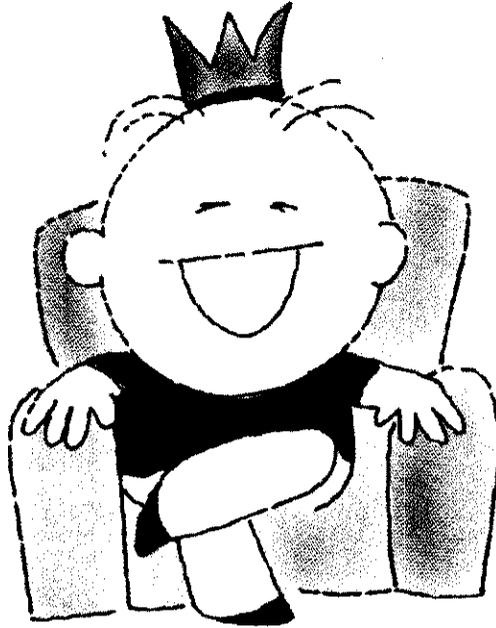


Buenos días, mi Rey

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?

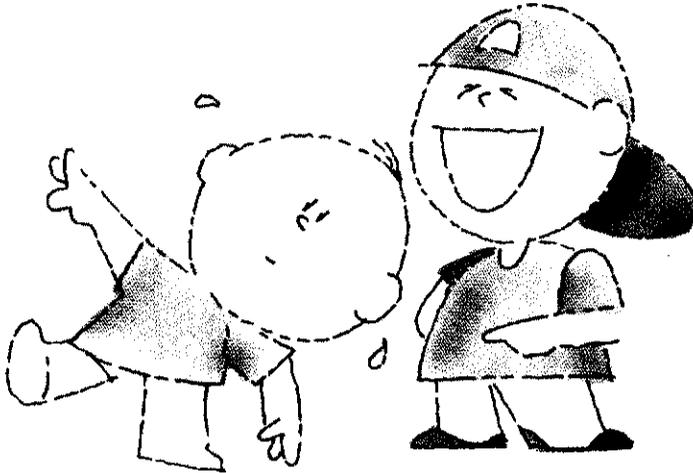
- ¡Esto!- y ejecutan, sólo con mímica, la acción en la que se habían puesto de acuerdo.

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.

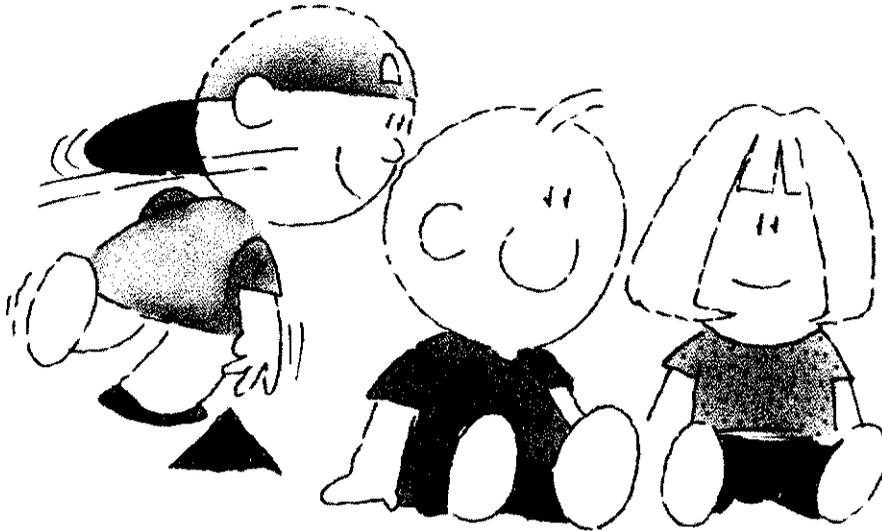
Aquel a quien el "inspector" sorprenda en cualquier tipo de movimiento reemplazará a éste en su papel.



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.

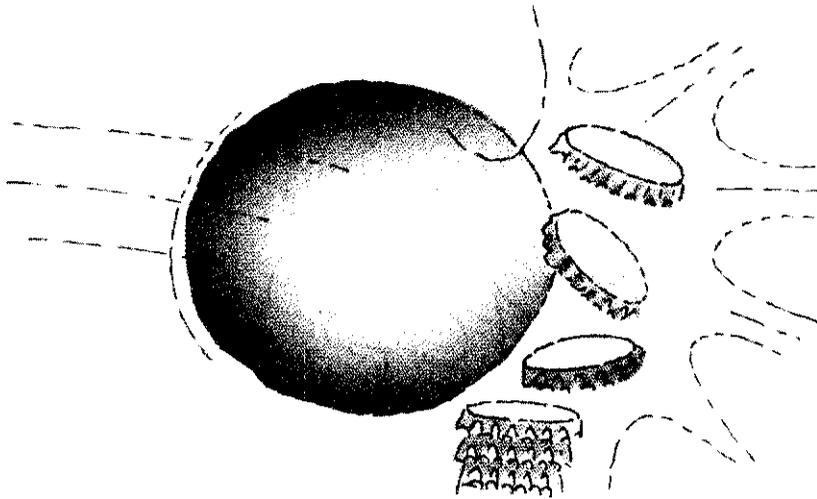
- 2 En cualquier momento dejará el pañuelo detrás de uno de estos compañeros. Si éste no se da cuenta, el jugador que dejó el pañuelo da una vuelta completa al círculo; el que estaba sentado es "huevo duro" y se debe sentar en el centro de él.

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.

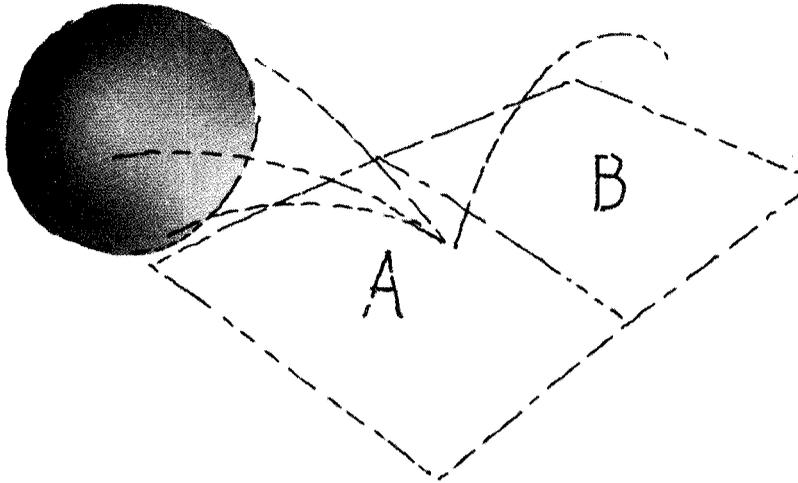
IMPORTANTE

- 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

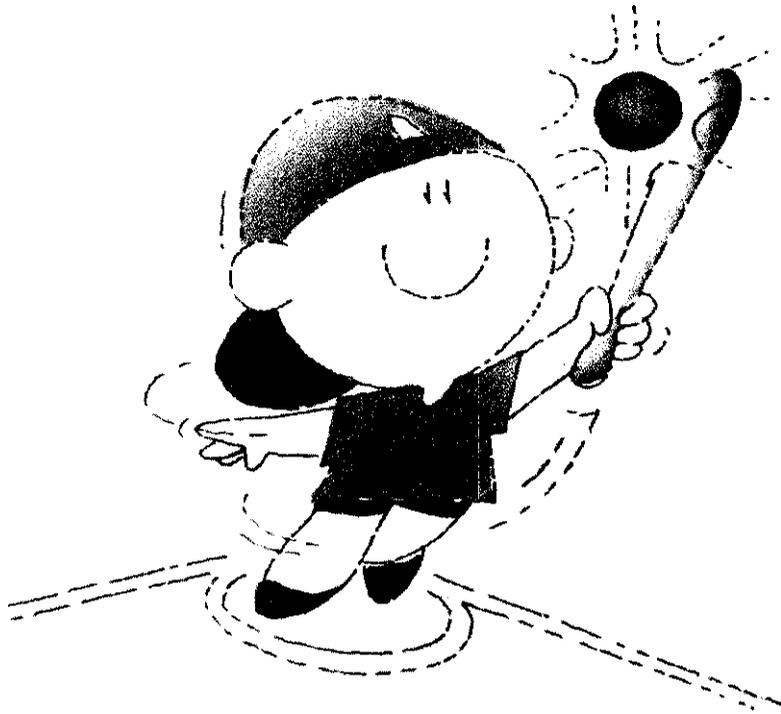
El embajador tiene la facultad de donar una o todas sus vidas a cualquiera de los jugadores de campo, así como también puede ingresar a la cancha en cualquier momento del juego, y ser un jugador de campo más.



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.

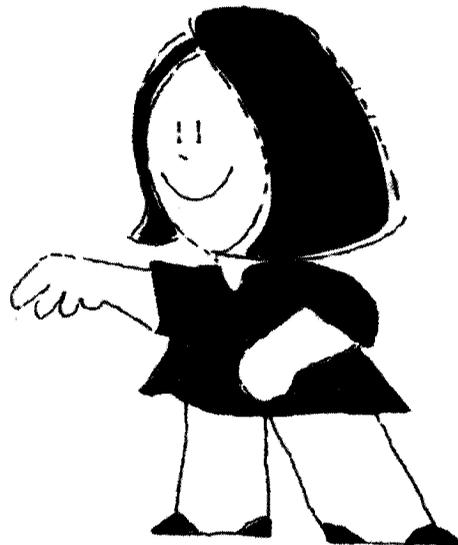
Luego de 3 "out" consecutivos hay cambio de papeles. Los jugadores que estaban bateando pasan al campo y viceversa.

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.

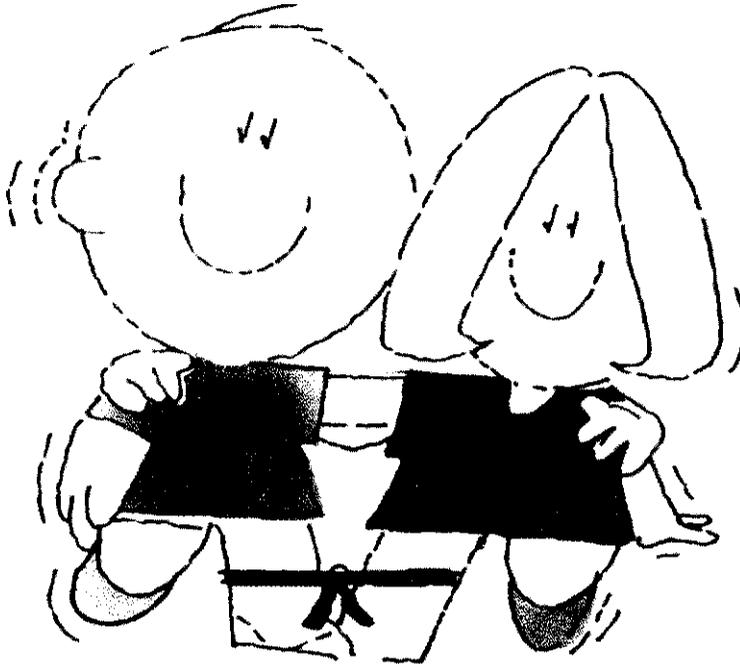
- 4 Se reinicia el juego cuando el último jugador que ha sido "quemado" lanza la pelota nuevamente. Para hacer esto debe esperar que todos sus compañeros estén cerca.

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.

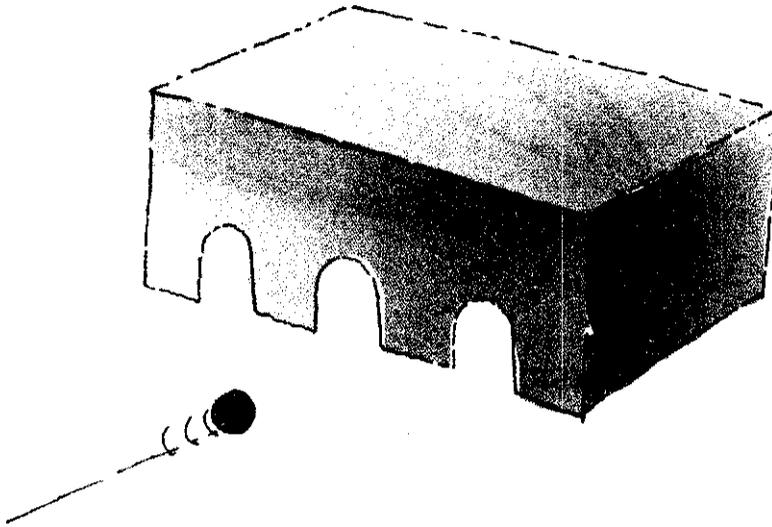
VARIACION

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.

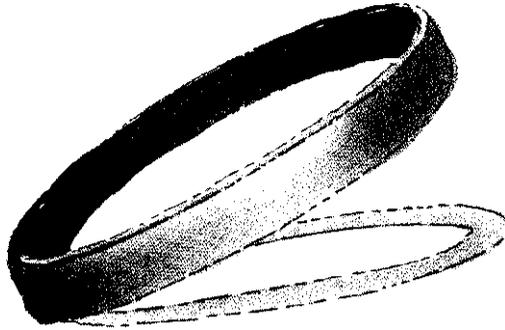
El jugador que hace el papel de "cajero" debe especificar cuántas bolitas "pagará" en cada ventanilla.

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.).

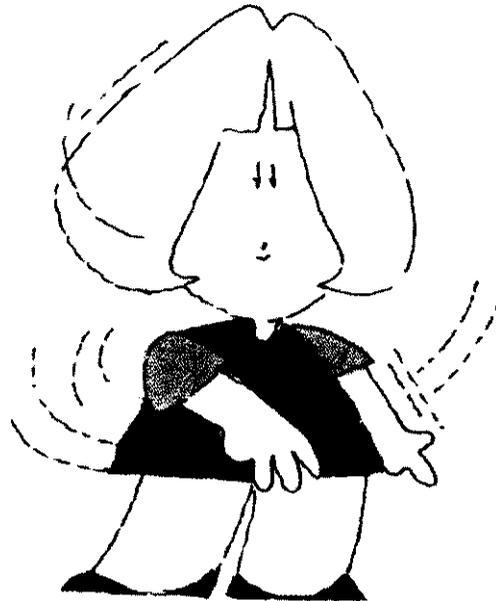
El juego finaliza cuando todos los jugadores han hecho su penitencia y recuperado sus prendas.

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.

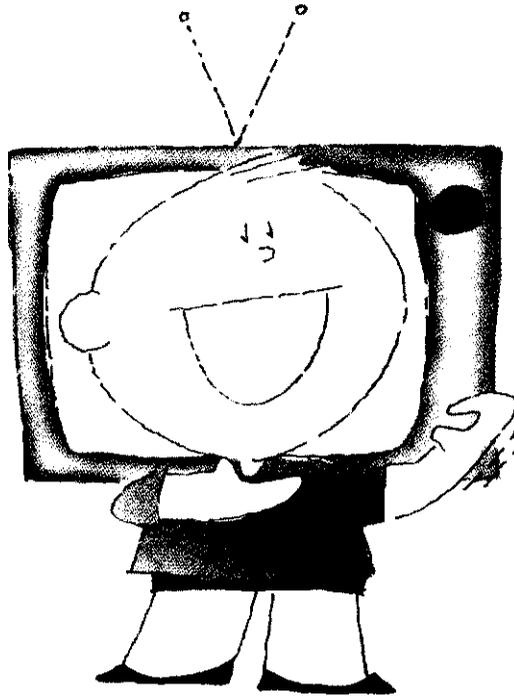
- 3 Cuando todos los grupos hayan finalizado su preparación, inicia el juego voluntariamente uno de ellos. Este consiste en representar el tema asignado solamente con sonidos, de manera tal que el resto de los compañeros, que les están dando la espalda, puedan adivinar de qué tema se trata.

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).

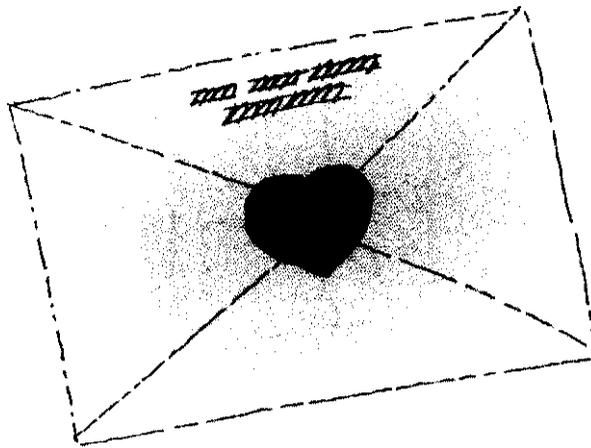
Por ejemplo: "Jabón Copito, se lava la cara y queda bonito".

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.

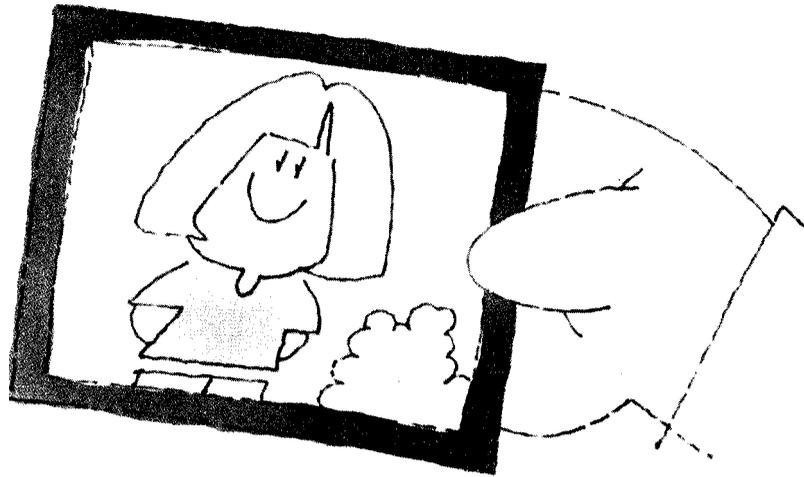
VARIACION

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.

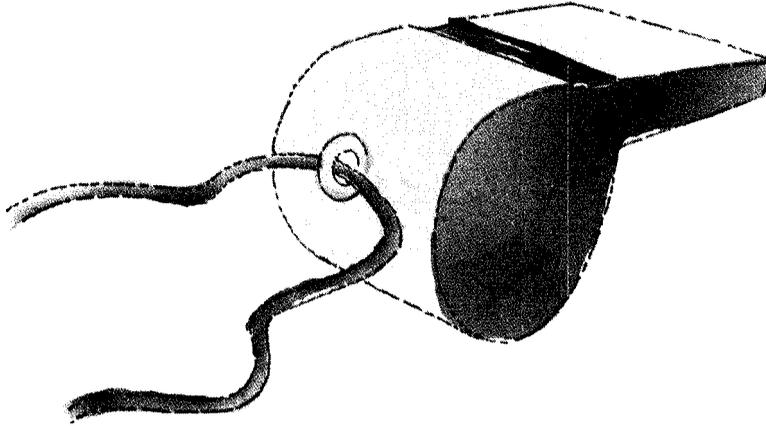
Los participantes en su conjunto pueden escoger la historia que les haya parecido más original, interesante o divertida.

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.

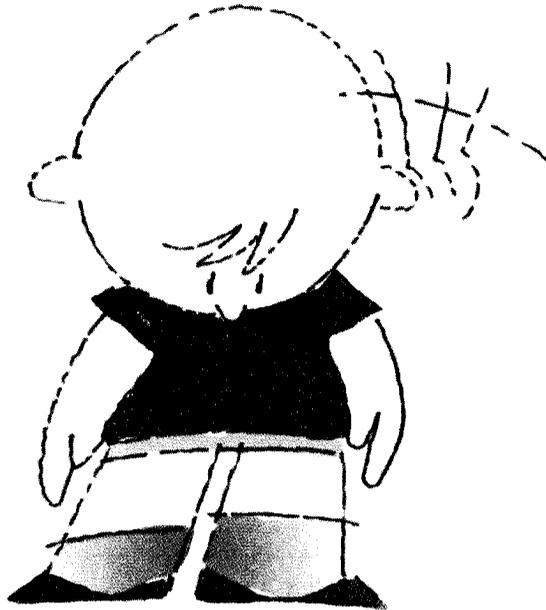
- 3 La persona que anima le explica que hay un silbato dando vueltas y que él debe descubrirlo. El resto de los jugadores lo harán sonar de vez en cuando para facilitarle la tarea.

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

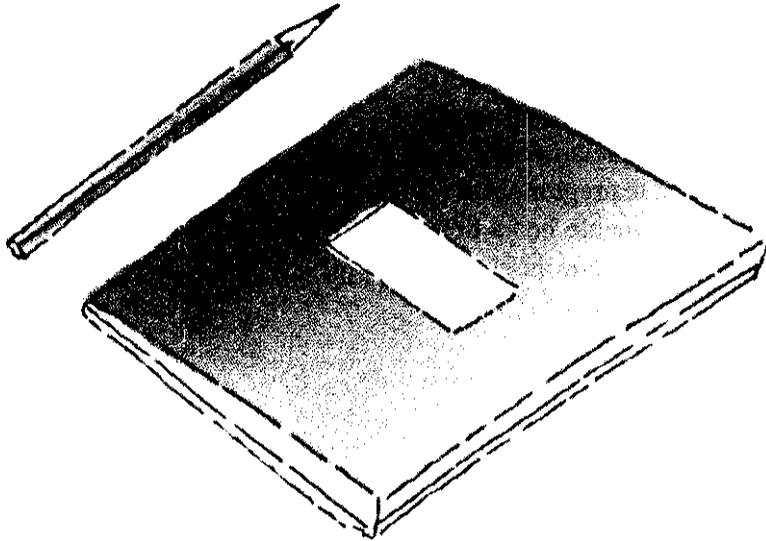
A : Pérez

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.

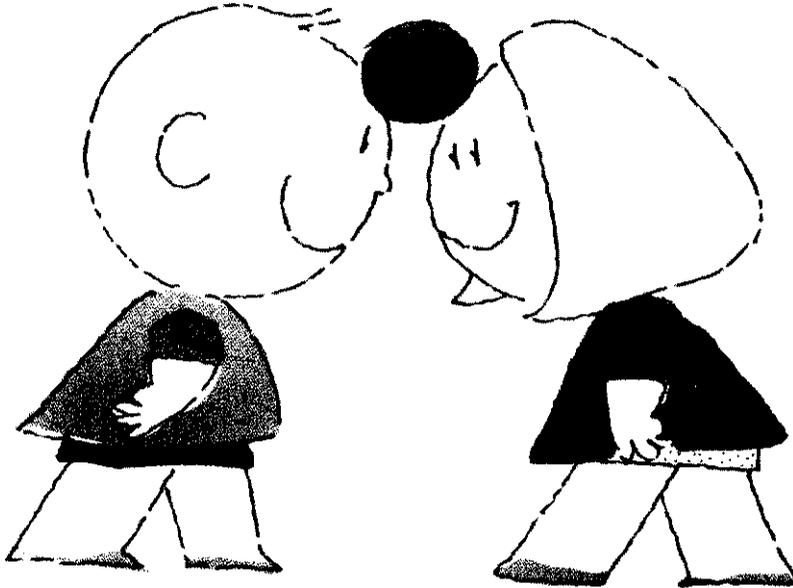
IMPORTANTE

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".

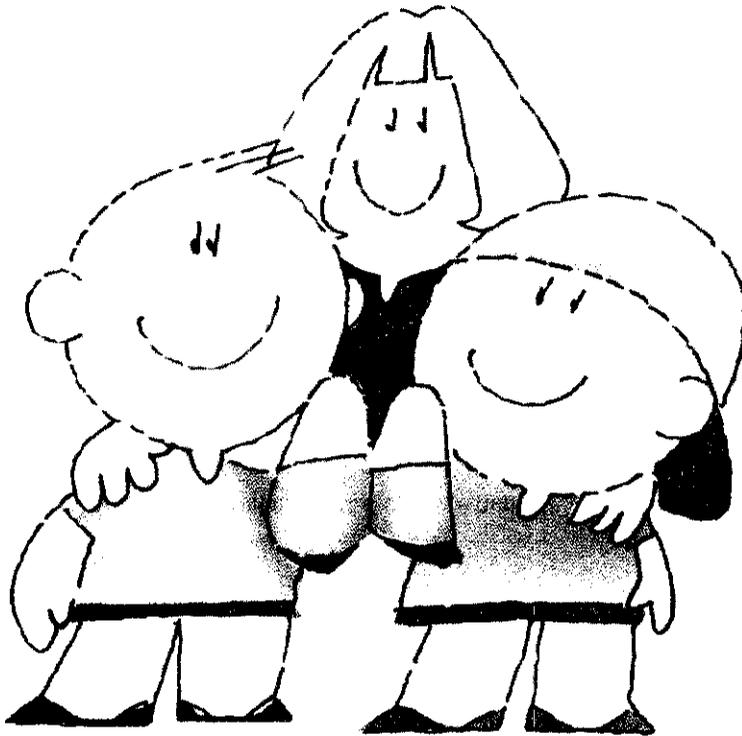
VARIACION

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.

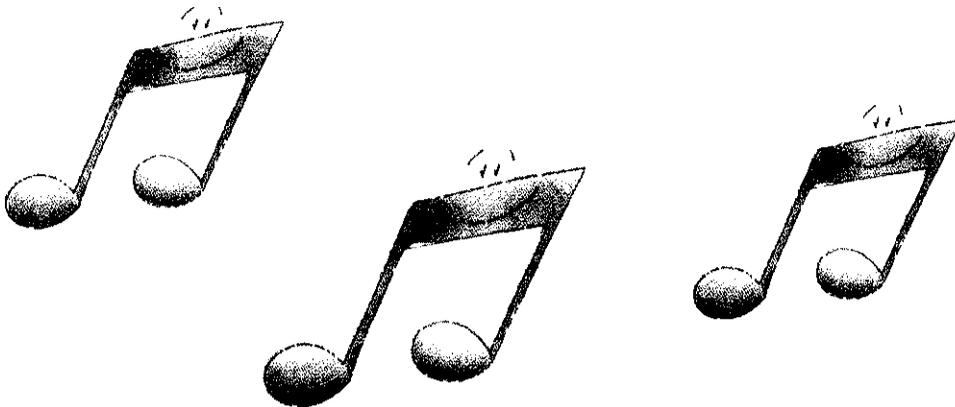
La persona que anima da la siguiente consigna: "Tienen 10 minutos para hacer una torre".

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.

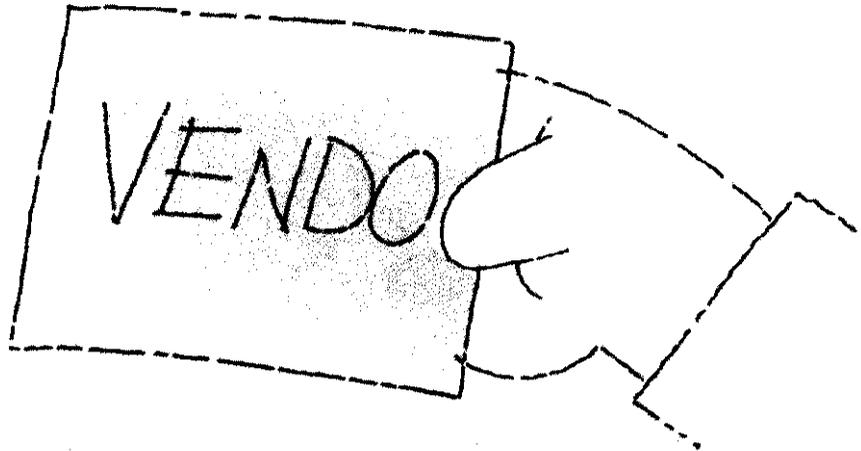
Para evitar descontar puntos, el grupo debe intentar escribir con claridad.

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".

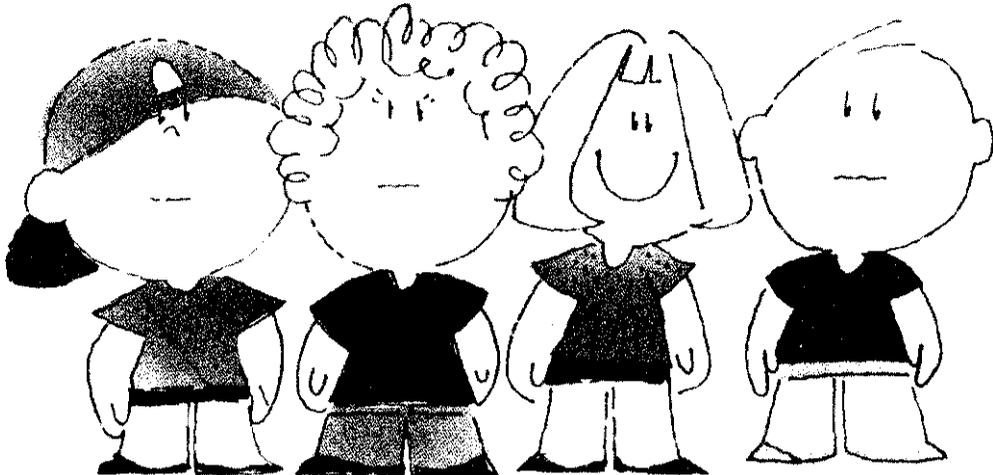
"Tienen 10 minutos para preparar el aviso antes de leerlo al resto de los grupos".

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?"

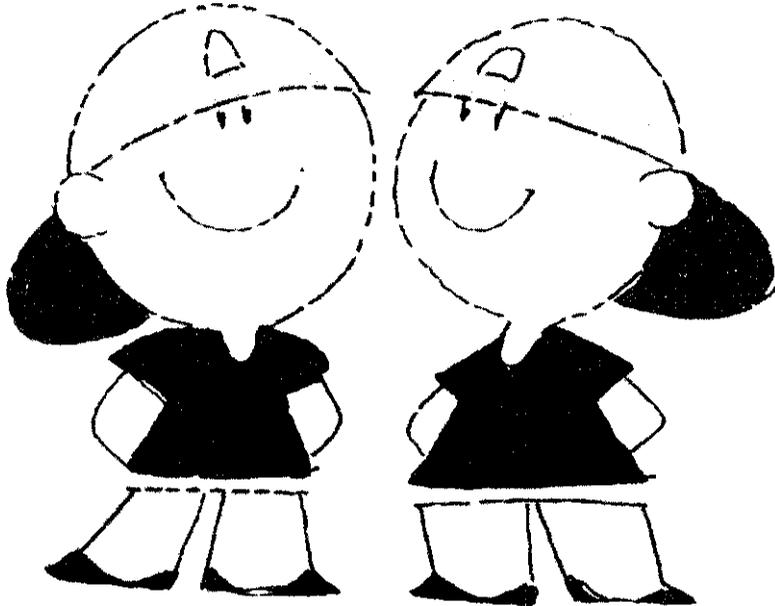
Actualidad:

"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.

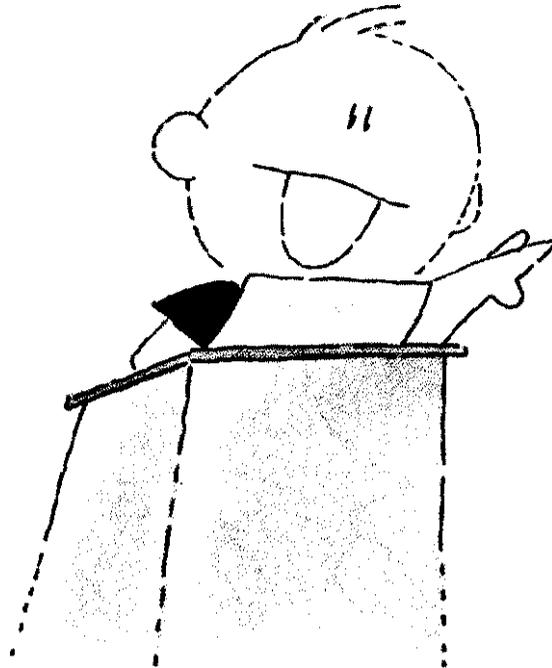
La actividad termina cuando todos hayan dicho quién se les parece más.

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".

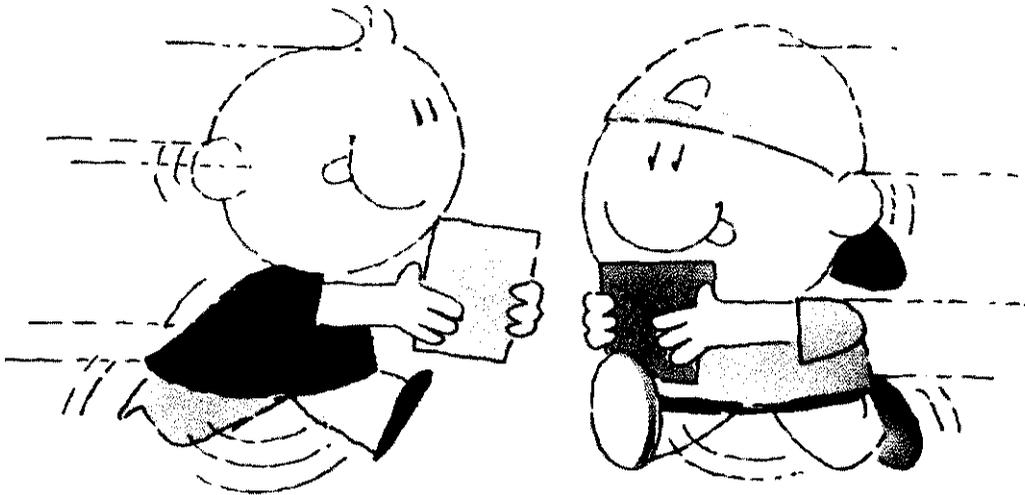
- 2 Los jugadores tienen 5 minutos para desarrollar un discurso con respecto al tema asignado.

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.

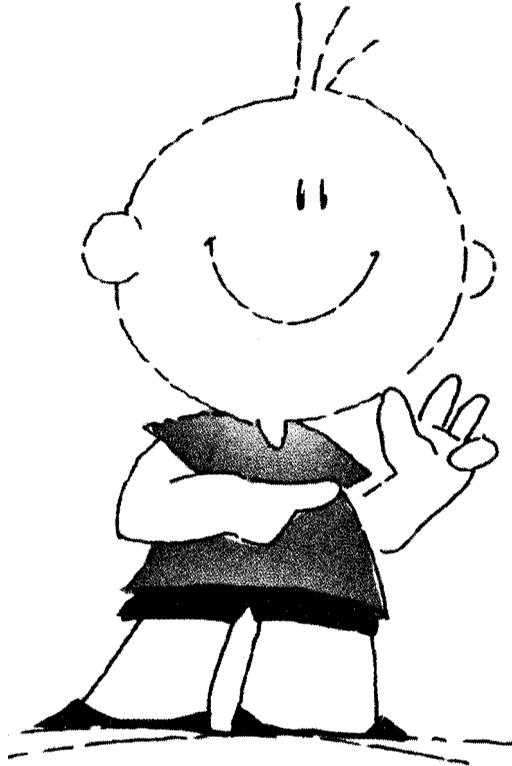
-- >RECOMENDACION

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.

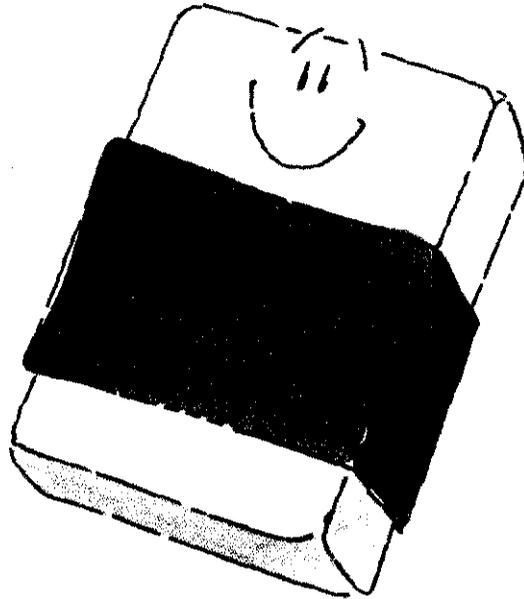
EJEMPLO

*"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...

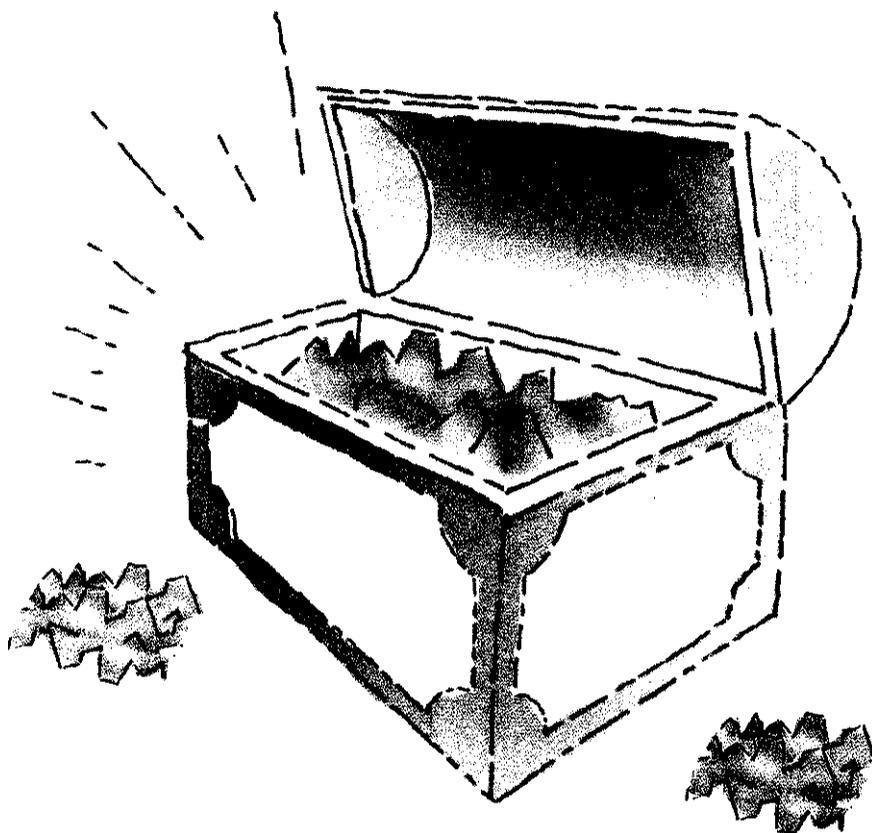
Este es el dedo de la mano...

Esta es la uña del dedo de...

El tesoro

OBJETIVO:

Crear ambiente y desarrollar la perspicacia y la agudeza.



PROCEDIMIENTO:

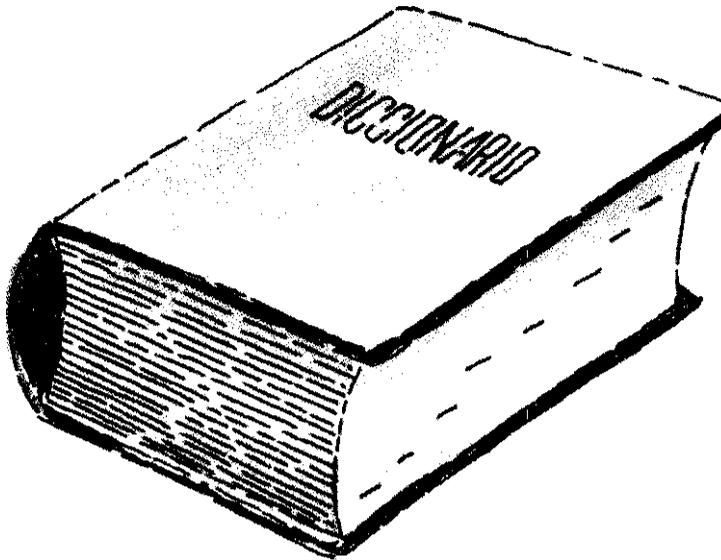
- 1 Sale uno o varios jugadores de la sala. Mientras están afuera, se esconde un objeto.
- 2 Se llama a los jugadores que han estado fuera de la sala y se les explica que deben encontrar un tesoro oculto.

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.