

JUEGOS DE PRESENTACIÓN Y CONOCIMIENTO**1.1. LIMÓN, NARANJA, MANZANA.**

EDAD: desde 6 años

TIEMPO: 5'-15'

Nº PARTICIPANTES: Desde 10 OBJETIVOS

- Aprender los nombres de los miembros del grupo.
- Distender el ambiente grupal.

DESCRIPCIÓN

Sentados en círculo con una persona en el centro que se acerca rápidamente a una persona del círculo y señalándole dice una de las siguientes cosas:

- Limón, limón: en cuyo caso la persona señalada tiene que decir su nombre.
- Naranja, naranja: en cuyo caso debe decir el nombre de la persona sentada a su derecha
- Manzana, manzana: en cuyo caso se dice el nombre de la persona a su izquierda.

Si la persona preguntada se equivoca pasa a ocupar el centro. Si no se equivocan en varias veces el del centro puede decir "cesta de frutas" con lo que todas las personas deberán cambiar de sitio, momento que aprovecha la persona del centro para sentarse en una silla con lo cual será otra persona la que se quede sin silla y deba pasar al centro.

MATERIALES

Sillas, una menos que participantes

1.2. HISTORIA DEL NOMBRE

EDAD: desde 8 años

TIEMPO: 10'-25'

Nº PARTICIPANTES: 5-20

OBJETIVOS

- Aprender los nombres de los miembros del grupo.
- Conocer los sentimientos de la persona hacia su nombre.
- Valorar el nombre de las demás personas.

DESCRIPCIÓN

Cada persona explica cual es su nombre, por qué se llama así, que diminutivos o pseudónimos usa, si le gusta su nombre, como prefiere ser llamado por los demás y todo lo que la apetezca contarnos sobre su nombre.

MATERIALES

Ninguno

1.3. SI FUERAS...

EDAD: desde 10 años

TIEMPO: 10'-25'

Nº PARTICIPANTES: 2-10 (si fuesen más formar subgrupos)

OBJETIVOS

- Conocer la percepción que tiene de sí misma cada persona del grupo
- Conocer los gustos de las demás personas.
- Comprobar el grado de conocimiento existente entre las personas del grupo. (En la variante b)

DESCRIPCIÓN

Se escoge una persona y las demás la empiezan a preguntar ¿Si fueras un animal que animal serías? ¿Si fueras una película que película serías? y cuantas preguntas quieran de la forma ¿Si fueras... qué serías?. La persona preguntada contesta lo que sería ella y explica a los demás por que ha se ha identificado con ese animal, película u objeto preguntado. Después de varias preguntas se pasa a preguntar a otra persona.

VARIANTES

a) Una persona hace la 1ª pregunta a otra y la preguntada después de contestar hace la 2ª a quien quiera y así la persona preguntada es quien hace la siguiente pregunta.

b) En grupos que se conocen sirve como juego de adivinación. Una persona piensa en alguien del grupo y las demás van haciendo preguntas hasta que alguien adivine de quién se trata. La persona que acertó pasa a pensar en otra persona.

c) Se puede dramatizar. Por ejemplo si una persona se compara con un gato puede escenificar el animal y las demás intentar adivinarlo. Una vez descubierto lo que se escenifica se explica el por qué de la comparación.

MATERIALES

Ninguno

1.4. PELOTA AL AIRE

EDAD: desde 8 años

TIEMPO: 5'-15'

Nº PARTICIPANTES: Desde 6

OBJETIVOS

- Conocer los nombres de las demás personas

DESCRIPCIÓN

Una persona lanza una pelota al aire al tiempo que nombra a alguien del grupo la persona nombrada debe de recoger la pelota antes de que bote en el suelo. Se puede añadir la condición de que antes de coger la pelota debe decir algo (por ejemplo su animal favorito o una comida que le guste). Independientemente de si lo consigue o no le toca lanzar la pelota al aire diciendo el nombre de otro compañero.

VARIANTES:

a) La pelota no se puede coger por que "quema" por ello cuando oimos nuestro nombre tocamos la pelota para dirigirla hacia un compañero mientras decimos su nombre.

b) Sustituir la pelota por un globo.

MATERIALES

Pelota.

1.5. DOMINO DE CONOCIMIENTO

Desde 10 años

TIEMPO: 20'

Nº PARTICIPANTES: 4-8 (Si fuesen más formar subgrupos)

OBJETIVOS

- Conocer algunos fenómenos importantes de otras personas.
- Empatizar con otras personas del grupo.

DESCRIPCIÓN

Se reparten las fichas del dominó entre todas las personas que deben ir colocando fichas como en el juego tradicional. Cada persona al casar una ficha tiene que hablar de un tema que le marca el número que caso con la ficha anterior. Por ejemplo: 6 = Hablar de algún Hobby, 5 = Hablar de tu mejor amigo, 4 = Hablar del mejor día en tu vida etc.).

VARIANTES:

- a) Cuando alguien no puede casar una ficha se le hace una pregunta.
- b) Las fichas no hace falta casarlas, están boca abajo y cada persona por turno toma una de ellas y escoge uno de los dos números de la ficha para hablar sobre él.

MATERIALES

Fichas de Dominó.

1.6. ESTOY SENTADO

Desde 6 años

TIEMPO: 10'

Nº PARTICIPANTES: 8-30

OBJETIVOS

- Conocer los nombres de las personas del grupo.

DESCRIPCIÓN

Se forma un círculo de personas sentadas en sillas con una silla más que personas que está libre. La persona a la derecha de la silla vacía se pasa a esta diciendo: "Estoy sentado", la siguiente persona se cambia a la silla que acaba de quedar vacía diciendo: "Y quiero que venga" y la siguiente persona se cambia a la silla diciendo un nombre de alguien presente. La persona nombrada intentará ir a la silla vacía. Las dos personas al lado de la nombrada intentan agarrarla para que no pueda llegar. El juego lo volverá a iniciar en cualquier caso la persona que quede a la derecha de la silla vacía.

MATERIALES

Sillas una mas que personas.

1.7. TESORO HUMANO

Desde 10 años

TIEMPO: 10'

Nº PARTICIPANTES: 8-30

OBJETIVOS

- Conocer los nombres de las personas del grupo.
- Conocer alguna característica de las personas del grupo

DESCRIPCIÓN

Se reparte una hoja con una lista de características que pueden tener las personas del grupo (ej. alguien que le guste bailar, alguien que haya plantado un árbol, alguien que leyese un libro que tú has leído...) Cada persona debe buscar una persona para cada característica anotando el nombre de la persona y algún dato significativo; (en nuestro ejemplo cosas como cuando planto el árbol, el título del libro o el sitio donde suele ir a bailar). Es preferible que no repitan a una persona en dos sitios.

VARIANTES

- Se puede hacer las preguntas sobre un tema (ej. preguntas sobre ecología como Quien recicla el papel, quien viaja al campo...)
- Se puede buscar cosas en común con otros miembros del grupo.

MATERIALES

Cuestionario y bolígrafo.

1.8. YO SOY ASI

Desde 10 años

TIEMPO: 15'-25'

Nº PARTICIPANTES: 8-30

OBJETIVOS

- Auto presentar nuestras cualidades.
- Conocer los nombres de las personas del grupo.
- Conocer alguna característica de las personas del grupo

DESCRIPCIÓN

Se reparte una hoja en blanco a cada persona. En ella debe poner:

- En el centro un dibujo que le guste y tenga alguna relación con ella.
- En la esquina superior derecha: Algo que nos guste
- En la esquina superior izquierda: Algo que haga bien (Insistir en que no es algo que nos gusta hacer sino algo que hacemos bien).
- En la esquina inferior derecha nuestra experiencia sobre el tema a tratar.
- En la esquina inferior izquierda nuestras expectativas sobre el seminario (Obviamente las preguntas pueden ser otras en cada esquina o el centro).

Después se doblan todas las hojas y se mezclan en el centro.

Cada persona coge una hoja que no sea la suya y busca al autor de la hoja.

Una vez encontrado, se informa de por que contesto eso en la hoja, por qué hizo el dibujo ese y otras cualidades que sean interesantes.

Finalmente cada persona presenta a aquella cuya hoja tenia al resto del grupo.

MATERIALES

Papel y bolígrafo.

1.9. SI LO SE NO VENGO

Desde 12 años

TIEMPO: 15'-25'

Nº PARTICIPANTES: hasta 40 en grupos de 4

OBJETIVOS

- Conocer alguna característica de las personas del grupo

DESCRIPCIÓN

Se forman grupos de 4 personas en círculo. Una es la entrevistada.

Frente a ella está una persona haciendo gestos que ella tendrá que imitar en espejo.

A sus lados hay dos personas haciéndola preguntas sobre ella que debe contestar.

Tras un rato cambian los papeles de modo que todos pasen por todos los papeles (entrevistado, entrevistador y hacedor de gestos).

La persona que hace los gestos debe acordarse de las contestaciones para luego presentarla al resto de personas en el grupo grande.

MATERIALES

Ninguno.

1.10. NOMBRE Y GESTO

Desde 3 años

TIEMPO: 5'-10'

Nº PARTICIPANTES: hasta 40

OBJETIVOS

- Conocer el nombre de las personas del grupo

DESCRIPCIÓN

En círculo, una persona dice su nombre haciendo unos gestos (ej. mover manos o pies, girar el cuerpo, saltar...) las demás personas repiten el nombre y el gesto. Después pasará la siguiente persona. La gracia del juego está en hacerlo con rapidez.

MATERIALES

Ninguno.

1.11. ME PICA

EDAD: 3-8 años

TIEMPO: 5'

Nº PARTICIPANTES: 8 a 40

OBJETIVOS

- Conocer el nombre de las personas del grupo.
- Desarrollar el contacto entre las personas del grupo.

DESCRIPCIÓN

Se forma un corro y cada persona por turno dice su nombre y un sitio en que le pica: "Me llamo Elena y me pica la rodilla" la persona de su derecha rasca donde le picaba a la anterior repitiendo el nombre y el sitio donde le pica "se llama Elena y le pica la rodilla". Después dice su nombre y un sitio donde le pique a ella.

MATERIALES

Ovillo de lana o cuerda (no excesivamente fino, resistente y suficientemente largo para el grupo con el que se usará).

1.12. CEPILLO DENTAL

EDAD: Desde 5 años

TIEMPO: 10-15'

Nº PARTICIPANTES: 10 a 100

OBJETIVOS

- Conocer el nombre de las personas del grupo.
- Desarrollar el contacto entre las personas del grupo.

DESCRIPCIÓN

Se forman grupos de 5 personas en las que cada persona tiene uno de estos roles: Cepillo dental, pasta dentífrica, incisivo, canino, muela. Lo primero cada persona dice sus nombres. El monitor dará una serie de órdenes. Puede gritar: A limpiar con lo que la pasta se sube al cepillo y frota a los dientes. También puede mencionar uno de los roles por ejemplo cepillos. En ese caso todos los cepillos de cada grupo, pasan al centro, se dicen rápidamente los nombres y luego vuelven a su grupo.

MATERIALES

Ninguno

1.13. JUAN COME PAN

EDAD: Desde 5 años

TIEMPO: 5-15'

Nº PARTICIPANTES: Desde 8

OBJETIVOS

- Conocer el nombre de las personas del grupo.
- Desarrollar la atención.

DESCRIPCIÓN

Se comienza cantando con el nombre de una persona ej. Olga

Todos: Olga come pan del castillo del tío Juan

Olga: ¿Quién yo?

Todos: Si tú

Olga: Yo no fui.

Todos: Entonces ¿Quién?

Olga: Que fue Manuel (Y se repite el proceso con Manuel).

MATERIALES

Ninguno

1.14. EL BESO DE OSITO.

EDAD: Desde 3 años

TIEMPO: 5-10'

Nº PARTICIPANTES: 7-18

OBJETIVOS

- Conocer el nombre de las personas del grupo.
- Desarrollar la atención.
- Fomentar el contacto y la estima.

DESCRIPCIÓN

Se forma un círculo mirando hacia una persona que se pone en el centro con un oso de peluche pequeño (u otro objeto blando que lo simbolice). La persona que está en el centro fingiendo hablar con el oso le pregunta: ¿A quién quieres dar un beso osito? Y contesta con el nombre de una de las personas del grupo. Esta debe decir rápidamente otro nombre por ejemplo Elena. Elena deberá decir rápidamente otro nombre mientras la persona del centro intenta que el oso bese a Elena antes de que consiga decir ningún nombre. Si lo consigue Elena pasa al centro con el oso. Si no lo consigue intentará besar a la persona nombrada por Elena.

MATERIALES

Oso de peluche suave.

1.15. ¿QUÉ HA CAMBIADO?

EDAD: Desde 3 años

TIEMPO: 5-15'

Nº PARTICIPANTES: Desde 8

OBJETIVOS

- Desarrollar la capacidad de observación.
- Distenderse.
- Conocer la forma de vestir de otros miembros del grupo.

DESCRIPCIÓN

Algunos participantes se deben fijar en cómo visten sus compañeros y salen fuera de clase. El resto se intercambia alguna prenda de ropa. Los participantes que salieron vuelven a entrar e intentan descubrir qué cambio.

VARIANTES

- Para que sea más fácil puede decirse que se intercambien sólo un tipo de prenda (por ejemplo los zapatos).
- Pueden ser sólo un grupo de entre 2 a 4 personas el que intercambie sus prendas por lo que las personas que salen sólo deben fijarse en esas personas.

MATERIALES Ninguno