

# JUEGOS Y DINÁMICAS PARA JUGAR

## JUEGOS DE PRESENTACIÓN

Se trata de juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto entre personas que vayan a pertenecer a un mismo grupo, independientemente de la edad. Fundamentalmente son juegos destinados a aprender los nombres y alguna característica mínima. Son idóneos cuando los/as participantes no se conocen o se conocen mínimamente. Este tipo de juegos nos ayudarán a romper el hielo y la timidez que se puede dar en grupos que se conocen por primera vez, y sobre todo a dar la oportunidad de participar a todo el mundo.



### ÍNDICE

EL APODO O NOMBRE  
ANIMAL

¿ME QUIERES?

EL PISTOLERO

LA MANTA

LA TELARAÑA

MI AMIGO SECRETO ES ...

NOMBRE Y GESTO

GLOBO AL AIRE

PERSECUCIÓN DE  
NOMBRES

QUIEN CALLA PAGA


ALGO DE TI

EL CORREO


ESTE SOY YO

CULIPANDEO


### EL APODO O NOMBRE-ANIMAL.

 Consiste en que cada uno debe ir diciendo su nombre y un objeto/animal que comience por la letra que comienza su nombre, por ejemplo Paola-Pollo, la siguiente persona dirá el nombre y apodo del anterior y su nombre y apodo, el último deberá decir el nombre y apodo de todo el mundo. Con esta dinámica se consigue que todos los participantes memoricen fácilmente los nombres de sus compañeros.


### ¿ME QUIERES?

 Todos sentados en círculo, y un jugador de pie en el centro. Este se acercará aleatoriamente a un jugador del círculo y le preguntará “¿Me quieres?, <jugador 1>?”, debiendo responderle “Claro que sí, pero también quiero a <jugador 2>”. En ese momento, los que están a ambos lados del jugador 1 deben intercambiar su asiento con los de ambos lados del jugador 2. El que ha preguntado, que estaba de pie, aprovecha entonces para sentarse rápidamente, quedando en pie uno de los cuatro jugadores que se han levantado, que deberá continuar el juego.


### EL PISTOLERO.

 Los participantes irán deambulando por el lugar del juego con la cabeza agachada. Cuando dos se choquen harán como si desenfundasen sus pistolas, "disparando" el nombre del contrincante. Quien lo diga antes sigue jugando, el otro queda eliminado.


### LA MANTA.

 Se divide a los participantes en dos grupos. Cada grupo se pone a un lado de la manta levantada, y se disponen los jugadores en fila, fila uno tras otro. Al bajarse la manta, las personas que se ven (o sea, sólo los primeros de la fila) deben decir el nombre del que están viendo, antes que lo diga el otro. Quien tarde más se elimina. Gana el grupo que más participantes tenga al final de una ronda.


### LA TELARAÑA.

 Consiste en presentarse utilizando una bola de estambre o ovillo de lana que se va lanzando entre las/os participantes del grupo. Todas las personas formarán un círculo, luego se seleccionara alguna persona al azar y ella tomara el principio del estambre o ovillo de lana y lanzará el resto de estambre a algún participante que el elija pero antes de lanzarlo deberá decir su nombre, pasatiempos, intereses esto dependerá de las características que se utilizaran en la presentación al lanzarlo el otro participante debe repetir la presentación de su compañero y la propia y lanzar el estambre, quedándose también con una parte de él hasta llegar al ultimo participante y lograr formar una telaraña el dirigente o moderador tomara la decisión de deshacerla siguiendo el mismo desarrollo pero ahora mencionaran los participantes otro dato como algo positivo sobre la persona a la que le regresara el extremo del estambre y así se continua hasta llegar a la primera persona que tiene el inicio del estambre.


### MI AMIGO SECRETO ES...

 Todos sentados en círculo, en el que debe haber una silla vacía. El jugador a la izquierda de la silla vacía inicia el juego diciendo "mi amigo" a la vez que cambia de silla. El siguiente por la izquierda dice "secreto", y cambia de silla. El siguiente dice "es", cambiando de silla. El cuarto también cambia de silla, diciendo esta vez el nombre de otro jugador. En ese momento, la persona nombrada debe levantarse rápidamente y ocupar la silla vacía, pero los dos jugadores que queden a su derecha e izquierda, sin levantarse, intentarán retenerle para que no se vaya. Sigue el juego la persona que esté a la izquierda de la silla vacía.


### NOMBRE Y GESTO

 Los participantes estarán de pie en círculo, entonces cada uno consecutivamente va diciendo su nombre acompañado de un gesto, reverencia, etc. Los demás le devuelven el saludo repitiendo el gesto. Al terminar la ronda, se irán diciendo nombres al azar, debiendo todos hacer el gesto que hizo la persona nombrada.


### GLOBO AL AIRE.

 Se traza una circunferencia de amplio diámetro en el suelo, y todos los jugadores se agrupan fuera de ella. En el centro queda sólo un jugador. Éste lanza la pelota hacia arriba y llama a uno de los jugadores saliendo del círculo. Quien ha sido llamado debe entrar, evitar que caiga al suelo y volver a llamar a otro compañero.


### PERSECUCIÓN DE NOMBRES

 Se puede jugar todos contra todos, o por equipos. Cada componente se pega en la espalda su nombre y edad. A la señal, y por un tiempo determinado, cada equipo debe descubrir y anotar el máximo de nombres y edades correctas, y tratar de que no descubran los nombres de las personas de su grupo. Si el grupo ya se conoce, se pueden poner un mote, una afición, etc.


### QUIEN CALLA PAGA.

 Consiste en decir el nombre o algún dato identificativo de algún participante antes de que te toquen. Debe hacerse lo más rápido posible. Si te tocan pasas al centro. Antes de inicial el juego todos deben decir previamente el dato en cuestión. Seis participantes en círculo y uno en el centro. El animador/a da el nombre de una persona del círculo, esta debe decir el nombre de otro antes de ser tocada por la que este en el centro y así sucesivamente. En caso de ser tocado antes de responder pasa al centro.


### ALGO DE TI.

 Los participantes hacen preguntas con las letras de un nombre. Prestar atención a la información dada y respetar las respuestas de los demás. El grupo es subdividido en parejas. Cada persona en la pareja dice o escribe su nombre en una hoja de papel. Con las letras de su nombre la otra persona debe formular cualquier tipo de pregunta (puede depender de la situación). En las preguntas cualquiera de sus palabras debe empezar por la letra correspondiente del nombre, desde la primera hasta la última. Cuando una persona haya terminado empieza la siguiente. Por ejemplo: CRIS ¿Te gustan los Caramelos? ¿Qué te hace Reír? ¿Hablas algún otro Idioma? ¿Qué te gusta de esta Sociedad? Cuando las parejas hayan terminado, cada persona presenta al grupo a su compañero comentando las respuestas a las preguntas que se hicieron.


## EL CORREO.

 Consiste en cambiar de sitio rápidamente procurando no quedarse sin él. Favorecer la atención y observación, mejorar la rapidez de movimientos, potenciar la expresividad oral y la creatividad y crear un clima agradable. Se forma un círculo en el que están todos, menos uno, sentados en sillas. El que esté de pie, en el centro, comienza a contar una historia o cuento sobre un repartidor de correos, de forma que al decir: “ha venido el correo para ...”(por ejemplo, los que tienen pantalones azules), todos los que cumplan este requisito deberán intercambiar su sitio procurando no quedarse de pie. Como hay una silla menos, el que quede sin asiento sustituye al narrador anterior, si ha logrado sentarse.

## ESTE SOY YO.

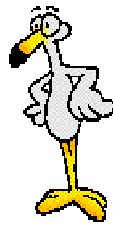
 Consiste en decir el nombre y hacer un gesto, que repiten el resto de compañeros. Favorecer el conocimiento de los nombres, fomentar la unión del grupo, potenciar la desinhibición personal y la creatividad e imaginación. Los participantes se ponen en círculo. Uno comienza diciendo su nombre y haciendo un gesto original, a continuación lo repiten todos mientras se presentan. Después cada uno va diciendo algo que le guste, representando al mismo tiempo de forma gestual aquello que ha elegido. Por ejemplo: soy Ramón y me gusta jugar al baloncesto (y este hace los gestos propios de jugar a este deporte). Entonces, todos simularán estar jugando al baloncesto; y así hasta que todos presenten ante los demás sus gustos. A continuación se les dirá que deben representar aquello que les gustaría ser de mayor; ante lo cual todos van representando su profesión y el resto intentará adivinar de qué se trata; cuando lo han logrado, todos repiten el nombre del compañero y la profesión elegida. Por ejemplo: Ramón quieres ser de mayor pintor.

## CULIPANDEO.

 Se trata de hacer rodar una pelota por el suelo, alrededor del círculo, impulsándola sólo con el culo. Aprender los nombres de una forma divertida y dinámica. Distenderse y cohesionar al grupo. El facilitador/a invita al grupo a sentarse en un círculo sobre el suelo, se explica el objetivo del juego, que es hacer pasar la pelota por debajo de todos/as, dando la vuelta al círculo, impulsándolas con las nalgas. El facilitador/a empieza pasándose la pelota a la persona que se encuentra a su izquierda o a su derecha, diciendo: “Roberto culipandea”. Roberto la recibe y sigue el movimiento, pasándosela a la persona que se encuentra a su otro lado, con la misma frase. Mientras tanto, el facilitador/a puede ir introduciendo otras pelotas en ambas direcciones, dando por terminado el juego después de un rato.

# JUEGOS DE CONOCIMIENTO

Son aquellos juegos destinados a permitir que los/as pertenecientes a un grupo (aula, curso, amigos, equipo, etc), puedan conocerse mejor entre sí. Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo.



## ÍNDICE

**CARTA AL TÍO DE AMÉRICA**

**SI FUERA...**

**RECONOZCO TU ANIMAL**

**EL ORDEN DE LAS EDADES**


**AL LORO**

**LA PELOTA CANTARINA**

**CUÁNTO HAS CAMBIADO**

**ANUNCIOS**


## CARTA AL TÍO DE AMÉRICA

 Se hace la siguiente presentación a los participantes: "Un tío vuestro marchó a América antes de que vosotros naciéis, y vuelve ahora. No le conocéis, así que ¿cómo os reconocerá cuando salgáis a recibirle al aeropuerto?. Vais a escribirle una carta dándole una descripción de vuestra personalidad de modo que él pueda reconoceros. Ahora bien, no vale indicar la ropa que llevaréis, ni el color de vuestro pelo, ni el de vuestros ojos, ni la altura, ni el peso, ni el nombre. Tiene que ser una carta más personal: tus aficiones, lo que haces, lo que te preocupa, los problemas que tienes, qué piensas de las cosas, cómo te diviertes, lo que te gusta y lo que no te gusta, etc."


Una vez hecha la explicación, se dan 20-30 minutos para escribirla. Se recogen todas las cartas y a cada uno se le da una que no sea la suya. Cada uno lee en voz alta la carta que le ha correspondido, y tiene que adivinar a qué persona del grupo corresponde.

Pueden dársele dos oportunidades. Si no lo adivina, otro cualquiera del grupo, si cree saberlo, puede intervenir. Tras adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han dado la pista o los que nos han despistado.

## SI FUERA...


 Se pide a un participante que piense en una persona del grupo. Los demás deben adivinar quién es haciéndole preguntas del tipo "Si fuera animal, ¿qué sería?". Éste debe responder con lo que más identifica a la persona que ha pensado. El que acierta la persona que es piensa a otro del grupo. Las preguntas "si fuera..." pueden ser: animal, objeto, color, sentimiento, acción.

## RECONOZCO TU ANIMAL

 Todo el grupo sentado en círculo. Una persona se pasea por el centro con los ojos cerrados, sentándose sobre las rodillas de alguien del grupo. La persona sobre la que se ha sentado imita el sonido de un animal. Si la que está con los ojos cerrados la reconoce cambian de lugar. Si no continúa el paseo, sentándose sobre otra.

Puede hacerse al revés, todo el grupo con los ojos cerrados y la persona que está sin silla con los ojos abiertos. Hay que evitar que permanezcan mucho tiempo con los ojos vendados.

## EL ORDEN DE LAS EDADES

 Todos en fila, adquieren en compromiso de no hablar mientras dure el juego, sólo pueden hacer señas. El objetivo del grupo es ordenarse por fechas de nacimiento por orden descendente, de mayor a menor, pero sin hablar. Ganará el grupo cuando esté ordenado. Al final se contrasta el orden conseguido sin hablar, con las fechas reales que cada cual cuente.

## AL LORO

Se reparte a cada jugador una cuartilla. Se divide en cuatro partes iguales con el lápiz, y se escribe de izquierda a derecha y de arriba abajo, lo siguiente: lo que suele hacer un domingo por la tarde; su afición favorita; lo que más le gusta encontrar en las personas; el deseo que pediría a un hada.

Una vez rellenas, se recogen y barajan, para ser repartidas de nuevo, sin que a nadie le toque la suya.



En este momento, cada jugador deberá encontrar al dueño de la tarjeta sin mostrarla a ninguno de los otros y sin hacer preguntas directas. Solo sirve la intuición y el conocimiento que tengamos de los otros.

Cuando se encuentra al dueño, se escribe el nombre en la cuartilla y se la pega en el pecho.

## LA PELOTA CANTARINA



Se ata una cuerda a un balón que no haga daño (de espuma). Se forma un círculo y una persona se coloca en el interior con los ojos tapados, esta tira la pelota, un miembro del círculo recoge la pelota y ha de cantar una canción procurando no ser reconocido/a. Si es reconocido/ pasa al centro y vuelve a tirar.

## CUÁNTO HAS CAMBIADO



De dos en dos forman pares. Frente a frente de pie. Se observan unos instantes. Sin hablar (si aguantan). “Ahora daros la espalda” y mientras estáis de espaldas cada uno se cambia en si mismo algo. Cuando está hecho el cambio se avisa al otro “Ya está”. Cuando están los dos se vuelven a poner de frente. Ahora tienen que decir el uno al otro todos los cambios que ha hecho. Se pueden puntuar los cambios observados. Los fallos pueden usarse para perder puntos.

## ANUNCIOS



Cada persona del grupo escribe un anuncio sobre si mismo. Debe intentar venderse lo mejor que pueda a un supuesto comprador. Cuando ha concluido esta fase, todos los anuncios se colocan en una bolsa o sombrero y cada persona elige un anuncio que leerá en alto e intentará adivinar quién lo escribió.

Es necesario que cada uno intente explicar por qué considera que lo escribió esa persona y no otra. La última fase consiste en que cada uno resuma esta experiencia por medio de la siguiente oración “me he dado cuenta ...”

Este juego debe hacerse con un grupo donde los miembros se conozcan bien entre ellos de lo contrario no resultará.

# **JUEGOS DE COMUNICACIÓN**

Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los integrantes de un grupo (por ejemplo una clase) e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados.

Estos juegos pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y por otra parte, estimular la comunicación no verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada,...), para favorecer nuevas posibilidades de comunicación. El juego va a ofrecer para ello, un nuevo espacio con nuevos canales de expresión de sentimientos hacia el otro y la relación en el grupo. Los juegos rompen además los estereotipos de comunicación, favoreciendo unas relaciones más cercanas y abiertas.

## **ÍNDICE**

**INTERFERENCIAS**

**PASEO EN LA JUNGLA**

**GRAN FIESTA**

**VAMOS A VENDER**



## INTERFERENCIAS

**OBJETIVO:** Valorar las dificultades de la comunicación si no se hace en unas condiciones adecuadas.

**DESARROLLO:** Se redactarán, antes de empezar la dinámica por parte del educador, cuatro frases que luego tendrán que ser transmitidas por los participantes en la técnica. Se forman cuatro grupos y de cada grupo hay uno/a que emite el mensaje, otro/a que lo recoge escribiéndolo, otro/a que hará de repetidor del mensaje y otros/as harán interferencias a la comunicación de otros equipos.



En una sala los cuatro equipos se disponen de la siguiente manera:

El emisor subido en una silla y de frente a una distancia relativamente corta el receptor también subido/a en una silla.

A mitad de camino entre ambos está el repetidor que intentará ayudar a los dos anteriores en la transmisión del mensaje.

El resto de participantes que harán de interferencia se colocarán en fila entre el emisor y el receptor de los equipos contrarios, manteniéndose en el medio el repetidor que no pueden moverse de su sitio. Las interferencias se harán dando voces y moviendo las manos de tal forma que eviten que el equipo contrario transmita el mensaje de forma adecuada.

Se da un tiempo determinado para que transmitan cada uno el mensaje asignado que debe tener más o menos la misma dificultad y luego se leen los mensajes para ver si se ha transmitido adecuadamente. Se establecerá un pequeño debate sobre las dificultades que han tenido al transmitir los mensajes.

## PASEO EN LA JUNGLA

**DEFINICIÓN:** Consiste en decidir la posición y el orden para atravesar una jungla imaginaria.

**OBJETIVOS:** Potenciar la comunicación del grupo simulando situaciones difíciles.  
Desarrollar la toma de decisiones.




**DESARROLLO:** Todo el mundo imagina que está en la jungla. Para atravesarla, dada la dificultad y los peligros, tienen que dividirse en hileras de cuatro personas. Cada jugador/a elige una posición según sus preferencias: primera, segunda, tercera o última posición. Luego, el animador/a indica que cada participante tiene que ir a una de las cuatro esquinas, que se corresponden con las cuatro posiciones elegidas. Es decir, todos/as los que eligieron la primera posición estarán en una esquina, y así sucesivamente. En cada grupo se habla de por qué se tomó esa decisión.

**EVALUACIÓN:** ¿Qué argumentos se utilizaron para tomar la decisión? ¿Cómo se toma la decisión en la variante?

## GRAN FIESTA

Esta actividad deberá realizarse en un espacio amplio. Se necesitarán sillas, una por persona. Además también se emplearán cartulinas o papel continuo, diferentes lápices de colores (rotuladores, lápices de madera, ceras, etc.).

**DEFINICIÓN:** Trabajar por grupos una idea que debe de ser plasmada mediante el dibujo. Terminando en una puesta en común. **OBJETIVO:** Potenciar la relación entre los miembros del grupo. Promover el trabajo en grupo. Respeto hacia el trabajo de los demás. Desarrollar la capacidad de representación. Desarrollar la creatividad e imaginación. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** El grupo deberá saber antes de comenzar la actividad, que deberán respetar el turno a la hora de hablar, a la misma vez que todos los componentes del grupo deberán  aportar su opinión, es decir, todos deberán de participar.


**DESARROLLO:** Se hará un círculo entre todos los componentes del grupo y se empezará con una historia. Esta historia tratará de ponerles en situación, contándoles que vivimos en un reino, en el que el rey quiere realizar una fiesta por la entrada de la primavera; pero como este rey ya ha hecho muchas fiestas no tiene ni remota idea de como realizarla. Por lo que ha pedido a su pueblo que le entreguen ideas para realizarla. Esto deberá presentarse antes de la fecha de la fiesta, así el rey realizará la fiesta que mas le guste. Con todo el mundo y una vez explicada la situación, se realizarán pequeños grupos de cinco personas aproximadamente. Los grupos se harán atribuyendo a cada persona una palabra, estas serán: ancianos del pueblo, hombres, mujeres, niños y animales. Los ancianos formarán un grupo y así todos. Cada grupo deberá intentar plasmar en el papel grupal, teniendo en cuenta el papel que le ha tocado representar dentro del reino.

**EVALUACIÓN:** El/la responsable de la actividad irá observando como los grupos trabajan, si la gente participa, los comentarios realizados entre los niños y las niñas, viendo las diferentes intervenciones, quienes son los que intervienen.

## VAMOS A VENDER

**DEFINICIÓN:** Todos los participantes se sientan formando un círculo. Un compañero empieza cogiendo al compañero que se encuentra al lado y debe presentarlo como un producto, habiendo de persuadir a los otros compañeros de que es el mejor producto existente en el mercado, explicando cual es su función, comodidades, ventajas, forma de uso, dando ejemplos de su utilización.

**OBJETIVOS:** Desarrollar la imaginación y creatividad de los niños. También ayuda a la expresión verbal y corporal ante un público que son los propios compañeros.

 **CONSIGNAS DE PARTIDA:** Los participantes deben de valerse de su habilidad para dar credibilidad al producto que intentan vender.

**DESARROLLO:** Los alumnos empiezan presentándose y posteriormente presentan el producto. Por ejemplo un alumno coge al compañero y lo presenta como una cama que hace masajes. Este debe demostrar cuales son las cualidades de la cama con ejemplos de su funcionamiento y uso, así como su fantástico precio y sus facilidades de pago.

**EVALUACIÓN:** Con este juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando, conoceremos a aquellos niños más tímidos y a los que no tienen ningún problema a la hora de hablar delante de otros compañeros.

# JUEGOS COOPERATIVOS

Son juegos en los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo.



## Índice

**MANCHA EN CADENA**

**MANCHA CON GRUPOS**

**CONSTRUIR UNA MÁQUINA**

**ORDEN EN EL BANCO**

**SOPLAR LA PLUMA**

**LEVANTARSE EN GRUPO**

**LAS SERPIENTES**


**AYUDA A TUS AMIGOS**

**LOS ROBOTS**


**FÚTBOL CIEGO**

**CONQUISTA DEL CÍRCULO**


### **MANCHA EN CADENA**

 Alguien será el primer "manchador" y trata de tocar a otro participante, cuando lo consigue, se toman de la mano procurando "manchar" a otros; los manchados-manchadores van formando una cadena que al llegar a 8 integrantes se divide en dos grupos que continúan manchando, así sucesivamente hasta que todos integren alguna de las cadenas ...

### **MANCHA CON GRUPOS**


 Los participantes dispersos por el espacio de juego, uno es el mancha; el docente hace sonar su silbato cierto número de veces, (por ejemplo tres) ... todos tratan de agruparse en rondas de a tres; el mancha procura tocar a quien no se encuentre en ninguno de los grupos; suena nuevamente y así sucesivamente, el que es tocado ocupa el lugar del manchador ...

### **CONSTRUIR UNA MÁQUINA**

 Se trata de construir una máquina, u otro objeto, entre todos. El animador propone: "vamos a hacer una máquina y todos somos parte de ella". Se escoge la máquina a crear: lavadora, túnel de lavado, máquina de escribir, un tren, un carromato, algo imaginario...


Alguien comienza y los demás se van incorporando cuando vean un lugar donde les gustaría situarse, incorporando un sonido y un movimiento. Hay que asegurarse de que lo que se añade conecta con otra parte de la máquina. Cuando todos se hayan colocado, se hace el test de funcionamiento.

### **ORDEN EN EL BANCO**

 Se trata de conseguir ordenarse y cambiar de lugar a través de un espacio muy estrecho.


El animador invita al grupo a montarse sobre un banco, o sobre una hilera de sillas muy juntas. Una vez arriba se explica que el objetivo es colocarse según las edades, o la fecha de nacimiento, o la estatura, sin que nadie pueda bajarse.

### **SOPLAR LA PLUMA**

 Se divide a los participantes en grupos. Las manos han de colocarse a la espalda. Los miembros de cada grupo han de colocarse muy juntos.

Se lanza un plumón sobre ellos y todos deben soplar para impedir que se caiga al suelo. Se puede acordar un tiempo determinado para mantener la pluma en el aire o trasladarla de zona.

### **LEVANTARSE EN GRUPO**

 Se disponen en grupos de más de diez, sentados en círculo con la espalda hacia dentro, cogidos en jarras (por los codos). A una señal, intentan levantarse a la vez sin apoyar las manos en el suelo.

## **LAS SERPIENTES**



Por equipos de cuatro a seis jugadores. Cogidos por la cintura uno detrás de otro. Cada equipo (serpiente) enfrentado con otro equipo.

El primero de cada serpiente (cabeza) procura tocar al último de la otra serpiente (cola), actuando de forma que, a la vez, proteja su propia cola.

## **AYUDA A TUS AMIGOS**



Cada participante dispone de una bolsita que coloca sobre su cabeza y debe mantener en equilibrio; todos se desplazan por el espacio de juego, ensayando los movimientos que se les ocurran ... si la bolsita se cae, queda "congelado", otro niño entonces, debe recoger la bolsita ayudando a su amigo a "descongelarse" y seguir jugando; por supuesto, cuando se agacha para levantar una bolsita, trata de que no se caiga la suya, de lo contrario, también queda "congelado" ...

## **LOS ROBOTS**



Los participantes se distribuyen en equipos de 6 a 8 integrantes y designan a un "ingeniero electrónico" por cada grupo. Cada equipo elige un sonido que lo identifique. A la señal de comienzo, cada robot se desplaza libremente por el espacio, pero siempre en línea recta, cuando alguien encuentra un obstáculo en su camino: una pared, un límite del espacio de juego, otro robot ... se detiene y emite el sonido correspondiente para que el "ingeniero" de su equipo pueda cambiarlo de posición y seguir caminando hasta que otro obstáculo lo detenga en su recorrido ...

## **FÚTBOL CIEGO**



Los participantes se dividen en dos equipos de 8 a 12 integrantes, que jugarán en parejas, tomados de la mano; uno de los dos, con los ojos tapados. Se juega un partido de fútbol con pelota de trapo, sin golero. Los goles pueden ser conquistados sólo por un jugador con los ojos tapados, dependiendo para ello, de la comunicación que pueda establecer con su compañero. Los equipos pueden integrarse con parejas mixtas, alternándose en el rol de ojos tapados.

## **CONQUISTA DEL CÍRCULO**



Se dibuja un círculo en el suelo, tratando de que el terreno no sea muy duro ya que ocurrirán varias caídas. Los participantes entran en el círculo y cada uno coloca sus manos en la espalda, a la orden del dirigente comienza el juego y los participantes se empujan unos con otros tratando de sacar a sus oponentes del círculo. Se va eliminando a los que tocan fuera del círculo con cualquier parte de su cuerpo y gana el último que queda dentro del círculo. Se puede variar agrandando o achicando el círculo, haciendo por competencias por categorías según el peso de los contrincantes, etc.

# JUEGOS DE AFIRMACIÓN

Son juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo/a, tanto internos (autoconcepto, capacidades,...) como con relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales,...).

Se trata a veces de hacer conscientes las propias limitaciones. Otras de facilitar el reconocimiento de las propias necesidades y poderlas expresar de una forma verbal, potenciando la aceptación de todos en el grupo. Otras de favorecer la conciencia de grupo.

Los juegos de afirmación tratan de potenciar los aspectos positivos de las personas o del grupo, para favorecer una situación en la que todos se sientan a gusto, en un ambiente promotor. La afirmación es la base de una comunicación libre y de un trabajo en común posterior, en condiciones de igualdad.

La evaluación de los juegos de afirmación es muy importante. Por una parte se evalúan las dificultades surgidas en el juego y los nuevos aspectos descubiertos respecto a sí mismo y a los otros.

## Índice

**EL TUNEL DE LAVADO**

**SPLASH**

**LAS GAFAS**

**AFECTO NO - VERBAL**

**ABRAZOS MUSICALES COOPERATIVOS**

**¿UN QUÉ?**

## EL TUNEL DE LAVADO



**OBJETIVOS:** Favorecer el contacto corporal como forma de afirmación personal. Desarrollar la autoestima y el autoconcepto. Facilitar la confianza en el grupo.

**DESARROLLO:** Se forma un pasillo con participantes a ambos lados que van a simular un túnel de lavado, uno a uno con los ojos cerrados van pasando por el túnel y según van avanzando se van añadiendo a él. Por grupos van simulando que son: una maquina que echa agua, una que enjabone, otro que frote, otro que aclare y otros que simulen los secadores soplando. Puede haber una gran variedad de máquinas y se trata de hacer sentirse bien a la persona que pasa por el túnel con lo que se debe hacer con delicadeza y sentimiento.

## SPLASH



**DEFINICIÓN:** Se trata de evitar que te pillen y librarte "queriendo" a los compañeros/as.

**OBJETIVOS:** Distenderse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico. Quitar prejuicios.

**DESARROLLO:** El educador trata de pillar a alguien, tocándole. Si lo consigue ésta será la nueva persona que intente pillar. Para tratar de evitar que te pillen, puedes, en cualquier momento, pararte, juntando las manos (dando una palmada) con los brazos estirados al tiempo que gritas SPLASH. A partir de ese momento quedas inmóvil en la posición. Para reanimar a las que están inmóviles alguien tiene que entrar dentro del hueco que forman con sus brazos y darle un beso. Mientras se está dentro de los brazos sin darle un beso, los dos están en zona libre, sin que puedan darles.

## LAS GAFAS



**DEFINICIÓN:** Consiste en ver la realidad a través de distintos puntos de vista.

**OBJETIVOS:** Comprender el punto de vista de los otros y cómo una determinada postura condiciona nuestra visión de la realidad.

**DESARROLLO:** El animador plantea : "estas son las gafas de la desconfianza. Cuando llevo estas gafas soy muy desconfiado. ¿Quiere alguien ponérselas y decir qué ve a través de ellas, qué piensa de nosotros?".

Después de un rato, se sacan otras gafas que se van ofreciendo a sucesivos voluntarios ( por ejemplo : la gafas de la "confianza", del "replicón", del "yo lo hago todo mal", del "todos me quieren", y del "nadie me acepta", etc.)

**EVALUACIÓN:** En grupo. Cada uno puede expresar cómo se ha sentido y qué ha visto a través de las gafas. Puede ser el indicio de un diálogo sobre los problemas de comunicación en el grupo.

## AFECTO NO-VERBAL



**DEFINICIÓN:** Se trata de que todo el grupo exprese a una persona, sucesivamente, sentimientos positivos.

**OBJETIVOS:** Estimular el sentimiento de aceptación en grupo mediante expresión no verbal.

**CONSIGNAS DE PARTIDA:** El juego se hace en silencio.

**DESARROLLO:** Un/a participante, con los ojos tapados, se sitúa en el centro y los demás en círculo a su alrededor. Estos se la van acercando y le expresan sentimientos positivos de forma no verbal, de la manera que deseen, durante un tiempo de 4-5 minutos. Luego la persona del centro cambia, hasta que participen todos/as los que quieran.

## ABRAZOS MUSICALES COOPERATIVOS



**DEFINICIÓN:** Se trata de saltar al compás de la música, abrazándose a un número progresivamente mayor de compañeros/as, hasta llegar a un gran abrazo final.

**OBJETIVOS:** Favorecer el sentimiento de grupo, desde una acogida positiva a todos/as.

**CONSIGNAS DE PARTIDA:** Que no quede ninguna persona participante sin ser abrazada.

**DESARROLLO:** Una música suena, a la vez que los/as participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los/as participantes vuelven a bailar, si quieren con su compañero/a. La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar a un gran abrazo final.

## ¿UN QUÉ?



**DEFINICIÓN:** El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo.

**OBJETIVOS:** Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

**DESARROLLO:** El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo. Que comienza el juego (A) dice al de su derecha (B): "esto es un abrazo" y le da uno, B pregunta : "¿un qué?" y A le responde: "un abrazo" y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C (el de su derecha): "Esto es un abrazo" y le da uno, C pregunta a B : "¿un qué?" y A contesta a B: "un abrazo" y se lo da. Así sucesivamente. La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a "A", quien envía de nuevo los abrazos. Simultáneamente manda por su izquierda otro mensaje y gesto: "esto es un beso" y se lo da, se sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior. Cuando los besos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión



# JUEGOS DE CONFIANZA

Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno mismo y en el grupo.

Construir la confianza dentro del grupo es importante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión del grupo, como para prepararse para un trabajo en común, por ejemplo para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo.

Antes de empezar a trabajar con estos juegos, el grupo tiene que conocerse. Podremos ir introduciendo diversos juegos que exijan grados crecientes de confianza, siempre teniendo en cuenta en qué momento se encuentra el grupo.



## Índice

**CUIDADO**

**CONTROL REMOTO**

**EL LAZARILLO**

**LA DUCHA**

**NARIZ CON NARIZ**

**PESCAR CON LAS MANOS**

## CUIDADADO



### OBJETIVO:

Favorecer la confianza en el grupo.

### DESARROLLO:

Se hace un circuito con los objetos. Tres voluntarios que entrarán de uno en uno. El voluntario recorre el circuito con los ojos abiertos. Vuelve a recorrerlo, pero esta vez, con los ojos vendados. Sin que él se entere, quitamos los objetos del suelo. Los compañeros le “dirigen” simulando que aún están los objetos.

## CONTROL REMOTO



Se divide el grupo en dos subgrupos y se forman parejas, de modo que cada componente de las parejas se encuentren en subgrupos diferentes. Se disponen bien en dos filas enfrentadas o bien una mitad ocupando el centro del círculo que forma a su alrededor la otra mitad del grupo. La pareja no podrá estar frente a frente (esto es, los miembros de cada pareja no deben estar uno frente al otro). Los jugadores de un subgrupo llevan los ojos vendados. Los otros son los lazarillos, que no podrán moverse. Los ciegos tendrán que alcanzar a su lazarillo, quienes sólo podrán llamarles una y otra vez por su nombre.

## EL LAZARILLO



La mitad de los participantes harán de ciegos con los ojos vendados y la otra mitad hacen de lazarillos. Los lazarillos eligen a los ciegos, sin que éstos sepan quién les conduce. Durante 5 ó 10 minutos los lazarillos guían a los ciegos, llevándoles por diferentes sitios y mostrándole objetos que deberán palpar y averiguar qué son. Después hay un cambio de papeles, eligiendo de nuevo a la pareja.

Hay que poner especial cuidado en que el lazarillo guíe bien al ciego, porque si no, el efecto del juego se invierte creando recelo y desconfianza.

## LA DUCHA



Se divide a los jugadores en grupos de cuatro personas. Uno de ellos se queda firme con los ojos cerrados, mientras que los otros tres, colocados alrededor, le hacen un ligero masaje con los dedos desde la cabeza hasta los pies, haciendo el rumor de la ducha. Se hacen tres pases de champú con la palma de la mano y tres pases de ducha. Se cambian los roles hasta que todos estén duchados.

## NARIZ CON NARIZ



El grupo se dispone por parejas, entre cuyos miembros habrá una distancia de un metro aproximadamente. Uno de ellos debe permanecer inmóvil en su sitio, y el otro tendrá los ojos vendados. A la señal, el ciego comienza a andar poco a poco, intentando tocar con la punta de su nariz la de su pareja, que permanecerá con los ojos abiertos, sin poder moverse y sin hablar. Tan sólo puede guiar al otro soplando suavemente para indicar su posición. Luego conviene cambiar los papeles.

## PESCAR CON LAS MANOS



Cada persona anda por una amplia sala con los ojos cerrados y en silencio. Cuando encuentra la mano de otra persona se coge a ella y caminan juntas hasta encontrar una tercera persona, y así sucesivamente hasta estar todos unidos.

# JUEGOS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas.

Unos hacen hincapié en el análisis de situaciones conflictivas, otros en los problemas de comunicación en el conflicto, en las relaciones poder/sumisión, en la toma de conciencia del punto de vista de los otros. etc.

Aportan a las personas y al grupo elementos para aprender a afrontar los conflictos de una forma creativa.



## Índice

**PUEDO ENTRAR**

**TELARAÑA**

**ROBAR LA BANDERA**

## PUEDO ENTRAR

**OBJETIVOS:** Dar a conocer como se sienten las personas que rechazan y son rechazadas en un grupo.

**DESARROLLO:** Se parte de un grupo de los que seis personas deben unirse fuertemente formando un grupo, cuatro van a participar en la dinámica en grupos de dos y el resto permanecerá en la sala observando. Estas cuatro personas son divididas en grupos de dos y se les hace salir de la sala para que no escuchen las indicaciones que se van a dar al resto. Al grupo de seis se les comunica:

Al primer grupo de dos no les debe dejar entrar a toda costa e incluso pueden reaccionar de un modo agresivo (controlando de que no sea excesivo). Al segundo grupo de dos tampoco se le debe dejar entrar pero ahora deben reaccionar no hablando, no deben decirles absolutamente nada pero deben impedir que entren. A los grupos de dos hay que darles la siguiente instrucción:

Deben intentar entrar a toda consta en el grupo y que les acepten. Para ello deben plantear aquellas estrategias que estimen convenientes.

A los que observan: Deben tomar nota de los acontecimientos para valorar la actitud de cada uno.

Al final se establecerá un debate entre todas las partes para valorar los sentimientos de todos/as

## TELARAÑA

**DEFINICIÓN:** Se trata de que todas las personas participantes pasen a través de una "telaraña" sin tocarla.

**OBJETIVOS:** Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos. Fomentar la necesidad de cooperar. Desarrollar la confianza del grupo

**CONSIGNAS DE PARTIDA:** Utilizando la cuerda, construir una telaraña entre dos lados (árboles, postes, ...) de unos dos metros de ancho. Conviene hacerla dejando muchos espacios de varios tamaños, los más grandes por encima de un metro.

**DESARROLLO:** El grupo debe pasar por la telaraña sin tocarla, es decir, sin tocar las cuerdas. Podemos plantearle al grupo que están atrapados en una cueva o una prisión y que la única salida es a través de esta valla electrificada. Hay que buscar la solución para pasar los primeros con la ayuda de los demás; luego uno/a a uno/a van saliendo hasta llegar al nuevo problema de los/as últimos/as.

**EVALUACIÓN:** ¿Cómo se tomaron las decisiones? ¿Qué tipo de estrategia se siguió?

## ROBAR LA BANDERA



**DEFINICIÓN:** Se divide el grupo en policías y ladrones y se trata de que los ladrones roben la bandera y la lleven al campo propio con la oposición de los policías.

**OBJETIVOS:** Desarrollar la capacidad de tomar decisiones de equipo. Fomentar la necesidad de cooperar.

**CONSIGNAS DE PARTIDA:** Los ladrones tiene un inmune que además puede cazar a policías. Los cazados se colocan con los brazos en cruz hasta ser salvados. Se atrapa al oponente solo con tocarlo.

**DESARROLLO:** El juego empieza con la creación de dos grupos antagonistas (policías y ladrones) y la elección del inmune. Se coloca la bandera en el interior del campo de los policías. El juego termina cuando:

Es robada la bandera y llevada al campo de los ladrones

Cuando un ladrón es cazado con la bandera .

En el último caso si hay duda sobre si dejo la bandera antes de ser tocado el beneficio es para el atacante.

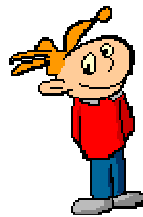
Si un ladrón deja la bandera y esta cae al suelo esta cazado, debe ser levantada por este.

**EVALUACIÓN:** ¿Cómo se organizo el grupo? ¿Qué tipo de estrategia se siguió?

# JUEGOS DE DISTENSIÓN

Son juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento, etc... dentro del grupo.

El movimiento y la risa actúan en estos juegos, como mecanismos de distensión psicológica y física en todas sus interrelaciones. Los juegos de distensión pueden tener diferentes finalidades: "calentar" al grupo, tomar contacto entre las/os participantes, romper una situación de monotonía o tensión, en el paso de una actividad a otra, o como punto final de un trabajo en común.



## Índice

**CARRERA DE CABALLOS**


**EL CERDITO**

**MERCADO DE CHINÍ-CHINÓ**


**EL MUNDO AL REVÉS**

**EL RUIDOSO**

## CARRERA DE CABALLOS


 Todos los participantes se disponen en círculo, de rodillas. Se ha de crear ambiente propio del inicio de una carrera hípica: llamadas por los altavoces, los relinchos de los caballos, breves trotes, una vuelta de reconocimiento (para ensayar los movimientos), etc. Los movimientos que se van alternando según vaya diciendo el animador son: Galope: durante todo lo que dura la carrera, nos golpeamos en las piernas con las manos. Siempre se vuelve a este movimiento después de hacer cualquier otro. Valla: juntamos las manos, a modo de cascos de caballos, y levantamos los brazos flexionados, a modo de las patas delanteras del caballo al saltar una valla. Charco: ponemos la palma de la mano en la boca y hacemos el sonido de salpicar el agua. Túnel: echamos el tronco hacia delante hasta el suelo, y nos tapamos la cabeza con los brazos. Curva: doblamos el tronco hacia la derecha o hacia la izquierda, según se diga, encima de los compañeros. Público: momentáneos silbidos y aplausos. Finaliza la carrera con la emoción de llegar a la meta. El animador se lanza al centro del círculo tumbándose boca abajo y le siguen todos los jugadores encima de él.

## EL CERDITO


 Se sientan los participantes en círculo y se van pasando un objeto como si fuera un cerdito, que hay que mimar.

Cada uno, antes de pasarlo, ha de decir: "cerdito, cerdito, tú que eres tan bonito, te doy un besito en...", dándole un beso al objeto. Cuando el objeto llegue al primero, cada uno debe darle el beso en el sitio que ha dicho en la primera ronda, pero ahora a la persona de su derecha.


## EL MERCADO DE CHINÍ-CHINÓ

 Se sienta a los participantes en círculo. El animador dice: "imaginaos que estamos en el mercado de chiní-chinó, que es un mercado chino, en el cual se pueden comprar unas cosas y otras no, por ejemplo yo compraría una cama". Entonces los participantes van diciendo cosas que quieren comprar. Si las palabras llevan "i" u "o" no las pueden comprar, y si no llevan, sí las pueden comprar. Los participantes deben descubrir por qué pueden comprar las cosas.

## EL MUNDO AL REVÉS

 Consiste en hacer lo contrario de lo que se dice, quedando eliminado el que se equivoque o tarde más en reaccionar. Por ejemplo: correr/pararse, sentarse/de pie, reír/llorar, brazos en cruz/brazos cruzados, callarse/hablar, etc.

## EL RUIDOSO

 Se delimita una zona de juego. Todos los participantes con los ojos vendados menos uno, el "ruidoso", que se desplaza de forma trabajosa (a cuatro patas, en cuclillas, botando...) y haciendo distintos ruidos cada pocos segundos, al que intentan dar caza los demás. El que lo consiga pasa a ser el nuevo ruidoso.