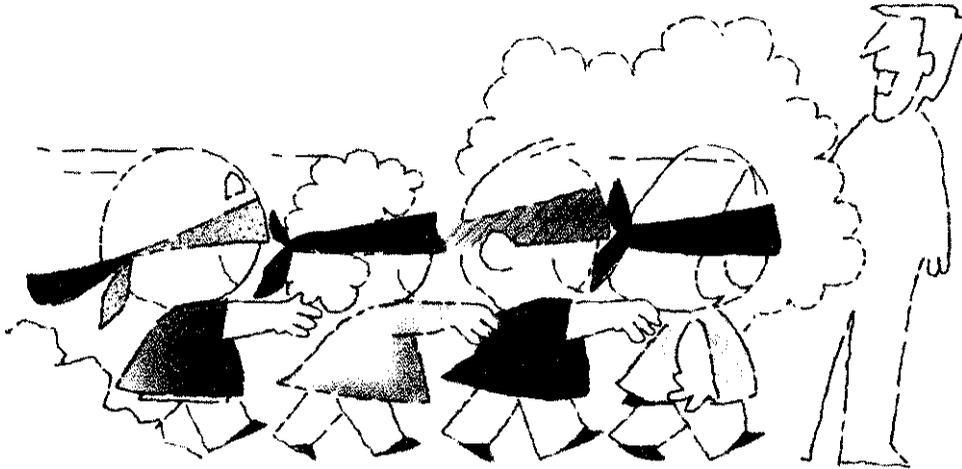


Pasear formando gusanos

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:

- Zigzaguo 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.

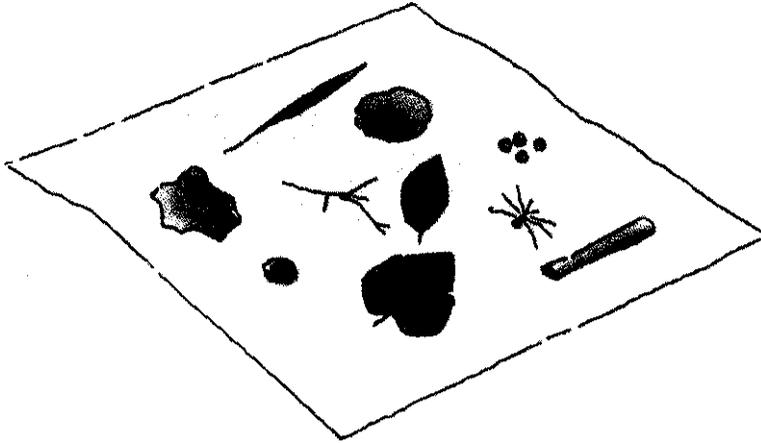
VARIACION

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.

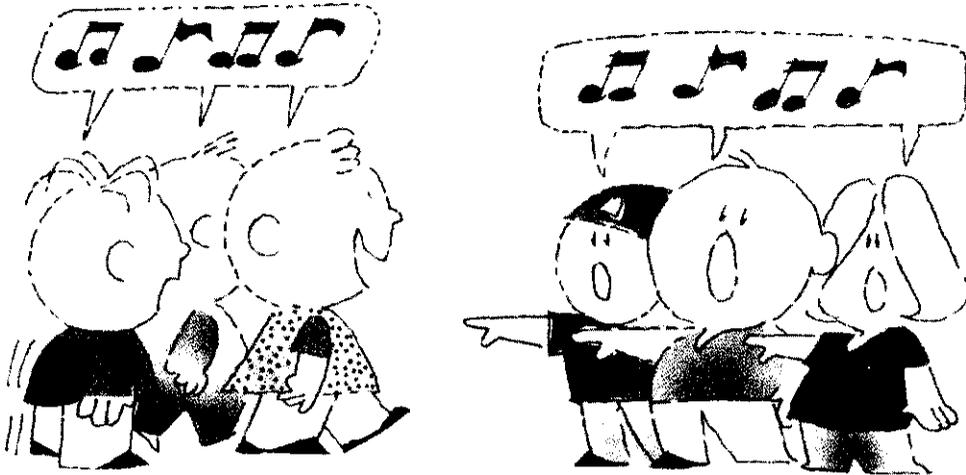
VARIACION

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:

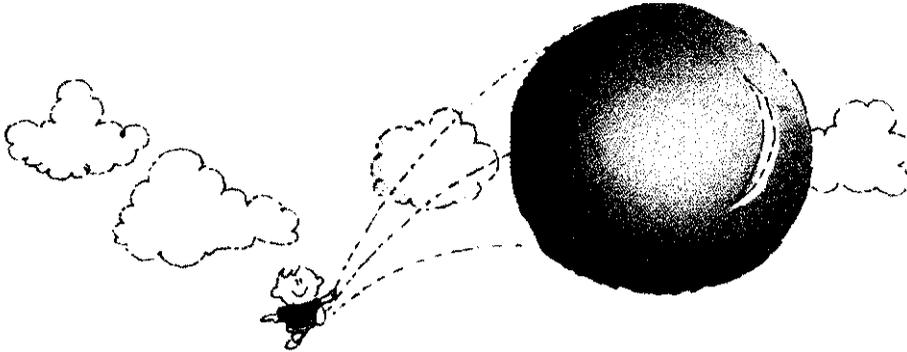
- 1 Se forman dos grupos con igual número de participantes. Ambos por separado preparan un canto de guerra y un paso de marcha (un grupo es naranja y el otro azul).
- 2 A la señal del animador - que está ubicado al centro del salón o espacio dispuesto para el juego -, los grupos se acercan marchando 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

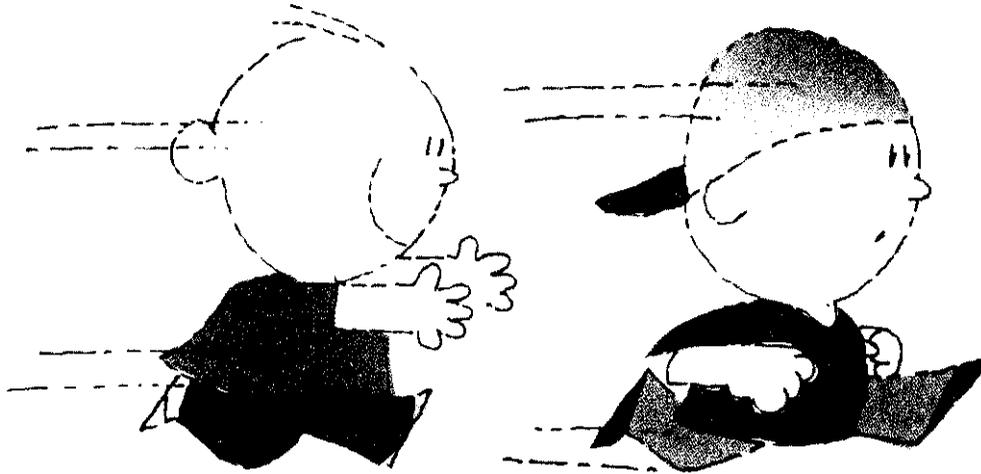
Cambiar a los pilladores cuando sea necesario.

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.

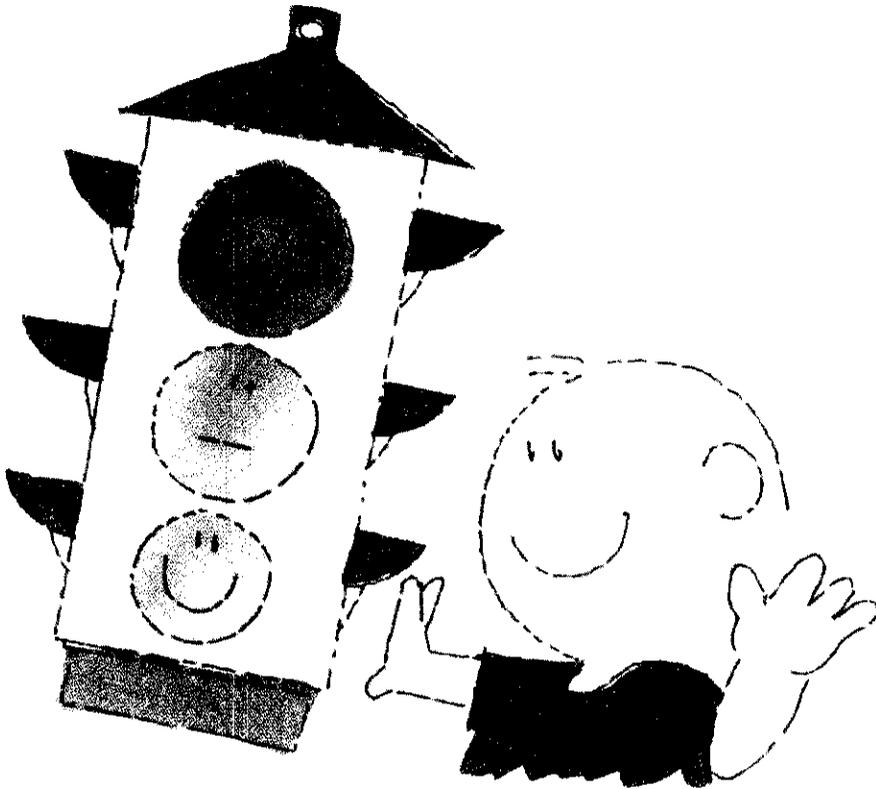
Finaliza el juego cuando un equipo ha capturado completamente al otro.



El semáforo

OBJETIVO:

> Velocidad de reacción, astucia.


PROCEDIMIENTO:

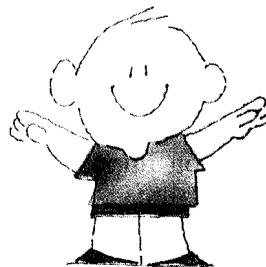
- 1 Se delimita una cancha de 10 m de largo y se elige un jugador que hará de "semáforo".

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.

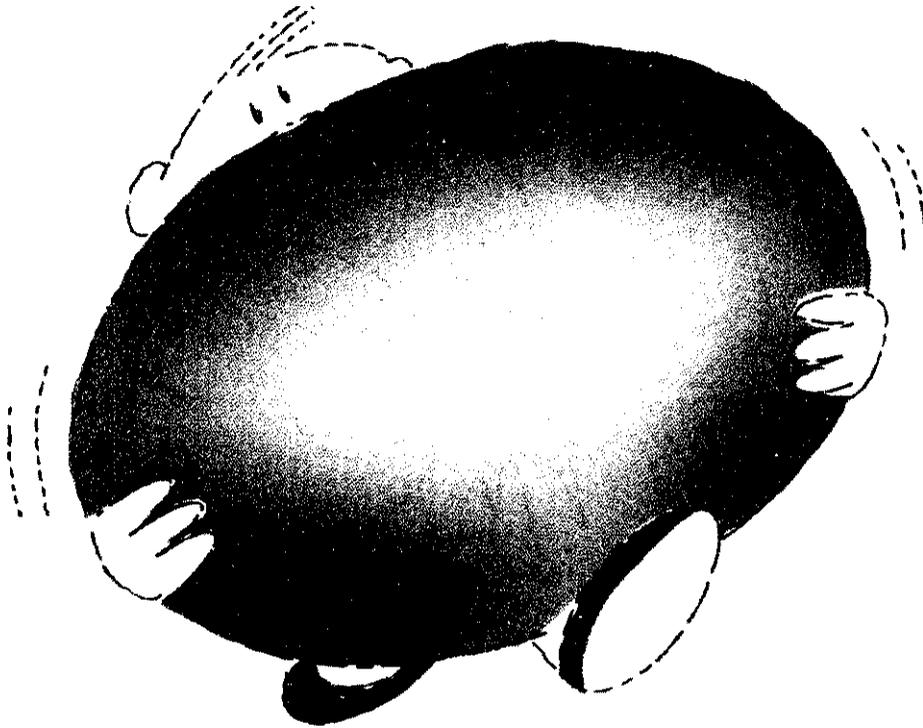
El jugador que no logra detenerse a tiempo sale de la "pista" y se ubica a los lados como "carabinero de tránsito" que ayudará al semáforo a detectar quiénes se mueven con luz roja.

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.

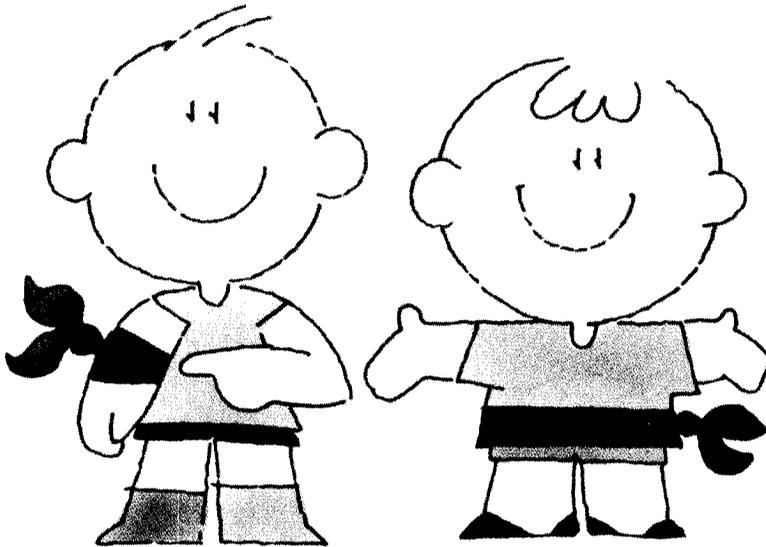
IMPORTANTE

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.

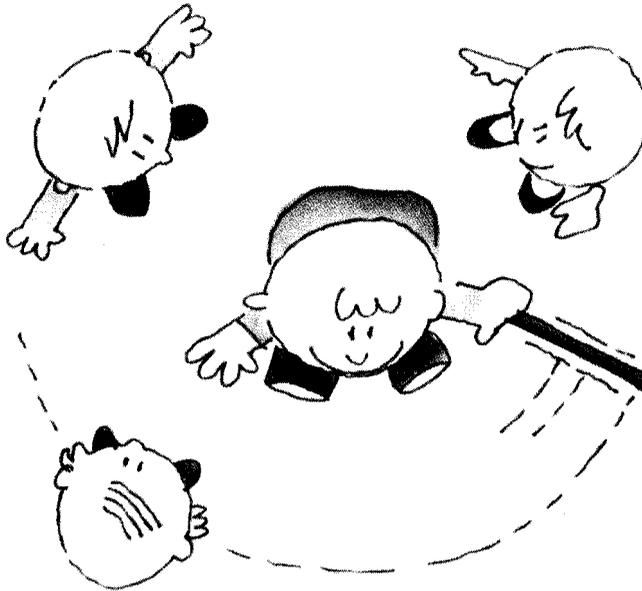
3 Al grito "adelante" cada grupo corre a arrebatarse los pañuelos al grupo contrario.

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".

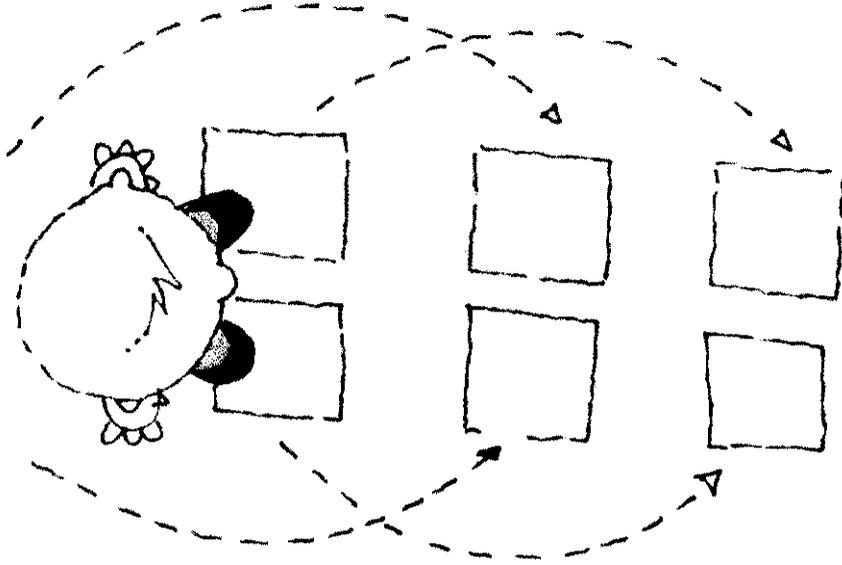
→ RECOMENDACION

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!**

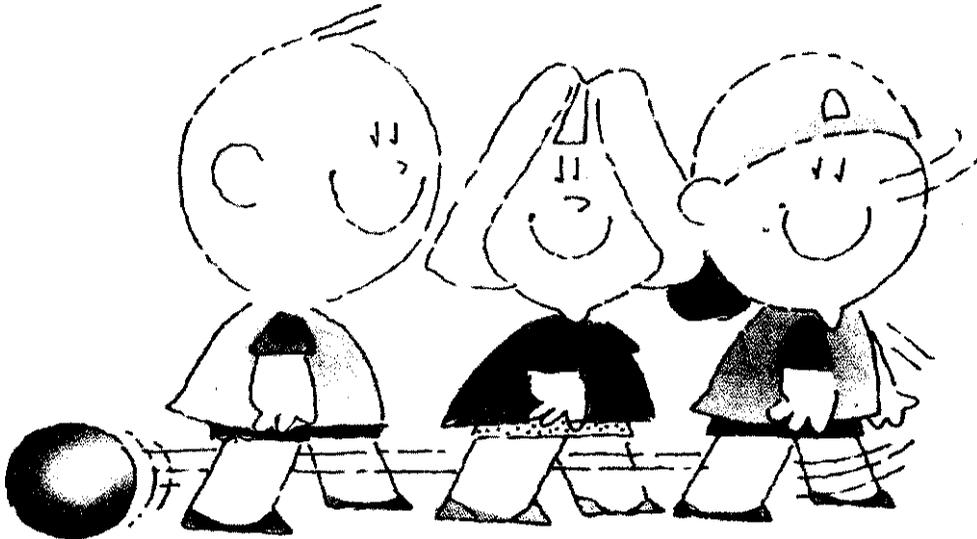
El niño que juega tendrá dos oportunidades.

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.

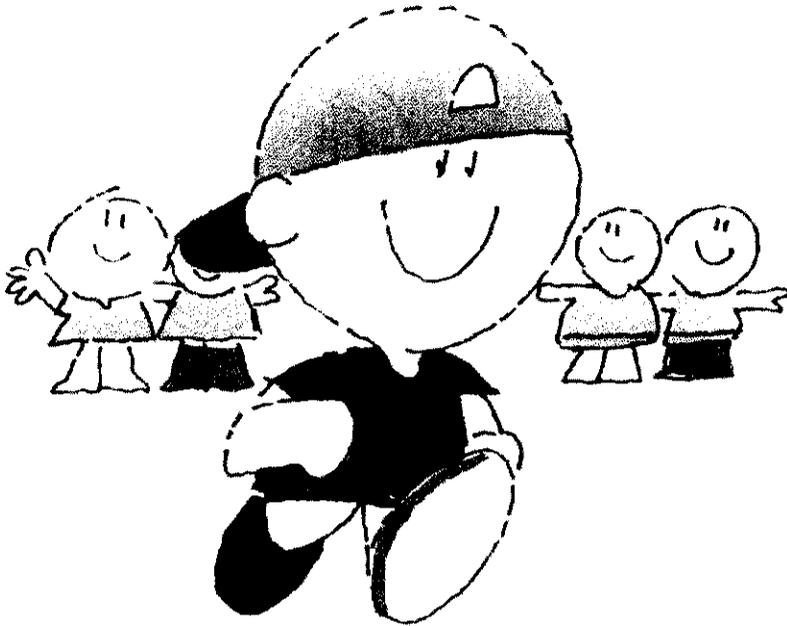
El juego continúa así hasta que el jugador que lo inició vuelva a estar en el primer puesto.

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.

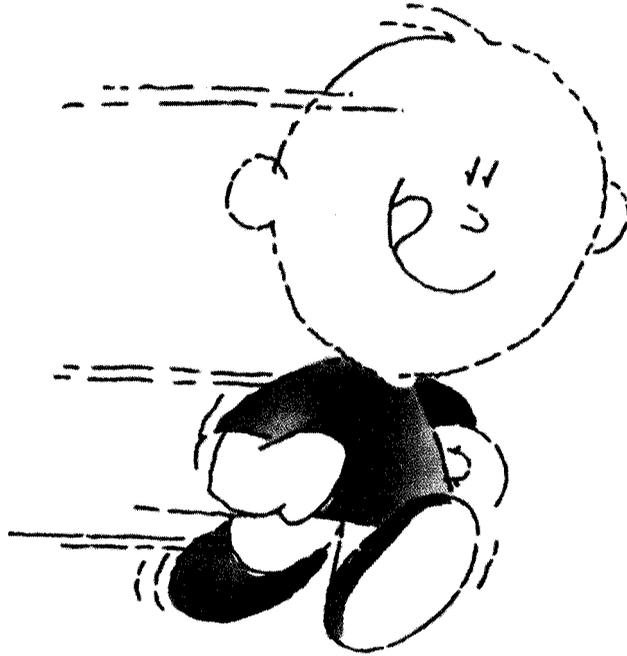
- 3 Termina el juego cuando una de las filas haya terminado.



La posta del trompo

OBJETIVO:

r Trabajo en equipo, velocidad y
v 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.

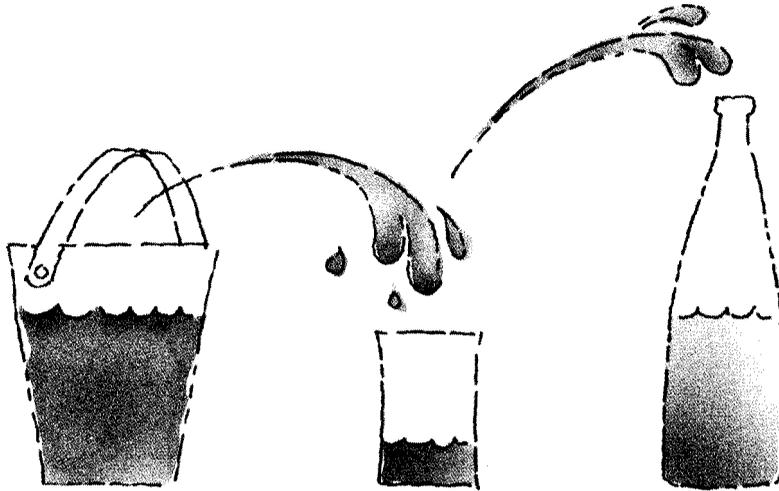
El juego continúa de esta manera hasta que todos los jugadores de la fila hayan dado las 10 vueltas a la meta.

- 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.

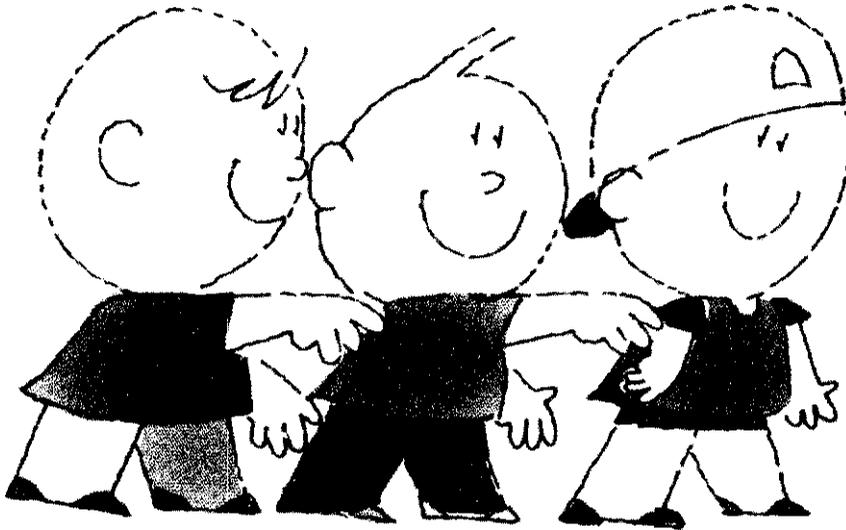
- 3 Cuando el primer participante vuelve a su fila, el segundo jugador debe correr hasta el vaso, llenarlo y vaciar su contenido en la botella, luego regresar dejando el vaso al lado del balde y retornar a la fila correspondiente.

- 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.

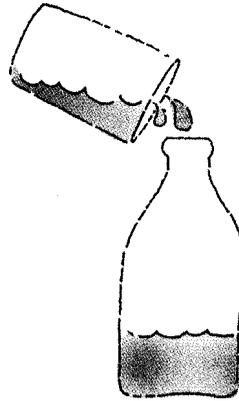
Los participantes se dividen en equipos con igual número de jugadores cada uno. Cada equipo está formado en fila detrás de la línea de partida.

- 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.

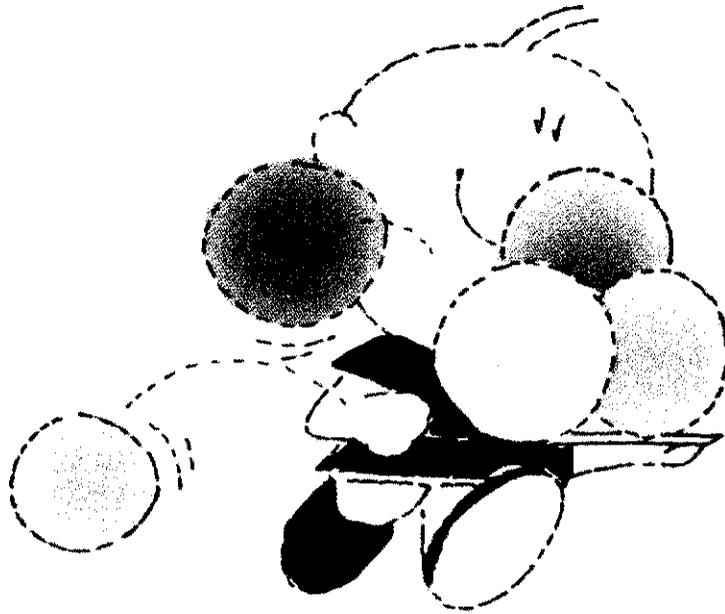
- 5 Terminado el tiempo, deben volver a su fila y entregarles la botella a los segundos de cada fila.

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.

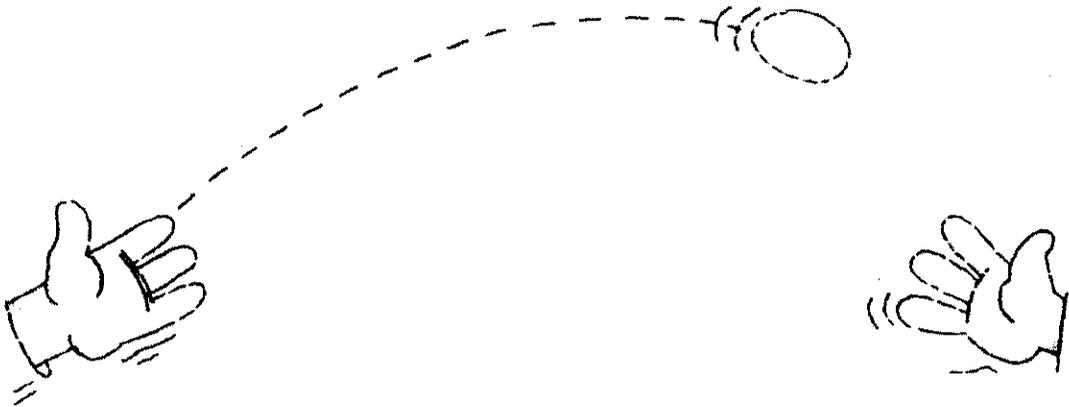
➔ RECOMENDACION

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:

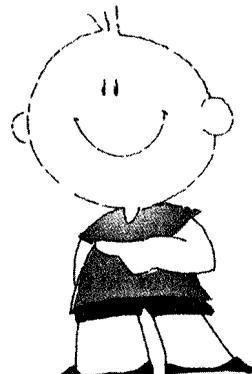
- una pelota
- un pañuelo para vendar los ojos.

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.

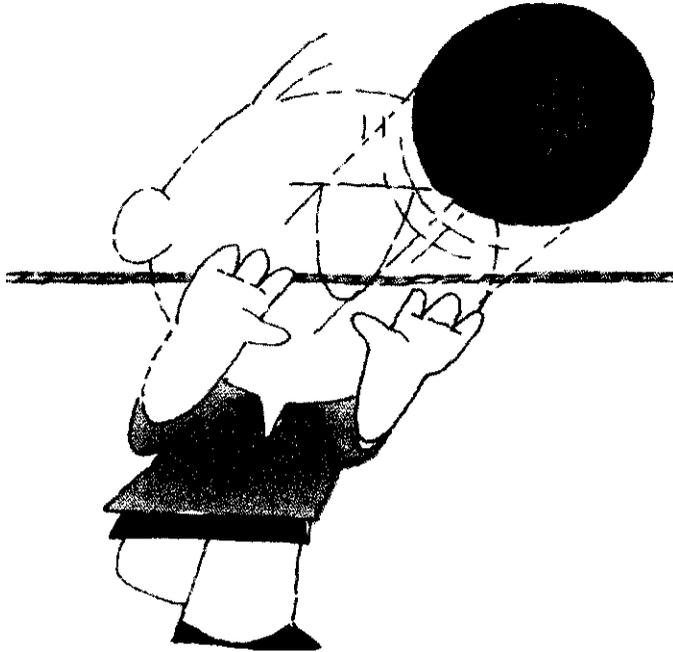
Cada participante puede intentar 2 veces patear la pelota.



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.

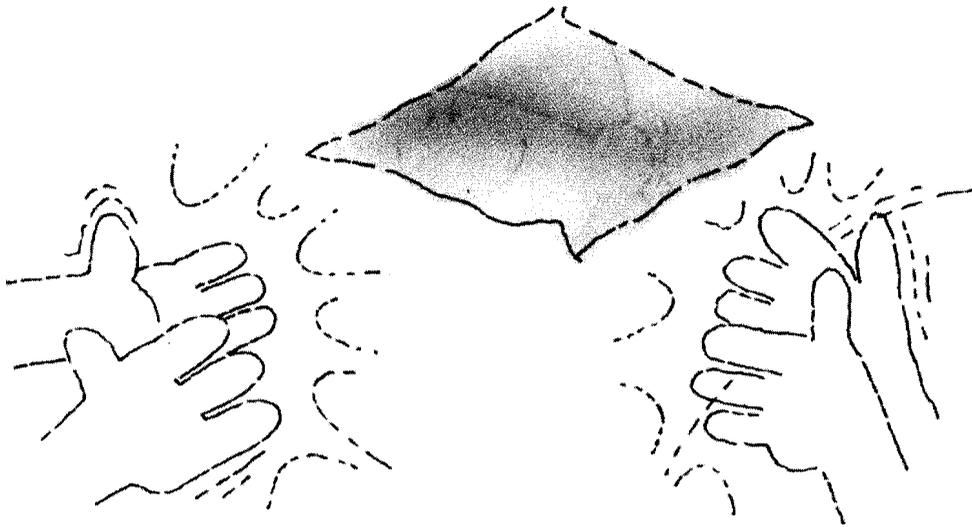
3 juego termina cuando uno de los equipos haya acumulado 10 puntos.

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.

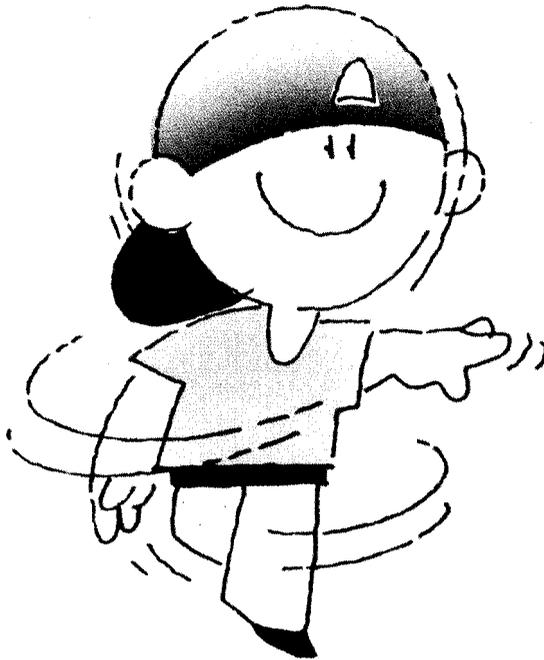
VARIACION

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



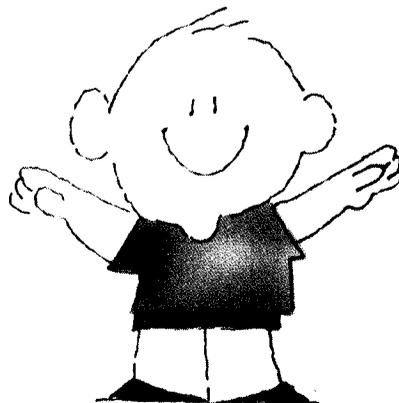
Tiempo: no más de diez minutos.

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.

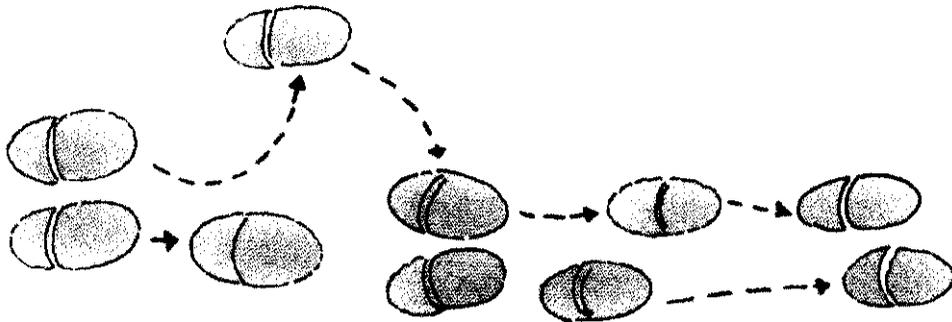
- 2 juego continúa así hasta el último jugador, de manera que cada uno agrega todos los movimientos hechos por sus compañeros.



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.

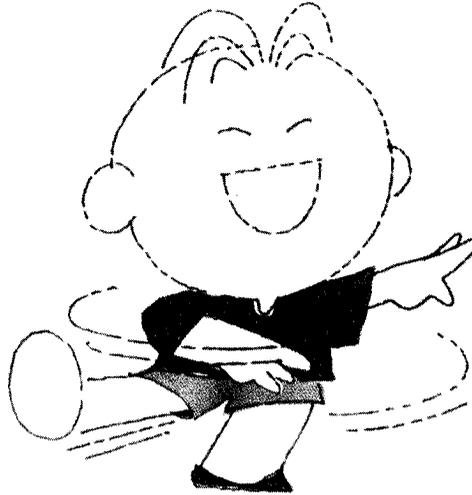
➔ RECOMENDACION

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

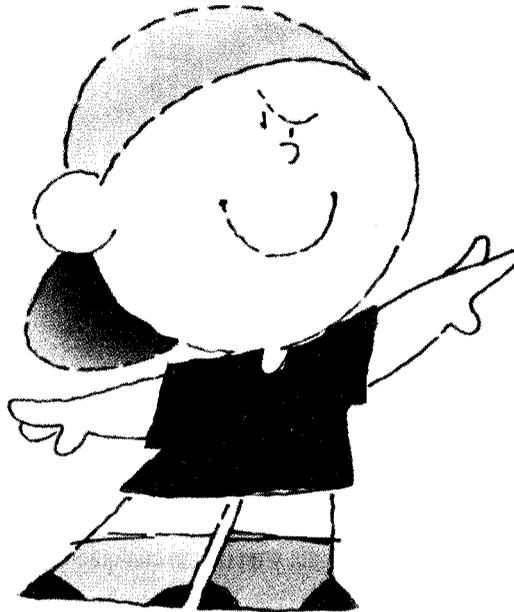
Se puede incorporar la siguiente consigna: el animador ocupará cualquier asiento, luego de haber dicho la palabra matrimonio, de manera que quien quede de pie continúe el relato de la historia. Esta consigna es recomendable usarla en grupos donde exista un trabajo grupal previo, de manera que sea más 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".

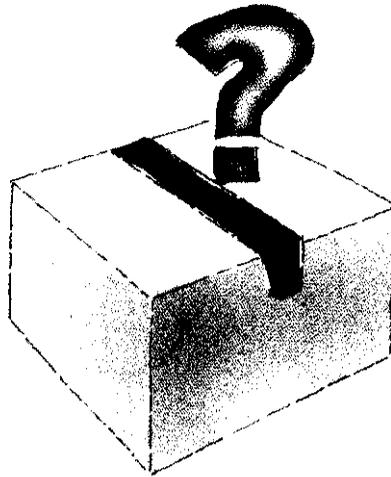
- 2 La persona que anima deberá ir agachándose y parándose alternadamente mientras dice enano o gigante, tratando de "pillar" a los participantes, es decir, dirá enano cuando esté de pie, luego podrá agacharse y decir gigante, etc.

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.

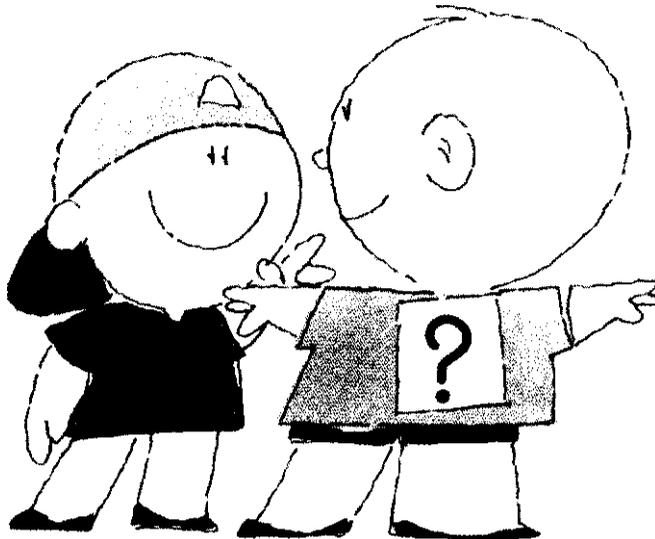
->RECOMENDACION

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.

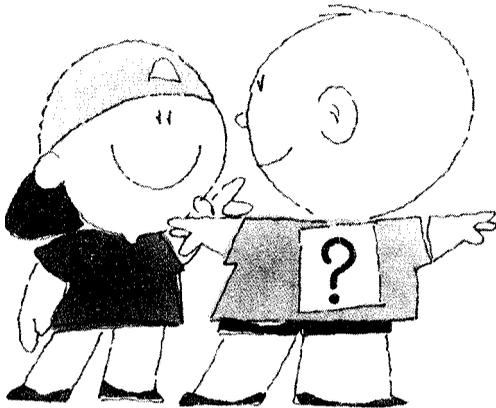
Se debe hacer sólo una pregunta cada vez que el jugador se tope con otro.

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.

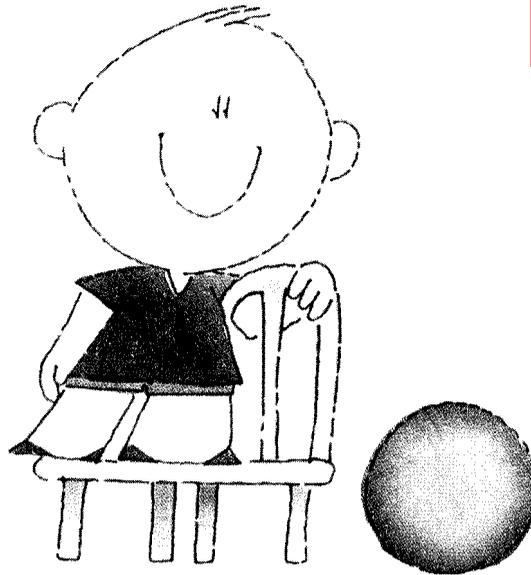
— > RECOMENDACION

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:

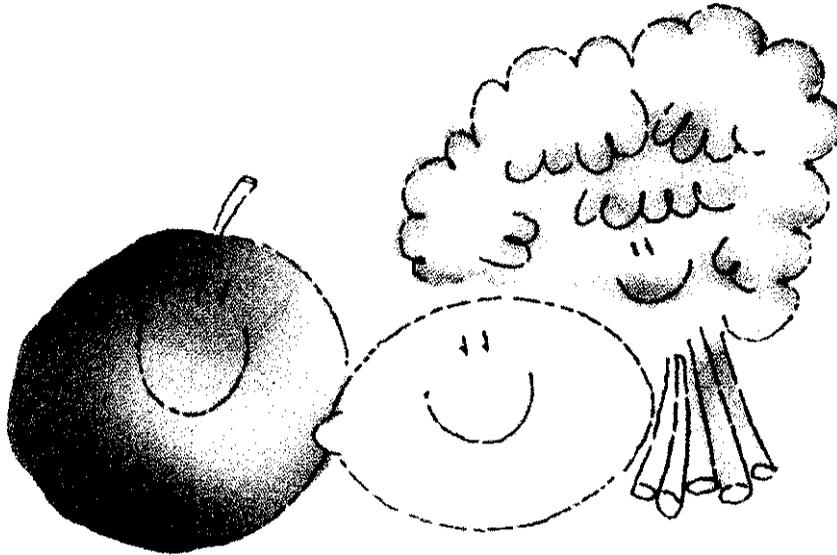
- eliminar a quienes se demoren más de 5 segundos o que no elijan el animal que corresponda al elemento indicado;
- ir retirando sillas, quien quede parado sale del juego.

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.

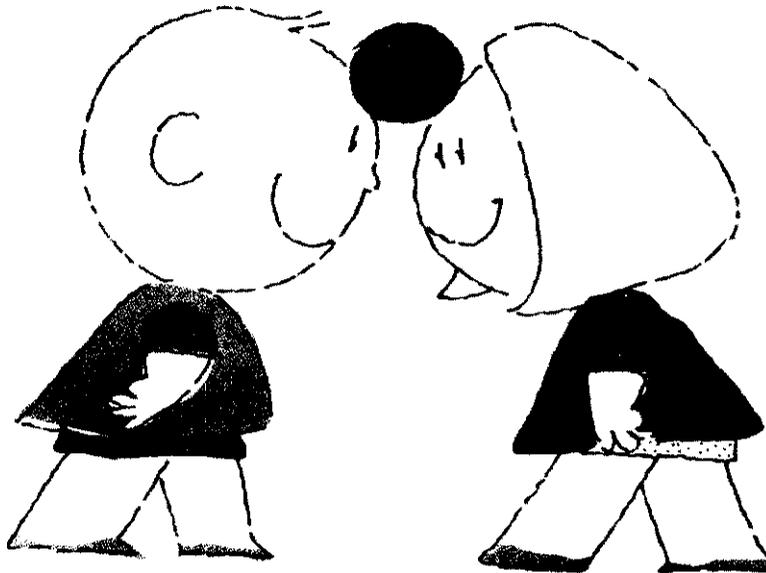
VARIACION

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.

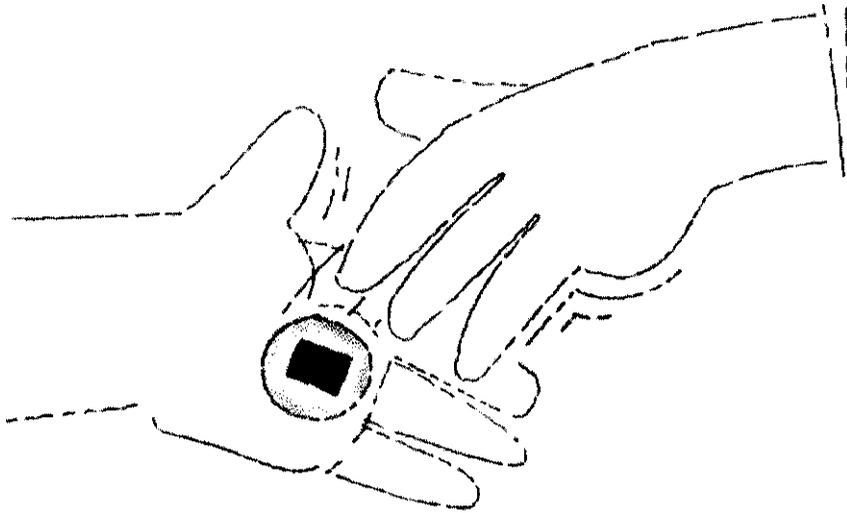
El animador puede parar la música y variar el ritmo de las canciones.

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".

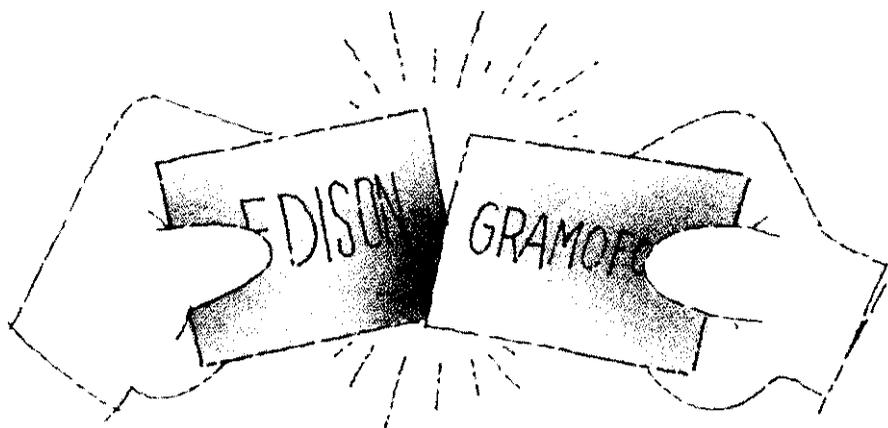
VARIACION

Cuando el grupo se conoce muy bien es posible hacer 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.

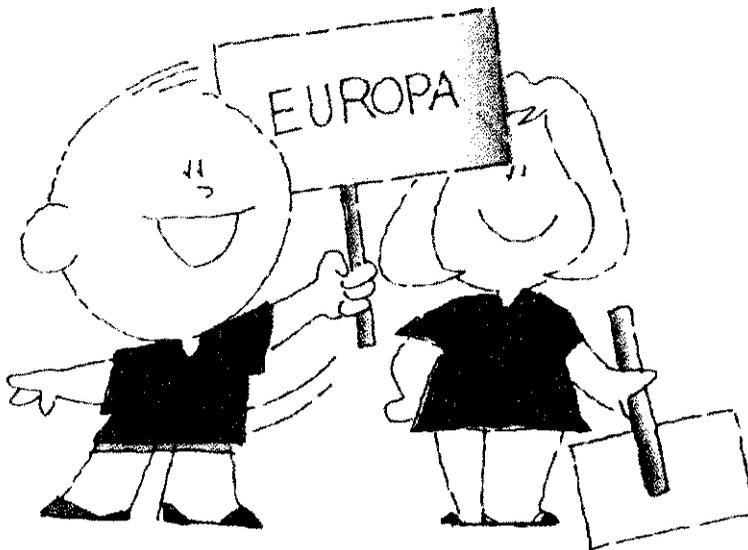
Si la música vuelve a sonar, todos deben seguir bailando.

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.

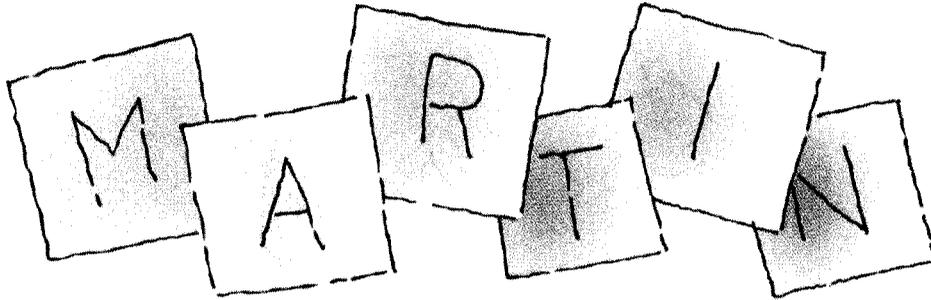
➔ RECOMENDACION

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.

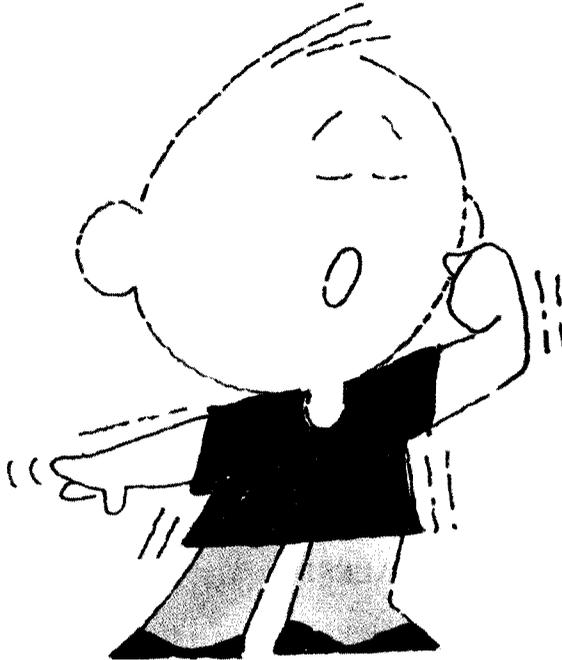
El equipo que busca mostrará las tarjetas cuando crea que ya están todas.

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.

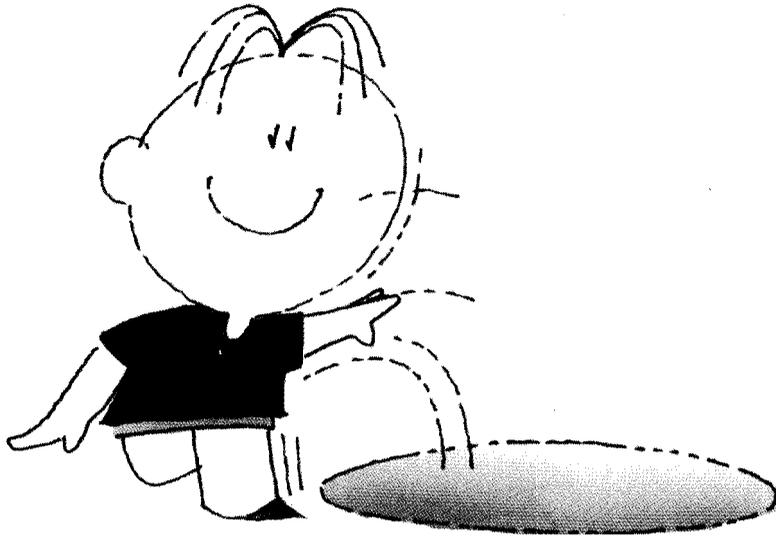
IMPORTANTE

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.

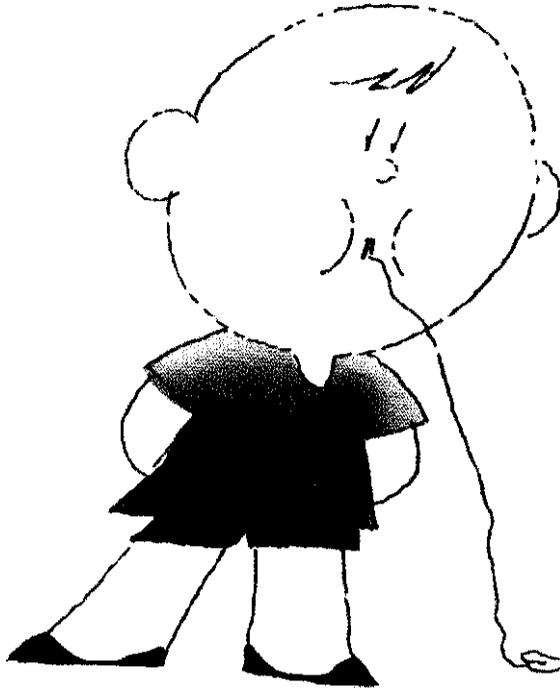
- 3 Los jugadores que se equivoquen ayudan al animador a buscar nuevas palabras.

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.

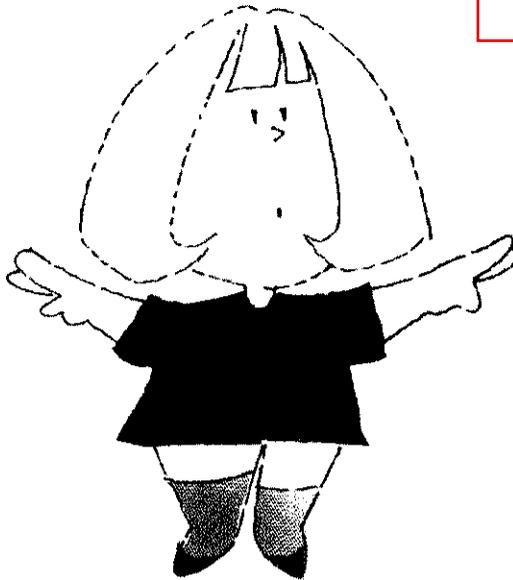
2 A la orden del animador los jugadores comienzan a "tragarse" la pita, mientras el resto de los compañeros los animan gritando "traga-traga".

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