


JUEGOS COOPERATIVOS

CEIP "Manuel Pérez"

Curso: 2015/16

		Juegos de PRESENTACIÓN	
15'	Juego de los nombres		0,07

1. DEFINICIÓN

Se trata de aprender todos los nombres.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres, junto con alguna característica propia de cada persona.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase..., a partir de los 7 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA


El animador/a precisa que se trata simplemente de presentarse unas personas a otras, asociando cada nombre a un gesto característico.

6. DESARROLLO

El animador/a dice su nombre y hace un gesto característico de sus gustos o preferencias (p. ej.: tocar la guitarra, leer el periódico, dormir...). La persona que cae en la cuenta de lo que está representando, lo dice. A continuación, esta persona o simplemente la que está a la derecha o izquierda del animador/a, hace a su vez un gesto característico sin olvidar decir el nombre de la persona anterior y enseguida el suyo. Se continúa hasta que todas se hayan presentado.

El animador/a hace el gesto que ha caracterizado a otra persona y las participantes deben recordar el nombre que el gesto evoca. La persona citada hace lo mismo, y así hasta que haya salido todo el grupo.

El animador/a dice el nombre de alguien y todas/os han de hacer el gesto que corresponde a la persona citada. Luego esta persona dice otro nombre y así hasta que todos/as hayan sido citados.

		Juegos de PRESENTACIÓN	
15'	Me pica aquí		0,05

1. DEFINICIÓN

Se trata de conseguir aprender los nombres de todo el grupo.

3. PARTICIPANTES

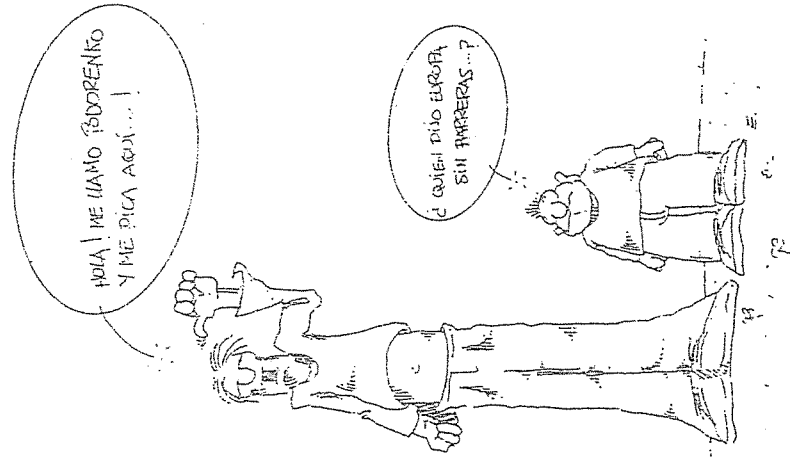
Grupo, clase... a partir de los 7 años.


6. DESARROLLO

Todo el grupo en círculo. La primera persona dice: "Me llamo Carlos y me pica aquí" (rascándose alguna parte del cuerpo; por ejemplo, la cabeza). La segunda persona dice: "Se llama Carlos y le pica allí" (rascando la cabeza de Carlos) "y yo me llamo María y me pica aquí" (rascándose otra parte del cuerpo). Y así sucesivamente, hasta completar el círculo.

8. NOTAS

Según lo grande que sea el grupo, se pueden repetir los nombres (y rascar) de todas las personas anteriores o sólo de las últimas.



	Juegos de PRESENTACIÓN	
	15'	Limón-limón
		0.11

1. DEFINICIÓN

Consiste en decir el nombre de uno mismo/a o de la persona que se tiene a derecha o a izquierda, ante una pregunta dada.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres con un ejercicio de movimiento.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Una silla menos que participantes.


6. DESARROLLO

Todos/as sentados en círculo. El animador/a (sin sitio) comienza el juego acercándose a la gente de forma rápida, señalándoles y diciendo:

- **limón-limón:** tendrá que decir el nombre de quien esté a su derecha.
- **naranja-naranja:** el nombre de la persona sentada a su izquierda.
- **fresón-fresón:** el nombre de la persona señalada.

Si alguien se equivoca se cambia con el del centro y continúa el juego.

Siempre hay la posibilidad de decir "cesta de frutas", con lo que todo el mundo ha de cambiar de sitio, intentando el del centro ocupar alguno. Nada más sentarse cada uno/a tendrá que preguntar rápido el nombre a sus vecinos/as.

	Juegos de PRESENTACIÓN	
	10'	¿Me quieres?
		0.18

1. DEFINICIÓN

Una persona que no tiene asiento intenta conseguirlo a través de una pregunta.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres. Favorecer un ambiente distendido.

3. PARTICIPANTES

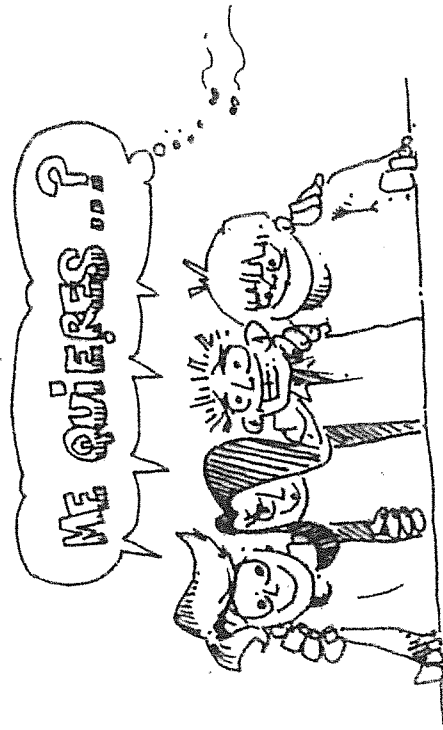
Grupo, clase,... a partir de 6 años.


4. MATERIAL

Una silla menos que participantes.

6. DESARROLLO

Todos/as sentados en círculo. El animador/a se acerca a alguien, le pregunta su nombre y le dice: "... ¿me quieres?". Él/ella le responde: "claro que sí, pero también quiero a...". Los/as que estén a derecha e izquierda de la persona preguntada y la nombrada tienen que cambiar de sitio. El/la que no tenía sitio intentará sentarse, continuando el juego quien quede sin silla.



	Juegos de CONOCIMIENTO	
	15'	Éste/a es mi amigo/a
		1.07

1. DEFINICIÓN

Se trata de que cada participante presente a la persona compañera al resto del grupo, convirtiendo la presentación de una cosa "mía" en una cosa nuestra.

2. OBJETIVOS

Integración de todos/as al grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase..., a partir de los 4 años.

6. DESARROLLO

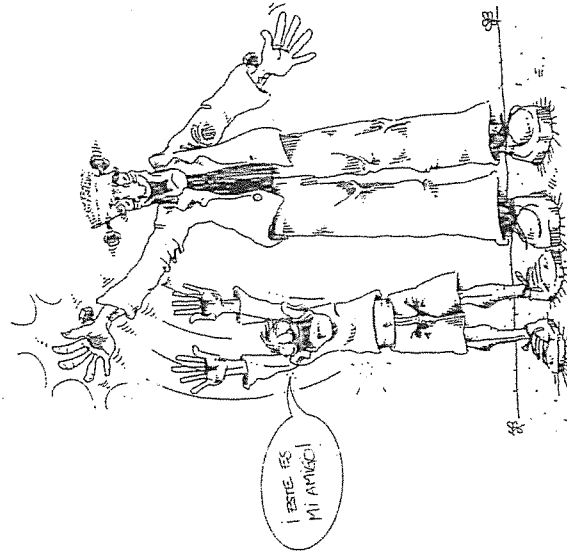
Las personas participantes se sientan en círculo con las manos unidas. Una comienza presentando a la compañera de su izquierda con la fórmula "ésta es mi amiga X"; cuando dice el nombre alza la mano de su amiga al aire; se continúa el juego hasta haber sido todas presentadas.


7. EVALUACIÓN

Hay que procurar conseguir que todas las participantes se sientan integradas en el grupo. Es importante conocer los nombres (reacción ante la progresiva "numerificación").

8. NOTAS

Para participantes mayores se pueden introducir más datos sencillos y tener una mayor información que compartir.



	Juegos de CONOCIMIENTO	
	25'	Frases incompletas
		1.17

1. DEFINICIÓN

Se trata de compartir sentimientos en base a completar una lista de frases.

2. OBJETIVOS

Profundizar en el conocimiento de las demás personas. Valorar el mundo de los sentimientos.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase... a partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Listas de frases.

6. DESARROLLO

Se reparten las hojas y cada cual las rellena individualmente. Después se pasa a la evaluación.

7. EVALUACIÓN

¿Nos ha costado rellenar las frases? ¿Cómo valoramos los sentimientos? ¿Nos es fácil expresarlos? ¿Estamos atentos a los de los/as demás?

8. NOTAS

Modelo de hoja:

- Cuando estoy callado en un grupo me siento...
- Cuando estoy con una persona y no habla me siento...
- Cuando me enfado con alguien me siento...
- Cuando alguien se enfada conmigo me siento...
- Cuando critico a alguien me siento...
- Cuando alguien que está conmigo llora me siento...
- Cuando digo un cumplido a alguien me siento...
- Cuando me dicen un cumplido me siento...
- Cuando soy injusto me siento...
- Cuando alguien es injusto conmigo me siento...



Juegos de CONOCIMIENTO

10'

Al loro

1,09

1. DEFINICIÓN

Consiste en reconocer a cada uno de los/as miembros del grupo a través de una identificación de las fichas anónimas que cada jugador/a escriba con datos significativos de su vida.

2. OBJETIVOS

Iniciar el conocimiento personal. Tomar conciencia de las características de las personas. Integrar las mismas en la vida del grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Pegatinas o fichas. Bolígrafo. Chinchetas o celo.

6. DESARROLLO

El/la animador/a reparte una pegatina o ficha a cada participante y les da las siguientes instrucciones:

"En el ángulo superior izquierdo de la pegatina escribe lo que sueles hacer un domingo por la tarde; en el ángulo superior derecho, cuál es tu afición favorita; en el ángulo inferior izquierdo, qué es lo que más te gusta encontrar en las personas; en el ángulo inferior derecho, el deseo que pedirías a una hada o un genio que en este momento entrara y te concediese lo que quisieras". Debes realizar esto en 8 minutos.



Una vez completadas las fichas o pegatinas, se recogen para ser barajadas. A continuación, se reparten de nuevo sin que le corresponda a nadie la suya.

Posteriormente cada jugador/a inicia el trabajo de encontrar al dueño/a de su tarjeta. Si tiene dudas, puede, sin mostrar la tarjeta a nadie, hacer algunas de las preguntas que tiene en la tarjeta utilizando las respuestas que aparecen en la misma. Una vez que cada uno/a encuentra al dueño/a correspondiente, escribe su nombre en la pegatina y se la pega en un lugar visible.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se sintieron? ¿Les costó responder a las preguntas?...

Juegos de AFIRMACIÓN

Esculturas

20'

2.03

1. DEFINICIÓN

Se trata de ir formando esculturas con el cuerpo por parejas.

2. OBJETIVOS

Lograr una comunicación/cooperación para conseguir una expresión creativa. Favorecer la toma de conciencia del cuerpo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase..., a partir de los 8-9 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

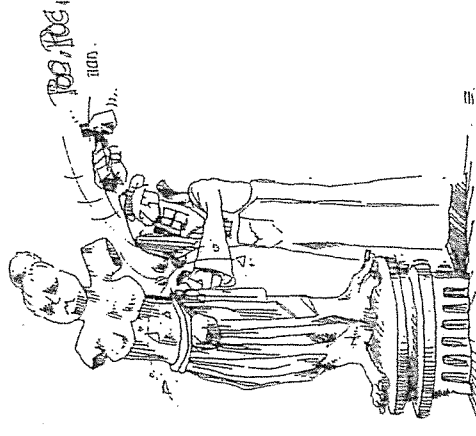
El juego se hace en silencio.

6. DESARROLLO

Se juega por parejas, en las que uno/a hace de modelo y otro/a de escultor/a. El/la modelo deja que el escultor/a le mueva los brazos, piernas, cuerpo... para formar una escultura. La comunicación es en todo momento no-verbal. Una vez realizada la escultura, se intercambian los papeles.

7. EVALUACIÓN

Primero por parejas, por ejemplo expresando cómo se ha sentido cada uno/a, qué es lo que ha querido hacer, cómo ha sido la comunicación, etc. Luego puede hacerse en el grupo.



Juegos de AFIRMACIÓN

Abrazos musicales...

10'

2.04

1. DEFINICIÓN

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

2. OBJETIVOS

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

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase..., a partir de los 4 años.

4. MATERIAL

Aparato de música o instrumento musical.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA


Que no quede ninguna persona participante sin ser abrazada.

6. 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.

7. EVALUACIÓN

El juego intenta romper el posible ambiente de tensión que puede haber al principio de una sesión o un primer encuentro. Dejar expresar a cada uno/a, cómo se siente y cómo ha vivido el juego.

	Juegos de AFIRMACIÓN	
	El amigo desconocido	2.07

1. DEFINICIÓN

Se trata de elegir una amiga/o secreto, observando sus cualidades y valores.

2. OBJETIVOS

Conocer las cualidades y valores de los compañeros. Aumentar la confianza en el otro/a.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase..., a partir de los 11 años. Entre 10 y 30 participantes.

4. MATERIAL

Papel y bolígrafos.

6. DESARROLLO

Cada participante elige una amiga/o secreto, preferentemente entre los compañeros/as que menos frecuenta. No revela el nombre a nadie, ni siquiera al interesado/a. Durante un tiempo determinado, cada uno/a va a estar atento a las cualidades y valores de este amigo secreto, apuntando las situaciones que le han ayudado a conocerle. Una vez terminado el tiempo, cada uno/a escribirá una carta a su amigo, explicándole lo que piense de él. Luego cada uno/a se lleva su carta y la lee. Al día siguiente de la lectura personal será conveniente compartir los sentimientos vividos.

7. EVALUACIÓN

Puede tratarse de compartir los sentimientos vividos, descubrimiento de nuevas personas, toma de confianza con el nuevo amigo/a, etc. Valorar el juego en relación a situaciones de la vida diaria.

8. NOTAS

Asegurar que todos/as los participantes tengan un amigo/a desconocido y, por lo tanto, que todos/as reciban carta. Una forma puede ser el escribir los nombres de todos/as en papelitos, meterlos en una bolsa e ir cogiendo cada uno/a un papel, que se devolverá en caso de ser el nombre de uno/a mismo/a.

	Juegos de AFIRMACIÓN	
	El ovillo	2.15

1. DEFINICIÓN

Se trata de decir lo que apreciamos de otras personas mientras vamos tejiendo una telaraña.

2. OBJETIVOS

Favorecer la afirmación de los demás. Cohesionar al grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase..., a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Un ovillo de hilo grueso o lana.

6. DESARROLLO

Todo el grupo sentado en círculo. El/la animador/a comienza lanzando el ovillo a alguien sin soltar una punta. Al tiempo que lanza el ovillo dice algo positivo que le guste o valore de la persona a quien se lo lanza. Quien recibe el ovillo agarra el hilo y lo lanza a otra persona. También dice algo que valore o le guste. Así sucesivamente, siempre sin soltar el hilo, para que vayamos tejiendo la telaraña.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo nos hemos sentido? ¿Cómo hemos recibido las valoraciones? ¿Nos reconocemos en ellas?



Juegos de AFIRMACIÓN

Valentinas

2.16

1. DEFINICIÓN

Se trata de escribir o dibujar algo bonito a una persona o grupo, enviándose-lo anónimamente.

2. OBJETIVOS

Provocar actitudes positivas cara a uno/a mismo/a y los/as demás. Favorecer la autoestima. Provocar dinamismo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6-7 años.

4. MATERIAL

Útiles de escribir.

6. DESARROLLO

En una ficha de papel se dibuja o se escribe algo bonito para una persona del grupo. Se le hace llegar sin que se sepa quién fue.

7. EVALUACIÓN

Coméntar las reacciones de las persona que reciben las "valentinas".

8. NOTAS

Cuidar de que todas las personas del grupo reciban su valentina. Se puede hacer que cada día sea una persona la "chica/o del día", recibiendo valentinas de todo el grupo durante ese día.

Juegos de AFIRMACIÓN.

Soy libre

2.21

1. DEFINICIÓN

Una persona intenta liberarse de otra que le apresa.

2. OBJETIVOS

Autoafirmarse físicamente. Tomar contacto. Energizarse y prepararse para un juego de rol.

3. PARTICIPANTES

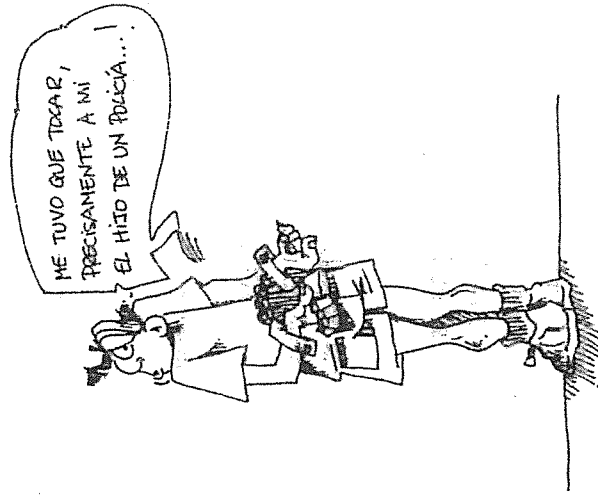
Grupo, clase,... a partir de los 11-12 años.

6. DESARROLLO

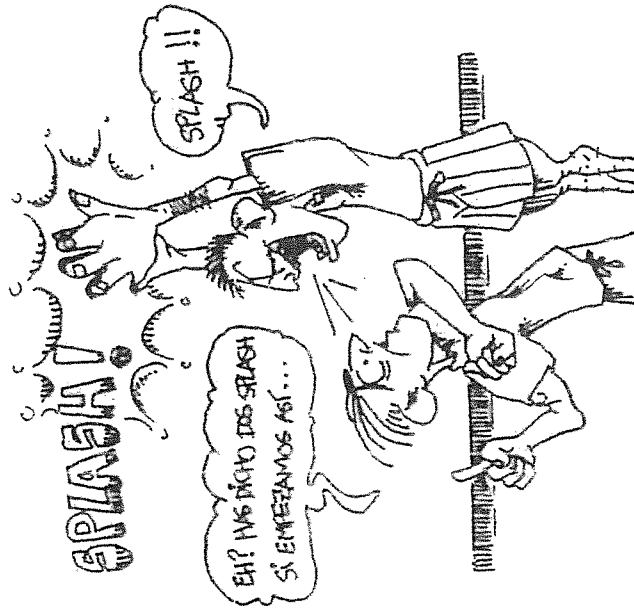
Por parejas. Una de las personas se coloca detrás de la otra, mirando las dos en la misma dirección. La rodea con sus brazos tomando con su mano izquierda su mano derecha y viceversa, de manera que le mantiene los brazos cruzados. Tira con fuerza, mientras que la otra persona por métodos legítimos intenta soltarse. Cuando lo consigue o se cansa, se cambian los papeles.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se han sentido en ambos roles? ¿Cómo han sentido el papel de la fuerza física? ¿Y el estar aprisionados?



Juegos de AFIRMACIÓN	
Splash	2.26



1. DEFINICIÓN

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

2. OBJETIVOS

Distenderse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico. Quitar prejuicios.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase... a partir de 8 años.

6. DESARROLLO

El/la animador/a 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 tienes 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.

8. NOTAS

Cuando el grupo es numeroso se puede hacer que varias personas "pillen". Conviene que lleven un pañuelo o un trapo en la mano para poder identificarles. Si sólo "pilla" uno/a, es importante que el espacio sea reducido para favorecer los cambios y el contacto.



Juegos de CONFIANZA

15'

El lazarillo

3,01

1. DEFINICIÓN

Se trata de guiar a un compañero/a que está con los ojos vendados.

2. OBJETIVOS

Lograr una confianza suficiente para que se pueda dar la colaboración.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase..., a partir de los 6 años.

4. MATERIAL

Pañuelos o vendas para tapan los ojos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

- Silencio durante todo el ejercicio.
- El paseo no es una carrera de obstáculos para el ciego, sino una ocasión de experiencias.
- Seamos imaginativos (p. ej., ponerle en presencia de sonidos diferentes, dejarle solo un rato, hacerle reconocer objetos durante el trayecto...).
- Cada uno debe estar atento a los sentimientos que vive interiormente y a los que vive su pareja, en la medida que los perciba.




6. DESARROLLO

La mitad del grupo tiene los ojos vendados. Está agrupado de dos en dos (un ciego y un guía). Los guías eligen a los ciegos, sin que éstos sepan quién les conduce. Durante 10 minutos los lazarillos conducen a los ciegos, después de lo cual hay un cambio de papeles (se elige pareja de nuevo, ahora escogen los que antes hacían de ciegos).

7. EVALUACIÓN

Se valorarán los sentimientos vividos y su importancia. Concreciones en la vida cotidiana de confianza y desconfianza. Relaciones confianza-medio ambiente y confianza-cooperación.

	Juegos de CONFIANZA	
	25'	Zambullirse hacia atrás

1. DEFINICIÓN

Un/a participante se deja caer de espaldas sobre el resto del grupo que se alinea en dos filas perpendiculares a un muro pequeño.

2. OBJETIVOS

Avanzar en el proceso de confianza en sí mismo/a y en el grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase..., a partir de los 9 años.

4. MATERIAL

Algo para tapar los ojos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

El voluntario/a se tapa los ojos. El resto del grupo mantendrá absoluto silencio. Que no quede ningún hueco entre los antebrazos. No obligar a nadie a realizar el juego, ni de forma sutil.

6. DESARROLLO


La voluntario/a se sube sobre una pequeña altura y con los ojos tapados se deja caer de espaldas. El resto de los/as participantes se alinean en dos filas, perpendicularmente al lugar desde donde se lanza la persona voluntaria. Se cogen por los antebrazos, cuidando de estar muy apretados entre sí los/as miembros de cada fila, para que no queden huecos cuando el voluntario/a se deje caer al "vacío". Las espaldas deben estar rectas y las rodillas flexionadas, para evitar tirones musculares.

7. EVALUACIÓN

Pedir a cada participante que cuente cómo ha vivido el ejercicio inmediatamente después de que ha pasado.

8. NOTAS

Cuidar la forma en que se coloca el grupo para recibir a la voluntario/a.

	Juegos de CONFIANZA	
	10'	Pío-pío

1. DEFINICIÓN

Se trata de conseguir unir firmemente a todo el grupo buscando a mamá o papá gallina.

2. OBJETIVOS

Favorecer la distensión y sentimiento de confianza y unión al grupo.

3. PARTICIPANTES

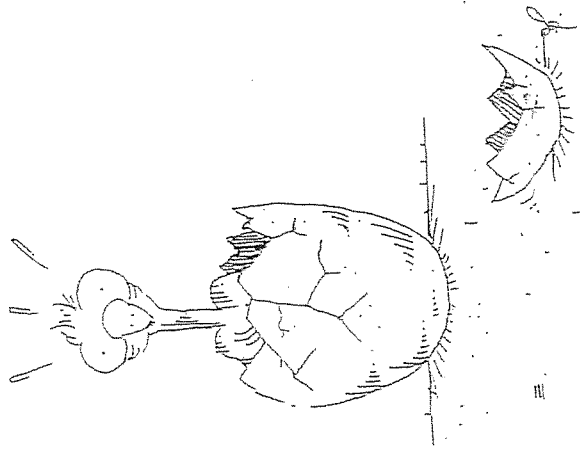
Grupo, clase..., a partir de los 7 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Todos con los ojos cerrados van diciendo pío-pío salvo la mamá o papá gallina.


6. DESARROLLO

El animador/a murmura a una persona: "¿tú eres papá o mamá gallina?". Todas empiezan a mezclarse con los ojos cerrados. Cada una busca la mano de las otras, la aprieta y pregunta: "¿pío-pío?". Si la otra persona también preguntó: "¿pío-pío?", se sueltan de la mano y siguen buscando y preguntando, excepto papá o mamá gallina que se mantiene siempre silencio. Cuando una persona no es contestada sabe que le ha encontrado y queda cogida de la mano guardando silencio. Siempre que alguien encuentra el silencio como respuesta, entra a formar parte del grupo. Así hasta estar todas juntas.



8. NOTAS

Si se hace en campo abierto, delimitar el terreno para que los/as participantes puedan andar sin tropezarse, con confianza.

	
Juegos de CONFIANZA	
15'	Equilibrio
3.12	

1. DEFINICIÓN

Se trata de que, por parejas, se consiga alcanzar el punto de equilibrio y hacer movimientos cooperando.

2. OBJETIVOS

Favorecer la confianza e uno/a mismo/a y el otro/a. Estimular la cooperación y el sentido del equilibrio.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 10 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Es importante invitar a que las parejas se formen entre personas desproporcionadas físicamente: bajas con altas, gordas con delgadas,... Siempre es posible alcanzar el equilibrio.


6. DESARROLLO

Las personas participantes se reparten por parejas. Los integrantes de cada pareja se ponen frente a frente, dándose las manos, juntando los pies y uniendo las puntas. A partir de esta posición y sin despegar los pies del suelo, cada integrante va dejándose caer hacia atrás con el cuerpo completamente recto. Así hasta estirar completamente los brazos y conseguir el punto de equilibrio en la pareja.

Una vez alcanzado el equilibrio se pueden intentar hacer movimientos cooperando y sin doblar los brazos: una de las integrantes de la pareja dobla las piernas mientras la otra la sostiene, las dos bajan,...

7. EVALUACIÓN

¿Cómo nos sentimos? ¿Fue fácil encontrar el equilibrio? ¿Qué ocurrió con parejas muy desproporcionadas?

	
Juegos de CONFIANZA	
20'	Equilibrio colectivo: la estrella
3.13	

1. DEFINICIÓN

Todo el grupo en círculo, dados de la mano, intentan alcanzar el equilibrio dejándose caer unos/as hacia atrás y otros/as hacia adelante.

2. OBJETIVOS

Favorecer la confianza, la cooperación y la cohesión grupal. Estimular el sentido del equilibrio.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 10 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA


Hay que dejarse caer muy despacio para conseguir el equilibrio del grupo.

6. DESARROLLO


Todo el grupo en círculo, dados de la mano, con las piernas un poco abiertas y separados hasta tener los brazos casi estirados. El grupo se numera del 1 al 2. Las personas que tienen el número 1 irán hacia adelante y las del 2 hacia atrás. Hay que dejarse caer hacia atrás o hacia adelante muy despacio hasta conseguir el punto de equilibrio. Una vez conseguido se puede cambiar, los 1 irán hacia atrás y los 2 hacia adelante. E incluso, se puede finalizar intentando pasar de una posición a otra de forma ininterrumpida.

7. EVALUACIÓN

¿Qué dificultades se produjeron? ¿Qué problemas hay en la vida real para confiar en un grupo y lograr cooperar cada cual desde sus potencialidades?...

Juegos de CONFIANZA		
	15'	Drácula o eres tú el amor...
		3,15

- DEFINICIÓN**
Todo el grupo con los ojos cerrados pasea por la sala, hasta que por los mor-
discos de un/a drácula todos/as se vuelvan vampiros.
- OBJETIVOS**
Crear un ambiente de distensión. Favorecer la confianza en el grupo.
- PARTICIPANTES**
Grupo, clase,... a partir de 8 años.
- MATERIAL**
Vendas o pañuelos para tapar los ojos.
- CONSIGNAS DE PARTIDA**
Delimitar zona de juego.
- DESARROLLO**
Todo el grupo con los ojos cerrados se pasea por la zona de juego. El anima-
dor/a nombra a una o dos personas **Dráculas**. Cuando cualquier persona choca
con otra le pregunta: "¿Eres Drácula?"; si no lo es, le contestará negativamente
diciéndole su nombre, y ambas continúan paseando. Si es un/a Drácula no con-
testa con su nombre, sino dando un mordisco en el cuello a la vez que un gran
grito. A partir de ese momento, al ser contagiosa la mordedura, se convierte en
un/a nuevo/a Drácula. El juego continúa hasta ser todos/as Dráculas.
- EVALUACIÓN**
¿Cómo se han sentido? ¿Hubo miedo o confianza? ¿Cómo respondiste?...
- NOTAS**
Se puede hacer igual pero cambiando la pregunta, por: "¿Eres tú el amor de
mi vida?", pasando los/as Dráculas a ser los/as amantes secretos.

Juegos de CONFIANZA		
	20'	Control remoto
		3,16

- DEFINICIÓN**
Se trata de seguir el sonido de tu nombre con los ojos cerrados y sin chocar
con las demás personas del grupo.
- OBJETIVOS**
Favorecer la confianza y aprender a orientarse mediante la escucha.
- PARTICIPANTES**
Grupo, clase,... a partir de los 8 años.
- MATERIAL**
Pañuelos o vendas para taparse los ojos.
- DESARROLLO**
Se divide el grupo en dos, de forma que cada cual tenga su pareja. Una mitad
ocupa el centro y se tapan los ojos. La otra mitad, a una cierta distancia, son
los/as lazarillos. Tendrán que guiar a su pareja tan sólo llamándola por su nom-
bre y sin poder tocarla.
- EVALUACIÓN**
¿Cómo se han sentido? ¿Han tenido dificultades para orientarse? ¿Cómo sin-
tieron el espacio, las otras voces,...

Juegos de CONFIANZA	
Barómetro de confianza	3,20

1. DEFINICIÓN

Consiste en responder a una escala para "medir" el grado de confianza y de "acuerdo" que hay en un grupo de trabajo.

2. OBJETIVOS

Evaluar el grado de confianza y acuerdo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 12 años.

4. MATERIAL

Material para escribir: Fichas con las expresiones enunciadas.

6. DESARROLLO

Cada persona individualmente debe responder a la escala que se presenta más adelante. El/la animador/a muestra cada una de las expresiones en una tarjeta o ficha, tal como aparece en la escala.

La primera serie de expresiones se refiere al grupo; la segunda a los miembros individuales. Hay que ordenar las dos series de tarjetas, cada una por un lado, de forma que la expresión que mejor vaya con la opinión del grupo tendrá el número 1, y la que peor el número 12. A continuación se suman los números que están en los paréntesis de las 4 primeras tarjetas (por separado para cada serie de tarjetas). Luego se ponen esas sumas en la escala del barómetro "de acuerdo" que figura más adelante.

Primera serie de tarjetas: En el grupo he observado lo siguiente:

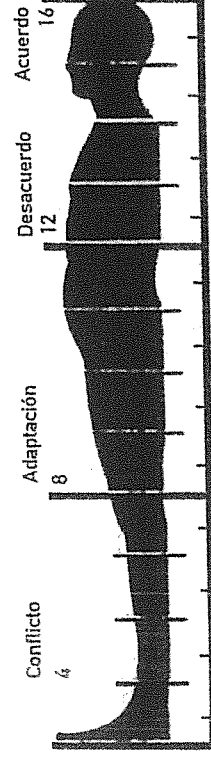
- Había mucho calor y amistad. (4)
- Abundaban los comportamientos agresivo-destructivos. (1)
- Los miembros del grupo estaban poco interesados e integrados. (2)
- Algunos miembros del grupo trataban de dominar y coger el liderazgo. (3)
- Nos entendíamos admirablemente. (4)
- Se echaba en falta algo de ayuda. (3)
- Buena parte de las conversaciones eran intrascendentes. (1)
- Estábamos plenamente volcados en nuestro trabajo. (4)
- Todos/as fueron sumamente corteses. (2)

- Había un profundo malestar. (1)
- Trabajábamos en cuestiones de procedimiento. (2)
- Discutíamos sobre cuestiones referentes a nuestro trabajo. (3)

Segunda serie de tarjetas: En mí mismo/a he observado lo siguiente:

- Con algunos/as fui amistoso y cordial. (3)
- Apenas mostré interés. (2)
- Estuve concentrado/a en la tarea. (3)
- Fui atacado/a por varios/as. (1)
- Me adueñé del liderazgo del grupo. (3)
- Me mostré cortés con todos/as. (2)
- Mis propuestas fueron generalmente desacertadas. (1)
- Fui un simple comparsa. (2)
- Acepté fácilmente las propuestas del grupo. (4)
- Me encontraba disgustado/a. (1)
- Fui vivaz y agresivo/a. (3)
- Fui bien comprendido por todos/as. (4)

ESCALA DE BARÓMETRO DE CONFIANZA



7. EVALUACIÓN

Según los autores de este barómetro, la interpretación de la escala resultante sería:

1. CONFLICTO: Mutua desconfianza; poco acuerdo sobre los objetivos y los métodos para alcanzarlos. Sentimiento de *nosotros/as* inexistente.
2. ADAPTACIÓN: Poca confianza personal, pero progresiva aceptación de los puntos de vista. Sentimiento inicial de *nosotros/as*.
3. DESACUERDO: Creciente confianza en el plano personal, pero falta de acuerdo en el plano objetivo: creciente sentimiento de *nosotros/as*.
4. ACUERDO: Elevado grado de confianza entre los miembros del grupo. Fuerte sentimiento de *nosotros/as*.

Comenta cómo te has sentido, qué piensas de estos resultados...

Juegos de CONFIANZA

15'

Muelle humano

3.19



1. DEFINICIÓN

Se trata de dejarse caer contra otra persona cada vez desde más lejos.

2. OBJETIVOS

Favorecer la confianza. Estimular el equilibrio corporal y la cooperación.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase... a partir de 10 años.

6. DESARROLLO

El grupo se divide por parejas. Los/as integrantes de cada pareja se colocan frente a frente con las palmas de las manos tocándose. Dan un paso hacia atrás y sin separar los pies del suelo se dejan caer hacia adelante hasta apoyarse nuevamente en las palmas de las manos. Van repitiendo lo mismo cada vez desde un poco más atrás hasta que sea posible.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se sintieron?...

9. FUENTE

Según una idea de T. Orlick.

Juegos de CONFIANZA

Pareja de estatuas

3.21



1. DEFINICIÓN

Se trata de imitar con los ojos tapados la posición de estatua del compañero/a.

2. OBJETIVOS

Favorecer el contacto corporal. Fomentar la confianza.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase... a partir de 6 años.

4. MATERIAL

Telas para tapar los ojos.

6. DESARROLLO

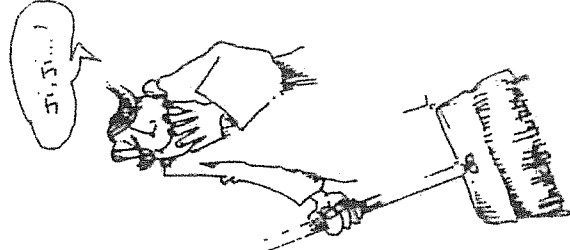
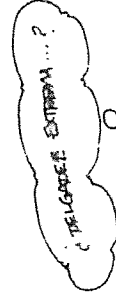
En grupos de tres, una de las personas adopta una posición como si fuera una estatua. Otra con los ojos tapados, tiene que descubrir la postura, para posteriormente imitarla. Una vez que cree haberlo conseguido, la tercera persona (observador/a) le destapa los ojos para comparar resultados. A continuación se van cambiando los papeles.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo hemos sentido la comunicación y el contacto físico?

8. NOTAS

Una variante puede ser hacerlo con grupos de 3-4 personas en cada papel (estatuas-imitadores). Las que están con los ojos cerrados pueden hablar entre sí.



	Juegos de COMUNICACIÓN	
	15'	Espejos
		4.04

1. DEFINICIÓN

Se trata de imitar lo mejor posible los gestos y movimientos de la persona que está enfrente.

2. OBJETIVOS

Desarrollar la concentración y la comunicación no verbal. Preparación para un juego de rol, teatro, etc.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase..., a partir de los 7 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA


Las participantes se sitúan en dos filas distantes entre sí 2-3 metros, una frente a otra. Evitar la risa y guardar silencio. Hacer hincapié en la lentitud y sincronía (comunicación, no "más difícil todavía").

6. DESARROLLO

Las participantes de una fila comienzan haciendo una serie de gestos que son copiados, como en un espejo, simultáneamente por sus parejas de la otra fila. El animador/a da la señal de comienzo y de fin. Al terminar, las participantes permanecen un rato en su sitio observándose. Luego cambian los papeles.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo lo han vivido? Dificultades encontradas. En todo caso la evaluación es breve.

	Juegos de COMUNICACIÓN	
	15'	Juego de los contrarios
		4.06

1. DEFINICIÓN

Establecer comunicación entre dos grupos en base a las consignas del animador/a.

2. OBJETIVOS

Experimentar las dificultades y posibilidades de comunicarse por diversos medios.

Lograr una comunicación verbal y no verbal a nivel personal y de grupo.

3. PARTICIPANTES

Un grupo de 10 o más personas, a partir de 12-13 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

El animador/a planteará la vía de comunicación, según cuatro pautas y de forma sucesiva durante un tiempo dado (2-5 minutos).

6. DESARROLLO

El grupo se divide en dos, con igual número de componentes. Se colocan en dos filas, de forma que cada persona tenga en frente a otra del otro grupo, separadas unos 3 metros entre sí.

El animador/a del juego presenta consecutivamente o alternativamente las siguientes pautas:

- ¡Hablad con una persona del grupo contrario!
- Comunicaros con la mirada con alguien del otro grupo.
- Tomad contacto con alguien del grupo de enfrente mediante gestos.
- Conversad entre los dos grupos (como grupos).

7. EVALUACIÓN

Primero por parejas, luego en el grupo. Empezar dejando expresar a quien lo desee cómo se ha sentido a lo largo del juego. Se puede plantear luego la dificultad de seguir las pautas del animador/a, ¿cómo se ha vivido la distancia?, etc.

Juegos de COMUNICACIÓN	
15'	El zoo
	4,9

1. **DEFINICIÓN**
Se trata de que cada cual encuentre a su pareja mediante la emisión de un sonido.
2. **OBJETIVOS**
Lograr una cooperación entre la pareja para poderse encontrar cuanto antes. Favorecer la sensibilidad y escucha.
3. **PARTICIPANTES**
Grupo, clase..., a partir de 6 años.
4. **MATERIAL**
Papeles con nombres de animales (dos por animal)
5. **CONSIGNAS DE PARTIDA**
Oscuridad y emisión del sonido del animal que a cada cual le ha tocado.
6. **DESARROLLO**
A cada participante se le da un papel con el nombre de un animal escrito en él. El juego consiste en que cada cual encuentre a su pareja utilizando como único medio la emisión del sonido de su animal.
7. **EVALUACIÓN**
Cada persona intentará explicar cómo se ha sentido, qué dificultades ha tenido para encontrar a su pareja, etc.
8. **NOTAS**
Con las/os más pequeños hay que procurar no hacerlo por parejas sino por grupos de animales para hacerlo más rápido y evitar el peligro de que queden niños sueltos.

Juegos de COMUNICACIÓN	
15'	Fila de cumpleaños
	4,11


1. **DEFINICIÓN**
Se trata de, comunicándose sin palabras, hacer una fila ordenada.
2. **OBJETIVOS**
Aumentar la concentración, la escucha/atención y otras formas de comunicación no verbal.
3. **PARTICIPANTES**
Grupo, clase..., a partir de los 7 años.
5. **CONSIGNAS DE PARTIDA**
El juego se hace en silencio.
6. **DESARROLLO**
Las/os participantes tienen que hacer una fila según el día y mes de su cumpleaños, de enero a diciembre. Tendrán que buscar la manera de entenderse sin palabras. No importa tanto el hecho de que salga bien la fila, como el de trabajar juntos y comunicarse.
7. **EVALUACIÓN**
¿Qué problemas han surgido? ¿Qué elementos han favorecido la comunicación? Se puede tratar el tema de los diferentes canales de comunicación y cómo facilitan o dificultan la misma.

Juegos de COMUNICACIÓN	
20'	El micrófono mágico
4.12	


- 1. DEFINICIÓN**
Se trata de pasar un objeto de mano en mano, únicamente a través del cual se podrá hablar.
- 2. OBJETIVOS**
Animar a los miembros del grupo más tímidos a hablar. Favorecer la cooperación en el uso de la palabra, la escucha, etc, en situaciones de "diálogo de sordos" ...
- 3. PARTICIPANTES**
Grupo, clase..., a partir de los 7 años.
- 4. MATERIAL**
Un lápiz, piedra, etc., que haga de micrófono.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA**
Sólo se puede hablar a través del micrófono. Hay que irlo pasando constantemente.
- 6. DESARROLLO**
Se sientan en círculo. El objeto que hace de micrófono se pasa de una persona a otra. Las participantes deben decidir por sí mismas tanto si desean hablar, como pasar el objeto sin hacerlo. Se puede compartir el micrófono (cooperación).
- 7. EVALUACIÓN**
¿Te ha lanzado a hablar el hecho de que te pasaran el micrófono? ¿Cómo has vivido el hecho de no poder hablar en algunos momentos al no tener el micrófono?...
- 8. NOTAS**
Se puede utilizar para contar cuentos de forma cooperativa.

Juegos de COMUNICACIÓN	
20'	Con las manos en la masa
4.21	

- 1. DEFINICIÓN**
Se trata de modelar por parejas y con los ojos cerrados un trozo de arcilla o plastilina.
- 2. OBJETIVOS**
Favorecer la comunicación impulsando otros canales. Estimular los procesos de decisión.
- 3. PARTICIPANTES**
Grupo, clase..., a partir de 8 años.
- 4. MATERIAL**
Arcilla o plastilina. Tela para taparse los ojos.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA**
Todo el grupo se tapa los ojos y no puede hablar, ni emitir sonidos. Se forman parejas sin conocerse.
- 6. DESARROLLO**
Cada pareja se sienta cara a cara. En medio se coloca un trozo de arcilla o plastilina, lo bastante blanda para poder modelarla. Una vez colocadas se ponen las cuatro manos sobre la arcilla y se pide que se moldee algo conjuntamente.
- 7. EVALUACIÓN**
¿Cómo se fue decidiendo qué hacer? ¿Quién tomaba la iniciativa? ¿Cómo se produjo la comunicación?...

	Juegos de COMUNICACIÓN	
	60'	Fantasmas
		4.22

- 1. DEFINICIÓN**
Consiste en comunicarse identificando la sombra de un miembro del grupo.
- 2. OBJETIVOS**
Desarrollar la atención. Favorecer un clima de distensión. Potenciar una forma de comunicación inusual.
- 3. PARTICIPANTES**
Grupo, clase,... a partir de 8 años.
- 4. MATERIAL**
Una sábana. Algo para producir luz.
- 6. DESARROLLO**
En un extremo de la habitación se extiende una sábana hasta el suelo. Por detrás se coloca un foco de luz, manteniendo el resto de la habitación a oscuras. Cada persona va pasando entre la sábana y el foco de luz. Deben caminar lentamente representando oficios, películas, acciones, etc. El resto de jugadores/as intentará identificar al "fantasma" y lo que representa.
- 7. EVALUACIÓN**
Puede girar en torno a los diferentes canales de comunicación y formas de comunicación no verbal.
- 9. FUENTE**
A partir de una idea de Vilamala.

	Juegos de COMUNICACIÓN	
	30'	Libro mágico
		4.25

- 1. DEFINICIÓN**
Se trata de comunicar acciones al resto del grupo a través de lenguaje mímico.
- 2. OBJETIVOS**
Desarrollar la expresión corporal. Estimular la atención.
- 3. PARTICIPANTES**
Grupo, clase... a partir de 6 años.
- 6. DESARROLLO**
Todas las personas sentadas en círculo. En el centro imaginamos que se encuentra un libro mágico. Cada jugador/a va hacia el libro y saca algo; en ese momento simula una actividad relacionada con el objeto que sacó. Por ejemplo, alguien saca un peine y simula que se está peinando.
Quien crea haber adivinado la representación, va al centro para decirselo, sin que los/as demás le oigan. En caso de no acertar vuelve al círculo y sigue intentándolo. Si acierta, se queda en el centro acompañando al primer jugador/a y haciendo lo mismo. Se continúa con otra persona. El juego termina cuando todos/as están en el centro.

Juegos de COMUNICACIÓN	
40'	4.13
Barómetro de valores	

1. DEFINICIÓN

Las/os participantes deben pronunciarse a favor o en contra de una proposición, que conlleva un juicio de valor.

2. OBJETIVOS

Permitir a las personas participantes tomar conciencia más claramente de lo que les une y de lo que les distingue a unas de otras. Permitir, a favor de un reparto equilibrado, practicar un ejercicio de escucha activa. Favorece la flexibilidad de posiciones y la búsqueda del consenso.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase..., a partir de los 12 años. Un animador/a para enunciar las proposiciones, y otra/o, si es posible, para anotar los posicionamientos y sus cambios en PRO Y CONTRA.

4. MATERIAL

Una gran pizarra (si no, en el suelo) con A FAVOR y EN CONTRA.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

No puede haber actitudes neutrales, cada cual debe pronunciarse. Hay que tomar las afirmaciones tal como se comprenden, no se puede pedir ningún tipo de explicación.

Pedir seriedad y silencio, a pesar de los conatos de risa o de hablar.

La toma de postura en relación a las proposiciones corresponde a un desplazamiento en el espacio (A FAVOR a derecha, EN CONTRA a izquierda, y los +/- entre los dos, separados).

6. DESARROLLO

El animador/a presenta las reglas del juego y determina los lugares correspondientes a las diferentes posibilidades.

El animador/a (o mejor, un segundo), observa las proporciones en las que se reparten a favor y en contra con respecto a cada proposición. Su objetivo es el de buscar la proporción que divida al grupo en fracciones más o menos equilibradas.

Una vez que se han comprendido bien las reglas del juego, el animador/a propone frases que incidan en el tema en los puntos discutidos durante la sesión.

A cada frase las/os participantes han de situarse en el espacio, así como dar las razones de su situación. Una vez escuchadas razones de ambos lados, se abre la posibilidad de cambiar de posición, así como de hacer una propuesta de reformulación (una nueva frase, que sin salirse del contexto de la inicial pueda conseguir un mayor consenso).

Cuando lo crea conveniente el animador/a, puede pedir que la gente vuelva al centro y enunciar otra frase.

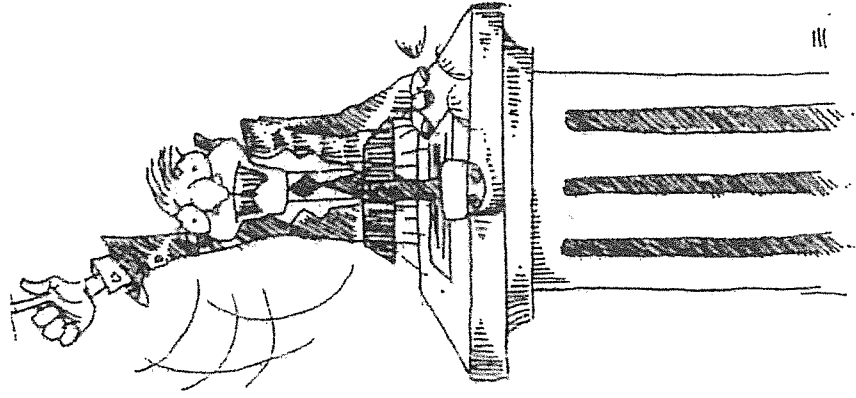
7. EVALUACIÓN

¿Os ha sido fácil o difícil situaros ante las frases? ¿Qué ha añadido el tener que posicionarnos físicamente? ¿Qué habéis aprendido con respecto a los valores de los otros/as? ¿Y de los vuestros? A medida que escuchabais otros razonamientos ¿qué cambios se han producido? ¿Es posible volverse próxima a una persona que tiene valores diferentes a los vuestros?...

8. NOTAS

Este ejercicio puede llevar más de una hora si se deja que se desarrolle completamente (reformulación, escucha activa y evaluación final), lo que es importante para que la experiencia resulte bien. Es interesante que el animador/a formule la proposición que ha producido la repartición más equilibrada, forme grupos de 2 a 4 personas y les presente el ejercicio de escucha activa (ver ficha 4.08).

Una variante de este ejercicio se puede hacer en una habitación cuadrada o rectangular. El animador/a se apoya en el centro de uno de los muros de forma que su rincón derecho representará el "todo a favor", el izquierdo el "todo en contra" y los rincones opuestos los "más o menos a favor" a la izquierda y "más o menos en contra" a la derecha.



Juegos de COMUNICACIÓN

40' Dictar dibujos 4,15

1. DEFINICIÓN

Se trata de dibujar lo que nuestra pareja nos va comunicando verbalmente.

2. OBJETIVOS

Favorecer la comunicación y la escucha. Analizar las limitaciones de una comunicación unidireccional.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Útiles para dibujar.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Dejar muy claro, que hasta el final de TODO el ejercicio no se pueden mirar los dibujos ni de la propia pareja, ni de las otras. Precisamente la evaluación será en base a comparar los dos dibujos realizados con diferentes reglas.

6. DESARROLLO

El grupo se divide por parejas que se sitúan espalda contra espalda y sin tocarse. El/la animador/a entrega un dibujo similar al gráfico 1 (ver notas).

La persona que lo está viendo tratará de dictarle a su pareja el dibujo, sin que la que no lo ve pueda hablar ni hacer ningún sonido o pregunta. Mientras que dura el ejercicio ninguno de los miembros de la pareja puede volver la cabeza.

Una vez acabado por todas las parejas (cuando quienes dictan lo consideran) y sin mirar sus respectivos dibujos, se vuelve a empezar cambiando las reglas. Esta vez, quien dicta se da la vuelta, quedando cara a cara, y comienza a dictar, sin hacer gestos. Su pareja puede hacerle cualquier tipo de preguntas, pero no pueden verse los dibujos.

Podemos repetir todo el ejercicio cambiando los roles dentro de las parejas y con un nuevo dibujo. Para la segunda vez será bueno utilizar algo más abstracto o figuras más irregulares (ver gráfico 2).

7. EVALUACIÓN

Se comparan los dibujos realizados pudiendo hablar y sin poder hacerlo. Se puede comparar el tiempo que tomó realizarlo de una forma y de otra, así como la precisión. ¿Cómo se sintieron sólo escuchando? ¿Sólo dictando? ¿Pudiendo hablar ambos? ¿Qué tipo de "comunicación" se daba en un caso y en el otro? ¿Cómo influyen otros canales: mirada, expresión de la cara, etc.? ¿Problemas de la comunicación verbal?...

8. NOTAS

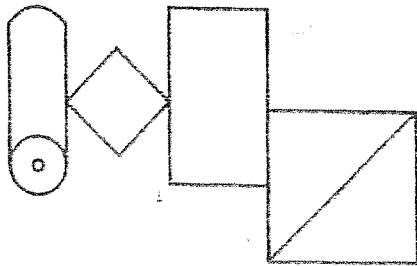


GRÁFICO 1

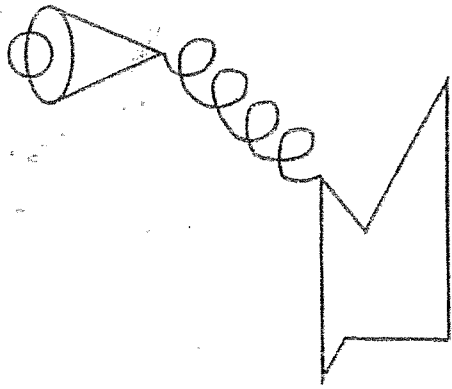


GRÁFICO 2

Juegos de COMUNICACIÓN	
30'	Toma de decisiones rápida
	4,19

1. DEFINICIÓN

Se trata de tomar decisiones de forma rápida en pequeños grupos.

2. OBJETIVOS

Aprender a concentrarse en lo esencial a la hora de tomar decisiones. Desarrollar la creatividad a la hora de buscar soluciones rápidamente, en situaciones difíciles.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de los 10 años.

4. MATERIAL

Útiles para escribir:

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Dividirse en grupos de 3 o 4 personas. El tiempo de reflexión será muy corto (30 segundos).

6. DESARROLLO

El/la animador/a va planteando situaciones, dando un tiempo para que los grupos escriban sus soluciones. Se continúa, de igual forma, con el resto de situaciones (unas seis). Después, se vuelve a leer una a una las situaciones, escuchando todas las soluciones escritas por los grupos y evaluándolas, antes de pasar a la siguiente situación.

7. EVALUACIÓN

Se discute sobre las diferentes soluciones planteadas. Se puede intentar sacar otras nuevas que salgan de escuchar las planteadas.

8. NOTAS

Plantear cuestiones variadas, por ejemplo:

- A la salida del cine llegamos al coche. Alguien está intentando abrirlo forzando la cerradura. ¿Qué haríais?

- Estás moderando una reunión muy importante. Un grupito perturba continuamente. ¿Qué haces?
- Organizáis una conferencia sobre pacifismo. La sala está llena. La policía os anuncia que hay un aviso de bomba en el local y hay que desalojar. ¿Qué haríais?
- Unos amigos se han ido de vacaciones y te han dejado la llave de su piso. Esa noche vas a dormir allí sólo. A media noche oyes que se abre la puerta, ¿qué haces?
- ...

Juegos de COMUNICACIÓN	
30'	4.23
Cintas de prejuicios	

1. DEFINICIÓN

Se trata de mantener una discusión en la que cada persona tiene una "etiqueta".

2. OBJETIVOS

Analizar cómo influyen los estereotipos en la comunicación.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 10 años.

4. MATERIAL

Cintas de cartulina, rotulador y celo.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

El/la animador/a prepara cintas para colocar alrededor de la cabeza con diversos estereotipos: "lígón", "pesada", "listillo", "pelotá", ...

4. DESARROLLO

El/la animador/a coloca a la altura de la frente las cintas sin que sean vistas por la persona a la que se le coloca. Una vez todas las personas tienen las cintas puestas se propone un tema a discutir: Cada cual tratará a las demás personas, durante la discusión, según lo que para ella significa el estereotipo que le ve en la frente. No hay que decir abiertamente lo que pone, sino tratar a esa persona con la idea que tienes de una persona que respondiera a esa "etiqueta".




7. EVALUACIÓN

¿Cómo afecta a la comunicación la primera imagen que te formas de alguien? ¿o la que te dan? ¿Cómo os habéis sentido? ¿Se valora lo mismo la palabra de todo el mundo?...

8. NOTAS

Se puede hacer en el transcurso de una clase, toda una mañana, durante un desayuno, etc.

 Juegos de COMUNICACIÓN		
20'	Percepción	4,24

1. DEFINICIÓN

Se trata de observar dibujos desde distintos puntos de vista.

2. OBJETIVOS

Favorecer la percepción. Aprender cómo la realidad se puede ver desde diferentes puntos de vista y ser distinta desde cada uno/a.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 10 años.

4. MATERIAL

Dibujos (ver notas).

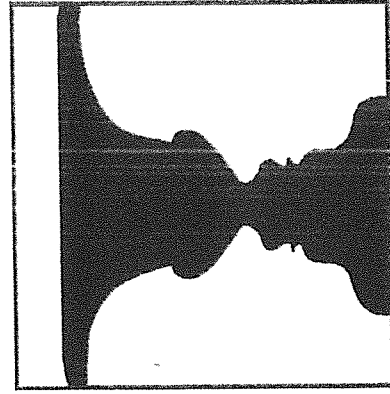
6. DESARROLLO

Mirar atentamente los dibujos durante un par de minutos. En grupos pequeños comentar qué ha visto cada cual.

7. EVALUACIÓN

Podríamos hablar sobre la objetividad-subjetividad y las diferentes percepciones que tenemos cada cual.

8. NOTAS



Juegos de COMUNICACIÓN	
45'	Afirmaciones en grupo
4.31	

1. DEFINICIÓN

Se trata de conocer los puntos de acuerdo y desacuerdo sobre distintos temas susceptibles de opinión.

2. OBJETIVOS

Conocer las distintas valoraciones de los/as participantes del grupo. Aprender a respetar las posturas de los/as demás. Fomentar la comunicación y el diálogo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Útiles para escribir:

6. DESARROLLO

Se elige un tema concreto para opinar sobre él. Cada participante escribe en una tarjeta sus ideas. Posteriormente se hace una puesta en común, escribiendo en la pizarra las afirmaciones sobre las que hay acuerdo y en las que hay desacuerdo. Luego se entabla el debate.

7. EVALUACIÓN

¿En qué estriban las diferencias? ¿Cómo se actúa cuando hay desacuerdos? ¿Se respeta la opinión de los/as compañeros/as?

8. NOTAS

Para fomentar el que no se monopolice la palabra y que todo el grupo participe, se puede dar al principio del debate tres cerillas a cada persona. Cada vez que alguien quiere hablar, tendrá que poner una cerilla en el centro, no pudiendo hablar más cuando se le acaben.

Juegos de COMUNICACIÓN	
30'	Paseo en la jungla
4.32	

1. DEFINICIÓN

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

2. OBJETIVOS

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

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

6. 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/la 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/as que eligieron la primera posición estarán en una esquina, y así sucesivamente. En cada grupo se habla de por qué se tomó esa decisión.

7. EVALUACIÓN

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

8. NOTAS

Una variante puede ser que cada participante elija individualmente su posición. A continuación se forman grupos espontáneamente, en los que probablemente se repitan las posiciones. Cada grupo tiene que discutir y concretar en qué posición atravesarán la jungla.

Juegos de COOPERACIÓN	
15'	Pasillos imaginarios
	5.11

1. DEFINICIÓN

Se trata de que dos personas atraviesen en sentido contrario un pasillo imaginario del ancho de sus hombros.

2. OBJETIVOS

Lograr la comunicación/cooperación. Promover la búsqueda del mutuo acuerdo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 12-13 años, en número par.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

El juego se hace en silencio.

6. DESARROLLO

Todos/os en círculo, se trazan caminos imaginarios entre las personas que se encuentran en puntos diametralmente opuestos; la anchura de estos caminos es la de los hombros de dichas personas. A la señal del animador/a los/as participantes que ocupan posiciones diametralmente opuestas han de cambiar sus lugares, sin salirse del pasillo imaginario.

7. EVALUACIÓN

Puede versar sobre las dificultades que han encontrado, la "estrategia" que han seguido con sus parejas, etc.

8. NOTAS

Se puede intentar una segunda vez con los ojos cerrados.

Juegos de COOPERACIÓN	
15'	Sílabas musicales
	5.12

1. DEFINICIÓN

Consiste en que una persona adivine la palabra a través de las sílabas que sus compañeros cantan al unísono.

2. OBJETIVOS

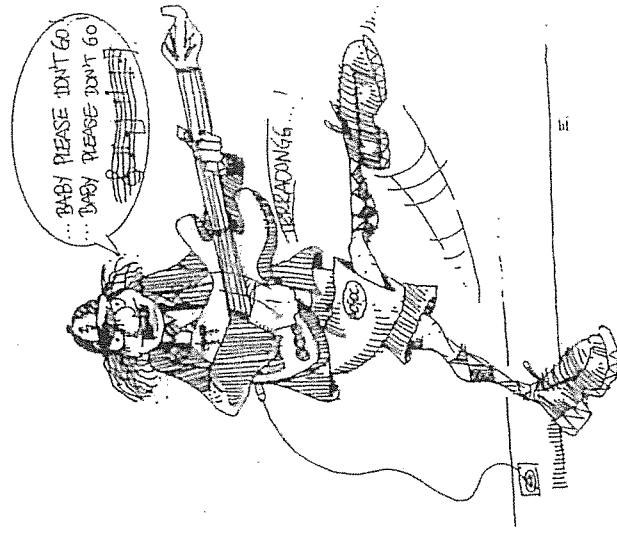
Motivar la creación de un espacio cooperativo dentro del juego.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 9 años.

6. DESARROLLO

Se sientan todos en un círculo. Una persona sale de la habitación. El resto del grupo elige una palabra con tres o más sílabas (p. ej., pe lo ta). Se hacen tres grupos, cada uno elige una sílaba y todos juntos deciden qué melódica le van a poner (p. ej., la de "tengo una muñeca vestida de azul"). Entonces el voluntario que había salido fuera vuelve a la habitación e intenta diferenciar las sílabas e identificar la palabra mientras todos cantan al unísono.



Juegos de COOPERACIÓN	
15'	Los saquitos de ...
5.15	

1. **DEFINICIÓN**
Se trata de mantener sobre la cabeza un saquito de legumbres, mientras se salta, siendo ayudado por los/as compañeros si éste cae.
2. **OBJETIVOS**
Favorecer la coordinación de movimientos y el equilibrio corporal. Introducir el factor "ayuda al compañero/a" como valor.
3. **PARTICIPANTES**
Grupo, clase..., a partir de 6-8 años.
4. **MATERIAL**
Bolsas con legumbres (se pueden utilizar bolsas de cualquier otra cosa que tenga peso adecuado, para que no caiga fácilmente; p. ej., arena).
6. **DESARROLLO**
Los/as participantes se colocan la bolsa sobre la cabeza; van a su ritmo, o se les pide que sigan un ritmo determinado y cambiante, o que vayan de espaldas, salten... Si la bolsa cae al suelo, la persona que la llevaba queda "congelada" y otro participante tiene que volvérsela a colocar para "descongelarla" evitando que caiga la suya.
7. **EVALUACIÓN**
Se puede empezar preguntando, ¿cuántas veces has ayudado al compañero/a?, introduciendo así el diálogo sobre el valor de la ayuda en contraposición a la individualidad y competitividad, aun asumiendo un riesgo personal (quedar "congelado").
8. **NOTAS**
Se puede utilizar el juego con una música de ritmos variables que marque el movimiento con que se efectúe.

Juegos de COOPERACIÓN	
15'	Submarinos amigos
5.17	

1. **DEFINICIÓN**
Por grupos (submarinos), los/as participantes tratan de unirse lanzándose "andas".
2. **OBJETIVOS**
Estimular una rápida comunicación y coordinación dentro del grupo.
3. **PARTICIPANTES**
Grupo, clase..., a partir de los 8-9 años.
5. **CONSIGNAS DE PARTIDA**
Se estable un código de señales: una palmada en el hombro indicará ir hacia ese lado; una palmada en la espalda, ir hacia adelante; dos palmadas en cada uno de estos casos, significará un movimiento más amplio; una palmada en la cabeza será echar las manos hacia adelante y enlazarse con otro submarino. Es importante que las señales se transmitan muy rápido en el grupo.
6. **DESARROLLO**
Se forman varios equipos de 4 ó 5 personas en fila india y cogidas por los hombros. Todas llevan los ojos cerrados menos la de atrás, que es quien dirige al grupo con el código de señales establecido anteriormente, que será transmitido hasta la primera de la fila, que tendrá que realizar el movimiento. Se trata de ir uniendo los equipos hasta formar un gran submarino. Para ello la primera de una fila tiene que coger a la última de la otra, en cuyo caso ésta cerrará los ojos, pasando a ser guía la última del nuevo submarino formado.
7. **EVALUACIÓN**
Evaluar el entendimiento habido entre los grupos, las dificultades surgidas, las sensaciones al llevar los ojos cerrados y depender solamente de un código, etc.
8. **NOTAS**
Evitar la competición en el juego. No consiste en tratar de no ser cogido por los otros/as. Cuidar que los grupos no tomen caminos peligrosos.

Juegos de COOPERACIÓN	
15'	Aros musicales...
	5.06

1. DEFINICIÓN

Se trata de llegar a reunir el mayor número posible de participantes en un solo aro.

2. OBJETIVOS

Introducir la idea de cooperación en niños muy pequeños, mediante la coordinación de movimientos.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,...por parejas y no más del doble de aros que se tengan.

4. MATERIAL

Aros de psicomotricidad. Aparato de música.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

No salirse del aro e intentar ser el mayor número posible de participantes dentro de él.

6. DESARROLLO

El grupo se divide en parejas y cada una se coloca dentro de un aro de psicomotricidad. Cada participante sujeta una parte del aro y mientras suena la música saltan por la habitación manteniéndose dentro del aro, cada vez que la música se detiene las/os participantes de dos aros diferentes forman equipo, colocándose juntos en el interior de los dos aros (uno encima de otro funcionan como uno solo). Este proceso continúa hasta que tantos participantes como sea posible estén dentro de un único aro.

7. EVALUACIÓN

El que las/os niñas/os dominen y coordinen sus movimientos para avanzar en una misma dirección y con el mismo ritmo es altamente positivo, no sólo por la idea de cooperación sino por el dominio que esto supone del propio cuerpo.

8. NOTAS

Se puede jugar también con los aros quietos en el suelo y los/as participantes botando alrededor de ellos, saltarán dentro cuando la música pare. Cada vez

que esto ocurra se quitará un aro y todas las/os participantes colaborarán para que al menos una parte de cada uno de ellos esté dentro del aro o aros que permanezcan.

Otra variante sería esta última pero con sillas. Se comienza con tantas como participantes, dispuestas en círculo y corriendo alrededor. A cada silencio musical se irán retirando sillas, intentando lograr acabar todo el grupo sentado en una sola silla.

Juegos de COOPERACIÓN	
20'	Cuadrados cooperativos
5,22	

1. DEFINICIÓN

Se trata de reconstruir cinco cuadrados entre todos/as los/as participantes.

2. OBJETIVOS

Fomentar la colaboración y la idea de trabajar cooperativamente.

3. PARTICIPANTES

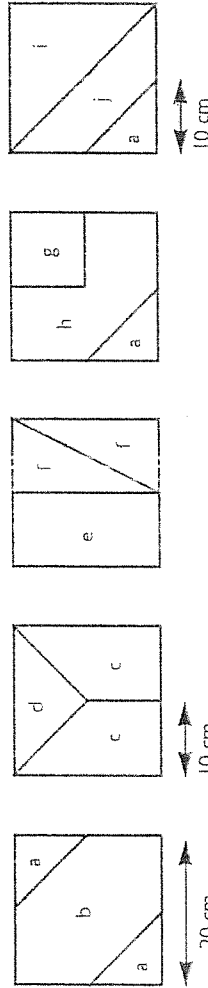
Grupo, clase... divididos en subgrupos de cinco personas. A partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Cartulinas o folios con las piezas, sobres y bolígrafos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Previamente el/la animador/a habrá de preparar los cuadrados en cartulina o papel, siguiendo las indicaciones del dibujo (el tamaño total del cuadrado se puede variar).



Una vez recortados los cuadrados y sus respectivas piezas, se toman cinco sobres, que se marcarán con las letras A, B, C, D y E. A continuación distribuiremos las piezas en los sobres de la siguiente manera:

- Sobre A: piezas a, c, h, i.
- Sobre B: piezas a, a, e.
- Sobre C: pieza j.
- Sobre D: piezas d, f.
- Sobre E: piezas b, c, f, g.

Las piezas se pueden distribuir de forma diferente en sucesivos juegos.

6. DESARROLLO

Formamos los subgrupos de cinco participantes, cada uno/a de los cuales recibe un sobre que podrá abrir al recibir la señal. De manera que cada persona del grupo tiene uno de los cinco sobres necesarios para poder construir los cuadrados. A continuación el/la animador/a describirá el juego como un puzzle para el que se precisa la colaboración de todas/os, indicando las siguientes instrucciones:

- Cada uno/a tiene un sobre, que contiene piezas para formar cuadrados.
- El juego finaliza cuando todos/as tengan delante de sí un cuadrado y todos sean del mismo tamaño.
- Durante el juego no se puede hablar, ni comunicarse por gestos, ni de ninguna otra forma.
- No se pueden tomar piezas de otro/a jugador/a, pero sí ceder piezas a otro/a.
- Si son varios grupos a la vez los que están realizando el juego, los que vayan finalizando pueden observar en silencio a los demás.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se sintieron? ¿Cómo se sintió quien tenía el sobre C? ¿Alguien se dio cuenta de que C tenía sólo una pieza? ¿Cómo llegaron a la solución? ¿Qué sintieron cuando alguien no respetaba las reglas?

8. NOTAS


Este puzzle permite formar cuadrados diferentes, pero sólo existe una combinación válida que requiere la colaboración de todas/os. Para niños/as más pequeños se puede facilitar haciendo que las piezas que forman cada cuadrado sean de un mismo color, pero diferente a las de los otros cuadrados.

Juegos de COOPERACIÓN	
10'	Paseo de narices
5.25	


- 1. DEFINICIÓN**
Se trata de hacer pasar una caja de cerillas de una nariz a otra.
- 2. OBJETIVOS**
Coordinar movimientos, desinhibirnos y pasar un rato divertido.
- 3. PARTICIPANTES**
Grupo, clase,... a partir de 5 años.
- 4. MATERIAL**
La cubierta de una caja de cerillas de tamaño normal, suficiente para que quepa la nariz, abierta por los dos extremos.
- 6. DESARROLLO**
Colocados en círculo comienza el/la animador/a metiendo la nariz en la cubierta. Sin utilizar ninguna otra parte del cuerpo ha de conseguir pasarle la caja a la nariz de la persona de la derecha. Así sucesivamente hasta recorrer todo el círculo.
- 7. EVALUACIÓN**
¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué papel jugaron en la cooperación elementos externos como los prejuicios de la proximidad, etc.?
- 8. NOTAS**
Si hay gente resfriada puede ser "una maravillosa forma de cooperar con los virus".
Una variante puede ser con una manzana agarrada entre la barbilla y el cuello.

Juegos de COOPERACIÓN	
10'	Construir una máquina
5.26	

- 1. DEFINICIÓN**
Se trata de construir una máquina entre todas/os.
- 2. OBJETIVOS**
Lograr la coordinación de movimientos y fomentar la idea de que todos/as tenemos algo que aportar al trabajo común. Desarrollar la imaginación.
- 3. PARTICIPANTES**
Grupo, clase,... a partir de 5 años. Mejor en grupos de no más de 15 personas.
- 6. DESARROLLO**
El/la animador/a propone: "vamos a hacer una máquina y todos/as somos parte de ella". Cada grupo pequeño escoge la máquina a crear: lavadora, túnel de lavado, máquina de escribir, una imaginaria,... Alguien comienza y los/as 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.
- 7. EVALUACIÓN**
¿Cómo se tomó la decisión de la máquina a construir? ¿Cómo te sentiste con tu aportación a la máquina?

	
Juegos de COOPERACIÓN	
15'	El aro
5.27	

- 1. DEFINICIÓN**
Consiste en elevar un aro desde el suelo hasta la cabeza sin poder utilizar las manos.
- 2. OBJETIVOS**
Desarrollar la cooperación y el trabajo en equipo. Estimular la coordinación de movimientos.
- 3. PARTICIPANTES**
Grupo, clase,... dividido en subgrupos de 5 o 6 jugadores. A partir de 8 años.
- 4. MATERIAL**
Un aro por subgrupo.
- 6. DESARROLLO**
El/la facilitador/a invita a 5 o 6 jugadores a colocarse alrededor de cada aro. Se colocan muy juntos, poniendo los brazos sobre los hombros de los/as compañeros/as, de forma que el aro quede sobre sus pies. La idea es que han de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter todos/as la cabeza dentro de él.
- 7. EVALUACIÓN**
Se puede hablar sobre la importancia del trabajo en equipo,...
- 8. NOTAS**
Otra posibilidad de juego con el aro, o una forma de terminar el juego con todo el grupo, puede ser el formar un círculo tomados de una forma un poco especial. Mirando todos/as en la misma dirección cada jugador/a pasa su brazo derecho por debajo de las propias piernas para tomar la mano izquierda de la persona que está detrás, al mismo tiempo que da su mano izquierda al que tiene delante. Un/a jugador/a introduce el aro y éste/a debe pasar por todo el círculo sin que los jugadores suelten las manos.

	
Juegos de COOPERACIÓN	
10'	Soplar la pluma
5.32	

- 1. DEFINICIÓN**
Consiste en mantener una pluma en el aire.
- 2. OBJETIVOS**
Potenciar la idea de grupo. Fomentar la colaboración. Crear un ambiente distendido.
- 3. PARTICIPANTES**
Grupos de 6-8 jugadoras/es. A partir de 8 años.
- 4. MATERIAL**
Una pluma por cada grupo de jugadoras/es.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA**
Las manos se colocan en la espalda.
- 6. DESARROLLO**
Los miembros de cada grupo se colocan muy juntos. Se lanza una pluma sobre ellos/as y todos/os 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.

Juegos de COOPERACIÓN	
40'	5.31

8. NOTAS

Normalmente el juego muestra que cuanto mayor es el número de personas que toman parte en la tarea, tanto más se aproxima el resultado a la realidad. La evaluación cobra una importancia especial.

1. DEFINICIÓN

Se trata de ordenar 10 figuras por la magnitud de su área.

2. OBJETIVOS

Desarrollar la cooperación. Resaltar la idea de grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Tantas fichas de trabajo como jugadores/as haya.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Reproducir la ficha con las figuras que se adjuntan al final.

6. DESARROLLO

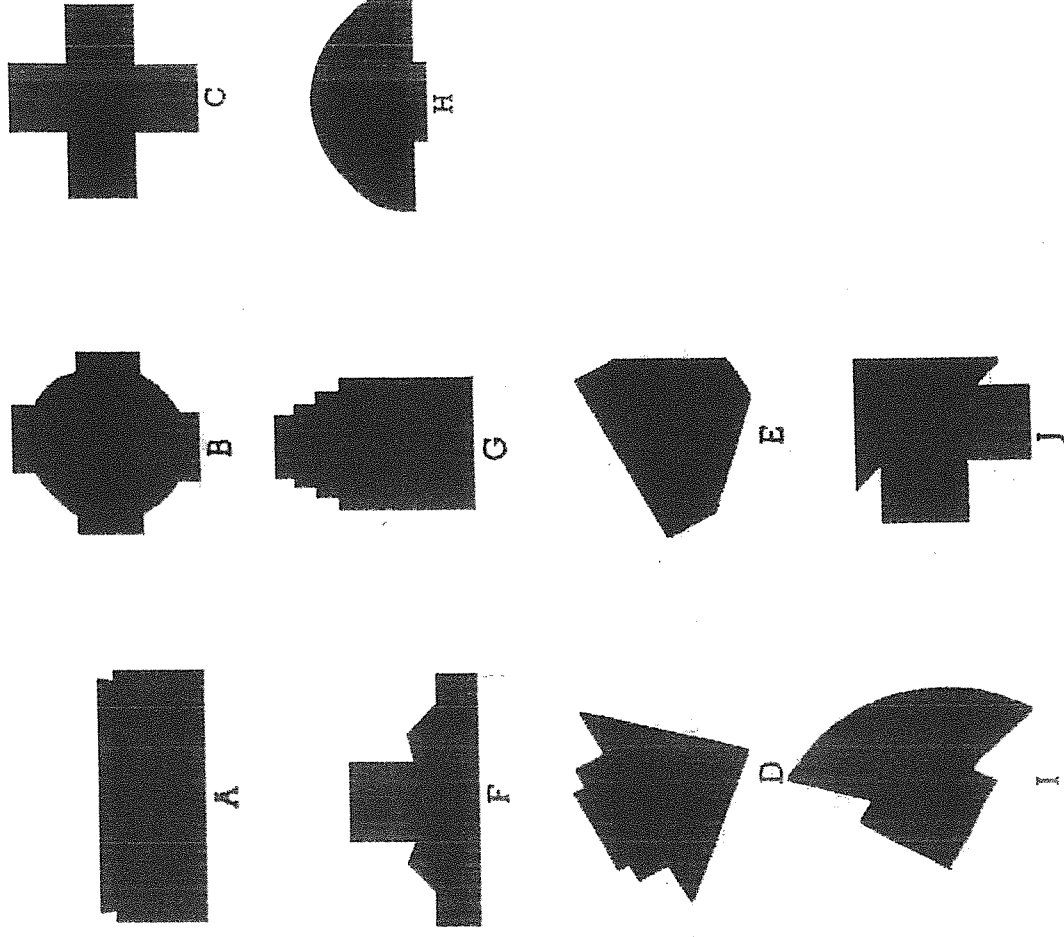
Cada jugador/a clasifica individualmente y de forma visual las figuras, siguiendo el criterio del tamaño/área. A continuación se forman grupos de 6 personas y se ponen en común los resultados individuales, para posteriormente hacer la media (suma de cada posición por figura, dividido por el número de jugadores/as). Seguidamente se calculan los resultados medios del grupo-clase, partiendo de los resultados medios de los subgrupos. Por ejemplo, la figura C obtiene los puestos 2, 4 y 1; por lo que su valor es de 2,33.

La lista correcta por orden de tamaños es: C (1); H (2); A (3); B (4); G (5); I (6); D (7); J (8); F (9); E (10).

7. EVALUACIÓN

¿Qué diferencias se obtuvieron entre los resultados individuales y los obtenidos en grupo? ¿Cómo se explica la diferencia de los resultados? ¿Tiene algo que ver el juego con la vida cotidiana?

HOJA DETRABAJO



Juegos de COOPERACIÓN	
15'	Cuidadosamente
	5,33

- 1. DEFINICIÓN**
Se trata de trasladar un globo por el aire, utilizando diferentes medios.
- 2. OBJETIVOS**
Desarrollar la cooperación. Estimular la destreza manual.
- 3. PARTICIPANTES**
Grupo, clase... a partir de 7-8 años.
- 4. MATERIAL**
Globos. Lápices o bolígrafos para cada jugador.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA**
No ha de saltarse a ningún jugador/a en cada vuelta.
- 6. DESARROLLO**
En círculo se ha de pasar el globo de un/a jugador/a a otro/a sin que caiga, ni estalle. En la primera vuelta se puede pasar con las manos. En la segunda, con la palma de una mano. En la tercera, con la cabeza. En la cuarta, con el dedo. En la quinta, con la punta del lápiz o bolígrafo.
- 8. NOTAS**
En el caso de que el globo explote, se continúa con otro nuevo, a partir del jugador/a donde se interrumpió el juego.

Juegos de COOPERACIÓN	
15'	Cuentos cooperativos
	5,34

- 1. DEFINICIÓN**
Consiste en inventar cuentos de forma encadenada.
- 2. OBJETIVOS**
Crear colectivamente. Desarrollar la imaginación. Fomentar un ambiente divertido.
- 3. PARTICIPANTES**
Grupo, clase... de entre 10 a 25 personas. A partir de 7-8 años.
- 6. DESARROLLO**
Sentados en círculo. Cada persona dice una palabra que desarrolla el cuento, teniendo en cuenta la emitida por el anterior. Por ejemplo: "Yo... he visto... un... monstruo... en... la... sopa... de... Mercedes..."
- 7. EVALUACIÓN**
Puede girar sobre el trabajo en grupo y el estímulo de la propia imaginación y creatividad que puede ser el escuchar las ideas de los demás.
- 8. NOTAS**
Otra posibilidad puede ser no cerrarse a palabras, sino que alguien comienza un cuento, lo continúa el siguiente y así hasta que intervinieron todos/as y deciden finalizarlo.

Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS	
20'	El gato y el ratón
6.03	

1. DEFINICIÓN

Se trata de interiorizar el cuento e ir viviéndolo a medida que se va leyendo.

2. OBJETIVOS

Reflexionar sobre las relaciones de superioridad sumisión. Definir los elementos que ha de tener una relación para que sea equilibrada.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase..., a partir de los 6 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

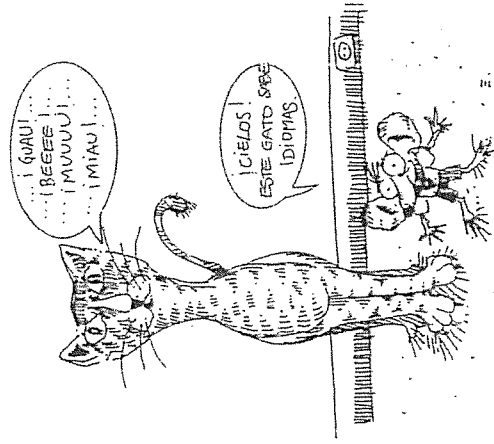
Leer lentamente, pero con animación, y marcar largas pausas entre una sección y otra, con la intención de dejar tiempo para sentir la situación.

6. DESARROLLO

Narración del siguiente texto:

"Cerrad los ojos e imaginad que salís de esta sala y camináis por una acera muy larga. Llegáis ante una vieja casa abandonada. Ya estáis en el camino que conduce a ella. Subís las escaleras de la puerta de entrada. Empujáis la puerta, que se abre chirriando y recorréis con la mirada el interior de una habitación oscura y vacía.

1. De repente sois invadidas por una extraña sensación. Vuestro cuerpo empieza a temblar y a titilar y sentís que os vais haciendo cada vez más pequeñas. De momento no llegáis nada más que a la altura del marco de la ventana. Continúis disminuyendo hasta el punto que el techo os parece que está ahora muy lejano, muy alto. Ya sólo sois del tamaño de un libro, y continuáis empequeñeciendo.



2. Notáis ahora que cambiáis de forma. Vuestra nariz se alarga cada vez más y vuestro cuerpo se llena de pelo. En este momento estáis a cuatro patas y comprendéis que os habéis transformado en ratón.
3. Mirad a vuestro alrededor, desde vuestra situación de ratón. Estáis sentadas en un extremo de la habitación. Después veis moverse la puerta ligeramente.
4. Entra un gato. Se sienta y mira a su alrededor muy lentamente, con aire indiferente. Se levanta y avanza tranquilamente por la habitación. Os quedáis inmóviles, petrificadas. Oís latir vuestro corazón; vuestra respiración se vuelve entrecortada. Miráis al gato.
5. Acaba de veros y se dirige hacia vosotras. Se aproxima lentamente, muy lentamente. Después se para delante de vosotras, se agacha. ¿Qué sentís? ¿Qué podéis hacer? En este preciso instante, ¿qué alternativas tenéis? ¿Qué podéis hacer? (UN LARGO SILENCIO)

6. Justo en el momento en que el gato se dispone a lanzarse sobre vosotras, su cuerpo y el vuestro empiezan a temblar. Sentís que os transformáis de nuevo. Esta vez crecéis. El gato parece hacerse más pequeño y cambia de forma. Ahora tiene la misma estatura que vosotras... y ahora es más pequeño.

7. El gato se transforma en ratón y vosotras os convertís en gato. ¿Cómo os sentís ahora que sois más grandes? Y ahora que no estáis acorraladas, ¿qué os parece el ratón? ¿Sabéis lo que siente el ratón?, y vosotras, ¿qué sentís ahora? Decidid lo que vais a hacer y hacedlo... (UN LARGO SILENCIO)

¿Cómo os sentís ahora?

8. Todo vuelve a empezar. La metamorfosis. Crecéis más y más. Ya casi habéis recuperado vuestra estatura y ahora os convertís en vosotras/os mismos/as. Salís de la casa abandonada y volvéis a esta sala. Abrís los ojos y miráis a vuestro alrededor.

7. EVALUACIÓN

Se reflexionará sobre qué es lo que ocurre en las relaciones cuando una persona se encuentra en situación de superioridad.

Se analizará la relación que hay entre la fuerza y el derecho.

8. NOTAS

A partir de aquí se pueden estudiar las relaciones internacionales: la relación de fuerza entre los países ricos y pobres.

Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS	
30'	Residentes y extranjeros
	6,04

- 1. DEFINICIÓN**
Se trata de conocer las realidades de carácter nacional, con los sentimientos que ello implica.
- 2. OBJETIVOS**
Romper los prejuicios con respecto a las personas de otras nacionalidades.
- 3. PARTICIPANTES**
Personas de diversas nacionalidades, a partir de 11-12 años.
- 4. MATERIAL**
Papel, bolígrafo, magnetofón portátil.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA**
Obtener respuestas claras sobre:
 - ¿Qué es un extranjero/a?
 - ¿Qué es un...? (según la nacionalidad mayoritaria en el grupo).
- 6. DESARROLLO**
Los/as participantes realizan una encuesta a los residentes de diversas nacionalidades que tendrán que contestar también a esas dos preguntas. Después se analizará la encuesta y se compararán las respuestas obtenidas.
- 7. EVALUACIÓN**
Tratará sobre las ideas que tenemos sobre los extranjeros y viceversa. ¿Qué consecuencias tiene esto sobre las realidades nacionales que se observan?

Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS	
30'	Conflicto de números
	6.22

- 1. DEFINICIÓN**
Se trata de formar combinaciones de números.
- 2. OBJETIVOS**
Favorecer la colaboración y comunicación. Estimular la búsqueda de soluciones creativas a los conflictos.
- 3. PARTICIPANTES**
Grupo, clase,... a partir de 8 años.
- 4. MATERIAL**
Tarjetas con números del 1 al 0 (tantas como participantes).
- 6. DESARROLLO**
Todas las personas se colocan la tarjeta con su número en el pecho. El/la anfitriador/a va diciendo números de diversas cifras. Los/as participantes intentarán formar estos números entre ellos/as pudiendo utilizar fórmulas matemáticas: sumas, restas, multiplicaciones, divisiones; y sobre todo la imaginación (un número al lado del otro,...). Hay que intentar evitar que queden participantes aislados.
- 7. EVALUACIÓN**
¿Cómo se dio la colaboración? ¿Qué roles se dieron? ¿Qué soluciones?
- 8. NOTAS**
Se puede intentar que cada número lo forme todo el grupo. O intentarlo sin poder hablar.

Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

30'	El dedo en el botón	6.10
-----	---------------------	------

1. DEFINICIÓN

Se trata de un juego de simulación sobre dilemas de defensa y su repercusión en la paz mundial.

2. OBJETIVOS

Favorecer la toma de conciencia de las/os participantes de los elementos que toman parte en las decisiones de Estado en los temas de defensa y cómo repercuten en la paz mundial.

3. PARTICIPANTES

Para 7 o más jugadoras/es, a partir de los 12 años.

4. MATERIAL

Juego de simulación "el dedo en el botón": una serie de 13 cartulinas con los diferentes roles, dilemas de defensa, noticias, puntuaciones e instrucciones.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Que cada participante lea atentamente el rol que le ha tocado, se meta en él y obre desde ahí.

6. DESARROLLO

Ante diversos sucesos clave de la política internacional un equipo de personas, el Comité del Gabinete de Defensa (compuesto por primer/a ministro/a, jefe/a mayor de Defensa, el/la ministro de Hacienda, secretario/a de Defensa, el/la ministro de Interior y el/la ministro de Asuntos Exteriores), ha de tomar diversas decisiones claves para evitar, o provocar, la III Guerra Mundial. Dichas

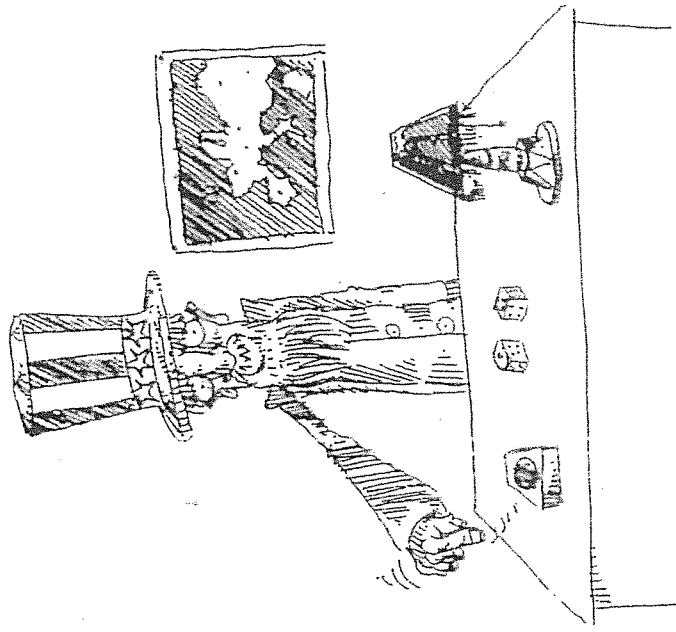
decisiones hacen subir o bajar, según la tabla que viene en el juego, el termómetro de la tensión mundial, siendo el punto 100 el estallido de la guerra. Las tardanzas en ponerse de acuerdo originan subidas en el termómetro, y cualquier decisión, en caso de no lograrse el consenso, ha de tomarse en votación por mayoría simple, a propuesta del primer/a ministro/a, el cual tiene voto especial en caso de empate.


7. EVALUACIÓN

Cómo se ha sentido cada uno/a. Problemas para mantenerse en su papel y defenderlo. Similitudes con la vida real... a partir de aquí se puede entrar en una discusión sobre alternativas de defensa, política de bloques, carrera de armamentos, etc.

8. NOTAS

Este juego puede obtenerse pidiéndolo contrareembolso a: Grupo de Acción Noviolenta, Puente de la Palmilla, 1-3 C, 29011 Málaga.



	
Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS	
50'	Silencio
	6.15

Después de unos 10 minutos se procede a la evaluación. Tras ésta se puede volver a repetir una o dos veces sólo con una pareja y el resto del grupo como observador, para intentar posibles soluciones u otras formas de enfrentar el conflicto.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo nos hemos sentido? ¿Sabes qué sentía el/la otro/a? ¿Cuál es el/los conflicto/s? ¿Qué actitudes se han dado? Lluvia de ideas sobre posibles actitudes a adoptar. Selección de ellas.

8. NOTAS

Maestro/a: el alumno/a al que llama nunca ha dado "problemas". Le ha llamado tres veces y no ha habido la más mínima respuesta. Tendrá que intentar que salga o bien que le responda, ya que su situación es incómoda ante la clase.

Alumno/a: la noche anterior ha habido una fuerte disputa familiar en tu casa. La situación es muy tensa y sólo tienes ganas de llorar, pero no has tenido otro remedio que asistir a clase. Has oído tu nombre, pero sabes que si sales a la pizarra no podrás seguir aguantando las lágrimas. Sólo darás explicaciones si alguien sabe ser cercano, inspirarte confianza y llegar a ti.

1. DEFINICIÓN

Se trata de un juego de roles sobre un conflicto en un aula.

2. OBJETIVOS

Estimular la creatividad y la imaginación a la hora de resolver conflictos. Favorecer la observación y la capacidad de saber ponerse en el lugar del otro/a.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Ver las propias de un juego de rol (ficha 6.12.). Dividir el grupo en subgrupos de tres personas: una hará de observadora, otra de maestra y otra de alumna.

6. DESARROLLO

El escenario es una clase. El/la maestro/a llama al alumno/a a la pizarra para hacer un ejercicio o algo similar. El/la alumno/a no responde. A partir de aquí el juego continuará desde las consignas propias de cada rol (ver notas).

Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS	
50'	El partido
	6.17

1. DEFINICIÓN

Se trata de un juego de roles sobre un conflicto de discriminación sexista en el deporte.

2. OBJETIVOS

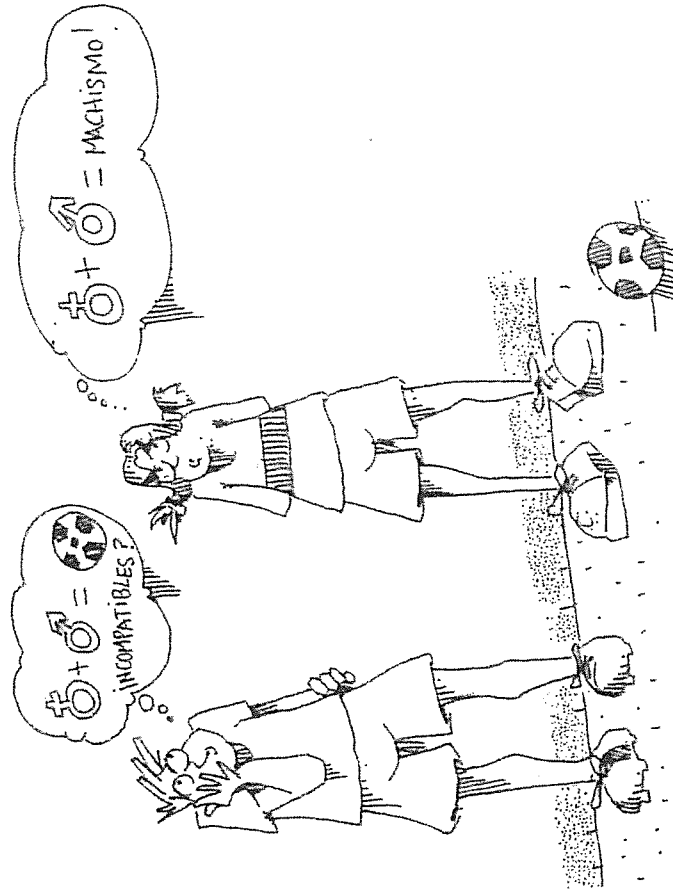
Estimular la creatividad y la imaginación a la hora de resolver conflictos. Aprender a respetar la diferencia y a superar las discriminaciones por razones de sexo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase... a partir de 8 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Ver las propias de un juego de rol en la ficha 6.12. Dividir el grupo-clase en trios: uno/a hará de observador/a, otro/a de niño y otro/a de niña. Irán invirtiendo sus papeles a una señal del animador/a.



6. DESARROLLO

El escenario es el patio del recreo. Una niña pide al capitán entrar en el equipo de fútbol de su clase, que hasta ahora siempre ha sido sólo de niños. A partir de aquí el juego continuará desde las consignas propias de cada rol:


- **Capitán:** sabes que ella juega bien, pero piensas que el fútbol de los chicos no es igual que el de las chicas. Ella no tendría la fuerza necesaria para jugar como vosotros. Además, ¿qué te dirían los demás chicos de tu equipo y de otros equipos si dejaras que entrara?
- **Chica:** llevas tiempo jugando al fútbol con las chicas, pero piensas que no tiene por qué seguir habiendo equipos de chicas o de chicos, que pueden ser mixtos. En tu barrio ya has jugado muchas veces con los chicos y siempre has metido o cedido buenos goles como delantera. No estás dispuesta a permitir que no te dejen entrar al equipo por el hecho de que seas chica, en lugar de por tu capacidad o incapacidad de jugar al fútbol.

Después de 5-10 minutos se puede invitar a cambiar los roles y comenzar de nuevo. Así otra vez más hasta que todos/as hayan pasado por los tres roles.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo nos hemos sentido? ¿Sabes que sentía el/la otro/a? ¿Cómo te sentirías si te niegan hacer aquello que quieres por el hecho de ser mujer, hombre, blanco, negro,...? ¿Conoces situaciones en la vida real en que ocurra esto?...

Si llegáis a un acuerdo de formar un equipo de chicas y chicos y sois seleccionados para un certamen con otros colegios en el que dicen que no pueden participar las chicas, ¿qué haríais? ¿qué posturas tomaríais como clase?...

 Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS	
?	Aguantar el muro
	6.20

1. DEFINICIÓN

Se trata de aguantar un muro con la mirada entre todas las personas participantes.

2. OBJETIVOS

Favorecer la resistencia a la manipulación. Desarrollar la capacidad colectiva de resolver conflictos y tomar decisiones.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Un muro.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

El/la animador/a plantea que vamos a tratar el tema de la desobediencia.

No dar más explicaciones que las precisas. A partir de planteado el conflicto, es el grupo quien tiene que decidir su solución y cuándo termina el juego. Esto puede conducir a que dure poco o que se haga realmente largo. El/la animador/a ha de evitar la tentación de acabarlo.

6. DESARROLLO

Se invita a todo el grupo a colocarse frente a un muro (una pared,...) a corta distancia. Se les indica que el muro se aguantará gracias a su fuerza y que si apartan la vista del muro, éste se caerá. Una persona queda fuera del grupo e intentará convencer a los demás para que dejen de mirar el muro. Los/as que vayan dejándolo pueden ayudarlo. El juego terminará cuando todos/as dejen de mirar el muro y estén de acuerdo en terminar el juego.

7. EVALUACIÓN

Se puede comenzar planteando una discusión sobre el concepto de obediencia-desobediencia. ¿Cómo os habéis sentido? ¿Qué significaba el muro para quienes han quedado hasta el final? ¿A quién hay que desobedecer o a quién obedecer? ¿Por qué? ¿Qué dificultades entraña mantener esta postura en la vida real?...

8. NOTAS

Es bueno meter algunos elementos externos que dificulten la permanencia en el muro (hacerlo bajo el sol en verano o la lluvia en invierno, en un espacio breve, justo un rato antes de algo que interesaba al grupo: el recreo, la comida,...).

Hay que tener cuidado de que el juego no se vaya de las manos. Normalmente hay un punto en el juego (no siempre se da) en que el muro pierde su significado como tal y se convierte en una idea, una lucha,... algo que ha cobrado significado propio. A partir de este momento cobra su máximo interés. Pero si llegara a una tensión excesiva, sin vías de solución (darles tiempo para intentarlo), será necesario entrar en un proceso de relajación-distanciamiento y pasar a la evaluación después de un rato.



Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS	
30'	La isla desierta
	6,23

1. DEFINICIÓN

Se trata de planificar la vida en una isla, después de un naufragio.

2. OBJETIVOS

Desarrollar la imaginación, para buscar soluciones creativas a los conflictos. Estimular la capacidad para tomar decisiones en grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... en grupos de seis, a partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Planos de la isla con la lista de materiales rescatados del naufragio (ver notas).

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Se divide el grupo en subgrupos de 5-7 personas y se les da a cada uno un plano de la isla. Cada subgrupo trabajará independientemente. Es bueno que en cada uno esté presente un/a observador/a.

6. DESARROLLO

El escenario para cada uno de los subgrupos es el siguiente:

"Sois los/as únicos/as supervivientes de un naufragio. Habéis llegado a esta isla (se da cinco minutos para elegir el punto de la isla al que se ha llegado. Luego no se podrá modificar) con la marea, lo cual ha arrastrado también algunos restos del barco: un baúl y algunas maderas."

Se les da el mapa de la isla, donde también está la lista de los restos del naufragio que ha traído el mar:

Tenéis que planificar las próximas tres semanas: reconocimiento de la isla, búsqueda de alimentos y agua, organización del trabajo, lugar y forma de vida, postura a tomar frente a la tribu, respuesta ante posibles enemigos, posibilidades de rescate,...

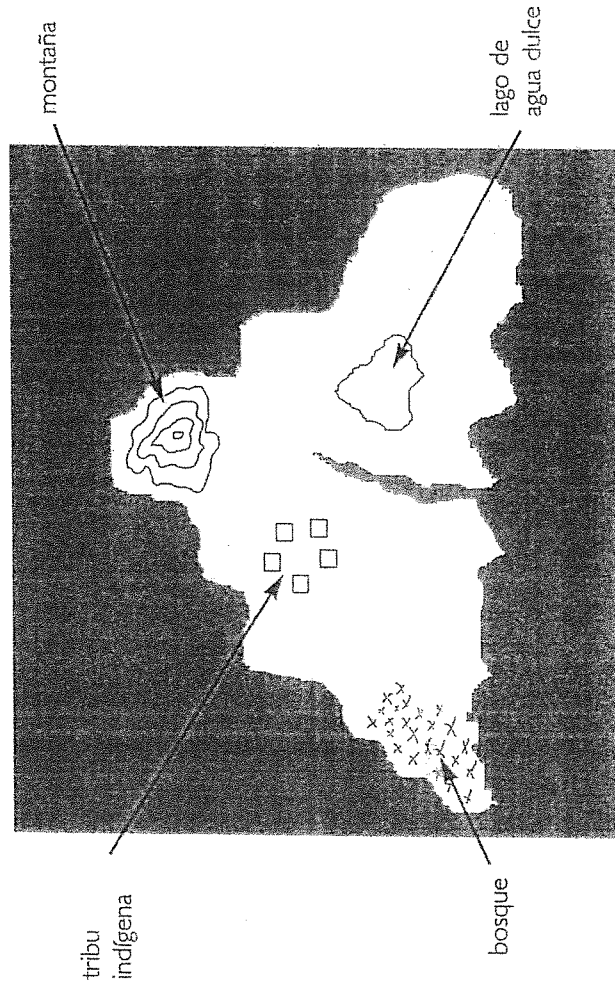
Después de unos 30 minutos, se ponen en común las estrategias y se pasa a la evaluación.

7. EVALUACIÓN


¿Cómo nos hemos sentido? ¿Cómo se tomaron las decisiones? ¿Qué roles surgieron? (aquí tendrá un papel importante el/la observador/a) ¿Qué problemas se dieron? ¿Qué soluciones? ¿Cuál es nuestra idea de enemigo?...

8. NOTAS

MAPA DE LA ISLA



BAÚL ENCONTRADO EN LA COSTA: 2 rifles, 1 caja de municiones, 1 hacha, 1 caja de cerillas, 1 cuerda, 1 lona, 1 navaja, 1 botiquín de primeros auxilios, 6 latas de judías, 6 latas de carne concentrada, 6 cajas de leche.

		
Juegos de DISTENSIÓN		
10'	Cesta de frutas	7.04

1. DEFINICIÓN
Consiste en encontrar siempre una silla para sentarse.

2. OBJETIVOS
Fomentar la distensión y favorecer la rapidez de reflejos.

3. PARTICIPANTES
Grupo, clase..., a partir de 5 años.


4. MATERIAL
Tantas sillas como participantes, menos una.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA
No cambiar de fruta.

6. DESARROLLO
Las/os participantes se sitúan sentados cada una/o en una silla en círculo menos una/o que queda en el centro. Los jugadores/as estarán repartidos en grupos de frutas (manzanas, ciruelas...). La persona del centro gritará dos veces de frutas y éstas tendrán que cambiar de sitio intentando ocupar el del centro una de las sillas que ha quedado libre. Quien queda sin silla repetirá la operación. También se puede gritar: "¡FRUTAS!" y entonces todos deben cambiar de sitio.

7. EVALUACIÓN
Reflexionar sobre que todas/os están jugando no quedando nadie eliminada/o.

8. NOTAS
Con muy pequeños gritar sólo un tipo de frutas cada vez, para evitar confusiones.

		
Juegos de DISTENSIÓN		
10'	La familia ideal	7.02


1. DEFINICIÓN
Se trata de completar lo antes posible todas las familias.

2. OBJETIVOS
Fomentar la cooperación para que todas las personas encuentren a su familia. Favorecer la distensión y el sentimiento de grupo.


3. PARTICIPANTES
Grupo, clase..., a partir de 7-8 años.

4. MATERIAL
Papeles con los nombres de las familias.

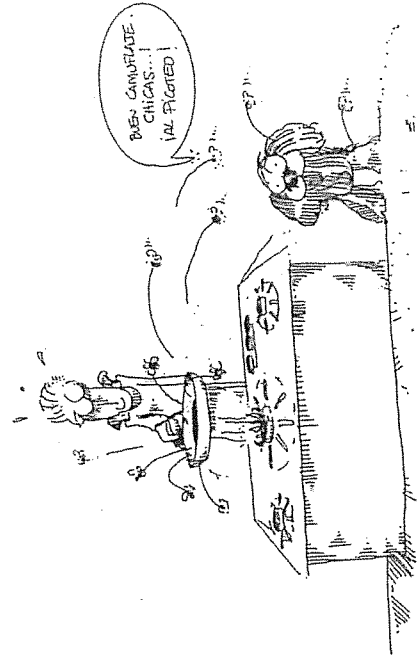
6. DESARROLLO
Tenemos una lista de apellidos que suenan muy parecido: Suárez, Pérez, Peláez..., escritos en papeles distintos. Los papeles se reparten entre los jugadores/as. A una señal pueden mirar cada una/o su papel y a gritos intentarán buscar al resto de su familia. Las familias, una vez completas, se pueden sentar.

		
Juegos de DISTENSIÓN		
15'	Baile por parejas	7,06

1. **DEFINICIÓN**
Consiste en relacionarse con el mayor número de personas posible, mediante un baile en el que hay sucesivos cambios de pareja.
2. **OBJETIVOS**
Lograr una relación entre todas las personas del grupo, en una atmósfera festiva. Favorecer el contacto personal.
3. **PARTICIPANTES**
Grupo, clase..., a partir de los 5 años.
5. **CONSIGNAS DE PARTIDA**
Cambiar siempre de pareja no repitiéndose éstas.
6. **DESARROLLO**
Todas las personas participantes se reparten por parejas y se unen por la espalda. Si hay un número impar, la que no tiene pareja canta. Mientras, todas las demás se mueven alrededor de la habitación con las espaldas en contacto. Cuando el canto cesa, cada persona busca una nueva pareja y la persona libre busca también la suya. La persona que queda desparejada ahora, es la que comienza de nuevo con el canto.

		
Juegos de DISTENSIÓN		
10'	Palomitas pegadizas	7,07

1. **DEFINICIÓN**
Se trata de ir formando entre todos una bola gigante de palomitas.
2. **OBJETIVOS**
Favorecer la coordinación de movimientos, el sentimiento de grupo y pasar un rato agradable.
3. **PARTICIPANTES**
Grupo, clase..., a partir de los 7 años.
5. **CONSIGNAS DE PARTIDA**
Somos palomitas de maíz, en una sartén, que saltan sin parar con los brazos pegados al cuerpo.
6. **DESARROLLO**
Todas van saltando por la habitación, pero si en el salto se "pegan", deben seguir saltando juntas, agarrándose de las manos. De esta forma se van creando grupos de palomitas saltadoras, hasta que todo el grupo es una gran bola.



Juegos de DISTENSIÓN	
15'	Esto es un abrazo
7.10	

1. DEFINICIÓN

Se trata de pasar dos mensajes en diferentes direcciones alrededor del círculo.

2. OBJETIVOS

Favorecer la distensión y estimular la concentración en el grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de los 6 años.

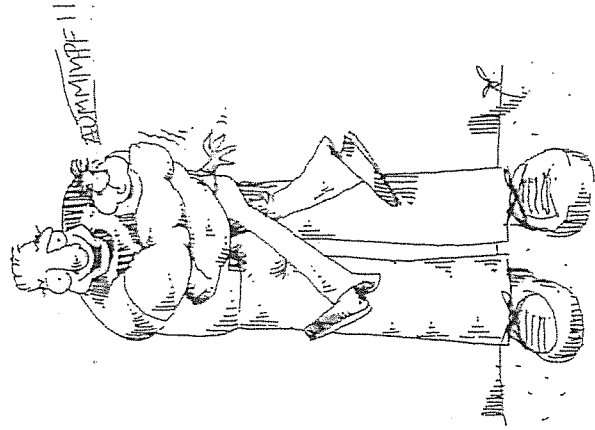
6. DESARROLLO

Todas las personas sentadas en círculo. La que comienza (A) dice a la 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 se lo da. C pregunta a B: "¿un qué?" y B le pregunta a A: "¿un qué?". A contesta a B: "un abrazo" y le da uno. B se vuelve a C y le dice: "un abrazo", y se lo da. Así sucesivamente. La que pregunta "¿un qué?", siempre vuelve a A, quien envía de nuevo los abrazos. Simultáneamente A manda por su izquierda otro mensaje y gesto: "esto es un beso" y se lo da, siguiendo la misma dinámica.

8. NOTAS

Cuando los abrazos y los besos comienzan a cruzarse en el otro extremo del círculo comienza el jaleo.

El mensaje y el gesto a pasar pueden modificarse (apretón de manos,...) según las características del grupo.



Juegos de DISTENSIÓN	
10'	Toca azul
7.11	

1. DEFINICIÓN

Se trata de que todo el mundo toque lo que propone una persona.

2. OBJETIVOS

Favorecer la distensión en el grupo y prepararlo para otras actividades.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase..., a partir de los 6 años.

6. DESARROLLO

Una persona anuncia "tocar azul" (u otro color u objeto). Las/os participantes deben tocar algo que lleve otra persona del color anunciado, o la zona o el objeto nombrados. Hay muchas posibilidades (p. ej., tocar una rodilla con el pulgar izquierdo...).

8. NOTAS

Una variante muy sugerente de llevar a cabo el juego es hacerlo a cámara lenta (especialmente con los niños más pequeños).


Otra posibilidad es no poder saltar justo lo anterior a lo que se nombra a continuación.

Juegos de DISTENSIÓN	
10'	La caja mágica
7.16	

1. **DEFINICIÓN**
Se trata de ir sacando diversas cosas de una caja de forma imaginaria.
2. **OBJETIVOS**
Estimular la imaginación y la capacidad gestual.
3. **PARTICIPANTES**
Grupo, clase..., a partir de los 3 años.
5. **CONSIGNAS DE PARTIDA**
De una caja mágica nosotros podemos sacar lo que queramos.
6. **DESARROLLO**
Las personas participantes se ponen en cucullas y se tapan la cabeza con las manos, metiendo la cara entre las piernas. El animador/a dice: "se abre la caja y de ella salen... (p. ej., motos)". Todas las participantes se incorporan e imitan el objeto mencionado. Cuando se dice: "se cierra la caja", todas vuelven a la posición inicial. Se vuelve a abrir la caja y ahora salen: perros, mariposas...
Se puede ir dejando que otras participantes x y saquen lo que ellas quieren.

Juegos de DISTENSIÓN	
15'	El albañil
7.17	

1. **DEFINICIÓN**
Una persona intentará paralizar al resto del grupo.
2. **OBJETIVOS**
Favorecer la distensión en el grupo con un ejercicio de movimiento.
3. **PARTICIPANTES**
Grupo, clase..., a partir de los 6 años.
5. **CONSIGNAS DE PARTIDA**
El/la albañil sólo se puede mover a lo largo de la franja que divide los dos campos. A cada palmada todo el mundo tiene que cambiar de campo, sin esperar.
6. **DESARROLLO**
Se divide el grupo en dos, situándose a ambos lados de un campo dividido por una franja. Una persona se sitúa en ésta, y a cada palmada que da las participantes de ambos grupos han de cambiarse de campo. El/la albañil, al tocar a alguna/s de las que se crucen por la franja con "cemento ultrarrápido", les convertirá en estatuas; de esta forma, cada vez le es más difícil parar a la gente. La última persona que quede, será el/la albañil del próximo juego.

	
Juegos de DISTENSIÓN	
15'	El inquilino
7.19	

1. DEFINICIÓN

Se trata de que una persona que está sola consiga entrar a formar parte de apartamentos formados por tríos.

2. OBJETIVOS

Pasar un rato divertido, con un ejercicio de movimiento.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.


5. CONSIGNAS DE PARTIDA

El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

6. DESARROLLO

Todos/as se colocan por tríos formando apartamentos. Para ello una persona se coloca frente a otra agarrándose de las manos, y la tercera se meterá en medio, rodeada por los brazos de las anteriores. La que está en el interior será el/la inquilino/a y las que están a sus lados serán la pared izquierda y derecha respectivamente.

La persona que queda sin apartamento (si el grupo es múltiplo de 3, el/la animador/a, y si hay dos sin apartamento, jugarán como una sola), para buscar sitio, puede decir una de estas cosas: **pared derecha, pared izquierda, inquilino o terremoto**. En los tres primeros casos, las personas que están haciendo el rol nombrado tienen que **cambiar de apartamento**, momento que debe aprovechar la que no tiene sitio para ocupar uno. En el caso de que diga terremoto, serán todos/as los que tienen que **cambiar** y formarse nuevos apartamentos. Continúa el juego las personas sin sitio.

	
Juegos de DISTENSIÓN	
15'	Azote
7.22	

1. DEFINICIÓN

Se trata de intentar tocar con el periódico a otra persona en las piernas antes de que se siente.

2. OBJETIVOS

Pasar un rato agradable. Hacer un ejercicio de movimiento.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Un periódico enrollado.

6. DESARROLLO

El grupo se sienta en círculo. Se pone el periódico sobre una silla situada en el centro del círculo. Quien comienza el juego (A) coge el periódico y toca con el periódico a otra persona (B) en las piernas. Rápidamente devuelve el periódico a la silla central y se sienta en su propia silla. La persona tocada (B) intenta coger el periódico y darle un azote a (A) en las piernas antes de que se siente. Si lo consigue (A) se queda en el centro. En caso contrario, (B) continúa el juego dando un azote a otra persona. Siempre hay que dejar bien colocado el periódico sobre la silla. En caso de que se caiga habrá que volver y colocarlo bien.

9. FUENTE

Tradicional.

Juegos de DISTENSIÓN	
10'	Cata-pum... chin-chin
	7.24

Juegos de DISTENSIÓN	
10'	Manos cruzadas
	7.25

1. DEFINICIÓN

Se trata de ir transmitiendo gestos y movimientos al ritmo de la música.

2. OBJETIVOS

Pasar un rato divertido. Favorecer la coordinación de movimientos.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase... a partir de 10 años.

6. DESARROLLO

Una persona comienza haciendo un gesto (por ejemplo, dar palmadas, chascar los dedos, darse golpes en la cabeza...) mientras dice: "cata-pum, cata-pum, cata-pum, chin-chin". Cada vez que diga la frase entera, cambia de gesto. El/la siguiente por su derecha, sin perder el ritmo va imitando los gestos del anterior, de forma que cuando la primera persona está haciendo su segundo gesto, él está haciendo el primero. De la misma manera, los/as demás se van incorporando por la derecha siempre imitando justo el gesto anterior que le ha pasado la persona de su izquierda. Así, hasta completar el círculo. Podemos repetirlo, cambiando el origen.



1. DEFINICIÓN

Se trata de pasar un mensaje sobre una mesa dando golpes con las manos.

2. OBJETIVOS

Pasar un rato agradable y distendido. Favorecer la concentración.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Mesa y sillas para todos/as los/as participantes.

6. DESARROLLO

Todos/as se sientan en círculo alrededor de una mesa, con las palmas de las manos posadas sobre la mesa. Todos/as pasan su mano derecha por encima de la izquierda del compañero/a que tienen a su derecha, de forma que queden todas las manos cruzadas. Una persona comienza dando un golpe con la mano sobre la mesa: ése es el mensaje, y todos/as van pasando por la derecha el mensaje, por orden riguroso, dando un golpe con la palma de la mano sobre la mesa. Si alguien da dos golpes, se cambia la dirección del mensaje. Es difícil no adelantarse por el efecto óptico de las manos cruzadas. ¿Cuánto tiempo conseguiremos mantener el mensaje sin equivocarnos?

9. FUENTE


Tradicional.

Juegos de DISTENSIÓN	
10'	Despertar en la jungla
	7,31

- DEFINICIÓN**
Se trata de imitar el sonido de un animal, aumentando progresivamente la intensidad.
- OBJETIVOS**
Liberar tensión. Descargar energía.
- PARTICIPANTES**
Grupo, clase,... a partir de 6 años.
- DESARROLLO**
Cada jugador/a elige un animal de la jungla. El/la animador/a invita a los/as jugadoras/es a imaginar que es de noche y que todos los animales están durmiendo. Con las primeras luces del día comienzan a despertar, moviéndose, estirándose y despezándose. Al mismo tiempo, van saludándose haciendo el ruido del animal elegido, al principio muy bajo y luego cada vez más fuerte, a medida que el día avanza. La mayor intensidad indica el punto del día de más actividad (cuanto más escándalo mejor). Posteriormente, los sonidos irán perdiendo fuerza hasta el silencio, que representará el ocaso del día.

Juegos de DISTENSIÓN	
10'	Disparates
	7,32

- DEFINICIÓN**
Consiste en hacer preguntas de compañero/a a compañero/a, sin que los/as demás las escuchen, para después unir preguntas y respuestas alternativamente.
- OBJETIVOS**
Crear un ambiente distendido. Desarrollar la imaginación.
- PARTICIPANTES**
Grupo, clase,... a partir de 6 años.
- CONSIGNAS DE PARTIDA**
Es muy importante que no se escuchen las preguntas ni las respuestas.
- DESARROLLO**
Sentados en círculo, quien inicia el juego hace una pregunta cualquiera a quien está a su izquierda, éste/a responde y a continuación hace su pregunta a quien está a su izquierda, que también le contesta. El juego continúa con la misma dinámica, hasta completar el círculo. A continuación comienzan a confeccionarse los disparates; para ello, cada persona dice la pregunta que le hizo el/la de su derecha y la respuesta que le dio el/la de su izquierda, hasta completar el círculo.
- FUENTE**
Tradicional.

	Juegos de DISTENSIÓN	
	10'	Director/a de orquesta
		7,34

1. DEFINICIÓN

Una persona intenta averiguar quién es el/la director/a de la orquesta.

2. OBJETIVOS

Crear un ambiente de distensión. Facilitar el sentido del ritmo. Estimular la concentración.

3. PARTICIPANTES

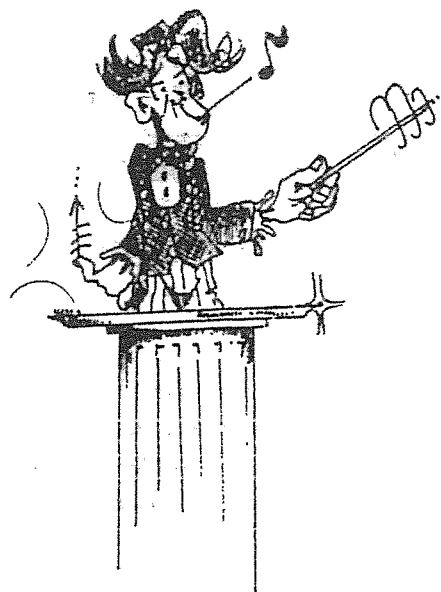
Grupo, clase,... a partir de 6 años.

5 CONSIGNAS DE PARTIDA

Una persona sale de la habitación. Mientras los/as componentes del grupo, en círculo, eligen a un/a director/a de orquesta. Éste será el que dirija los movimientos y ritmos, y los demás le imitarán.

6. DESARROLLO

Se llama a la persona que salió que se coloca en el centro del círculo. Tanto el/la director/á como los/as demás jugadores/as deben hacer sus movimientos con el mayor disimulo para que aquel/la no sea descubier-to/a, o para que se retrase el mayor tiempo posible. El/la director/a irá cambiando los movimientos y el que está en el centro intentará descubrirlo. Si lo consigue, o se cansa el/la director/a, ésta saldrá de la habitación para proseguir el juego con un/a nuevo/a director/a.



9. FUENTE

Tradicional.

