

JUEGOS SENCILLOS V

1.-Carrera de las hojas

Desarrollo: Primero se le pide a cada niño que busque una hoja, sin decirle para que será. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.

TAGS: Habilidad. Cooperación

2.-Carrera de los garbanzos

Material: Un garbanzo por participante, un palito chico por participante.

Desarrollo: Consiste, como su nombre lo dice en una carrera de los garbanzos, los que corren empujados por los participantes con un pequeño palito. A falta de garbanzos se pueden usar piedras chicas. Se puede variar según el terreno, hacerlo individual o por equipos, etc.

TAGS: Habilidad

3.-Cinchada en cruz

Material: 2 cuerdas gruesas, 4 pedazos de cuerdas finas, 4 recipientes y 4 pesos que quepan en ellos.

Desarrollo: Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x (o +, como mas les guste... :-). Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los pesos. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el peso dentro de su recipiente.

Versión cooperativa: Exactamente lo mismo, solo que se coloca una tabla de madera en el centro de la cruz con una botella parada. La idea es que todos los equipos coloquen sus pesos en los recipientes sin que la botella se caiga.

TAGS: Cooperación. Habilidad

4.-Conociendo a mis compañeros

Material: Un balón.

Desarrollo: La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo. Se necesita un balón ya que es similar al juego del alto. En este juego una de los niños (niño 1) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de uno de los otros (niño 2) . Mientras el que fue nombrado (niño 2) corre a coger el balón, el resto arranca lo mas lejos posible. Para que paren de correr, el niño (niño 2) nombrado debe tomar el balón y decir fuerte una característica que distingue al primero (niño 1) que arrojó el balón hacia arriba. Cuando los niños que corrían escuchan esta característica deben congelarse en el lugar que están para que el que tiene el balón (niño 2) trate de golpearles con él. El que sea golpeado con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie el niño nombrado pierde una vida y debe reanudar él el juego.

Se puede asignar una número de vidas a cada participante o eliminar a la primera vez que se es golpeado o que no se pudo tocar a nadie con el balón.

TAGS: Presentación. Conocimiento. Confianza

5.-Conquista del círculo

Desarrollo: 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.

Se puede variar agrandando o achicando el círculo, haciendo por competencias por categorías según el peso de los contrincantes, etc.

TAGS: Animación. Habilidad

6.-Dibujos en equipo

Material: Un lápiz o plumón por equipo, 5 o más pliegos de papel por equipo.

Desarrollo: Este juego se recomienda para los más pequeños. Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde es primero de cada fila tiene un plumón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande.

El juego comienza cuando el dirigente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un rotulador en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +-10 segundos el dirigente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el rotulador al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +-10 segundos El juego para cuando el dirigente lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.

TAGS: Cooperación

7.-Escondiendo mi numero

Material: Un lápiz y una hoja por participante, pintura de maquillaje que sea fácil de sacar de la piel.

Desarrollo: Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acechar entre ellos. El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número.

TAGS: Distensión.