

JUEGOS . MÓDULO DE DINÁMICA DE GRUPOS.

NOMBRE: Adivinad nuestro animal
OBJETIVOS: Conocer las características de diferentes animales. Contacto con la naturaleza
MATERIAL: Aunque se puede improvisar, sería conveniente tener fichas preparadas de diferentes animales con pistas ordenadas por grado de dificultad.
EXPLICACIÓN: Se hacen 2 grupos colocados frente a frente, separados unos 5 metros y cada uno con una base detrás a unos 10 metros, una vez en sus posiciones cada grupo dice por turno una pista sobre su animal, y el contrario da una sola respuesta cada vez. El primer grupo que acierte el animal del contrario perseguirá a estos. Los que sean capturados antes de llegar a su base, pasarán a integrar el grupo contrario. Las pistas tendrán que ser cada vez más fáciles e ir de lo general a lo específico.
NOMBRE: Tacto en la naturaleza
OBJETIVOS: Conocer diferentes elementos de la naturaleza y estimular el sentido del tacto.
MATERIAL: Diferentes elementos que encontremos por el bosque y que queramos destacar, como hojas de árboles, frutos, erizos, líquenes...
EXPLICACIÓN: Con todos los participantes en círculo, el monitor reparte a cada uno por detrás y sin que lo vean un objeto diferente. Luego cada uno deberá ir describiendo el objeto que está tocando para que los demás traten de adivinar qué es.

NOMBRE: Escondite al revés
OBJETIVOS: Fomentar el compañerismo y el conocimiento del entorno
MATERIAL: ninguno
EXPLICACIÓN: Uno sale a esconderse y todos los demás cuentan. Salen a buscar al que se escondió y si lo encuentran se esconden con él. Termina cuando el último haya encontrado a todo el grupo que estará escondido junto y será el que se esconda en la siguiente tanda. A tener en cuenta que el lugar para esconderse debe de ser amplio.

NOMBRE: Reclamos en la naturaleza
OBJETIVOS: Conocer diferentes sonidos de animales a través de sonidos hechos con reclamos a la vez que se estimula el sentido del oído.
MATERIAL: Pañuelos para tapar los ojos, reclamos de diferentes animales: cárabo, cuco, rana, delfin..
EXPLICACIÓN: por grupos de 3 personas, uno se tapa los ojos y guiándose por el oído tiene que encontrar a otro que se esconde y hace el sonido del animal, el tercero acompaña al que va con los ojos cerrados para que no se tropiece pero sin guiarlo. Cuando lo encuentre se pueden intercambiar los papeles dentro del grupo.

NOMBRE: Buscar un igual
OBJETIVOS: Conocer los diferentes elementos que componen un determinado hábitat, por ejemplo un bosque. Estimular la memoria.
MATERIAL: Diferentes elementos que encontremos por el bosque y que queramos destacar, como hojas de árboles, frutos, erizos, líquenes...
EXPLICACIÓN: El monitor recolecta previamente los objetos y una vez explicada la actividad se los muestra durante unos segundos y cada participante deberá encontrar un objeto igual o parecido a cada uno de los mostrados. Importante recalcar que no se debe arrancar ningún elemento. Se da un tiempo de unos 5 minutos, después del cual cada uno tendrá que traer los objetos que encontró y comprobar si trajo todos los que se planteaban. Se hace una pequeña explicación de cada objeto para conocer mejor el hábitat.

SANGRE:

Se coloca en círculo y 1 en el medio con una pelota, el del medio dice "yo declaró la guerra a mi peor enemigo que es.." se lanza y ese alguien tiene que cogerla, todos corren hasta que la coge y cuando la coge paran, tiene un máximo de pasos y debe darle a alguien, si le da ese alguien va al medio. Sino sigue él.

BUSCA EL TESORO:

Se hacen grupos se esconde un tesoro, y se esconden pistas o objetos, y se pueden poner pruebas. El grupo que 1º encuentre el tesoro gana y se pueden añadir "castigos" a los que pierdan.

Pruebas como:

"Busca en un conjunto de piedras en una que tenga 1 marca.."

"Busca en un parque en donde puedas hacer equilibrio.. "

Y para hacerlo mas "difícil" y entretenido pueden hacerse acertijos

MIMICA:

Se hacen grupos y se elige una película, libro.. para cada uno se hace un "ensayo" y deben interpretarlo.

CARRERAS ATADOS:

Se pone una meta y en grupos de pocos se les ata los pies, deben coordinarse para llegar al final.

La carrera será en un terreno plano y se pueden añadir obstáculos para esquivar, rodear, pasar por encima de una cuerda a poca distancia..

3 EN RAYA GIGANTE:

Entre 2 grupos se hace el dibujo en grande se pone unha distancia se les da las fichas y con unha señal deven correr en orden s colocarla.

LA PETANCA CON PIEDRAS

Solo necesitaremos piedras. El objetivo de este juego es lanzar piedras tan cerca como sea posible de una pequeña bola de madera(puede ser una rama u otra piedra que se diferencie), lanzada anteriormente por un jugador, con ambos pies en el suelo y en posición estática desde una zona determinada. Se suele hacer en un lugar plano y arenoso.

LA LLAVE

Es un juego tradicional de la provincia de Ourense. Consiste en clavar la llave(es un hierro con dos o tres aspas en la parte superior) en el suelo y a una cierta distancia, los jugadores dispondrán de cinco fichas de plomo para intentar darle. El que más veces logre alcanzarla, será el ganador.



CARRERAS DE SACOS CON RELEVO

Para este juego tan solo necesitaremos dividir a los niños en dos grupos, sacos y marcar un circuito. Se colocarán los dos grupos en la línea de salida ya con los sacos puestos, cuando el monitor de la orden de salida, los niños deberán intentar hacer lo más rápido posible el circuito y chocarle la mano a su compañero para que pueda salir. El equipo más rápido será el ganador.

EQUILIBRIO EN LA NATURALEZA

Desarrollo: Se forman tres equipos de igual número de componentes: Linces, hierbas y conejos. Los linces comen a los conejos, los conejos a las hierbas y la hierba a los linces (dado que lince muerto es abono para la vegetación). Se

marca el área de juego y se forman los equipos. Los equipos se deben diferenciar, por ejemplo, con diferente color de ropa. Vale sólo el agarrar por la ropa al contrario.

EL ZORRO

Desarrollo: Un jugador provisto de un silbato huye un minuto antes que el resto de jugadores. A intervalos cortos (20 segundos) toca el silbato para que los demás puedan guiarse por el sonido. El zorro cada vez que silba puede estar en una dirección diferente. Cuando el zorro es atrapado, éste da silbidos seguidos hasta que todos los participantes lleguen a dónde él está.

DEPREDADORES Y PRESAS

Desarrollo: Se forman dos o más grupos con igual número de integrantes: depredadores y presas (diferenciándose cada equipo por color de ropa por ejemplo). Los jugadores irán atados entre sí para dificultar el desplazamiento y uno de ellos irá con los ojos tapados (irán atados de 2, 3,...según queramos). Se delimita el área de juego (muy importante) y se establece una cárcel. Comienza el juego cuando los depredadores salen a cazar a sus presas. Las presas cogidas son llevadas por el depredador a la cárcel. Las presas pueden ser salvadas por los jugadores que aún no han sido cazados. Luego se cambian los papeles. Gana el equipo que tarde menos en cazar al otro.

EL GLOBO TRAICIONERO

Desarrollo: Para este juego solamente necesitaremos una cuerda tensa a una altura de unos dos metros y globos rellenos de algo como puede ser hierba o hojas, y estos deberán estar enumerados a lo largo de la cuerda. El número de globos dependerá de los cuantos jugadores existan. Tenemos una bolsa con papeles enumerados al igual que los globos y una vez alguien quite un papel, se deberá poner debajo del globo que le ha tocado y explotarlo con un palo afilado y... sorpresa!

.BUSCA TU ÁRBOL

Con los ojos vendados lleva a cada niño a un árbol determinado. Le daremos unos minutos para examinar con el tacto o el olfato, sus dimensiones... Luego con los ojos vendados los llevamos al punto de partida y que digan cual es su árbol.

EL LAZARILLO

Este juego se realiza de pareja, uno cierra los ojos y otro le guía para que tenga percepciones del entorno.

AFEITAR EL GLOBO

Se dibuja una cara en el globo y se le pone espuma de afeitar, deben afeitar el globo bien para que no quede nada de espuma. Utensilios: espuma, globos y una cuchilla.

EL LÁPIZ

Atar un lápiz a una cuerda y ésta al cinturón, de forma que el lápiz quede a la altura de las rodillas. Luego tienes que flexionar las piernas e introducir el lápiz por la boca de la botella situada debajo.

Variantes propuestas:

- El lápiz lo ponemos por detrás.
- Intentamos meter el lápiz dos compañeros a la vez en la misma botella.
- En parejas. Unidos con una cuerda por la cintura. Del medio cuelga una cuerda con el lápiz. Intentan meterlo entre los 2.
- Parejas. Uno con el lápiz y los ojos vendados. El compañero le indica dándole instrucciones.
- Equipos. Carrera de relevos. Sale corriendo el primero con el lápiz colgando, corre hacia su botella, mete y vuelve. Le da la cuerda con lápiz al compañero y así sucesivamente. Norma: no vale agarrar la cuerda. Se puede meter la cuerda por el pantalón para ir más rápido (sin colocarlo en la cintura).
- Equipos o uno contra uno. Hacer un circuito y el/los que acaben antes ganan. Habrá que pasar por varias botellas. Se pueden poner diferentes tipos de botellas y en diferentes situaciones (subida a algo, con un obstáculo,....).

LINCE Y CONEJO

Este juego se realiza en un espacio cercado uno hace de lince con los ojos cerrados y ha de cazar al conejo que hará el menor ruido posible. Si resulta difícil el lince puede decir: "Conejo" y este tiene la obligación de decir: "Lince".

EN BUSCA DEL PAÑUELO

Para este juego necesitas llevar varios pañuelos. Delimitas una zona del bosque y escondes los pañuelos. Entonces comenzará el juego: el resto debe encontrar todos los pañuelos en un tiempo determinado.

LA MANCHA CONTAGIOSA.

Objetivo: que todos los jugadores tienen q acabar siendo parte de la mancha.
Material: no es necesario

Explicación: el educador iniciará el juego tocando una parte del cuerpo del jugador que pilla, colocando una mano allí donde ha sido tocado. Éste trata de, tocando en cualquier parte del cuerpo de sus compañeros, extender la mancha. Los tocados pasarán a ser a su vez, los manchadores. El resto evita ser manchado. El juego terminará cuando todos formen parte de la mancha.

LA MURALLA CHINA

Objetivo: evitar ser tocado

Explicación : cuando el guardián grita 'ya!' el resto tienen que dirigirse a la línea contraria y evitar ser tocado por éste. Hay una zona intermedia en la que el guardián puede pillar a los jugadores cuando pasan al lado contrario. Los tocados pasarán a ser piezas para la muralla que el guardián irá construyendo. Los distribuirá a lo largo de la línea central. Termina el juego cuando solo queda un jugador por ser tocado.

Variantes:

- Los que van siendo pillados van formando una cadena agarrados de las manos y dificultarán el paso.
- Igual que antes pero también pueden pillar
- Los tocados, libres, pasan a pillar en la zona junto con el guardián.

EL TENTETIESO

Varios jugadores de pie en círculo (juntos). Un jugador en el centro con los pies juntos y siempre pegados al suelo y los brazos pegados al cuerpo se deja caer hacia sus compañeros. Los demás se lo irán pasando, empujándolo suave con las manos, preferiblemente, en los hombros o espalda.

Es un juego en el que trabajamos sobre todo la confianza en nuestros compañeros y por lo tanto la responsabilidad y concentración de los mismos (sino no podremos confiar en ellos). También trabajamos el control corporal (rigidez) de la persona que se deja caer.

Variantes:

- La botella borracha: en tríos. Uno delante y otro detrás del que se deja caer.
- Caminando en tríos. Uno va caminando delante y los otros 2 detrás, cerca. Cuando quiera, el que va delante, se para y se deja caer hacia atrás. Los compañeros lo cogen y suben de nuevo para que siga caminando.
- Tríos: uno rígido acostado boca arriba. Los otros 2 lo sujetan de los hombros y lo levantan y lo llevan a boca abajo y luego boca arriba (las veces que quieran). Punto de apoyo (bisagra) los pies.

Hay que tener en cuenta que se pongan juntos personas más o menos del mismo peso. Si hay personas que pesan mucho pondremos a otra persona más para sujetarle.

ATRÁPALO!

Objetivo: atrapar al compañero mediante las ayudas de tu equipo y con los ojos cerrados

Material: no es necesario

Explicación: se trata de 2 equipos, en cada equipo tiene que haber un 'ciego' que esté en el medio del círculo, hecho x los compañeros de ambos equipos. Los 2 ciegos estarán de cuadrupedia dentro del círculo y uno de ellos tendrá que atrapar al otro con la ayuda de las indicaciones de los componentes de su equipo. El que atrapa se cambia con otro de su equipo. Pasarán todos los componentes de un equipo por el círculo.

Variantes:

- Se cambia el que perdió.
- Uno escapa y el otro atrapa y se cronometra y luego se hace cambio de papeles. Gana el que atrape en menos tiempo.

CAPTURAR LA BANDERA.

Dividiríamos los jugadores en dos grupos y delimitaríamos un campo de juego con una línea intermedia y en el final de cada campo una bandera. Los jugadores deben tratar de defender su propia bandera y coger la del contrario sin que este los pille.

EL ÁRBOL MUSICAL.

Marcaremos los arboles con cintas de colores y jugaremos por parejas. Siempre hay un árbol menos que parejas jugando. Cuando la música se pare todas las parejas deben correr a abrazar un árbol unidos de las manos. Los que se quedan sin árbol son eliminados hasta que solo quede una pareja.

EL ZORRO Y LA GALLINA.

Delimitando un campo de juego el zorro con los ojos vendados debe de coger a las gallinas, cuando el zorro diga gallina, la gallina debe decir zorro, para así orientarlo mediante el sonido. La gallina que quede al final gana.

ESCONDITE ADAPTADO.

Iremos todos en fila india por un sendero o zona de árboles agarrados de los hombros. El primero de la fila ira con los ojos tapados, cuando la música se pare todos excepto el primero de la fila deben esconderse. El primero de la fila al paso de cinco segundos se destapará los ojos y sin moverse debe identificar a los compañeros. Se puede hacer en equipos, El que termine antes gana.

JUEGO DE PUNTERÍA.

Con tres recipientes de mayor a menos unos dentro de los otros trataremos de encestar bellotas o piedrecillas en los diferentes cubos. Nos dividiremos en dos

equipos con tres tiros por persona, tiraremos en fila india por orden. Cuando todos hayan tirado se recontaran las puntuaciones y el equipo que tenga mas puntos gana.

1. **El palito: carrera de relevos. Se corre con palo entre las piernas.**

La entrega al compañero se hace sin tocar con las manos el palo.

De piernas a piernas.

2. **Equipos. Nos descalzamos y ponemos nuestros zapatos a una**

distancia del punto de salida todos juntos. Carrera de relevos.

Hemos de ir a buscar nuestros zapatos, nos sentamos, nos

calzamos y volvemos.

3. **-Brilé:** Este juego consiste en el brilé de forma normal pero jugando

en un campo en el que por el medio haya árboles con los que puedas

cubrirte para no ser golpeado con la pelota.

Material necesario: -Una pelota

-El intermedio: (pondría tiempo límite o nº de objetos límite)

Para jugar a este juego tan solo necesitamos coger dos piedras o ramas de diferentes tamaños. Se las enseñamos a los niños y le pediremos que traigan ramas o piedras de un tamaño intermedio entre los dos objetos que le hemos mostrado antes y el que consiga más objetos del tamaño adecuado ganará.

- Material necesario: -Se necesitarán dos piedras o ramas de diferentes tamaños.

5 juegos para niños de entre 10-14 años

1-Pisa el globo

Se trata de que cada participante se ate un globo al tobillo , una vez este todo listo empieza el juego ,el ganador es el que tenga el último globo sin reventar

Material: globos y cuerda

3-Maquillaje a ciegas

Se le vendan los ojos a una persona mientras la otra le maquilla

Material: maquillaje y venda para los ojos

4-Carrera a tres patas

Los participantes en grupos de 2 se atan la pierna derecha de un individuo a la pierna izquierda del otro y hacen una carrera

Material: una cuerda

5-Pasa la bolsa

Se llena una bolsa de basura con ropa , se pone una canción y se va pasando la bolsa , cuando la música se pare el que tenga la bolsa se tiene que poner una prenda .Pierde el que más ropa tenga

Material: ropa y una bolsa

6.- Pisa pies.- 2 equipos enfrentados en 2 filas. Cada jugador de un equipo se enfrenta al jugador que tiene enfrente. Se da un tiempo (por ejemplo 30”) y los contrincantes cuentan las veces que se pisan uno a otro. Se suman las puntuaciones de todos los del equipo. Gana el equipo que tenga más puntos.

Se puede hacer simplemente en parejas.

Variantes de pisar pies:

- En círculo agarrados de las manos. Se trata de pisar a los demás sin que nos pisen a nosotros. Norma: no se puede pisar a los dos que tengo al lado.
- En espacio reducido. Todos contra todos. El monitor dirá una parte del cuerpo que habrá que intentar tocar a los demás y evitar que nos la toquen a nosotros. Ejemplo: pies, rodillas, hombros, cabeza, espalda, culo,... se puede especificar también el lado (ej: hombro derecho!!).
- Una variante del anterior es decirles que el primero que llegue a 10 toques gana. Tiene que avisar cuando lo consiga (han de ser honestos).

Juegos de COOPERACIÓN GRUPAL El 1, 2, 3 y 4: Están recomendados para todas las edades, principalmente a partir de los 8 años. El 5: Está recomendado también a partir de los 8 años aproximadamente, pero el aspecto físico a partir de los 12-13 años.

1-CALLES Y AVENIDAS.

- I. El monitor pide a los participantes que se pongan de pie y que formen tres o cuatro filas, cada una con el mismo número de personas, una al lado de otra respetando una distancia de un metro entre ellas.
- II. El monitor pide a los participantes, de cada una de las filas, que se tomen de las manos, quedando formadas las avenidas. Solicita un voluntario que desempeñará el papel de líder. A una señal del líder, todos se vuelven hacia la derecha y se dan la mano formando las calles, cada vez que el líder de la orden se girará a la derecha formando las calles o avenidas.
- III. El monitor pide dos voluntarios; uno va ser el gato y otro el ratón. Les explica que el gato perseguirá al ratón a través de las calles y avenidas tratando de atraparlo. Les indica que no pueden pasar por donde están las manos cogidas.
- IV. Los demás participantes deberán tratar de impedir que el gato se coma al ratón, por lo que el líder deberá estar muy atento para dar la señal en el momento preciso y los que conforman las calles y avenidas para cambiar rápidamente.
- V. En el momento en que el ratón sea atrapado, se acaba el juego y pueden pasar otras personas a hacer los papeles de líder, gato y ratón.

2- EL ASESINO.

- I. El monitor nombra en secreto a dos personas para desempeñar el papel de asesino. Todos los participantes pasean libremente por el espacio, estando obligados a saludar mirando fijamente a la cara al mayor número posible de personas.
- II. A los asesinos les corresponde matar a los adversarios guiñándoles un ojo, el jugador muerto no podrá morir de repente, sino que tendrá que esperar unos instantes, por ejemplo contando hasta 10, para luego dejarse caer ruidosamente en el suelo.
- III. El objetivo de los restantes jugadores será la identificación de los asesinos, deben levantar el brazo en cuanto se creen capaces de hacer su denuncia, aunque mientras tanto deben de continuar moviéndose.
- IV. Cuando dos o más jugadores tengan el brazo levantado, se cuenta hasta tres y tienen que decir quién es el sospechoso y por qué. En el

caso de que la acusación sea incorrecta, el acusador muere, siendo eliminado del juego.

- V. El monitor tiene que estar muy atento para que no haya intercambio de información entre los muertos y los vivos.

1- FUTBOL SIN BALON.

- I. Se delimitan dos campos, debiendo existir en cada campo una portería. Un miembro de cada equipo deberá atravesar el campo contrario y llegar hasta la portería sin ser tocado por ningún jugador de ese equipo.
- II. Siempre que un equipo está al ataque, el otro está a la defensiva.
- III. Cuando un jugador del equipo atacante es cogido antes de llegar a la portería, regresa a su campo y el equipo que lo cogió pasa a ser atacante, intentando llegar a la portería.
- IV. En el caso de que un jugador logre llegar a la portería contraria, su equipo marca un gol, gana un punto. Los equipos cuentan con tantos intentos de asalto como miembros del grupo sean, por tanto, cada jugador sólo puede intentar llegar a la portería rival una sola vez.
- V. Una vez que todos los jugadores de ambos equipos han intentado marcar gol, el juego termina, ganando el equipo que consiguió más puntos.

2- CARRERA LENTA.

- I. Se trata de un juego de grupos por eliminatorias.
- II. Todos los participantes se colocan en línea de un extremo a otro. Se sitúa una meta de llegada, por ejemplo a cinco metros y se da un período de tiempo.
- III. Por ejemplo, 1 minuto, para que los jugadores se sitúen más allá de la línea de llegada.
- IV. Pierde quien llegue después de expirar el tiempo señalado. De la misma manera, queda eliminado también el primero que llegue.

- ESCUCHAR SONIDOS:

Un juego de relajación muy fácil de hacer que consiste en tumbarse en el suelo cómodamente, a poder ser sobre el césped para estar en mejor contacto con la naturaleza y tomarse 5 minutos para escuchar todos los sonidos que podamos, anotarlos en grupo en un mismo folio y posteriormente haremos lo mismo pero con los ojos cerrados, con lo cual percibiremos más sonidos, finalmente los comentaremos en grupo.

- LA HONDA FLOTANTE:

Consiste en que cada participante del grupo tiene que lanzar una piedra desde una altura al río y el siguiente tiene que darle rápidamente con otra a la honda producida, obviamente esto se va complicando cada vez más.

- EL JUEGO DEL PELIGRO

Este juego consiste en hacer un circuito y por parejas tienen que recorrerlo y una vez recorrido y aprendido, uno tiene que vendarse los ojos y el compañero guiarle, pero tienen que ir quitando los obstáculos sin que el que tiene los ojos vendados se entere, y piense que tiene que esquivarlos, y viceversa.

JUEGO DE LAS ZAPATILLAS:

-* Consignas de partida:

Ordenar las zapatillas que estarán amontonadas en desorden como si de un puesto de mercado se tratase. Volver rápidamente a la situación de partida.

Desarrollo: El primer grupo deberá dirigirse con rapidez al montón de zapatillas, ordenarla y volver rápidamente a la salida; una vez tomado el tiempo que emplearon se dará la salida al segundo grupo.

Nombre : Tiro al plato.

Objetivos: Conseguir la mayor puntuación.

Material: Platos de plástico en los que pegar la puntuación (de 10 a 50 puntos) y piedras.

Explicación: En un total de diez tiradas el participante deberá conseguir la mayor puntuación posible.

Nombre : Tierra , mar y aire

Objetivos: Decir un animal antes que tu adversario y llegar antes a la meta.

Material: Un cono.

Explicación: Cada jugador deberá partir de detrás del cono. Una persona deberá de ejercer como juez y decir tierra , mar o aire y los jugadores deberán de decir un animal de alguno de esos sitios , cuando digan ese animal pueden empezar a correr y tocar el árbol que es la meta. El primero que llegue gana.

Variantes: En vez de decir animales se pueden decir vehículos , por ejemplo : coche, avión, barco, etc.

Nombre : El topo.

Objetivos: Adivinar el objeto del que se trata.

Material: Cinco objetos que se encuentren fácilmente en esa zona.

Explicación: Consiste en formar dos equipos y cada uno de ellos tiene que buscar 5 objetos de los que se encuentran fácilmente caminando por esa zona(ramas, hojas, plumas, etc.). Después se escoge a un miembro del equipo contrario se le vendan los ojos y tiene que adivinar, mediante el tacto o el olfato, de qué objeto se trata.

Variantes: Sólo puede adivinar mediante el tacto de qué objeto se trata.

Nombre : El palo.

Objetivos: Coger el palo y regresar a la zona donde ya no te puede pillar tu adversario.

Material: Un palo.

Explicación: Debemos de elegir un árbitro , luego haremos dos equipos con el mismo número de niños, y se le dará un número a cada uno. Si el número de participantes fuera impar, en el equipo con menos jugadores un niño puede tener dos números. Se traza una línea en el suelo a la altura del árbitro. Los niños se sitúan en dos filas a la misma distancia del pañuelo. El juez dirá un número al azar en voz alta. El niño de cada equipo a quien corresponda el número debe salir corriendo hasta el centro y, sin traspasar la línea coger el palo y regresar a la línea de salida sin que el otro jugador lo pille.

Variantes: En vez de usar como material un palo utilizaremos un pañuelo.

Nombre : Carrera de árboles.

Objetivos: Un adulto debe de decir el nombre de un árbol cercano y los niños deberán encontrarlo y tocarlo.

Material: Árboles.

Explicación: Un adulto dirá en voz alta el nombre de un árbol cercano y los niños tendrán que buscarlo y tocarlo, el adulto puede dar pistas, resaltando una característica de sus hojas o frutos.

Variantes: El mismo juego pero no se pueden dar pistas.

1. PRESENTACIÓN CON ELEMENTOS NATURALES.

* Sentados en círculo.

* Cada uno piensa un elemento natural o animal que empiece por la misma letra que su nombre. Después nos presentamos diciendo nuestro nombre y saludando a los que lo han hecho antes. "Hola Pedro-piedra, Sofía-saltamontes, yo soy Nico-nécora"...

2. LA PESCARA

* Sentados en círculo.

* Cada uno busca una piedra y la analiza bien, después se mete todas las piedras en una bolsa.

Una vez todas cierran los ojos, se van entregando las piedras de uno en uno al primero, el cual las irá pasando excepto la que reconozca como suya y así sucesivamente.

3. BUHOS Y CUERVOS

* Se hacen dos grupos $\left\{ \begin{array}{l} \text{Buhos (siempre dicen la verdad)} \\ \text{Cuervos (son mentirosos)} \end{array} \right.$

* Ambos se disponen frente a frente a unos 3 metros. Cada grupo tendrá su base a unos 50 metros.

El animador hará en voz alta una afirmación: si está correcta los buhos corren hacia los cuervos, intentando capturar el máximo número de ellos antes de que lleguen a su base. Si es incorrecta, al revés. Los que sean cogidos, pasan al otro grupo.

Ej.: El árbol de oje caedera conserve siempre sus hojas.

Memorizar el entorno

Distribución : sentados

Descripción : en medio de una caminata nos detenemos . se da un tiempo para observar a nuestro alrededor , intentando memorizar la mayor cantidad de detalles . Entonces nos sentamos y cerramos los ojos. Entonces nos sentamos y cerramos los ojos. Se van haciendo preguntas sobre el entorno

Visible (donde está el sol , qué tipo de árboles hay a la derecha , de qué color es el camino , se ve algún pueblo desde allí , donde ...) vamos respondiendo o señalando . Después abrimos los ojos para comprobar los aciertos. Si nos cuesta estar con los ojos cerrados , podemos hacerlo con vendar

La princesa y el dragón

Entorno : árbol con zona llana alrededor

Distribución : 1 princesa, 2 dragones y unos 10 / 15 príncipes

Material : vendas o pañuelos para los dragones y cuerdas para la princesa

no de niños /as : unos 15/20 aunque pueden ser más si se separan en varios grupos a la vez

Descripción: la "princesa" es atada a un árbol con 5 vendas o pañuelos . 2 dragones , con los ojos vendados están alrededor defendiéndola , para que nadie se pueda acercar a ella . Los que hacen de príncipes intentan liberar a la princesa, y para ello deben entrar en la zona defendida por los dragones, llegar hasta el árbol y quitarle alguna de sus ataduras (tan solo se podrá sacar una venda o pañuelo en cada incursión)

Los caballeros tocados por los dragones pasarán a ser prisioneros del mismo, permaneciendo en una cárcel previamente delimitada .

El dragón gana si consigue eliminar a todos los caballeros , y estos si logran liberar completamente a la princesa (la cual no puede quitarse ella sola las ataduras).

2 Carrera de arboles

A simple vista todos los árboles pueden parecer muy similares entre sí. Gracias a este juego los niños podrán aprender a reconocer de forma sencilla los nombres y diferencias de la flora de un lugar. Un adulto dirá en voz alta el nombre de un árbol cercano, que se encuentre junto al camino por el que avanzamos, y los niños tendrán que buscarlo y tocarlo. También se puede realizar mediante pistas, resaltando una característica de sus hojas o frutos. Si despertaras su interés, puedes continuar aprendiendo más sobre árboles en divertidos e interesantes libros específicos para niños

5 Sorpresa artificial

Este juego se hace en un sendero de 15 m. coloca doce objetos fabricados por el hombre. Unos muy ocultos, otros semiocultos y algunos muy visibles. los niños avanzan por el sendero y al llegar al final han de decir cuántos han visto. Si no aciertan el número han de recorrer el sendero de nuevo.

EL CONEJO DE LA SUERTE

“El conejo de la suerte / se ha escapado / a la hora de dormir / Oh sí, ya está aquí / haciendo reverencias / con cara de inocencia / Tú besaras al chico o a la chica / que te guste más”;; con una letra como esa todos nos apuntábamos a jugar. No importaba que tuvieras que cantar o dar palmas de manera ridícula si el resultado final era dar un beso inocente a aquella chica o chico que te gustaba

LAS 4 ESQUINAS

Este juego se podía realizar en un cuadrado imaginario o en un lugar donde realmente hubiera 4 esquinas más o menos cerca para desarrollarlo. Hay

que correr de una esquina a la otra antes de que el jugador del medio la ocupe. Si te quedas sin esquina te toca ir al medio.

LA RAYUELA

ESCONDITE PILLA CON PELOTA

Un jugador contará hasta 50 lentas y los demás se esconderán. El jugador q cuenta los tendrá que buscar y una vez q encuentre a alguno le tendrá q dar con la pelota q lleva en la mano

5 FIGURAS NUMÉRICAS.- de calentamiento

Los jugadores irán andando por el pabellón. El profesor dirá un número y los jugadores tendrán q agruparse en esa cantidad del número. El que quede fuera y sin agrupar quedara eliminado

1.- La patata caliente

Se forma un círculo de personas y con una pelota o globo se va pasando de mano en mano rápidamente, mientras se canta: “la patata se quema...”, hasta que la voz de alto -alguien fuera del círculo con los ojos cubiertos- grita: “se quemó”; quien tenga la “patata” en la mano pierde y es descalificado del juego, hasta que solo queda uno y ese es el ganador.



2.- Verdades o mentiras

Número de participantes: 5 o más.

Material necesario: ninguno.

Reglas: pide a todos que se sienten en círculo mirando hacia el centro. Pide a todos los participantes que piensen en tres datos reales sobre ellos y uno falso. El falso debe ser realista. Desplázate por el círculo y pide a cada persona que diga los tres datos reales y el falso por orden aleatorio, sin revelar cuál es el falso. Cuando algunos hayan compartido sus datos, los demás tendrán que adivinar cuáles son los datos falsos.

3.- Busco tu cara

Material: Pañuelos para taparse los ojos

Objetivo a desarrollar: Reconocer al compañero

Organización: 10 participantes o más



Desarrollo: Los participantes se ponen por parejas y se examinan cuidadosamente la cara. A continuación uno de ellos se venda los ojos y tiene que descubrir al otro entre el resto del grupo a través del tacto.

Variante: Equipos. Uno del equipo se venda los ojos. Gana punto el que logre identificar a todos mediante el tacto. Luego se cambian, hasta que pasan todos. Gana el equipo que más puntos tenga.

4.- Caza el ruido

Desarrollo: Los jugadores se agarran de las manos formando un círculo. Todos tienen los ojos vendados menos tres; éstos jugadores harán los ruidos. Se desplazarán o moverán a puntos distintos del lugar, donde harán o realizarán diferentes ruidos (silbato, golpear una puerta, golpear un banco...). Los demás averiguarán de donde viene el sonido e irán hacia el mismo teniendo que cazar al jugador que hizo el ruido.

Reglas: No pueden soltarse las manos ni salir de la zona establecida.

5.- El telegrama

Organización: Los participantes han de estar sentados formando un corro agarrados de la mano.

Desarrollo: Todos los participantes se sientan en el suelo formando un corro y agarrados de la mano. Uno de ellos, elegido a suerte, es el que se queda y se sienta en el centro del corro. Un jugador del corro, que es quién comienza el juego dice: Mando un telegrama a... y nombra al jugador que se lo envía. Aprieta la mano de uno de los que tiene agarrados. Este hace lo mismo con el siguiente, procurando que el que se queda no advierta por dónde va el mensaje. Cuando llega a su destinatario, exclama recibido, entonces comienza otra jugada. Si en el trayecto del recorrido el telegrama es interceptado por el que se queda, cambia su posición con el descubierto.



1.- La Ere

Establecer al principio unos límites de espacio entre los cuales se desarrollará el juego.

Una persona es la "ere", y persigue a los demás. Cuando ésta toca a la otra persona, se incorpora a la "ere" y los dos, agarrados de las manos, siguen persiguiendo a los demás.

Una persona es la "ere" y su trabajo es atrapar a los otros participantes y paralizarlos con solo tocarlos. El jugador que quede paralizado debe quedarse inmóvil hasta que otro de sus compañeros lo toque y lo desparalice. En algunos casos se juega con guarida, es decir hay una zona en la que la ERE no puede entrar y todos están a salvo, pero no pueden permanecer en la guarida por más tiempo que el que se establezca como regla de juego.

El juego sigue hasta incorporar a todos/as a la ERE.

2.- Verdades o mentiras

Número de participantes: 5 o más.

Material necesario: ninguno.

Reglas: pide a todos que se sienten en círculo mirando hacia el centro. Pide a todos los participantes que piensen en tres datos reales sobre ellos y uno falso. El falso debe ser realista. Desplázate por el círculo y pide a cada persona que diga los tres datos reales y el falso por orden aleatorio, sin revelar cuál es el falso. Cuando algunos hayan compartido sus datos, los demás tendrán que adivinar cuáles son los datos falsos.

- **Lucha entre serios**

Colocados en dos filas, una frente a otra, el objetivo de este juego es **lograr que el jugador contrario se eche a reír antes**. Para ello sólo podrán hacer muecas, todas las que deseen. Guiñar un ojo, sacar la lengua, meterse el dedo en la nariz, intentar deformarse los párpados... Gana el equipo que más aguante sin reír. ¡Verás qué caras y qué carcajadas! Después podéis ponerles a prueba [contando chistes](#) y que los otros jugadores tengan que aguantar sin reírse.

- **Juego de búsqueda: (ya hecho)**

Consiste en esconder una serie de objetos escondidos en las limitaciones marcadas por el creador consiste en ir por parejas y lograr conseguir los objetos entre todos los concursantes .

Cosas a tener en cuenta en la organización de juegos

- Cuando vayamos a realizar una actividad debemos ser puntuales y tener todo el material necesario preparado.
- Cuidar el **vestuario**. Vamos a hacer una actividad y nuestra indumentaria será acorde con la actividad a realizar. Por ejemplo: si son juegos en pabellón llevaremos indumentaria deportiva.
- Intentamos acoger o recibir a las personas con las que vamos a hacer la actividad con una **actitud cordial y agradable** (ayuda que te guste lo que vas a hacer y querer que esas personas disfruten con lo que vas a proponerles, o que les sirva...). Por ejemplo: sonrisa, contacto visual, hablarle a alguno, preguntarle qué tal, si sabemos su nombre procuramos nombrarle, incluso acompañado de contacto físico, ...Evidentemente dependerá del nivel de conocimiento y confianza).
- La **colocación del grupo para explicar**: que no esté muy disperso. Que se coloque delante, dentro de nuestro campo visual. Que podamos verles las caras a todos y por tanto, ellos a nosotros. Si son muy habladores e inquietos podemos sentarlos.
- Qué haya un **ritmo** dinámico. Que no tengan que esperar mucho tiempo para la explicación y el comienzo del juego.
- El **cambio** de una actividad a otra será fluido y evitando en lo posible, pérdidas de tiempo.
- Si vemos que se organizan con dificultad (es muy frecuente) movernos nosotros y cogerlos y colocarlos en las zonas y explicarles sobre la marcha en pequeño grupo si es necesario.
- Si observamos que no pillan el espíritu del juego, que están un poco parados, podemos **meternos** nosotros para que vean mejor de qué va o para activarlo un poco. Si vemos que después ya fluye podemos volver a apartarnos y observar.
- Que quede claro **cuando empieza y cuando acaba el juego**. Dejar claro el **resultado** del juego.
- Cuidar el **lenguaje**. No decir palabrotas, ni insultos (aunque sean cariñosos). No utilizar lenguaje despreciativo.
- Tener clara la **información** que tenemos que dar. Si tiene nombre el juego es lo primero que les decimos. Buscar la forma más sencilla y rápida de explicarlo. Información clara, concisa y ordenada. Dejar claras las normas. Los espacios de juego (solo si es necesario)... A veces es mejor hacer los grupos después

de explicar el juego (únicamente que nos resulte útil que ya tengan los equipos hechos para la comprensión en la explicación)

- Mirar qué **lugar** en el espacio es el mejor **para explicar**. Lugar desde el cual se visualiza mejor la dinámica del juego o desde el cual se empieza el juego.

- **No dar por hecho** que entienden de qué va a ir el juego. Si es evidente (por ej. el de globos en los tobillos, se dan menos explicaciones pero se dan).

- No hacer **comentarios o gestos despreciativos** si no nos entienden (quizás sea probable que no nos hayamos explicado bien).

- Tener en cuenta las **variantes** y utilizar según nuestros intereses, el nivel del grupo, según cómo esté resultando el juego, etc. Podremos variar aspectos del terreno, número de jugadores, material, forma de puntuar, normas, ...

Cuando veamos, leamos o hagamos una actividad, no tenemos que quedarnos con esa propuesta concreta. Os aconsejo aplicar vuestra **creatividad** y ver otras posibilidades. Incluso una actividad que en principio no nos guste nos puede dar pie a otra idea que podemos probar. No nos quedemos con lo propuesto, siempre pensar en qué otras posibilidades podemos plantear.

- Alzar la **voz** lo suficiente para que se nos oiga. Cuidado con un tono chillón o agresivo o como “sobreactuado”, que crisper....

- Ayudarnos de los **gestos** para explicar, porque es posible que se oiga mal y también ayuda a fijar la atención.

- Cuidar la **postura**. No adoptaremos posturas que transmitan pasividad (por ejemplo sentarnos, apoyarnos en la pared...)

- Si viene a cuento, **animar** a los chavales (si nos sale verdadero, si nos va a salir forzado mejor no). **Dinamizar**. Ofrecer **feedback** (muy bien!, así!, dar información si no se enteran,)

- Aprovechar las oportunidades que nos puedan ofrecer los juegos para meter **información de interés**, por ejemplo de flora y fauna: características de hojas, árboles, semillas, plumas...

- Tener en cuenta, si el juego necesita alguna **medida de seguridad**.

Ejemplos: en juegos de lanzamientos situar a los chavales fuera de la zona de lanzamiento.

Cuando se corre muy rápido y en todas las direcciones: cuidado con los choques.

- Dejamos el **espacio** utilizado **recogido y limpio**. Incluso más limpio de lo que lo hemos encontrado.

- Es aconsejable **probar y experimentar** los juegos y actividades que vayáis a proponer, **antes** de llevarlos a la práctica. Así sabréis cómo se pueden sentir las personas a las que le vais a proponer la actividad o juego, dónde puede surgir un problema, tipo de problema, partes que en principio puede que no se entiendan bien, aspectos complejos, la parte más interesante y atrayente de la actividad, etc....