

TITULO: EL PALICO

OBJETIVO Lúdico

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Carrera	Un palo muy corto

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 10 -12 años	5 ó 6 por grupo	

DESARROLLO:

Se formarán subgrupos y cada uno poseerá un palo. Es un juego de relevos. Los componentes de cada grupo deberán recorrer 10m, poner el palo en el suelo y, sujetándolo con la mano, dar 10 vueltas concéntricas alrededor del palo. Después el jugador dará el relevo al siguiente participante.

VARIANTES:

OBSERVACIONES: al dar las vueltas, el jugador termina mareado y en algunos casos cae al suelo. Es aconsejable jugar en la playa o terrenos blandos (colchonetas).

TITULO: ¿ ME QUIERES ?

OBJETIVO Lúdico, velocidad de traslación

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Carreras, desplazamientos	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO

DESARROLLO:

Los jugadores se sientan en círculo. Uno, en el centro, pregunta a alguien *¿me quieres, Pepito?*. Quien recibe la pregunta responde al otro jugador: *Sí, pero quiero más a Juanita y Marieta*. Entonces los vecinos de Juanita y Marieta tienen que intercambiarse el sitio, mientras el del centro trata de ocupar también un sitio.

VARIANTES:

OBSERVACIONES:

TITULO: LA BOTELLA BORRACHA

OBJETIVO Lúdico, control de emociones

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Ninguno	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 10 años	Grupos de 7	

DESARROLLO:

Cada grupo de jugadores forma un corro, con una persona en el centro. Ésta cierra los ojos, junta los pies y mantiene el cuerpo recto, rígido, aunque relajado, para posteriormente dejarse caer hacia cualquier lado. Los componentes del corro la sostienen al caer o la impulsan hacia cualquier otra parte. Luego se cambia el árbol. Valoración en común.

VARIANTES:

OBSERVACIONES:

TITULO: ENCUENTRO DE EXPLORADORES

OBJETIVO Lúdico / sensorial: auditivo

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Ninguno	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
	a partir de 10. Más mejor	Un terreno amplio

DESARROLLO:

El campo representa un río. Los extremos son las orillas. Dos jugadores serán los exploradores, cada una en una orilla. El resto de los jugadores será el agua revuelta y ruidosa del río. Un explorador debe comunicar una frase al otro, pero, al tiempo, las aguas *sonarán* tanto como puedan para impedir la comunicación. Al rato, el receptor puede decir lo que ha entendido. Se repite con otro mensaje y exploradores.

VARIANTES:

OBSERVACIONES: se puede incluir una breve evaluación acerca del ruido que impide la comunicación.

TITULO: MAMÁS Y BEBÉS

OBJETIVO Lúdico, control de emociones

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Reconocer la voz	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
		Un gimnasio o un aula grande cerrada

DESARROLLO:

Se forman parejas bebé - mamá. Las mamás se vendan los ojos y los bebés se desperdigán por el espacio de juego. A la señal, los bebés perdidos gritan ¡Mamáaa...!, para orientar a sus mami en su busca. Después se cambian los papeles.

VARIANTES:

OBSERVACIONES:

TITULO: ESTO ES UN POTOTÍ

OBJETIVO Lúdico

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Ninguno	Dos objetos pequeños

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
	Ilimitado	

DESARROLLO:

los jugadores se disponen en círculo, el animador entre ellos. El animador entrega a un jugador adyacente un objeto, diciéndole *Esto es un pototí*. Quien lo recibe pregunta *¿Un qué?*, a lo que responde el animador *Un pototí*. El jugador que ya tiene el pototí se lo entrega al siguiente, diciendo lo mismo que dijo el animador. Cuando el nuevo receptor devuelve la pregunta, quién le entregó el objeto también se la devuelve al anterior, hasta llegar al animador, que empieza a pasar la respuesta (*Un pototí*). Cuando el pototí ya está en circulación, el animador introduce otro objeto (*Un pototá*) que avance en el otro sentido del círculo. Momentos difíciles cuando se cruzan el *pototí* y el *pototá*.

VARIANTES:

En vez de jugar con pototí y pototá se pueden cambiar los nombres. Por ejemplo: *isirigeibol* y *chorafraper*.

OBSERVACIONES:

TITULO: EL DIRECTOR DE ORQUESTA

OBJETIVO Lúdico

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Ninguno	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 10 años	Ilimitado	Cualquiera

DESARROLLO:

Los jugadores se ponen en círculo. Un voluntario sale de la habitación (del recinto de juego). Los que quedan eligen un director de orquesta, que irá marcando los cambios de movimientos en el grupo. El jugador que se había marchado entra. Los demás con discreción para no descubrir al director, van imitando sus movimientos rítmicos. El voluntario, en el centro, intentará descubrirlo. Si así ocurre, el director sale ahora de la habitación.

VARIANTES:

Puede haber dos directores para dificultar el desarrollo del juego.

OBSERVACIONES:

TITULO: LOS TAMBUCHOS

OBJETIVO lúdico. Desarrollar la imaginación

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
ninguno	- recipientes de suavizante a los que se haya despojado la parte trasera. - pelota de tenis de mesa.

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 8 años	ilimitado	llana

DESARROLLO:

Cada niño cogerá un tambucho y una pelota e ideará un juego. Seguidamente, se propondrá por parejas y pondrá en común sus ideas. Luego serán tres y así irán creciendo hasta que se forme un gran grupo con un gran juego. Luego todos los participantes jugarán al juego elegido.

VARIANTES:

OBSERVACIONES: el método didáctico que se utilizará será el de búsqueda.

TITULO: BARTOLO

OBJETIVO Lúdico

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
_____	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 12 años	25	Cualquiera

DESARROLLO:

Sentados en círculo, se nombra en la empresa un *Presi, Dire, Secre* (deberán ir sentados juntos y por ese orden). Les siguen desde el nº 1, después del *Secre* hasta el último, que será Bartolo. El presi empezará diciendo: Presi, presi, X, X (aludiendo al jugador con el nº X), y marcando un ritmo con movimientos que el grupo deberá seguir. sin perder el ritmo (sin perder comba) X deberá referirse a otro interlocutor del grupo. Quien pierda el ritmo o se equivoque o retase al hablar, ocupa el puesto de Bartolo y los demás participantes marcan el ritmo de los movimientos, puede cambiarlos. Se trata de llegar a *Presi*. Se enciende entonces una lucha palaciega “curiosota” por sustituir a los superiores.

VARIANTES:

OBSERVACIONES: se puede ambientar un debate sobre el trabajo en equipo.

TITULO: EL CUENTO VIVO

OBJETIVO Lúdico

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
_____	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 10 años	Ilimitado	Cualquiera

DESARROLLO:

El grupo se sienta en círculo. El animador va contando un cuento mientras cada cierto tiempo señala a alguien (o “alguienes”) que tiene que representarlo. Así va saliendo sucesivamente todos los jugadores. Se puede terminar con una escena en la que participen todos.

VARIANTES:

Entre todos se puede contar la historia.

OBSERVACIONES:

TITULO: GÓNGORAS Y QUEVEDOS

OBJETIVO Lúdico

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
_____	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 10 años	Ilimitado	Cualquiera

DESARROLLO:

Los jugadores forman dos filas, A y B (Góngoras y Quevedos), una enfrente de la otra. El primer jugador de la fila A iniciará un pareado dejándolo a la mitad (por ejemplo: si está gris el cielo...), que completará el jugador siguiente, en la fila B (come más caramelos).

VARIANTES:

El grupo se divide en equipos, y cada uno se responsabiliza de componer 4 ó 5 pareados. Hilando luego todos los pareados se puede componer un pregón curiosote.

OBSERVACIONES:

TITULO: CONSEJO DE DETECTIVES

OBJETIVO Lúdico

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Toma de decisiones en común	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 10 años	De 4 a 10 por equipo	Cualquiera

DESARROLLO:

Se forman dos equipos de jugadores. Uno de los equipos representa mímicamente ante el grupo una escena. Los equipos deberán reconstruir - interpretar lo ocurrido a partir de la observación: diálogo entre los miembros del equipo. Después, los equipos pondrán en común sus interpretaciones, tratando de llegar a un acuerdo. Por último los actores explicarán la escena.

VARIANTES:

OBSERVACIONES:

TITULO: CHOCANTES PAREJAS

OBJETIVO Lúdico

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Desplazamientos	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO

DESARROLLO:

Los jugadores forman un círculo amplio dándose la mano y mirando al centro. Una pareja queda fuera del círculo: va corriendo por el exterior. En un momento palmea las manos unidas de dos jugadores del círculo, que deberán salir corriendo en sentido contrario al de la primera pareja. La pareja que consiga llegar antes al hueco abierto en el círculo queda dentro, y la otra reinicia el juego.

VARIANTES:

OBSERVACIONES: se produce un momento intenso (ocasionalmente choque) cuando se cruzan las parejas. Si el círculo es excesivamente grande, se dividirá la clase en dos subgrupos que formarán dos círculos más pequeños.

TITULO: SI / NO

OBJETIVO Lúdico

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Ninguno	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 9 años	Toda la clase	Cualquiera

DESARROLLO:

Los /las participantes se dividen en dos grupos con igual número de personas, emparejadas frente a frente. Los /las participantes se una fila dirá siempre “**SÍ**” y los otros/as les contestarán “**NO**”. a medida que la confrontación avanza, se va subiendo el volumen hasta llegar al grito y luego se comienza otra vez a bajar el volumen.

VARIANTES:

Se puede gritar otra cosa.

OBSERVACIONES: este juego favorece la capacidad de afirmación frente a una situación hostil. Después del juego se dejará expresar a los /las participantes lo que han sentido y los elementos que les han ayudado a afirmarse.