólo con mímica, la acción en la que se habían puesto de acuerdo.

3 Tan pronto como el equipo cercano al Rey adivine de qué acción se trata, el equipo venido de lejos debe correr a su capacha para salvarse; el Rey y sus aliados los persiguen; si pillan a alguno éste reemplaza al Rey y sus compañeros de equipo lo acompañan a su trono.

1-2-3, momia es

OBJETIVO:

Velocidad de reacción.



PROCEDIMIENTO:

- 1 Un jugador hace el papel de "inspector de museo" o "arqueólogo".

El resto de los compañeros están caminando, corriendo o saltando mientras cantan una canción elegida por ellos; todo esto cuando el "inspector" les da la espalda.

- 2 Cuando el "inspector" se da vuelta grita "1-2-3, momia es" y todos deben detenerse inmediatamente y quedar inmóviles en el lugar, tal como estaban en ese momento.

El que hace el papel de "inspector" puede acercarse e intentar hacer reír a los compañeros con gestos, pero no puede tocarlos.

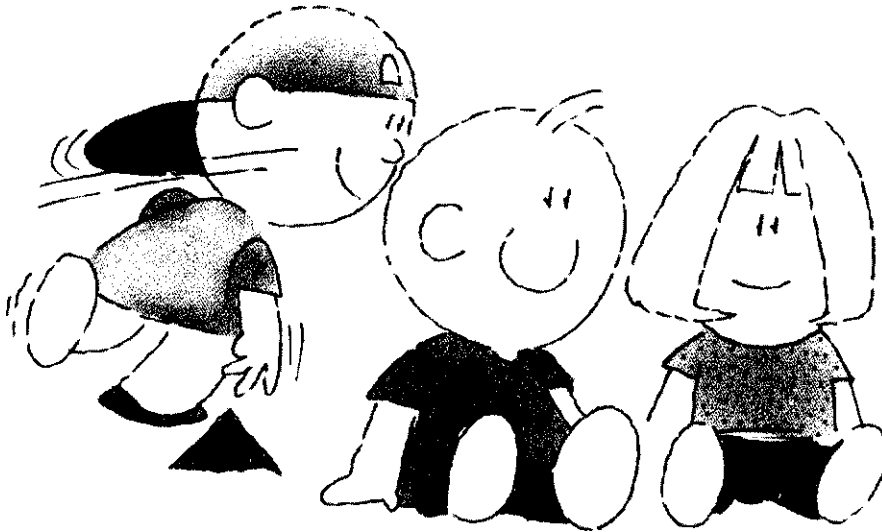
Aquel a quien el "inspector" sorprenda en cualquier tipo de movimiento reemplazará a éste en su papel.



La huaraca

OBJETIVO:

- ↳ Velocidad de reacción.


MATERIALES:

- un pañuelo.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Los jugadores están sentados en el suelo, dispuestos en círculo. Uno de ellos está de pie con un pañuelo en la mano.

El jugador que tiene el pañuelo comienza a correr por fuera del círculo mientras todos cantan: "Corre, corre la huaraca, al que mira para atrás se le queda en la pelá". Mientras corre debe ir mostrando el pañuelo y tocando con él la cabeza o espalda de los jugadores sentados.

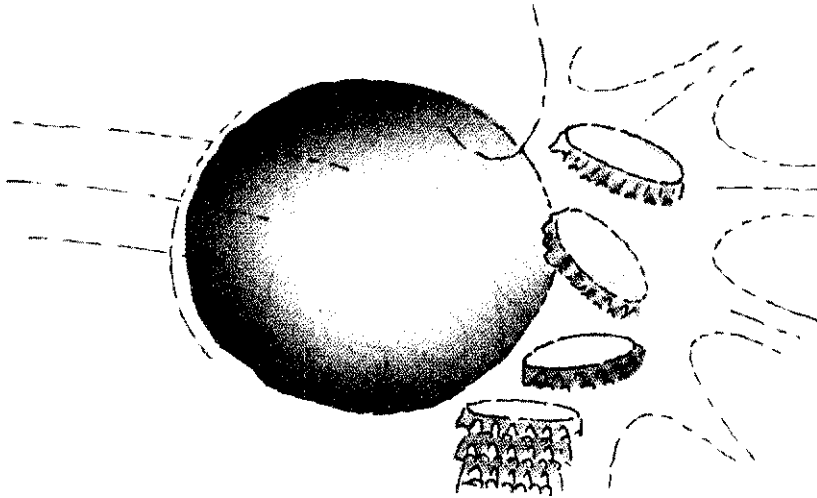
- 2 En cualquier momento dejará el pañuelo detrás de uno de estos compañeros. Si éste no se da cuenta, el jugador que dejó el pañuelo da una vuelta completa al círculo; el que estaba sentado es "huevo duro" y se debe sentar en el centro de él.

Pero si al jugador que le dejan el pañuelo detrás se da cuenta, debe correr e intentar volver a su puesto antes que su compañero; si no lo logra, él debe tomar el pañuelo y continuar el juego.

Las chapitas

OBJETIVO:

Puntería, velocidad,
resistencia.



MATERIALES:

- una pelota
- 6 tapitas de bebidas chicas (de lata).

PROCEDIMIENTO:

- 1 Se forman dos equipos con igual número de participantes cada uno. El primero tiene la misión de "pillar" y el otro de arrancar.

En un lugar visible se ubican las "chapitas" una sobre otra, formando una especie de torre.

- 2 Los jugadores del equipo al que le corresponde arrancar se ubican en fila a 2m de las chapitas. Con el balón uno a uno deben intentar botarlas. Cuando esto sucede el equipo que pille debe tomar la pelota y comenzar a "quemar" a sus adversarios, que deben intentar reconstruir la torre. Si lo logran comienza el juego nuevamente y ellos siguen

arrancando, pero si todos son quemados antes de volver a armar la torre de chapitas, hay cambio de papeles y los que pillan pasan a ser los perseguidos y viceversa.

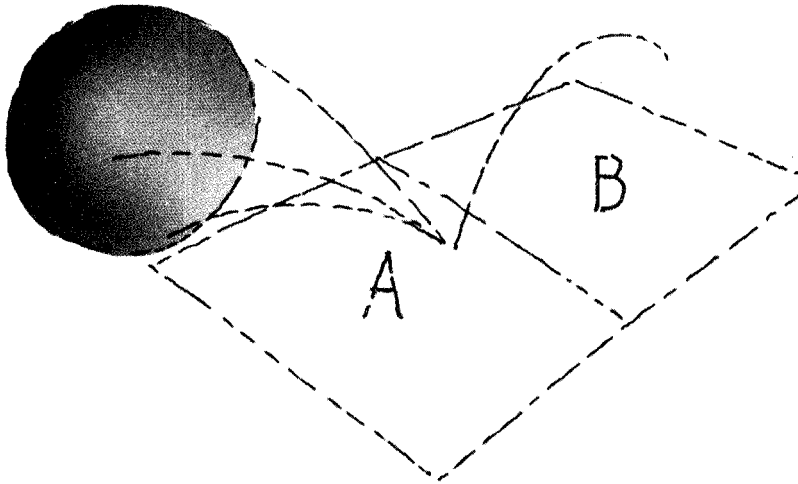
IMPORTANTE

- La persecución se inicia cuando uno de los jugadores bota la torre de chapitas.
- Se "quema" sólo con la pelota.
- Termina cuando se vuelve a armar la torre o cuando todos son "quemados".

Las naciones

OBJETIVO:

Velocidad de reacción,
coordinación óculo-manual,
resistencia, astucia.



MATERIALES:

- una pelota
- tiza para marcar la cancha.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Para realizar este juego necesitamos tener una cancha delimitada de la siguiente manera:

AB 5m

10 a 15 m

Los participantes se dividen en 2 equipos de igual número de jugadores cada uno.

Los equipos deben elegir a un jugador que hará el papel de "embajador" y que tendrá "3 vidas" durante el juego. Los jugadores de campo tendrán "2 vidas" cada uno.

Los equipos se ubican en la cancha de manera que uno quedará en el lado A y el otro en el lado B. Los embajadores, a su vez, se ubicarán en la línea de fondo de la cancha del equipo contrario. Es decir, el embajador A se ubicará en la línea de fondo de la cancha del equipo B y viceversa.

- 2 Inicia el juego el equipo que, cuando se lanza la pelota al aire, su embajador la palmorea primero.

Las Naciones consiste en "quemar" a los jugadores del equipo contrario, tocándolos con la pelota y sin salirse del lado correspondiente de la cancha. Para esto los jugadores de campo deberán darse pases con sus respectivos embajadores.

3 Cada vez que un jugador de campo es tocado con la pelota que viene directamente de las manos de un jugador de campo o embajador del equipo contrario, sin que ésta haya tocado el suelo, pierde una vida.

Cuando un jugador de campo pierde sus dos vidas debe salir de la cancha y ubicarse al lado de su embajador. Este jugador puede seguir "quemando" a sus adversarios desde esa posición, pero no puede reingresar a la cancha, a menos que el embajador le done una de sus vidas.

4 El juego finaliza cuando uno de los equipos ha "quemado" a todos los jugadores de campo adversarios, incluido el embajador.

IMPORTANTE

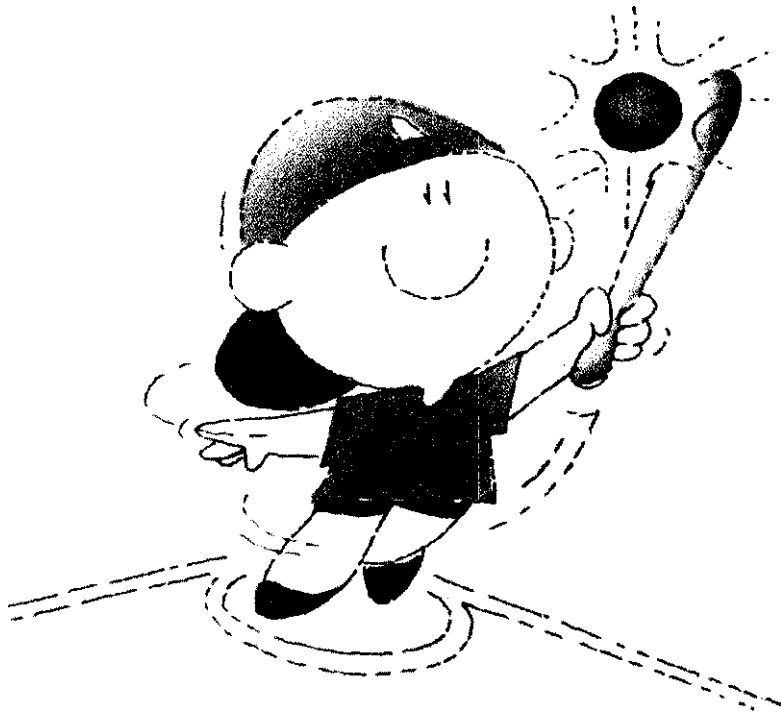
El embajador tiene la facultad de donar una o todas sus vidas a cualquiera de los jugadores de campo, así como también puede ingresar a la cancha en cualquier momento del juego, y ser un jugador de campo más.



Tombo con bate

OBJETIVO:

• Iniciación al béisbol, velocidad de reacción, concentración, trabajo en equipo.



MATERIALES:

- 1 pelota de tenis (ideal)
- 1 bate (cualquier palo de 1 m sirve)
- 1 pito
- una cancha cuadrada, aproximadamente de 20 x 20 m, en cada punta marcada una base.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Se forman 2 equipos parejos y se efectúa un sorteo. El equipo ganador va al bate y el otro al campo.
- 2 equipo que comienza bateando se ubica en una de las bases del cuadrado, que se llama "home". Se forman en hilera, el jugador que está primero tiene el bate.

El equipo del campo se distribuye en toda la zona de juego y escoge un jugador que lanzará la pelota; éste es el "pitcher".

- 3 El pitcher se ubica a 5 m en diagonal hacia la zona "home", es decir, en dirección al que tiene el bate.

El bateador debe tratar de pegarle a la pelota con el bate; tiene 3 oportunidades para hacerlo, si lo logra debe tirar el bate y correr a la primera base (que es la esquina izquierda del "home").

- 4 Los jugadores del campo deben tomar la pelota e intentar quemar al que bateó, tocándolo con ella, antes que éste llegue a una base; si lo logran, el bateador queda "out" (eliminado) y debe volver a "home" y ponerse al final de la fila.

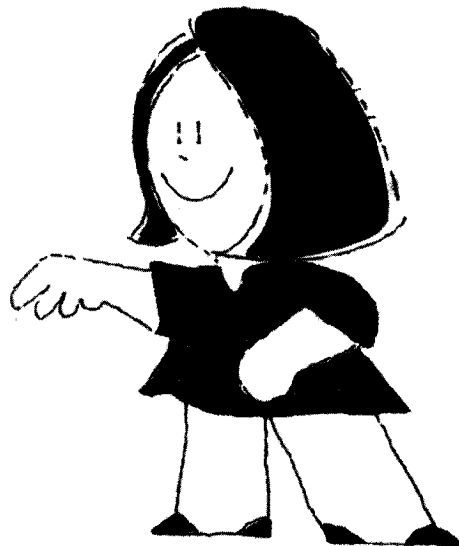
Luego de 3 "out" consecutivos hay cambio de papeles. Los jugadores que estaban bateando pasan al campo y viceversa.

El jugador que hace de "pitcher" o lanzador debe tirar la pelota a una altura determinada (entre las rodillas y la cabeza) y no más allá del espacio que el bateador cubre con ambos brazos extendidos; si no lo hace así es "strike".

Si el lanzador hace 3 "strike" consecutivos, el jugador que está bateando en ese momento camina a la próxima base sin ser perseguido.

- 5 Cuando un bateador ha corrido por las 3 bases y ha vuelto a "home" sin ser quemado, es una "carrera".

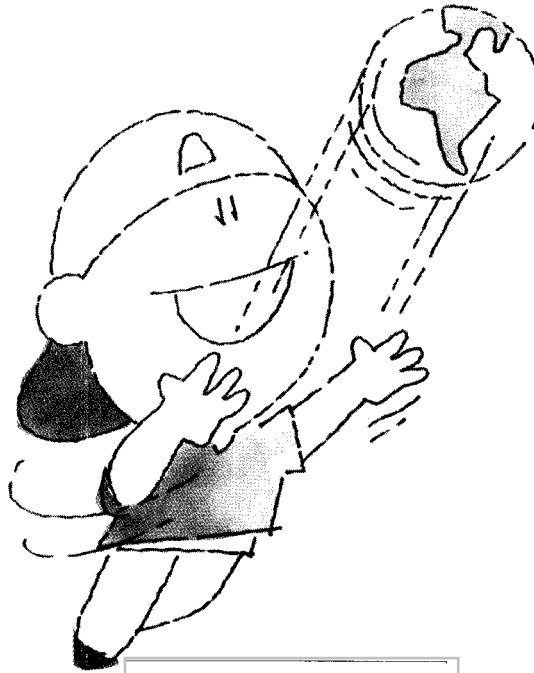
Se juega a completar primero 12 carreras.



El alto, con los países

OBJETIVO:

Coordinación ojo, mano,
velocidad de reacción,
punterías.


MATERIALES:

- una pelota de goma.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Los jugadores se ponen nombres de países: Alemania, Chile, Bélgica, etc. Todos los jugadores tienen 3 vidas.

Parte un jugador lanzando la pelota al aire lo más alto posible, nombrando a uno de los países en juego.

El jugador que represente a ese país intenta atrapar la pelota con las manos antes que ésta caiga al suelo, mientras los otros jugadores corren a distanciarse de él.

- 3 Si logra tomarla, debe hacer lo mismo que el anterior jugador, nombrando otro país.

Si no logra tomar la pelota, debe correr a buscarla y una vez con ella en las manos gritar "ALTO"; los otros jugadores deben detenerse y quedarse en el lugar donde se encuentren.

El jugador que tiene la pelota la lanzará al compañero que se encuentre más cerca. Si la pelota lo toca está "quemado" y pierde una vida; si no logra "quemarlo" el que lanzó pierde una vida.

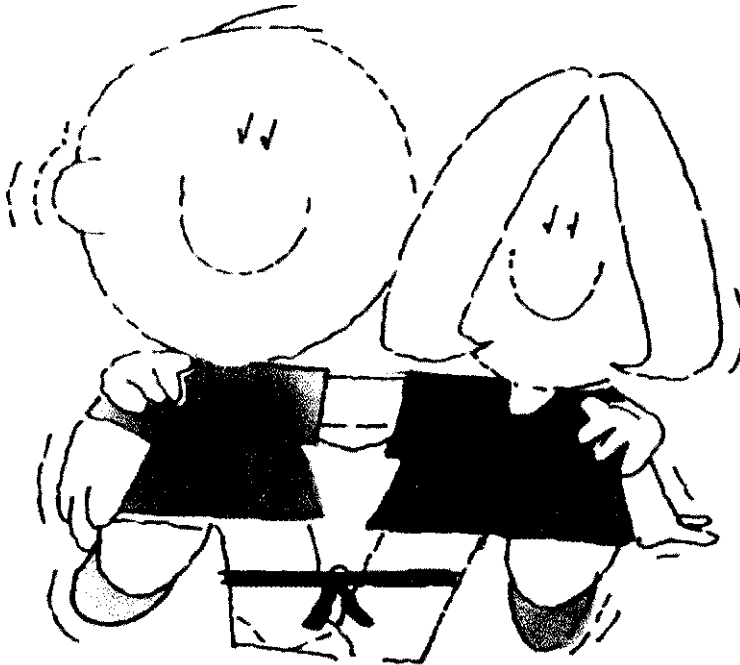
- 4 Se reinicia el juego cuando el último jugador que ha sido "quemado" lanza la pelota nuevamente. Para hacer esto debe esperar que todos sus compañeros estén cerca.

El juego finaliza cuando queda un solo jugador que ha logrado conservar las vidas.

Carrera de parejas

OBJETIVO:

Estimular coordinación motora gruesa y el trabajo en equipo.



MATERIALES:

- 2 cuerdas o cordel para amarrar.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Se trazan en el suelo las líneas de salida y de llegada, a 20 ó 30 metros de distancia entre ellas.

Los jugadores se distribuyen por parejas, formando dos hileras de igual número; cada pareja se ata con un cordel el pie derecho de uno con el izquierdo del otro, de modo que la pareja tiene 3 pies.

- 2 A la orden del animador las primeras parejas deben correr a la línea de llegada, tocarla con la mano y volver a la

- 3 línea de salida, desatarse y atar a los compañeros que siguen.

Gana la hilera que termine primero.

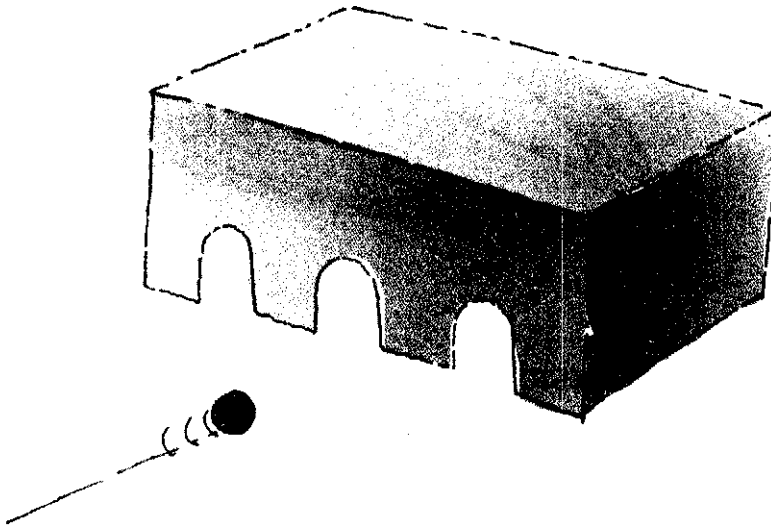
VARIACION

Una divertida variación puede lograrse formando tríos, de manera que el jugador que está al centro queda con los pies amarrados a los de sus compañeros: ¡Esta carrera será de 4 pies!

La ratonera

OBJETIVO:

Negociación, motricidad
fina.



MATERIALES:

- una caja de cartón (de preferencia de zapatos)
- bolitas de cualquier clase.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Para este juego se necesita un jugador que haga el papel de "cajero" y una caja o ratonera que tenga tres orificios o ventanillas de distintos tamaños.
- 2 Los jugadores deben ubicarse a una distancia aproximada de 5 m de la ratonera y "apostar" sus bolitas a que logran entrar en la ratonera.

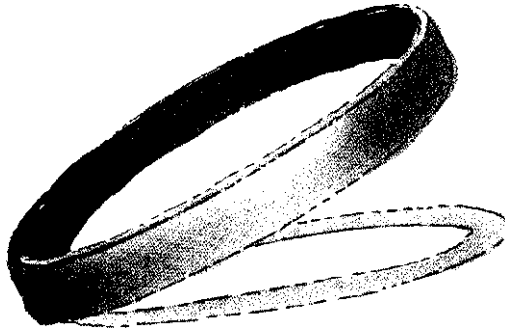
El jugador que hace el papel de "cajero" debe especificar cuántas bolitas "pagará" en cada ventanilla.

El valor de la ventanilla es proporcional al grado de dificultad que ésta tenga, es decir, las ventanillas más grandes y fáciles "pagan" menos bolitas que las más pequeñas y difíciles. Los valores de las ventanillas pueden ir de 1 a 5 bolitas.

Corre el anillo

OBJETIVO:

Astucia, atención.


MATERIALES:

- un anillo o cualquier objeto pequeño que lo reemplace.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Los jugadores se ubican en círculo; uno de ellos, el que tiene el anillo entre sus manos, está en el centro.
- 2 El juego consiste en pasar el anillo a algún compañero cuidando que los otros no se den cuenta; para esto, todos los jugadores deben poner las manos palma contra palma, mientras el jugador que tiene el anillo entre sus manos, puestas de la misma forma que los demás, pasa entre las manos de sus compañeros cantando:

"corre el anillo por un portillo, pasó una vieja comiendo lentejas, a todos les dio menos a mí, eche prenda señorita o caballero, ¿quién cree que la tiene?"

- 3 El jugador señalado debe decir el nombre de algún compañero que él cree tiene el anillo; si acierta sigue jugando, si no adivina debe dar prenda.

El juego continúa de la misma manera hasta que todos los jugadores hayan dado "prendas".

- 4 En un segundo momento quien anima el juego va diciendo, mientras saca al azar una prenda:

- "¿De quién es esta prenda? ¿En qué juego la perdió?"
- Para recuperarla debe cantar una canción" (contar un chiste, imitar un animal, etc.).

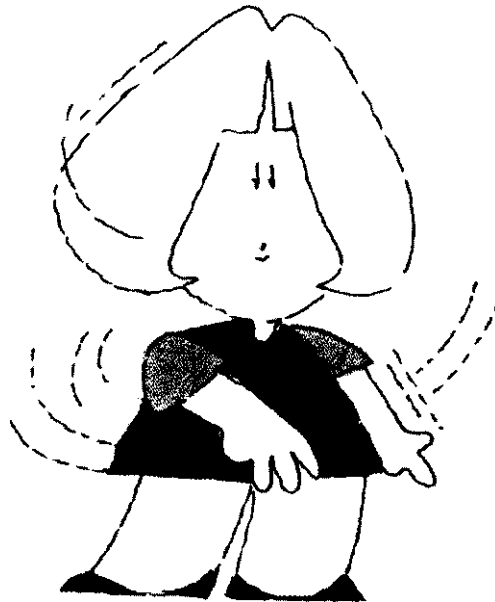
El juego finaliza cuando todos los jugadores han hecho su penitencia y recuperado sus prendas.

JUEGOS DE SALON

Fonomímica

OBJETIVO :

Trabajo grupal, creatividad, expresión, atención.



PROCEDIMIENTO:

- 1 Los participantes se dividen en grupos pequeños con igual número de integrantes.

La persona que organiza el juego asigna a cada grupo un tema específico. Ejemplo: un amanecer en el campo, una noche de terror o una tormenta en altamar.

- 2 A partir de ese momento los grupos contarán con 10 minutos para preparar la representación sonora del tema correspondiente.

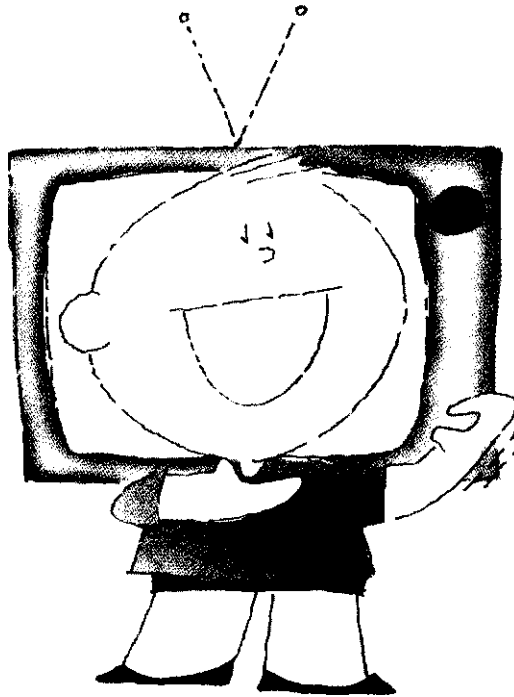
- 3 Cuando todos los grupos hayan finalizado su preparación, inicia el juego voluntariamente uno de ellos. Este consiste en representar el tema asignado solamente con sonidos, de manera tal que el resto de los compañeros, que les están dando la espalda, puedan adivinar de qué tema se trata.

La idea es que los otros grupos se aproximen lo más posible a los detalles de cada historia y que logren adivinar el tema de ella.

El aviso publicitario

OBJETIVO:

Estimular la creatividad a nivel grupal y facilitar la coordinación de acciones.



PROCEDIMIENTO:

1 Los participantes se constituyen en grupos de 5. Quien anima el juego señala que es un representante de una empresa nueva en el país y que desea poner un artículo nuevo en el mercado. Se trata de un jabón para ropa. Les expresa a los grupos que a partir de ese momento tienen 3 minutos para ponerle nombre al producto y diseñar un aviso para la televisión con una canción como melodía de fondo (música incidental).

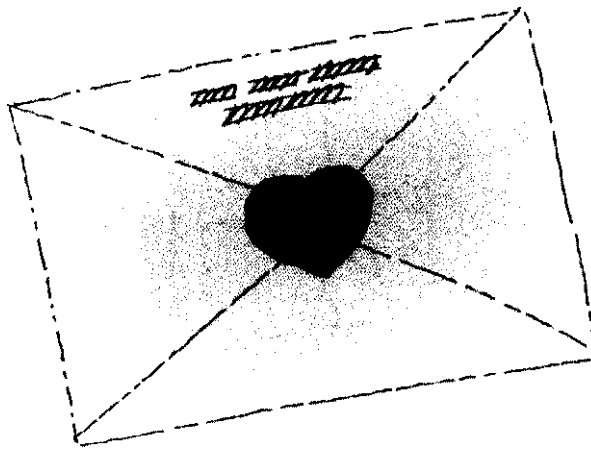
Por ejemplo: "Jabón Copito, se lava la cara y queda bonito".

2 Criterios a tomar en cuenta: "marketing" y creatividad. La consigna es "vender el producto". El ejercicio termina cuando todos presentan su aviso publicitario.

Correo sentimental

OBJETIVO:

Trabajo grupal, creatividad, expresión.



MATERIALES:

- diarios o revistas
- papel y lápices.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Los participantes están en subgrupos de igual número de integrantes cada uno.

La persona que organiza el juego le da a cada grupo una carta escrita al correo sentimental de un diario o revista. La leen y redactan juntos la respuesta humorística original.

- 2 Cuando todos hayan terminado su tarea de redactar, los grupos leen en voz alta sus respuestas.

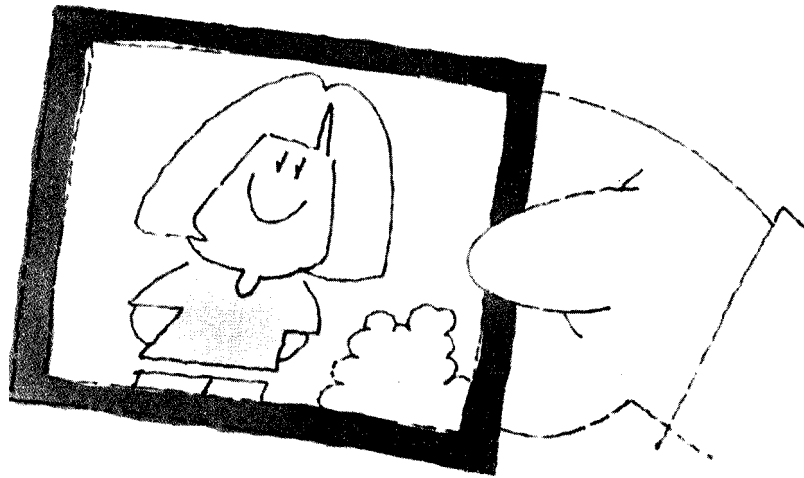
VARIACION

A cada grupo se le da una carta distinta con situaciones diferentes. Los grupos deben leer la carta enviada al correo y la respuesta dada por ellos.

Historia de una foto

OBJETIVO:

Comunicación.



MATERIALES:

- fotografías de diversos temas.

PROCEDIMIENTO:

Esta actividad se puede realizar individual o grupalmente. Si se forman grupos, lo ideal es que no sean de más de 4 personas cada uno.

La persona que anima pone a disposición de los jugadores una serie de fotografías de distinta temática.

Cada persona o subgrupo ve y escoge una fotografía.

Se pide que cada persona o grupo construya una historia tomando la foto como "presente": se le debe hacer un "pasado" y un "futuro". Para esto se darán 15 minutos.

- Finalizada esta tarea las personas o subgrupos muestran la fotografía y relatan la historia que inventaron al resto de los participantes.

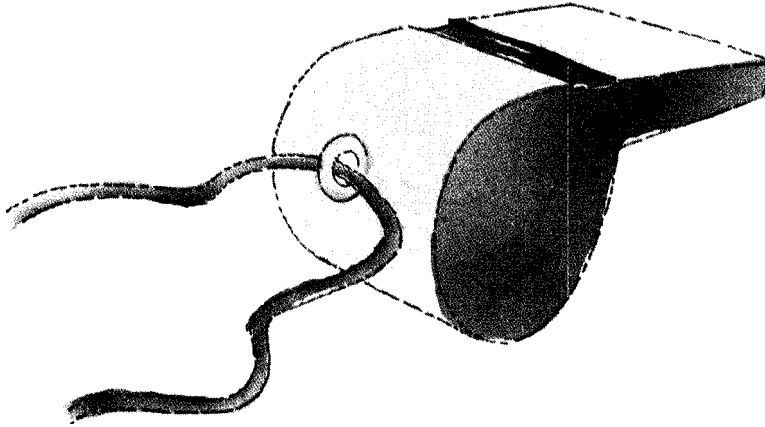
Los participantes en su conjunto pueden escoger la historia que les haya parecido más original, interesante o divertida.

l~ ps?sible t~Yer ut~á fc~t~? afía- original con la cual trabajará toda el Grupo. Se, trata de ir constituyendo una historia común; para eso, cada uno de los jugadores deberá agregar, en voz alta, un nuevo detalle a la historia. La condición es que tiene que tener relación con lo que dijo el último conipajero que habló. La historia debe ser original y jocosa.

El radar

OBJETIVO:

• Atención.



MATERIALES:

- un silbato.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Todos los jugadores están ubicados en círculo. Un voluntario sale de la sala.

La persona que anima da la siguiente instrucción al grupo: "Me pondré el silbato colgando de mi cinturón en la espalda. Cuando entre nuestro compañero, le diremos que el silbato lo tiene uno de ustedes, que irá pasando de mano en mano y que él debe tratar de descubrir e interceptar el silbato".

Luego continúa: "Cuando yo esté de espalda a ustedes, deben tomar el silbato y tocarlo y simular que lo pasan de mano en mano, por detrás del respaldo de la silla".

- 2 Cuando todos los jugadores están preparados, el animador hace pasar al jugador voluntario.

El animador y el voluntario se ubican al centro del círculo.

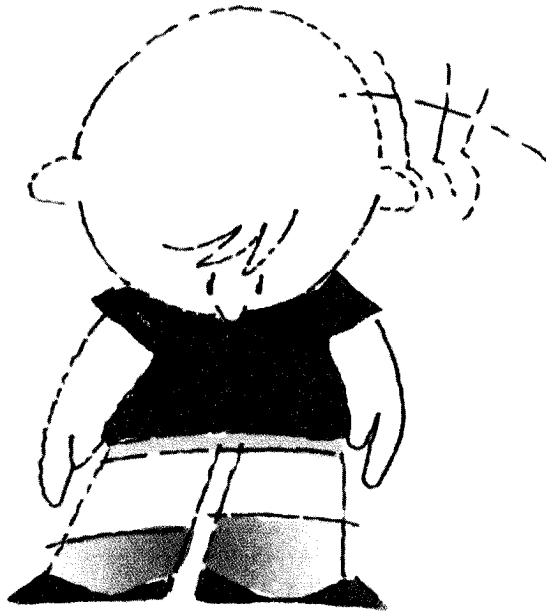
- 3 La persona que anima le explica que hay un silbato dando vueltas y que él debe descubrirlo. El resto de los jugadores lo harán sonar de vez en cuando para facilitarle la tarea.

El juego termina cuando el voluntario descubre el silbato.

Pérez - González

/ OBJETIVO:

® Concentración.



PROCEDIMIENTO:

- 1 Todos los participantes están ubicados en círculo.

El juego consiste en decir "Pérez" y "González" tomando en cuenta lo siguiente:

Al momento de decir "Pérez", se inclina la cabeza hacia adelante, y al decir "González" se inclina la cabeza hacia el lado.

- 2 En el grupo debe existir un jugador que haga el papel de animador, el que señalará a los participantes para que respondan e intentará sorprenderlos.

Los jugadores no podrán decir "González" más de tres veces consecutivas.

Para esto el animador debe dar un ritmo rápido al juego y dirigirse a los jugadores más distraídos.

EJEMPLO

A : Pérez

J : González

A : González

J : Pérez

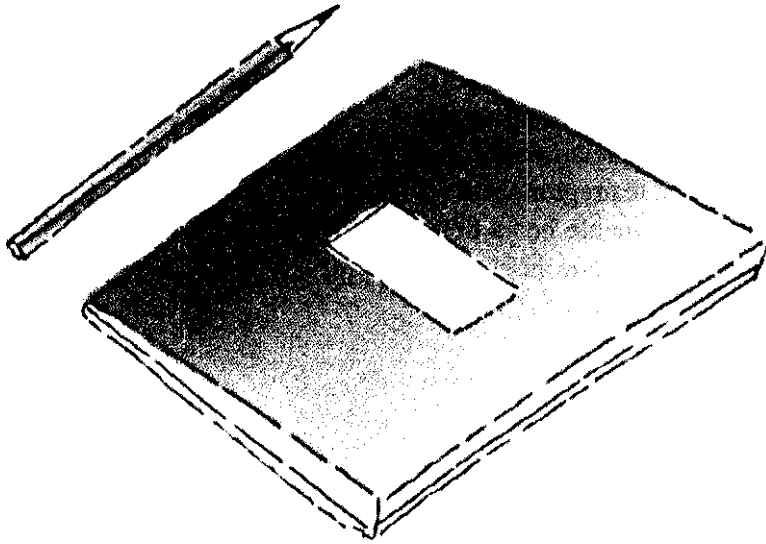
A : Pérez

J : Pérez (perdió)

Esto es un ¡¿ Qué?!

OBJETIVO:

Animación, concentración.



MATERIALES:

w dos objetos pequeños cualesquiera.

PROCEDIMIENTO:

1 Los participantes se ubican en círculo.

El animador dice mostrando uno de los objetos (lápiz), "esto es un perro", luego continúa diciendo, mientras muestra el otro objeto (cuaderno), "esto es un gato".

20 juego consiste en lo siguiente: yo pasaré el "perro" a mi compañero de la derecha diciendo "éste es un perro", él me preguntará ¿un qué?, a lo que responderé "un perro". De igual manera y simultáneamente entregaré "el gato" a mi compañero de la izquierda diciendo "éste es un gato", él me preguntará ¿un qué?, a lo que responderé "un gato".

Ellos deben pasar de la misma forma el "perro" y el "gato" a sus compañeros respectivos. El requisito es que sólo debe entregarse el objeto una vez que quien recibe pregunta a quien entrega: ¿Un qué..?

Cada vez que ocurra el traspaso del "perro" y el "gato" debe ocurrir que se pregunte al compañero que antecedió ¿un qué..?; éste a su vez le preguntará al anterior y así sucesivamente hasta llegar al monitor, quien será el que dirá un "perro" o un "gato" según corresponda.

Será esta respuesta del animador, que correrá de boca en boca hasta quien hizo la pregunta, la que dará el pase definitivo para entregar el "perro" y el "gato" al compañero que corresponda.

El juego finaliza cuando uno o los dos objetos hayan dado una vuelta completa, o pasados 5 minutos.

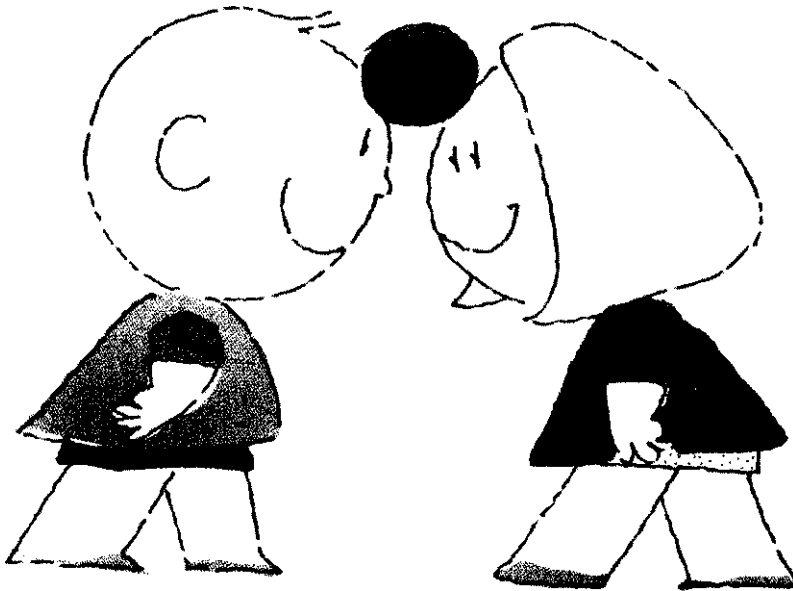
IMPORTANTE

Para el éxito del juego, el animador debe dar las instrucciones lo más claramente posible. Para esto, debe repetirlas las veces que sea necesario, pero debe evitar la tentación de ordenar el juego una vez que éste haya comenzado. La confusión que se crea es parte de su contenido jocoso.

El baile de la papa

OBJETIVO:

- Coordinación, velocidad de reacción.



MATERIALES:

- una papa por pareja
- una radio.

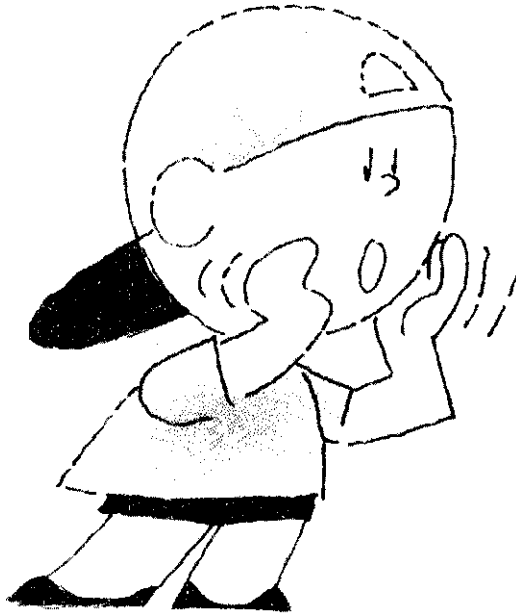
PROCEDIMIENTO:

- 1 Se forman parejas y se ubican mirándose a la cara, con una papa entre sus frentes.
- 2 La persona que hace de animador pone música; las parejas tienen que bailar sujetando la papa entre sus frentes, las manos deben acompañar el movimiento.
- 3 La idea es que el animador vaya cambiando los ritmos e irá eliminando a las parejas que pierdan su papa, la intenten tomar con la mano, o no bailen al ritmo de la música.

La máquina del tiempo

OBJETIVO:

> Trabajo grupal, expresión corporal.



PROCEDIMIENTO:

- 1 Los participantes deben formar grupos de no más de 5 personas cada uno.

Cada grupo contará con 10 minutos para seleccionar un momento en la historia nacional o mundial, que representarán en forma muda ante los otros grupos.

- 2 Cuando todos los grupos hayan viajado por la máquina del tiempo y seleccionado el momento de la historia que van a representar, un voluntario comienza señalando con el dedo índice hacia el suelo (como diciendo "aquí") cuando se trata de un hecho nacional o de América Latina, o dibujando un círculo en el aire cuando es un hecho más universal.

- 3 El juego consiste en adivinar precisamente de qué hecho histórico se trata. El grupo que adivina continúa la presentación.

El juego termina cuando todos los grupos han presentado su "momento histórico".

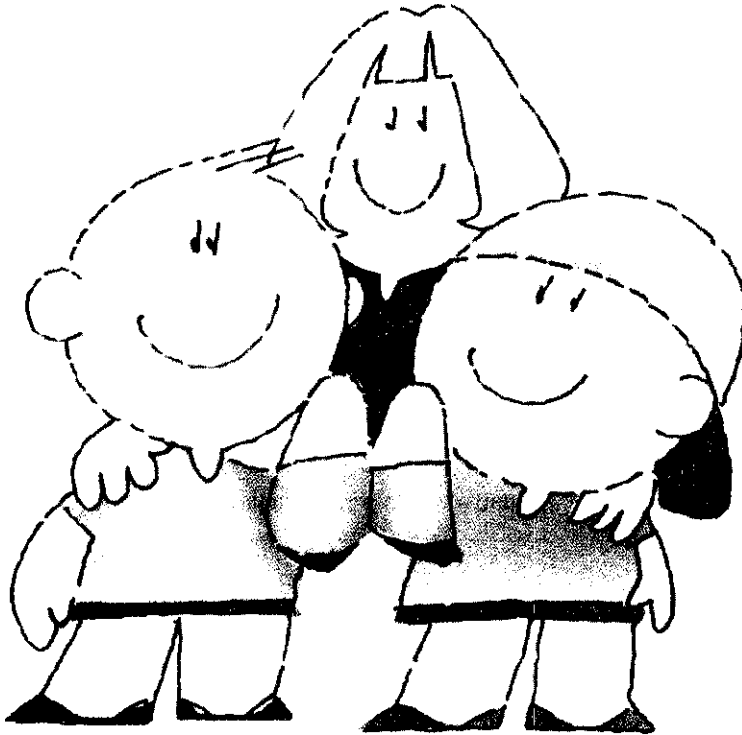
VARIACION

Para grupos más "intelectuales" se puede pedir, luego de la representación, que den los motivos por los cuales eligieron ese acontecimiento, y se puede realizar un debate.

La torre

OBJETIVO:

Imaginación, creatividad,
trabajo en equipo.

**PROCEDIMIENTO:**

1 Si el grupo es superior a las 20 personas se recomienda hacer subgrupos de no más de 15 y menos de 8 integrantes cada uno.

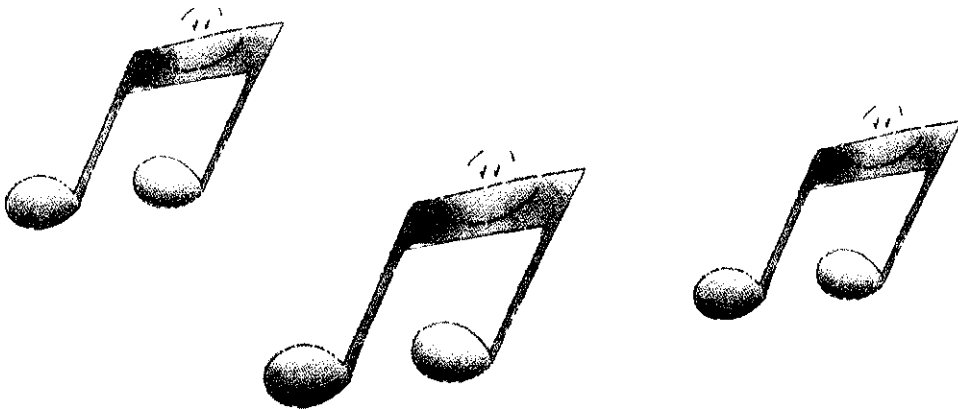
La persona que anima da la siguiente consigna: "Tienen 10 minutos para hacer una torre".

2 Pasado el tiempo asignado se pide a cada subgrupo presentar su torre al resto de los compañeros.

Torneo de canciones

OBJETIVO:

Animación, coordinación grupal.



MATERIALES:

- un pito o silbato para el animador.

PROCEDIMIENTO

- 1 La persona que anima divide a los participantes en tres o más grupos.

Luego dice: "Tienen 3 minutos para recordar el máximo de canciones posible. No pueden escribir. Se trata de usar la memoria. No pueden ser canciones en otro idioma".

- 2 Una vez que los grupos hayan recordado, continúa: "Haremos un torneo: cuando haga sonar el silbato e indique a un grupo, éste debe cantar en conjunto una canción. Luego sonará el silbato e indicaré a otro grupo, el cual debe cantar otra canción".

- 3 Reglas:

no repetir canciones ya cantadas por el mismo u otro grupo

- todo el grupo debe cantar la misma canción

- se tiene que entender lo que se canta

- 4, Pierde puntos el grupo que permanezca más de 10 segundos en silencio, una vez que se le haya indicado, y cuando no canten juntos todos sus miembros.

Pierde el juego el equipo que no cumpla por tercera vez alguna de las reglas mencionadas más arriba.

VARIACION

Con esta modalidad es posible realizar un torneo de refranes populares: se pide que cada vez sea un jugador distinto quien diga el refrán.

La lluvia cultural

OBJETIVO:

Trabajo grupal, intercambio de información.


PROCEDIMIENTO:

1 La persona que animará la actividad debe tener preparada una lista de 20 preguntas con temas de actualidad, culturales y de ingenio.

Los jugadores se distribuyen en pequeños grupos de no más de 4 personas cada uno.

2 Comienza un grupo cualquiera diciendo un número del 1 al 20. El animador lee la pregunta correspondiente al número señalado. El grupo que conozca la respuesta levanta la mano y la da en voz alta.

Si el grupo equivoca su respuesta, tiene opción de responder cualquiera de los otros.

3 Esta actividad puede realizarse asignando puntos por cada respuesta correcta. Eso depende de los objetivos de la actividad.

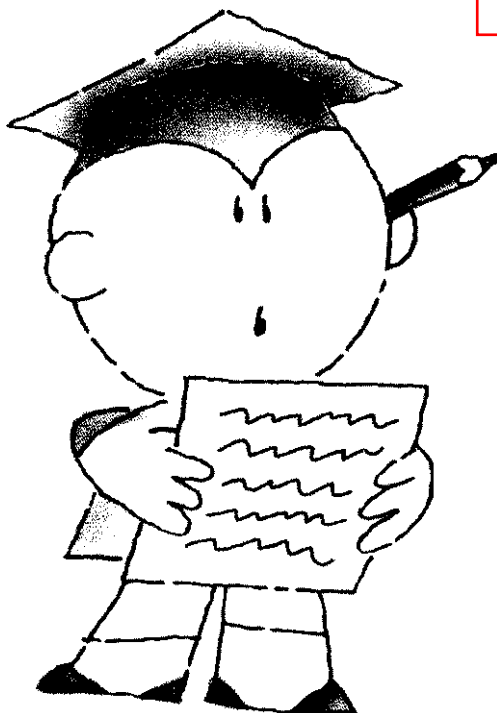
4 Algunas sugerencias de preguntas:

- ¿Por qué Arturo Prat usaba barba?
- ¿Quién y de qué nacionalidad es el escritor del libro "El viejo y el mar"?
- ¿Cómo se llaman las casas de Pablo Neruda y dónde están ubicadas?
- ¿Cuál fue el IPC del mes pasado?

Bachillerato grupal

OBJETIVO:

Trabajo grupal, asociación de rapidez e ingenio.



MATERIALES:

- una hoja y un lápiz por grupo.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Cada grupo (no más de 5 personas por grupo) prepara su hoja para jugar bachillerato con los siguientes temas:

Nombre, País o Ciudad, Canción, Animal, Refrán o Dicho, los cuales deberán comenzar con la letra que indicará el animador.

- 2 Los grupos deben llenar su "bachillerato"; el primero en lograrlo grita "alto". El resto de los grupos debe levantar la hoja en el aire y dejar de contestar.

Para revisar el bachillerato cada grupo

entregará su hoja al grupo que está inmediatamente a su derecha; de esta manera, todos tendrán hojas distintas de las suyas.

- 3 Cada grupo lee en voz alta la respuesta. Se asignan 100 puntos por respuesta original, 50 por respuestas repetidas, 10 puntos cuando no hay respuesta o no sea legible.

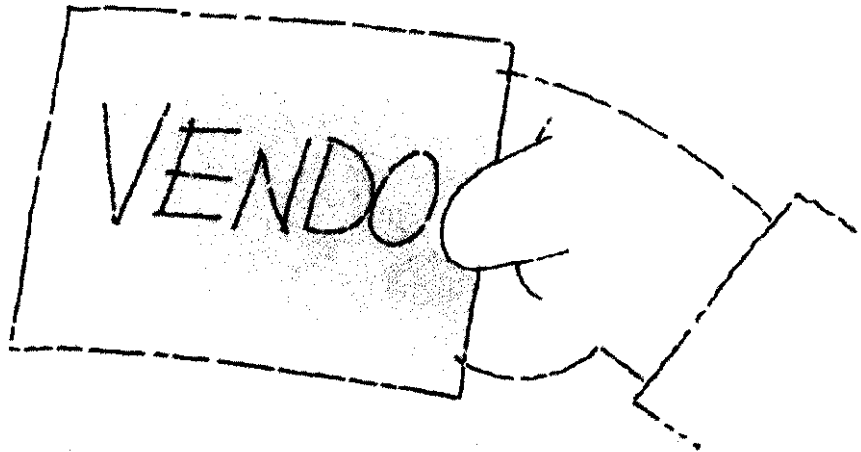
Para evitar descontar puntos, el grupo debe intentar escribir con claridad.

El juego finaliza luego de 6 letras jugadas. Cada equipo debe sumar los puntos obtenidos.

Avisos clasificados

OBJETIVO:

Trabajo grupal, ingenio,
creatividad.



MATERIALES:

- un objeto muy original, hoja y lápiz por grupo.

PROCEDIMIENTO:

- 1 La persona que anima forma tríos o cuartetos; a cada uno le entrega una hoja y un lápiz.
- 2 El animador da la siguiente consigna: "Ustedes deben ofrecer a la venta, en un aviso clasificado, este objeto. El aviso no puede exceder de 5 líneas, debe ser convincente, original y humorístico".

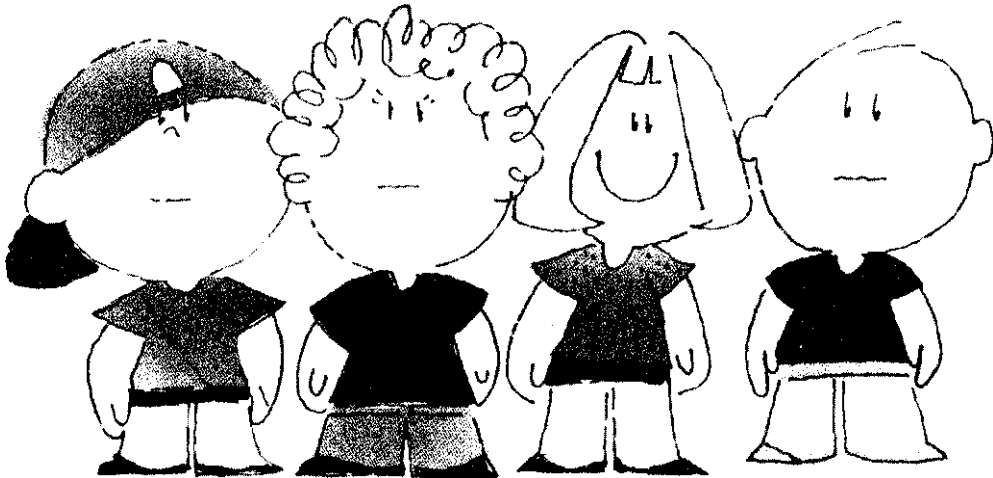
"Tienen 10 minutos para preparar el aviso antes de leerlo al resto de los grupos".

El animador puede usar el mismo objeto para todos los grupos o buscar objetos distintos para cada grupo y pedir que adivinen de qué se trata a partir del aviso.

Yo sé quién sabe lo que usted no sabe

OBJETIVO:

> Trabajo grupal, intercambio de información.

**MATERIALES:**

- una hoja de cuaderno por grupo
lápices.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Después de elegido un tema, que puede o no ser humorístico, según los objetivos del grupo, se pide a la gente que haga preguntas breves sobre lo que no sabe de él.
- 2 Se forman grupos de 4 personas, quienes en no más de 20 minutos deben preparar las respuestas claras, breves e ingeniosas.

- 3 Cuando todos hayan finalizado la tarea de contestar las preguntas, se escucharán las respuestas y aclaraciones que cada grupo prepara.

EJEMPLO

Humorístico:

"El astronauta de hoy ¿puede tener pie plano?"

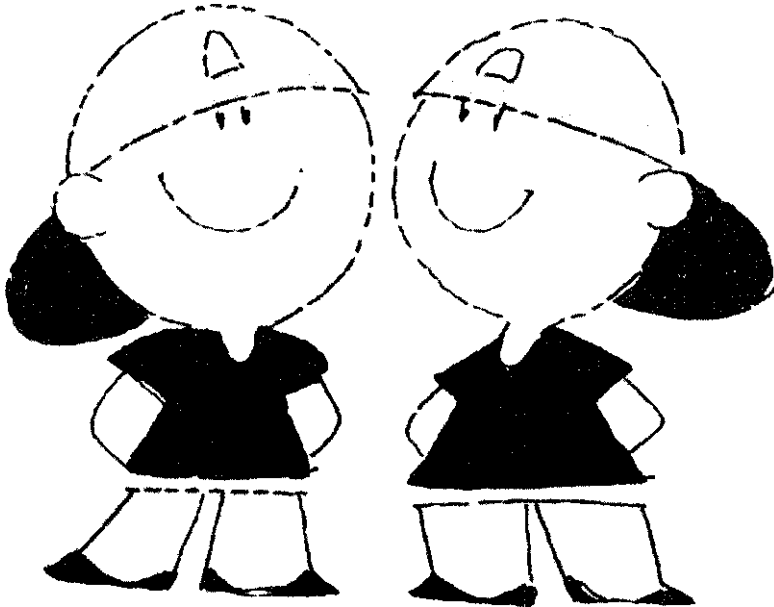
Actualidad:

"La tala de los bosques amazónicos".

¿ Quién se parece a mí

OBJETIVO:

► Comunicación.



PROCEDIMIENTO:

- 1 Todos los participantes están ubicados en círculo o de tal manera que sea posible que todos se vean.

Se pide que cada cual mire al resto del grupo y vea "quién se parece más a él".

- 2 Cuando cada uno haya encontrado su parecido, uno a uno debe ir relatando a la asamblea a quién escogió y en qué siente que se le parece.

Puede tratarse del aspecto físico o de personalidad o carácter.

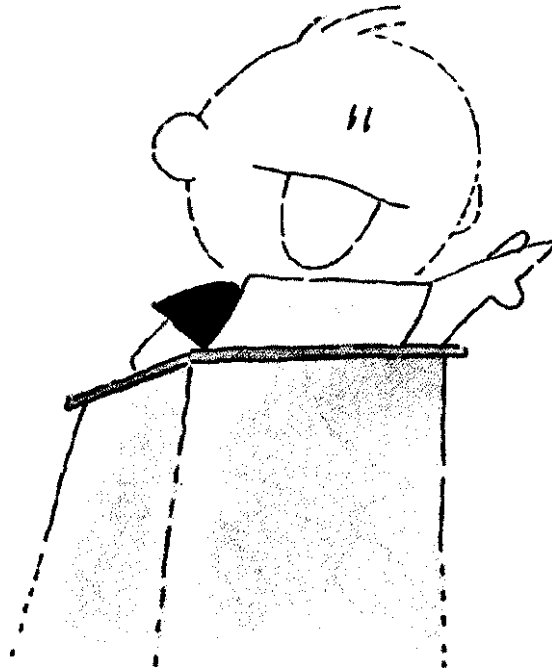
La actividad termina cuando todos hayan dicho quién se les parece más.

RECOMENDACION

Según las características se puede pedir más o menos humor en las semejanzas.

La oratoria cómica

OBJETIVO:
Creatividad e ingenio.



MATERIALES:

- hojas y lápices.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Esta actividad se puede realizar por grupos o individualmente.

La idea es que a una persona o grupo se le entrega un tema de "gran interés público", como:

- "la esmerilización del político criollo".
- "el precio del drak transilvano y su influencia en la economía mundial".

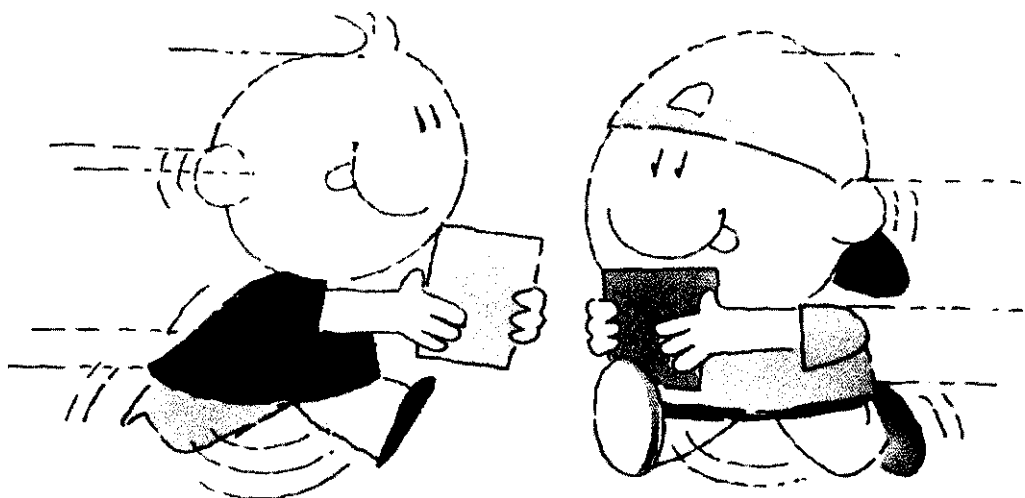
- 2 Los jugadores tienen 5 minutos para desarrollar un discurso con respecto al tema asignado.

Una vez que los discursos están preparados, los oradores leen su discurso al resto de los jugadores.

Yo necesito

OBJETIVO:

r Coordinación y cohesión grupal, agudeza.



MATERIALES:

- todos aquellos que puedan tener los participantes de los grupos.

PROCEDIMIENTO:

- 1 Se ubica una mesa de jurado a igual distancia de cada uno de los grupos.

Cada grupo elige representante, nombre y grito.

- 2 La persona que anima el juego va pidiendo distintas pruebas: "Yo necesito que el representante del grupo, sólo el representante, traiga un rulo (cabello) con tres nudos, lo más rápido posible", "yo necesito 5 zapatos izquierdos", "el calcetín más hediondo", etc.

También es posible pedir pruebas grupales: "yo necesito a todo el grupo bailando cumbia", "yo necesito a todo el grupo durmiendo", etc.

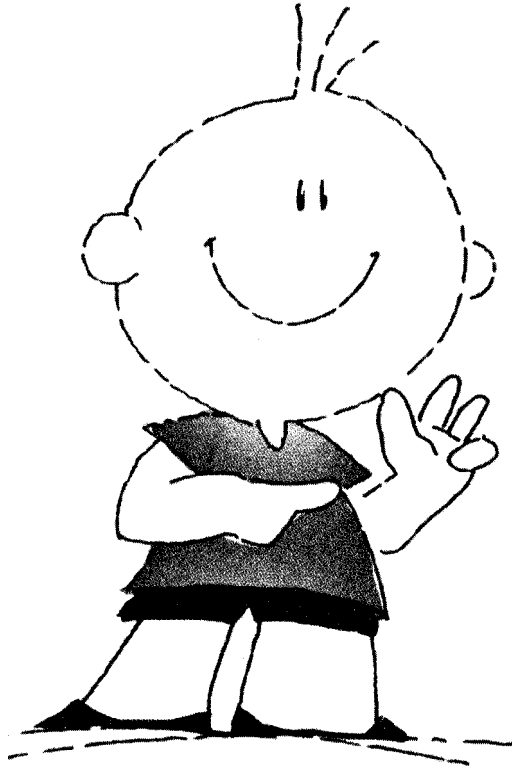
-- >RECOMENDACION

Se sugiere hacer una lista de no más de 10 pruebas.

Interpretación gestual

OBJETIVO:

Expresión corporal
e ingenio.



PROCEDIMIENTO:

- 1 Esta actividad se puede realizar por grupos o individualmente.

La idea es que a una persona o grupo se le entrega un verso o trabalenguas.

El animador del juego asigna a los grupos un personaje: una bruja, un tartamudo, una guagua, etc.

- 2 Los jugadores tienen no más de 5 minutos para preparar la "interpretación gestual" según el personaje asignado.

Cuando los grupos están listos hacen su representación.

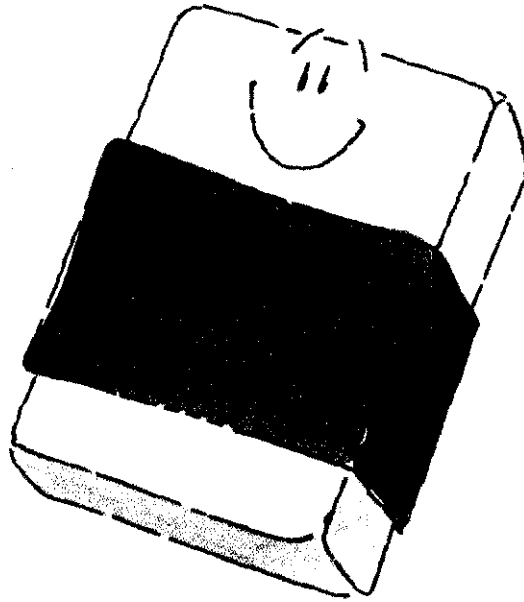
EJEMPLO

*"Mi cabeza `pelá' tiene tres pelos,
tres pelos tiene mi `pelá'
si no tuviera tres pelos
yo no sería cabeza `pelá' "*

El hombre de goma

OBJETIVO:

Animación, concentración,
memoria.



PROCEDIMIENTO:

- 1' Los participantes se colocan en círculo. La persona que anima el juego comienza diciendo: "Este es el hombre de goma". Luego, cada participante repite la frase.
- 2 La persona que anima agrega: "Este es el hombro del hombre de goma", y se vuelve a repetir la dinámica anterior.

La persona que anima debe ir agregando partes del brazo y de la mano a la frase inicial, que todos deben ir repitiendo lo más rápido posible y sin equivocarse.

EJEMPLO

Esta puede ser una secuencia:

Este es el hombre de goma

Este es el hombro del hombre de goma

Este es el codo del hombro del hombre de goma...

Este es el brazo del codo del hombro del hombre...

Esta es la mano del brazo del codo...

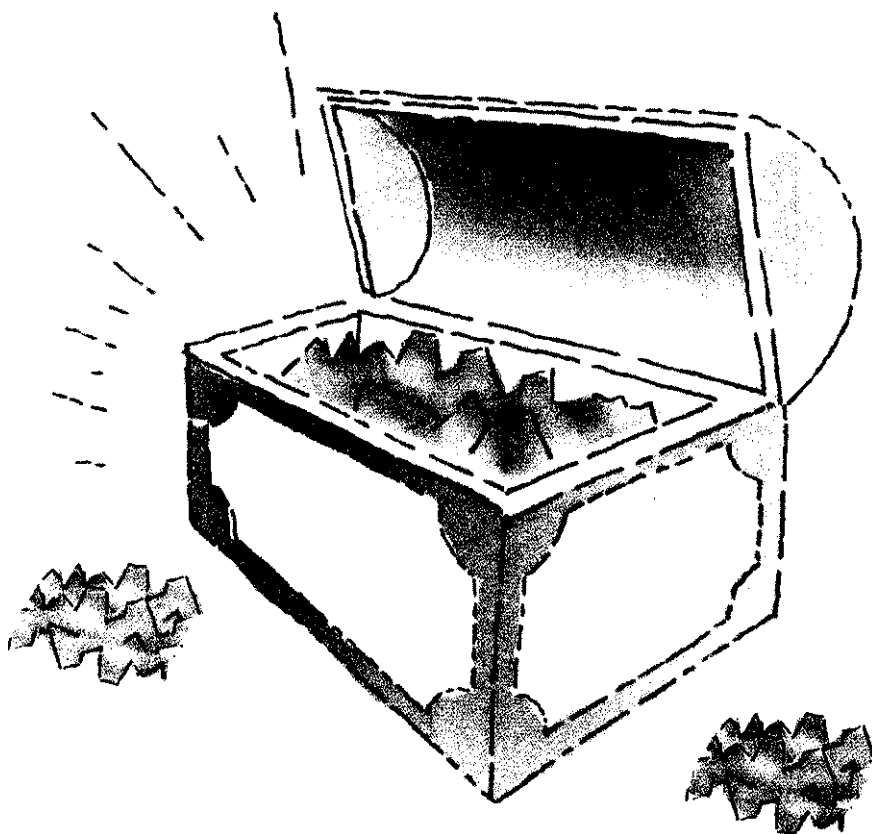
Este es el dedo de la mano...

Esta es la uña del dedo de...

El tesoro

OBJETIVO:

Crear ambiente y desarrollar la perspicacia y la agudeza.



PROCEDIMIENTO:

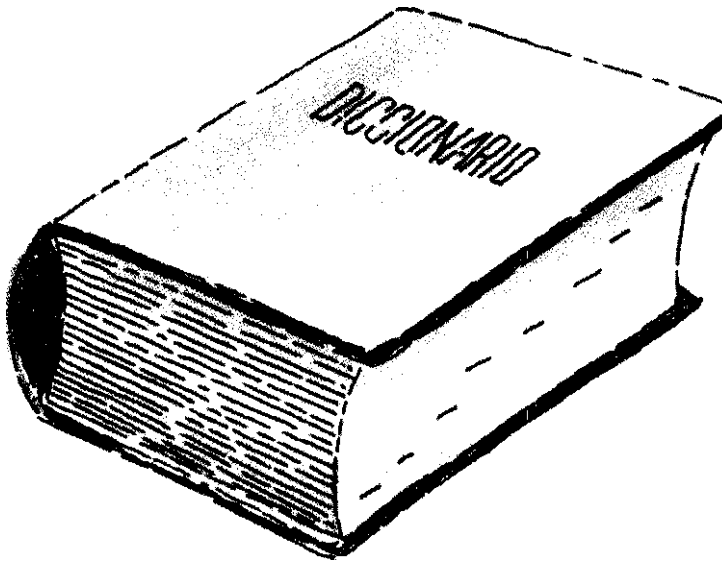
- 1 Sale uno o varios jugadores de la sala. Mientras están afuera, se esconde un objeto.
- 2 Se llama a los jugadores que han estado fuera de la sala y se les explica que deben encontrar un tesoro oculto.

Para ayudarlos el grupo aplaudirá fuerte a medida que se acerque al tesoro y despacio si se aleja. Como variante se podrá interpretar una canción más fuerte o más despacio.

El diccionario

OBJETIVO:

Trabajo grupal, imaginación.



MATERIALES:

- hojas, lápices
- un diccionario

PROCEDIMIENTO:

- 1 Cada jugador está con una hoja y un lápiz.

Quien anima el juego tiene el diccionario. Este elegirá una palabra cualquiera que sea de uso poco corriente, por ejemplo, "asusual".

Cada jugador debe escribir el significado que él cree que tiene la palabra. Hecho esto los jugadores entregan (sin que los demás la lean) su hoja al animador.

- 2 animador leerá en voz alta todas las definiciones dadas a la palabra, incluida la del diccionario. Los participantes deben decidir cuál de todas las definiciones dadas es la acertada.

- 3 Termina el juego cuando el animador ha leído la definición dada por el diccionario.

Este juego se puede realizar asignando puntaje. Por ejemplo, gana el jugador que primero acumule 3 aciertos.