

TITULO: LA GALLINITA CIEGA

OBJETIVO Sensorial: táctil

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Desplazamientos	Un pañuelo

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 6 años	De 6 a 8	Terreno llano

DESARROLLO:

Un jugador, con los ojos vendados, trata de coger y reconocer a cualquiera de sus compañeros, dispuestos en corro.

Todos los jugadores se cogen de las manos formando un círculo, excepto uno, que con los ojos vendados, ocupa el centro de dicho círculo. El corro comienza a girar y el del centro trata de coger a alguien. Cuando lo tiene, debe adivinar de quién se trata. Si lo consigue intercambia su puesto con él, en el caso contrario vuelve a ocupar el centro del círculo.

VARIANTES:

Los jugadores no se disponen en círculo sino que se mueven libremente en un espacio reducido.

OBSERVACIONES:

TITULO: CAZA A CIEGAS

OBJETIVO Sensorial: auditivo

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Desplazamiento: cuadrupedia	Un cascabel y pañuelos

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 6 años	De 3 a 20	Gimnasio

DESARROLLO:

Se coloca un cascabel en el pie de un jugador, atado al cordón de sus zapatillas. Al resto de los jugadores se les vendan los ojos con los pañuelos. El portador del cascabel se desplaza en cuadrupedia tratando de evitar ser tocado por el resto de sus compañeros. Cuando alguien lo consigue, intercambia su puesto con él.

VARIANTES:

Jugar con varios perseguidos.

OBSERVACIONES:

TITULO: ENCUENTRO DE EXPLORADORES

OBJETIVO Sensorial: auditivo / lúdico

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Ninguno	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 8 años	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 Sensorial: auditivo

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Reconocer la voz	Pañuelos

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 10 años	Ilimitado	Un gimnasio o un aula grande cerrada

DESARROLLO:

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

VARIANTES:

OBSERVACIONES:

TITULO: BUSCA PAREJA

OBJETIVO Sensorial: táctil

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Andar	Vendas

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 8 años	Ilimitado	Gimnasio

DESARROLLO:

Todos los jugadores llevarán los ojos vendados. Si no hay vendas, cerrarán los ojos. El juego consiste en ir andando por el gimnasio y, al encontrar a alguien, unirte a él. En cuanto se toque a alguien se debe cambiar de pareja aunque ya estuvieses emparejado anteriormente

VARIANTES:

OBSERVACIONES:

TITULO: LA RED PETRIFICANTE

OBJETIVO Sensorial (apreciación de distancias)

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Desplazamiento en cuadrupedia	Pañuelos para vendar los ojos

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

DESARROLLO:

Los jugadores forman dos equipos. Unos serán la valla petrificante y, otros los cruzadores. Los que forman la valla se disponen en hilera, con brazos y piernas abiertos, a unos 50 cmts. unos de otros. Pueden mover los brazos, pero no las piernas. Los cruzadores deben pasar la valla de un lado a otro procurando no ser tocados. Cuando la valla toca a algún cruzador, grita tocado, y el jugador se queda en esa posición, inmóvil ya, petrificado, formando u obstáculo pasivo. Cuando todos los cruzadores resultan tocados se cambian los papeles.

VARIANTES:

OBSERVACIONES: la valla irá cambiando de distancia (para que los jugadores se deban volver a organizar)

TITULO: LOS DESPERTADORES

OBJETIVO Sensorial (auditivo)

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
_____	Vendas

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 12 años	Ilimitado	Gimnasio (limitada)

DESARROLLO:

A entre 1/3 ó ¼ de los participantes se les vendan los ojos y se les sitúa en un extremo del campo. Serán los / las bellos / as durmientes. El resto de los jugadores (los despertadores) se distribuyen por la zona más o menos alejados (según el terreno, la edad de los participantes). Cuando unos y otros están listos, los despertadores empiezan a sonar (silban a intervalos cortos). Los durmientes deben encontrar los relojes y apagarlos (para ello han de reconocerlos por el tacto). Cuando estén todos los relojes apagados, se cambian los papeles.

VARIANTES:

OBSERVACIONES: el animador orientará a algún durmiente, si corre peligro de choque

TITULO: PUES ME SUENA

OBJETIVO Sensorial: auditivo

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
_____	Una venda

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 10 años	Ilimitado	Gimnasio, pista

DESARROLLO:

Los jugadores se sientan en círculo. Uno de ellos, con los ojos vendados, en el centro. Este jugador señala hacia un lugar del círculo y emite un sonido. Quien ha sido señalado debe imitar lo mejor que pueda el sonido. Quien está en el centro debe adivinar quién fue. Si acierta, cambia con él los papeles y el orden de los jugadores en el círculo, si no acierta vuelve a intentarlo.

VARIANTES:

OBSERVACIONES:

TITULO: MONTAÑA DE ZAPATOS

OBJETIVO Sensorial: táctil

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Ninguno	Vendas

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

DESARROLLO:

Los jugadores con los ojos vendados se quitan los zapatos y los apilan en un montón. A continuación se separan del montón y darán 5 vueltas sobre sí mismos. A la señal, los jugadores van en busca de la montaña de zapatos donde se encontrarán los suyos. El juego termina cuando todos se ponen su zapato.

VARIANTES:

El animador removerá la montaña de zapatos antes de que los jugadores busquen.

OBSERVACIONES:

TITULO: PASILLO MOVEDIZO

OBJETIVO Sensorial: táctil

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Ninguno	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 16 años	Ilimitado	Terreno llano y blando

DESARROLLO:

Los jugadores se disponen en dos filas, una frente a otra, tomados por los antebrazos con fuerza. Un jugador se tumbará al principio del pasillo y será transportado hasta el final por el oleaje de los brazos. Van pasando todos por ese mar se ha de sentir el contacto con los brazos.

VARIANTES:

Se puede jugar de rodillas con los antebrazos en el suelo para facilitar la tarea.

OBSERVACIONES: no todos los participantes tendrán fuerza para aguantar el peso de otros.

TITULO: ELEFANTES

OBJETIVO Sensorial: auditivo

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Andar	Algún objeto con el que hacer ruido. Pañuelos para tapar los ojos

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 8 años	Toda la clase . grupos de 6	Cualquiera. Limitada

DESARROLLO:

Se escoge a alguien que haga de guía para la manada de elefantes. Todos/as salvo éste se vendarán los ojos y se dan la mano, formando una gran cadena. El guía hará señales con algún instrumento u objeto. se dan a conocer entonces las reglas del juego:

- el guía debe dirigir a la manada hasta la meta por un recorrido preparado.
- la manada deberá llegar entera a la meta
- la manada será llevada por diferentes obstáculos (pasos estrechos, bajo mesas...)

VARIANTES:

- el animador puede intentar confundir a la manada imitando la voz del guía.
- otro jugador puede intentar romper la cadena de vez en cuando.

OBSERVACIONES:

TITULO: PÍO - PÍO

OBJETIVO Sensorial: táctil

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
_____	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 8 años	Toda la clase	Gimnasio

DESARROLLO:

El animador murmura a una persona: “tu eres papá o mamá gallina”. Todos los jugadores (pollos) al mismo tiempo empiezan a mezclarse con los ojos cerrados. Cada uno busca la mano de otras, las aprieta y pregunta: ¿pío - pío?. Si la otra persona también pregunta: ¿pío - pío?, se sueltan de la mano y siguen buscando y preguntando, excepto papá o mamá gallina que se mantiene siempre en silencio.

Cuando una persona no es contestada sabe que le ha encontrado y queda cogida de la mano guardando silencio. Siempre que alguien encuentra el silencio como respuesta, entra a formar parte del grupo. Así hasta estar todas juntas.

VARIANTES:

OBSERVACIONES: se ha de jugar en estricto silencio.

TITULO: PESCAR CON LAS MANOS

OBJETIVO Sensorial: táctil

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
_____	Vendas para tapar los ojos

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 7 años	Toda la clase	Cualquiera

DESARROLLO:

Cada persona anda por la sala con los ojos cerrados y en silencio. Cuando encuentra la mano de otra, se coge de ella y caminan juntas hasta encontrar a una tercera. El que se le encuentra se suelta de la otra y se agarra a esta última.

Se van formando así parejas que se separan después de un tiempo. Algunas pueden andar solas durante todo o una parte del juego. intentan comunicarse algo.

VARIANTES:

Pueden juntarse en cuartetos, ir por parejas ...

OBSERVACIONES: se requiere absoluto silencio. Precisar que se da un tiempo bastante largo y quedar dos personas atentas a lo que pueda ocurrir.

TITULO: LAS ÓPTICAS DIFERENTES (cubo de Necker)

OBJETIVO Sensorial: visual

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Observación	Papel, bolígrafo y regla

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 12 años	Toda la clase	Cualquiera

DESARROLLO:

Cada cual dibuja en una hoja de papel un cubo. Después lo mira atentamente durante un minuto con los ojos fijos en el centro. La mayoría tendrá la impresión de que el cubo cambia de orientación varias veces por minuto, según que uno u otro cuadro sea la cara anterior.

VARIANTES:

Comparar las relaciones individuales de los participantes:

- cerrando un ojo
- con un dibujo en tres dimensiones (pirámide)

OBSERVACIONES:

TITULO: CONVERSANDO CON LOS PIES

OBJETIVO Sensorial: táctil

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Contacto físico	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 5 años	Toda la clase. Parejas	Cualquiera. Encima de colchonetas mejor.

DESARROLLO:

Las personas participantes se sitúan de dos en dos sentados en el suelo (o colchoneta) una frente a otra, tocándose los pies descalzos de ambos. Durante un tiempo dado tratarán de comunicarse o entablar una relación a través de los pies.

VARIANTES:

OBSERVACIONES: dejar expresar en la pareja y luego en el grupo, las emociones, sentimientos y descubrimientos que ha propiciado el grupo.

TITULO: LA TORMENTA

OBJETIVO Sensorial: auditivo

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Atención	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 10 años	Toda la clase	Cualquiera

DESARROLLO:

Alguien hace de director de orquesta de la tormenta(profesor), colocándose en el centro del círculo. Señala a una persona y frota las manos. ésta le imita, y el director va dando la vuelta al círculo hasta que todos estén frotándose las manos. empieza de nuevo con la primera persona, indicándole qué debe chiscar los dedos (mientras las demás siguen frotándose las manos). da toda la vuelta otra vez, hasta que todas hayan dejado de frotarse las manos y estén chiscando los dedos. A continuación indica, una por una, que den palmadas en los muslos, y en la siguiente vuelta que den palmadas en los muslos y al mismo tiempo pisoteen el suelo (el cénit de la tormenta). Después de baja la intensidad de la tormenta, dando los mismos pasos en sentido contrario.

Preguntar qué es lo que han oído.

VARIANTES:

OBSERVACIONES: Absoluto silencio