

**MINISTERIO
DE EDUCACIÓN**

DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

LIBRO #1

educación
Física

PARA TODA LA VIDA

JUEGOS PARA TODA LA VIDA

INDICE

Presentación	5	20. ¿Qué sé yo, Quién es?	30
Objetivo Educativos	6	21. El Risk	32
Programa sugerido	8	22. El Amigo Desconocido	33
Guía de juegos	9	23. La Persona Fantasma	34
Organización		24. Presión del Ambiente	35
JUEGOS PEDAGÓGICOS		25. Cuestionarios de Valores	36
1. Personajes	10	26. Los Sentimientos	37
2. Dominó	11	27. El Agua Mágica	38
3. Formando los Números	12	28. Un Viaje a la Fantasía	39
4. Acierta	13	29. Las Estrellas	40
5. Póquer de Números	13	30. Las Constelaciones	42
6. Lotería Humana	14	31. Los Nombres Escritos	43
7. Buscando la Respuesta	15	32. Debate en Globo	44
JUEGOS DE VALORES		JUEGOS EN RELEVOS	46
8. Juegos de Expresiones y Valores	18	33. Halemos la Serpiente	48
9. Los Avioncitos	19	34. Llevemos el Pañuelo	49
10. Manifestación de Pancartas	20	35. La Pelota entre las Piernas	50
11. Aviso Publicitario	21	36. Amarrados	50
12. El Delegado	22	37. Relevos de Zapatos	51
13. Conocimiento por Intuición	23	38. Kim de Relevos	51
14. Los Símbolos	24	39. Pasemos el Agua	52
15. La Casa	25	40. Vestirse	52
16. El Trueque de un Secreto	26	41. Los Esclavos	53
17. Ojos Claros y Positivos	27	42. La Pita mas Grande	53
18. El Muerto	28	43. Explosivo	54
19. El Cofre	29	44. El Comelón	54
		45. Corriendo sin Ver	55
		46. El Rompecabezas	55
		47. La Bomba	56
		48. La Paso	56
		49. Buscando en la Nieve	57
		50. Entre Vejigas	57
		51. Rodando con la Vejiga	58
		52. Carrera de Pajillas	58
		53. Comiendo la Manzana	59
		JUEGOS EN CÍRCULO	60
		54. Pato o Gallina	62
		55. Mojado	62
		56. El Tesoro del Pirata	63
		57. Veneno	63

58.	Cincho Caliente	64	96.	Matado	91
59.	El Bueno y El Malo	64	97.	¿ Te Gusta mi Vecino ?	91
60.	Pelea de Gallitos	65	98.	Acecho Mutuo	92
61.	Pinocho Dice	65	99.	Adivina al Ruidoso	93
62.	Hermanos	66	100.	El Fugitivo	94
63.	Pelea de Lagartijas	66	101.	El Guía Ideal	95
64.	Conociendo mi Ciudad	67	102.	El Mundo al Revés	95
65.	El Puntito	68	103.	Fútbol con Preguntas	96
JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES			104.	La Caza de la Culebra	96
66.	Estrella	70	105.	Juego de Gordos	97
67.	Quita Cola	72	106.	Abrazos Musicales	97
68.	El Rey Pide	72	107.	Estatuas	98
69.	Carrera de Gusanos	73	108.	Control Personal	98
70.	Torpedos	73	109.	Corro de Nombres	99
71.	Aeropuerto	74	110.	Eficiencia Máxima	99
72.	Machucando	74	111.	El Escultor	100
73.	Pasando la Pelota	75	112.	Mi Espejo	100
74.	Argolla Maya	75	113.	Entrevistas Mutuas	101
75.	El Rally	76	114.	Pelota al Aire	101
76.	Llenando la Cubeta	77	115.	Rescate del Tesoro	102
77.	Un Limón y Medio Limón	79	116.	Una Torre Alta, firme y Hermosa	102
78.	Manos Calientes	79	117.	Caín y Abel	103
79.	Carretillas Humanas	80	118.	Telaraña	103
80.	El Robo de la Bandera	80	119.	Alfombra Mágica	104
81.	Caballitos Humanos	81	120.	Múltiplos	104
82.	Sillas Humanas	81	121.	Calles y Avenidas	105
83.	Tractor Humano	82	122.	Los Tres Mosqueteros	106
84.	Carrera de Cien Pies al Revés	82	123.	Mix Musical	106
85.	Carrera de Hojas	83	124.	Mejor Actor	107
86.	Carrera de Frijoles	84	125.	El Cartero	108
87.	Cazadores, Sabuesos y Venados	84	126.	Amigo (a)	110
88.	Cinchada en Cruz	85	127.	Bibliografía	111
89.	Conquista del Círculo	85			
90.	Gusano Ciego	86			
91.	Dibujos en Equipo	86			
92.	El Bateador Loco	87			
93.	El Pitador	88			
94.	Escondiendo mi Número	89			
95.	Las Cuatro Esquinas	90			

PRESENTACIÓN

El presente trabajo es un cúmulo de experiencias de muchos años en el área de recreación en nuestro país. La Recreación es la base fundamental de la Educación Física, y por tal motivo me he comprometido a elaborar este manual de acuerdo a la experiencia, a los seminarios, estudios y a la necesidad de nuestra población escolar de jugar.

Este libro denominado **“125 JUEGOS PARA TODA LA VIDA”**, que servirá de guía, para los maestros y maestras, profesionales y personajes que estén identificados y comprometidos a ejecutar una **RECREACIÓN - EDUCATIVA** y a permitir a nuestros niños y jóvenes desarrollarse de manera integral por medio del juego.

Los juegos que se encuentran en este libro, cuentan con **OBJETIVOS EDUCATIVOS y ÁREAS DE CRECIMIENTO PERSONAL** para desarrollar los valores y el pensamiento crítico y reflexivo.

Dentro de las áreas de crecimiento se pueden mencionar:

- **Corporalidad**
- **Creatividad**
- **Carácter**
- **Sociabilidad**
- **Afectividad**
- **Espiritualidad**

Estas áreas permiten una armonía integradora que comprende el desarrollo del cuerpo, la estimulación de la creatividad, la formación del carácter, la orientación de los afectos, el sentido de los otros y el encuentro con Dios.

A partir del trabajo que realizo en el Ministerio de Educación, a través de la Dirección General de Educación Física, he podido observar la ardua tarea que se proponen en contribuir al desarrollo integral de la personalidad de los niños y jóvenes, suscitando, formando y dando la oportunidad de pleno despliegue a la variedad de expresiones de la persona y que incida en ellos **“para toda la vida”**, mediante juegos, principios y valores.

El juego es sumamente importante para los niños y niñas, pues es la manera en que ellos aprenden sobre sí mismos y sobre el mundo. Por medio de este, ellos y ellas aprenden de manera natural; el juego es tan importante como comer y dormir. Cuando los niños

juegan no sólo aprenden conceptos fundamentales que forman la base del aprendizaje académico posterior, sino que también aprenden habilidades sociales.

Socialmente, el juego permite desarrollar sus destrezas de liderazgo y les permite seguir su propio ritmo. Usualmente los niños crean sus propios juegos y reglas. Los niños y niñas se involucrarán más en juegos físicos y sociales al aire libre que en un establecimiento estructurado bajo techo. Ellos pueden usar su imaginación, lo cual se convierte en otra experiencia de aprendizaje.

El juego refleja el pensamiento, el conocimiento, los sentimientos y las capacidades de los niños y niñas. Consecuentemente, conforme los niños y las niñas crecen, su juego se vuelve más complejo. A través del juego los menores revelan al educador, su genuino carácter, sus defectos y virtudes.

A través del juego se pueden inculcar muchos principios y valores: generosidad, dominio de sí mismo, entusiasmo, fortaleza, valentía, autodisciplina, capacidad de liderazgo, altruismo.

Por lo anterior, se debe tomar en consideración que el juego es uno de los elementos esenciales de la recreación, siendo esta la base fundamental de la Educación Física.

Reconociendo al niño como ser inteligente que puede lograr por sí mismo la realización de sus sueños personales, proponemos contribuir a desarrollar su capacidad de pensar, innovar y utilizar la información de manera original y relevante con la presentación de **“125 Juegos Para Toda La Vida”**.

Edgar Roberto Polanco García
Coordinador de Recreación
DIGEF

OBJETIVO EDUCATIVOS

Son aquellos que están encaminados a conformar aspectos más trascendentales de la personalidad de los educandos, tales como sentimientos, valores, convicciones, etc.

Los objetivos que se trabajan, abarcan las siguientes áreas de crecimiento

Área de Corporalidad: Que descubran y respeten su cuerpo a través del Juego.

Área de Creatividad: Que utilicen su ingenio e imaginación por medio de la recreación y sean capaces de generar estrategias que permitan el logro de sus metas.

Área de Carácter: Que participen en actividades que les ayuden a reafirmar su liderazgo y el trabajo en equipo.

Área de Afectividad: Que abran su corazón y expresen sus experiencias con respecto a los sentimientos.

Área de Sociabilidad: Que convivan y acepten a sus compañeros en los diferentes juegos y actividades recreativas, que se inicien en el cumplimiento de normas y respeto a la diversidad.

Área de Espiritualidad: Que busquen siempre a Dios en forma personal y comunitaria.



PROGRAMA SUGERIDO

HORA	ACTIVIDAD	RESPONSABLE
00:00	Llamada y Espiritualidad	Monitor
00:10	Organización por grupos e información	Monitor
00:20	Juego “Rompe Hielo”	Monitor
00:50	Juegos de Relevos	Monitor
01:15	Dinámicas y Juegos Competitivos	Monitor
02:40	Mensaje sobre un Valor Humano	Monitor
03:10	Comentarios y Evaluación	Monitor
03:30	Fin de la actividad	Monitor

GUÍA DE JUEGOS





Organización:

Se conforma grupos de 10 participantes máximo y un mínimo de 8, ellos eligen a un representante o líder del grupo y también le ponen nombre al grupo (de preferencia el nombre de un animal o personaje).

El éxito de las actividades es dar puntos por las mismas e informar quién gana en cada una de ellas.

Esto motiva y hace que los grupos se esfuercen y trabajen más en equipo.

P 10

OBJETIVOS

Fomentar la agilidad mental, que aprendan el programa de la materia.



MATERIALES

Cartulina o cartón reciclado, goma, recortes de periódicos, revistas o dibujos.



JUEGOS PEDAGÓGICOS

PERSONAJES:

1.

Este juego puede servir para enseñar Estudios Sociales, Ciencias Naturales, Geografía y otras clases que tengan el objetivo de una enseñanza visual y de memorización.

Elaboración: Se pegan en papel cartón, cartulina, papel reciclado y de prensa, personajes del tema de la materia con otros personajes como: artistas, cantantes, deportistas, políticos, personalidades religiosas y otros. Estos personajes los puedes encontrar en: revistas, periódicos, láminas o dibujarlos, además de los temas de estudio que quieres enseñar a los alumnos.

Desarrollo: Se forman los participantes en fila, según los grupos ya organizados. Cuando se da la señal, sale de uno en uno hasta donde están las cartas. Cuando llega, le dice al monitor quién es el personaje, si acierta se lleva la carta, si nó, se regresa a su lugar sin la carta y le dá la mano al siguiente compañero. Gana el equipo que tenga más cartas de los personajes.



P

11

JUEGOS PEDAGÓGICOS

DOMINÓ:

2.

Éste se realiza con las mismas reglas del juego de dominó, sólo que puede ser una actividad en equipo y se realiza según el orden que se tenga. Puede ser pasivo o activo, con esta actividad puedes enseñar las tablas de multiplicar, la suma, la resta y la división, de acuerdo con tu creatividad. En lugar de la numeración en puntos se coloca un número, para ser multiplicado por otro. Y en la otra parte de la carta se anota el resultado de una operación que no sea el que pertenece a esa carta. Ver ejemplo de abajo.

EJEMPLO:

A

3 X 5

Son los números multiplicadores y estos se pueden colocar en el lugar donde aparezca el resultado que es 15.

B

45

Aparece el resultado 45, éste se coloca donde exista los multiplicadores que pueden ser: 9×5 o 5×9

OBJETIVOS

Inculcar la enseñanza por medio del juego, fomentar la creatividad.

MATERIALES

Cartulina, papel o cartón y marcadores.

RECOMENDACIONES

Se recomienda realizar este juego con todas las tablas de multiplicar, repasándolas competitivamente. Queda a criterio el desarrollo de la actividad.

P

12

OBJETIVOS

Estimular el aprendizaje, trabajo en equipo y fomentar la agilidad mental.

MATERIALES

Cartulina o cartón desechable, marcadores.



JUEGOS PEDAGÓGICOS

**FORMANDO
LOS NÚMEROS**

3.

Este juego puede ser utilizado para la enseñanza de las numeraciones, las tablas de multiplicar, suma, resta y división.

¿Como Elaborarlo?: En cartulina o papel cartón y con marcadores, hacen un juego para cada equipo, con la numeración del 0 al 9.

Desarrollo de la Actividad: Ya que cada equipo tiene su juego de números, el monitor, les pide que formen una numeración. Ejemplo: que forme la cantidad de: 20 - 194 - 1,345 - 13,247 - 2,315,967 u otra cantidad. Cada equipo pasa a formarse a donde el monitor lo indique y los participantes formarán la cantidad mencionada. El primero que termine en completarla es el ganador.

Utilizando como Juego Pedagógico: Se puede utilizar con las sumas, restas, divisiones y con las multiplicaciones. Ejemplo: El monitor dice 16 más 18, la respuesta que es 34, pasan los integrantes que tengan ese número y lo conforman.

Lo pueden hacer con división, multiplicación, resta, poniendo siempre el resultado donde el monitor lo indique. Gana el grupo que lo haga correcto y de primero.



JUEGOS PEDAGÓGICOS



ACIERTA:

4.

Este juego consiste que en una hoja con objetos ya dibujados, se coloca en un lugar estratégico, se le dá a cada equipo una hoja igual sólo que en blanco, en los cuadros, en blanco. En forma de relevos van pasando cada integrante de cada equipo y anota el dibujo o frase en el lugar correcto de su cuadro. Gana el equipo que acierte más y que termine de primero.

Utilizando como Juego Pedagógico: En los cuadros se anotan o se dibuja los temas que se está estudiando, siempre mezclados con frases de los valores humanos o con dibujos que den un mensaje y que los participantes los puedan hacer. Gana quién acierte más o todas.

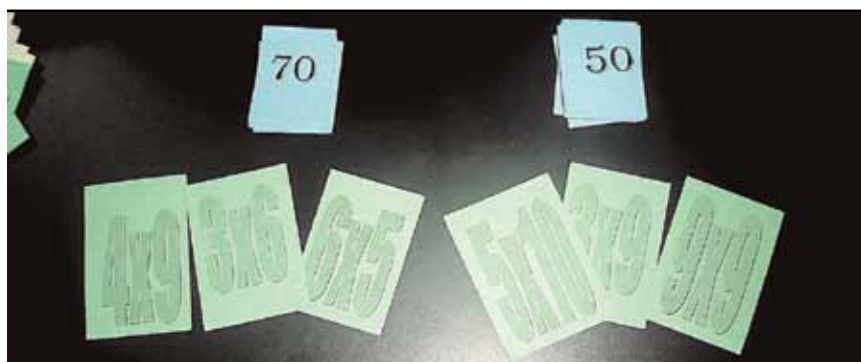
P
13

OBJETIVOS

Que memoricen, aprendan el concepto, fomentar el trabajo en equipo.

MATERIALES

Papel bond y lapicero



POKAR DE
NÚMERO

5.

Este juego sirve para estimular el aprendizaje a los niños sobre las tablas de multiplicar, jugando en forma de pokar.

Desarrollo de la Actividad: Se utilizan naipes hechos de cartulina de diferentes colores, unas donde existen números que están multiplicando y otros que son los resultados de las multiplicaciones que están en otro color. Se le entrega una cantidad de 5 cartas a cada participante (cartas multiplicadoras), se coloca un poso de las cartas que tienen resultados. En orden se van destapando las cartas de resultados y el que tenga el número multiplicador toma la carta del resultado, siempre llevando un orden de a quién le va tocando. Gana el participante que tengan mas cartas de resultados.

OBJETIVOS

Estimular por medio de este juego el aprendizaje, la agilidad mental y el desarrollo corporal.

MATERIALES

Cartulina de diferentes colores, marcadores o impresora.

P

14

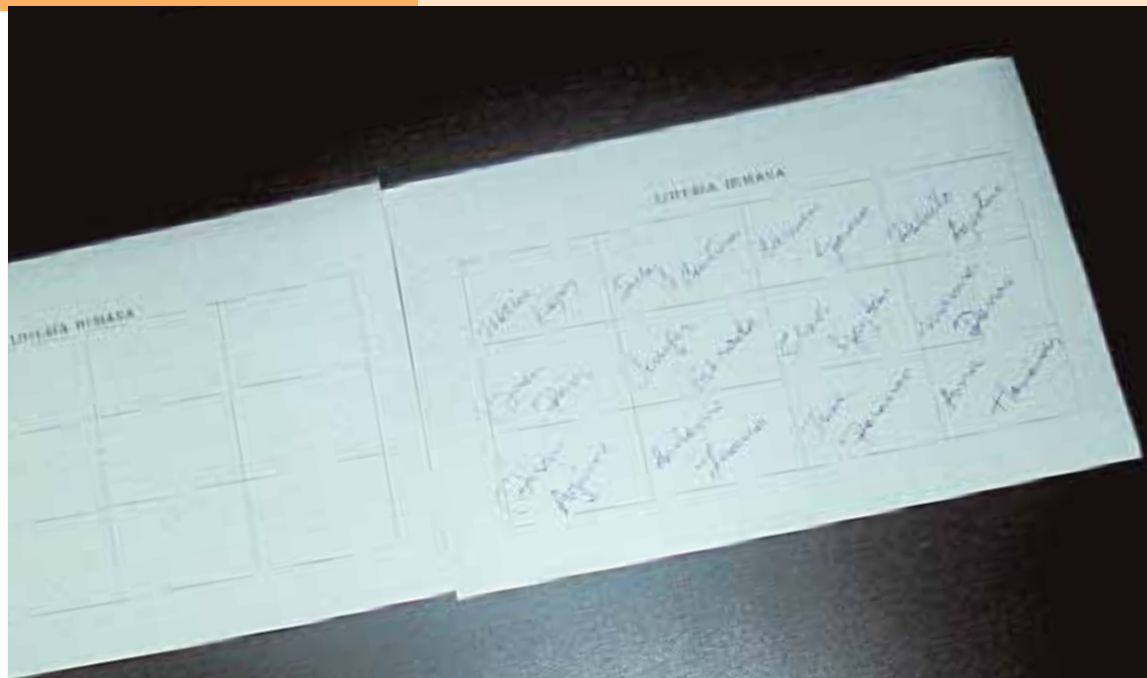
OBJETIVOS

Por medio del juego los participantes logran captar mas el tema de la clase, que dialoguen sobre el mismo y entre ellos se ayuden.

Fomentar la sociabilidad.

MATERIALES

Hojas de papel bond, lapicero
una bolsa, gorra
o caja pequeña.



JUEGOS PEDAGÓGICOS

LOTERÍA
HUMANA

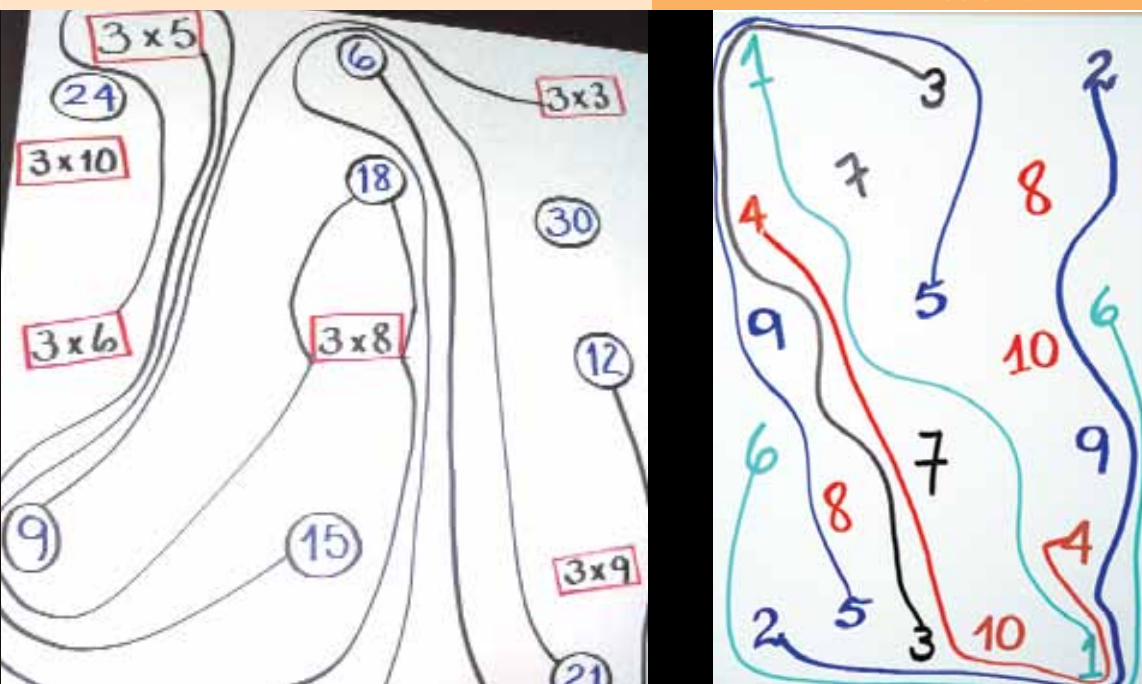
6.

Este juego se utiliza para la presentación de los que participan en una reunión, donde a cada participante al inicio se le dá un papelito que anotan su nombre y posteriormente se le dá un cartón en blanco, que durante un tiempo de 40 segundos que se dá para anotar y presentarse con otros compañeros y anote su nombre, ambos lo colocan los cuadros en blanco del cartón de la lotería que se les dá y se aprovecha en presentarse y platicar de cosas personales.

Luego de una bolsa se van sacando los papelitos donde anotaron su nombre y apellido, que se le dió al inicio de la actividad, cada uno se va calificando o marcando los nombres que tiene en su cartón, el primero que termine gana la lotería.

Utilizándolo como juego Pedagógico: Cada participante al inicio de la actividad entrega un papelito con el dato de una pregunta del concepto de lo estudiado de acuerdo a la clase que se va a jugar. Posteriormente cada uno lleva su dato y se junta con su compañero, anotando la frase que el compañero le diga (Que es la misma que anotó en el papelito). Cuando terminen de llenar los cartones van sacando los papelitos y juegan de lotería, sólo que cuando sacan el papelito, la persona que lo anotó informa sobre el concepto de la misma, cada quién va anotando o marcando su concepto en el cartón. Gana la persona que termine primero y acierte los conceptos.

P 15



JUEGOS PEDAGÓGICOS

BUSCANDO LA
RESPUESTA

7.

Te recuerdas del famoso juego que desde niño lo hacíamos, que era o es llamado mata coche o tripa de coche, donde se utilizaban los números del uno al diez. Este juego lo he convertido en un juego pedagógico, enseñándoles a los niños las tablas de multiplicar.

Desarrollo Pedagógico: Esta actividad se efectúa con las tablas de multiplicar, suma, resta, personajes de historia etc. ejemplo: trabajaremos con las tablas de multiplicar del 3: En una hoja de papel bond, cartulina de tamaño oficio o más grande se van anotando los números multiplicadores de un color y encerrados en un cuadro, y los resultados de otro color encerrados en un círculo. Luego cada niño tratará de trazar una línea del multiplicador al resultado, sin tocar nada. Gana quién sepa las tablas y no toque línea ni números.

OBJETIVOS

Incentivar el aprendizaje por medio del juego.

MATERIALES

Cartulina,
marcadores.





JUEGOS DE VALORES

V

18

OBJETIVOS

Fomentar el carácter, obtener opiniones profundas y fundamentadas.

MATERIALES

Ninguno.



JUEGOS DE VALORES

JUEGOS DE EXPRESIONES Y VALORES

8.

Desarrollo: Es una dinámica muy sencilla: necesitamos un espacio despejado, que separemos con una línea en el suelo, como un campo de fútbol. Una de las áreas separadas por la línea, que será la zona del “sí” o “verdadero”, la otra la zona del “no” o “falso”. El juego consiste en hacer afirmaciones que requieran estar a favor o en contra, como: “El fútbol es el mejor deporte”. Al escuchar cada frase, los chicos deben ir corriendo a la zona que representa su opinión. Los indecisos deben quedarse encima de la línea divisoria. Para que el juego sea útil, empezaremos con frases triviales. Poco a poco, introducimos aquellas que nos interesa debatir. Y cuando llegamos a ellas pedimos uno a uno algunos de los jugadores que expliquen por qué han elegido su respuesta, (alternando las preguntas, a uno que dice sí, a otro que dice nó, a un indeciso...). Antes o después, las intervenciones se convierten en réplicas. Así, conseguimos que debatan entre ellos no hay ganadores.



JUEGOS DE VALORES

LOS
AVIONCITOS

9.

Desarrollo: Los participantes sintetizarán sus conclusiones personales sobre un tema por escrito, en las alas de un avión de papel que ellos mismos confeccionarán. Después de escribirlas harán volar los avioncitos, arrojándolos hacia otros miembros del grupo. La idea está en que cada uno que reciba un avioncito, lo lea y lo vuelva a arrojar. Así de manera ágil y muy dinámica, todos los miembros del grupo tendrán oportunidad de leer las opiniones de los demás.

V

19

OBJETIVOS

Poner en común algunas conclusiones personales sobre un tema determinado

MATERIALES

Papel Carta y
Marcadores
de Color o
Bolígrafos



V 20

OBJETIVOS

Poner en común algunas conclusiones de trabajos en pequeños grupos.

MATERIALES

Papel afiche, listones de madera o palos de escoba y marcadores de color.



JUEGOS DE VALORES

**MANIFESTACIÓN
DE PANCARTAS:**

10

Desarrollo: El grupo expondrá en la plenaria la idea central de sus conclusiones a través de la realización de pancartas en las cuales expresarán las ideas que surgieron. Visualmente hay que convertir el salón de reunión en una manifestación pública, donde los diversos grupos llevan sus carteles y consignas.

Ej.: “Queremos un mayor compromiso de nuestra parte para dedicarnos a la planificación de las clases”. “Tenemos que reunirnos más a menudo”. “Es necesario que haya un jefe de departamento por materias afines”, etc. Es decir, buscar par el tipo de conclusiones, el mensaje apropiado para la ocasión. Las pancartas se muestran y se gritan las consignas por turno.





21

OBJETIVOS

Poner en común algunas conclusiones de trabajos en pequeños grupos.

MATERIALES

Papel Afiche y marcadores de color.

**AVISO
PUBLICITARIO:**

11

Desarrollo: El grupo expondrá en la plenaria la idea central de sus conclusiones a través de la redacción de un aviso publicitario en el cuál expresará con palabras vendedoras las ideas que surgieron. Con el estilo propio de los avisos publicitarios, el grupo tratará de transmitir a los demás los puntos esenciales conversados durante el trabajo en equipo.

El aviso se escribirá y dibujará en el papel de manera que pueda exponerse delante de todos para su lectura y eventual explicación (si es requerida por el grupo grande). Si hay posibilidades se ofrecerán revistas para recortar imágenes o fotografías que acompañen el mensaje.



V

22

OBJETIVOS

Poner en común algunas conclusiones de trabajos en pequeños grupos.

MATERIALES

Ninguno



JUEGOS DE VALORES

EL DELGADO

12

Desarrollo: Varios grupos han trabajado un mismo tema y han sacado sus conclusiones.

En lugar de hacer una puesta en común, el secretario del grupo 1 se traslada al grupo 2, el del 2 al 3 y así sucesivamente hasta el último de los grupos formados que enviará su delegado al primer grupo.

En cada grupo habrá un tiempo para que el secretario exponga las conclusiones y escuche de los demás si hubo coincidencias con la elaboración que ellos han hecho.

Se puede pedir una nueva rotación de secretarios tantas veces como lo permita el tiempo y el tema abordado.



JUEGOS DE VALORES

CONOCIMIENTO
POR INTUICIÓN

13

Desarrollo: Se reparte una tarjeta en blanco a cada uno de los participantes y se les pide que escriban cinco características de sí mismo sin mencionar su nombre o trabajo actual. Se puede escribir, por ejemplo, alguna cualidad, aptitud, defecto, etc. Las tarjetas se ponen después en una caja o recipiente que estará en el centro del salón. Se mezclan las tarjetas y un participante pasa al centro, toma una de ellas, la lee en voz alta y trata de descubrir a qué persona corresponde dicha tarjeta. Se le da dos oportunidades para descubrir a la persona. Si no logra hacerlo el dueño de la tarjeta se descubre y éste pasa al centro para leer otra tarjeta y adivinar de quién es.

V

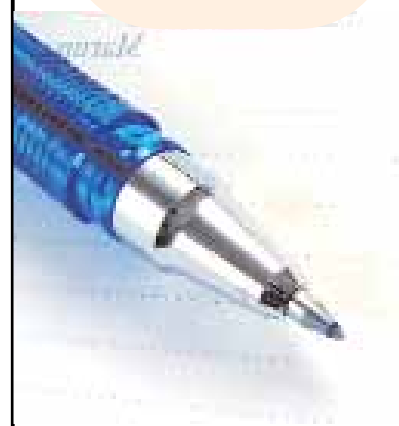
23

OBJETIVOS

El conocimiento mutuo.

MATERIALES

Cartulina,
lapicero o
marcador



V

24

OBJETIVOS

Crear un clima de confianza y comunicación interpersonal en el grupo, descubrir los aspectos positivos que existen en los demás.

MATERIALES

Una hoja de papel para cada uno y lo necesario para escribir.

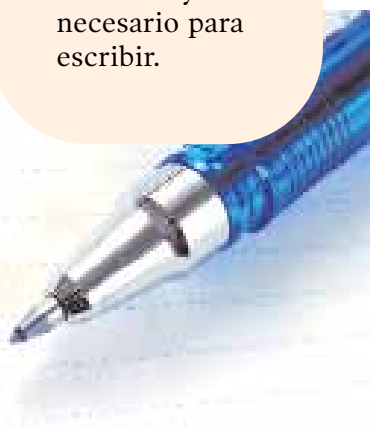


JUEGOS DE VALORES

LOS SÍMBOLOS

14

Desarrollo: Durante unos minutos, están todos en silencio, mientras cada uno escoge los símbolos que mejor representan a cada uno de sus compañeros (características positivas). Luego se procede por orden. Todos van diciendo el símbolo que han representado a uno de los del grupo. El interesado toma nota y hace su propia constelación de símbolos, con las notas que ha tomado. Luego se procede del mismo modo con cada uno de los demás miembros del grupo. Cuando todos han terminado, se tiene un intercambio sobre lo que a cada uno le han dicho. Cómo se ve él; si está de acuerdo, si está en desacuerdo; si le han dicho cosas que nunca había pensado, etc.





JUEGOS DE VALORES

LA CASA

15

Desarrollo: Cada uno buscará un objeto que sirva de ficha. Colocará ésta sobre el papel y dibujará alrededor una casa. El que empieza tira el dado. Si sale 4, dibujará cuatro casillas a partir de su casa y colocará su ficha en la cuarta. En esta casilla tiene que poner una prenda muy general (Por ejemplo, contar un sentimiento, un corto episodio del pasado, etc...) que escribirá junto a la casilla. Los siguientes jugadores irán sucesivamente tirando el dado y cayendo en las casillas ya escritas o haciendo nuevas. Si la casilla en la que caen está vacía, obrarán como el primer participante. Si aquella tiene mensaje, deberán halar sobre el ya puesto. Tienen que llegar a formar un circuito cerrado.

V

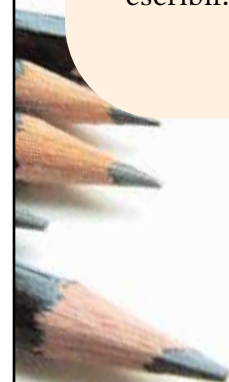
25

OBJETIVOS

Crear un clima de confianza y comunicación interpersonal en el grupo, descubrir los aspectos positivos que existen en los demás.

MATERIALES

Una hoja de papel para cada uno y lo necesario para escribir.



V

26

OBJETIVOS

Crear mayor capacidad de simpatía entre los distintos participantes o miembros del grupo.

MATERIALES

Papel bond, lapicero una caja o bolsa.



JUEGOS DE VALORES

EL TRUEQUE
DE UN
SECRETO

16

Desarrollo: El animador distribuye un papel a cada uno. Los participantes deben escribir en él, con toda sinceridad, una dificultad o problema, que tienen (sea en relación con sus padres, sea en la comunicación e integración en el grupo, sea en su vida personal..), y que no se atreven o no les agrada exponerlo oralmente en público. El animador recomienda que disimulen la letra para que no se sepa quién es el autor.

Todos doblan el papel de forma idéntica y, una vez recogidos, se mezclan y se distribuye un papel a cada participante. El animador pide que cada uno asuma el problema que ha aparecido en el papel que le ha tocado y que lo haga como si él mismo fuera el autor, esforzándose por comprenderlo. Cada uno lee en voz alta el problema utilizando la primera persona "yo" y haciendo las adaptaciones necesarias. Y, a continuación, aporta su solución. Al explicar el problema a los otros, cada uno deberá personalizarlo, vivirlo... Durante la exposición no se permiten debates ni preguntas. Una vez que cada uno haya expuesto el problema que le ha tocado, el animador dirige un debate sobre las reacciones y sentimiento, formulando preguntas como estas:

- ¿Cómo te sentiste al describir tu problema?
- ¿Cómo te sentiste al exponer el problema del otro?
- ¿Cómo te sentiste cuando el otro relataba tu problema?
- A tu parecer, ¿comprendió el otro bien tu problema?
- Consiguió ponerse en tu situación?
- ¿Crees que tú llegaste a comprender el problema del otro?
- ¿Cómo te sentiste en relación con los demás miembros del grupo?
- ¿Qué has aprendido de este ejercicio?





JUEGOS DE VALORES

OJOS CLAROS
Y POSITIVOS

17

Desarrollo: El monitor hace una breve introducción haciendo notar cómo en la vida diaria, la inmensa mayoría de las veces observamos más los defectos que las cualidades de los demás. Hoy vamos a mirar al compañero con ojos claros y positivos. El se lo merece; además así podremos ver algo que hasta ahora no hemos apreciado tanto.

1. El monitor distribuye un papel a cada uno y cada cual escribe en ellas las tres cualidades o rasgos positivos que a su parecer, caracterizan mejor a su compañero de la derecha, el papel es totalmente anónimo. Por ello, todos han de ser del mismo tamaño y color, no deberá constar el nombre de la persona que escribe, ni el de la persona que tiene a su derecha.
2. A continuación, el monitor pide a todos que doblen su papel; se recogen, se mezclan y las vuelve a distribuir dando una a cada uno.
3. Hecha la redistribución, cada uno lee en voz alta las cualidades que constan en el papel que le ha tocado y se lo asignará a la persona del grupo que a su entender, se ajusta mejor a esas cualidades, sólo puede asignarse a una persona y se manifiesta brevemente por qué ve en él esas cualidades. Puede suceder que una misma persona del grupo sea señalada más de una vez como portadora de las cualidades. Por eso al final, cada uno dirá públicamente las cualidades que él asignó a la persona de su derecha.
4. Al final, se tiene un diálogo sobre lo vivido en la marcha del ejercicio: lo descubierto, lo sentido, etc.

V

27

OBJETIVOS

Concientizar a los miembros del grupo la importancia de observar las cualidades de las otras personas. Darse cuenta de lo positivo que hay en las personas y que muchas veces nos pasa desapercibido. Que las personas descubran cualidades hasta ahora ignoradas por ellas mismas.

MATERIALES

Hojas de papel bond y lapicero o marcadores.

V

28

OBJETIVOS

Crece como persona desde la crítica constructiva.

MATERIALES

Hojas de papel bond, sabana y lapicero.



JUEGOS DE VALORES

EL MUERTO

18

Desarrollo: Todos los participantes se colocan en círculo, mientras uno de los integrantes está acostado cubierto por la sabana (simulando estar muerto) y se responden las siguientes preguntas.

- Que es lo positivo que tenía la persona que se encuentra acostada ?
- Que es lo negativo que tenía la persona que se encuentra acostada?
- Que propongo para reducir sus cualidades negativas ?

Cuando todos los integrantes del grupo hayan pasado se les entregarán las hojas que llenaron los(as) secretarios(as). Haciéndoles la observación que lo ahí escrito son sólo propuestas y que en ellos está el tomarlas o dejarlas.





JUEGOS DE VALORES

EL COFRE

19

Desarrollo: Al comenzar, se les entrega a cada persona una hoja con un dibujo de un cofre, se les explica que ese es el cofre de los recuerdos y que ahí deben colocar cinco acontecimientos que le hayan acercado a Dios. Cuando cada uno ya los escribió, se forman parejas y cada uno le explica a su compañero sus tesoros. Al terminar, se cambian los cofres con el de su compañero. Cuando todas las parejas terminaron, cada uno va a contar los recuerdos de su compañero. Así con todos hasta llegar al último.

V

29

OBJETIVOS

Ayudar a objetivar la experiencia de Dios.

MATERIALES

Hojas de papel bond y lapicero.



V

30



JUEGOS DE VALORES

¿QUE
SE YO,
QUIEN ES?

20

Desarrollo: Se reparten a los participantes unas hojitas pequeñas, en las que escriben su nombre. Se recogen las hojas y se vuelven a repartir, a suertes: a cada uno le toca el nombre de un compañero.

Cada uno ha de hacer la presentación del compañero que le ha caído en suerte. Para ello se pregunta: «¿qué sé yo de él?», y lo escribe. Como orientación puede servir el siguiente guión:

- Cómo es (cualidades, defectos...)
- Cómo piensa (ideas políticas, religiosas, sociales...)
- Cómo se relaciona (muchos o pocos amigos, se mantiene en grupos cerrados...)
- Cómo trabaja (responsable en su trabajo, estudia, es perezoso...).

Luego trata de recoger la mayor información posible entre los restantes compañeros. Toma nota de ella.



31

OBJETIVOS

Conocerse mas profundamente

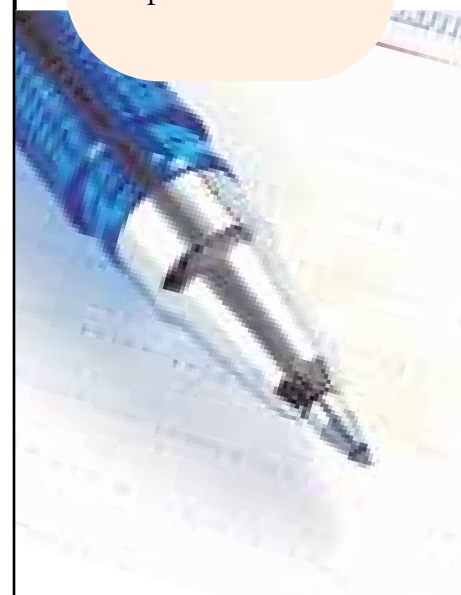
MATERIALES

Papel bond y lapicero.

Finalmente, prepara tres preguntas para hacer al compañero (puede consultar con otros sobre las preguntas que convenga hacerle). Se darán por escrito al interesado para que las prepare. Las preguntas pueden referirse a: lo que piensa de él mismo, sus deseos, su futuro, sus ideas, valores, miedos, su comportamiento...

Cada uno presenta al compañero ante el gran grupo. El interesado escucha sin intervenir; puede tomar nota de lo que desee.

El que ha sido presentado completa su presentación: primeramente corrige lo que crea oportuno de lo que el compañero ha dicho de él. Añade luego lo que le parezca, lo que hubiere deseado que se dijera de él. Finalmente contesta a las preguntas que le haya formulado el compañero. Dése siempre libertad para dejar de responder a alguna pregunta si el interesado tiene inconveniente.



V

32

OBJETIVOS

Lograr un mayor conocimiento entre los miembros del grupo. Medir el grado de conocimiento que poseen los unos sobre los otros, es decir saber si se conocen.

MATERIALES

Cartulina o papel bond y lapicero



JUEGOS DE VALORES

EL RISK

21

Desarrollo: Dibujar sobre la cartulina o el papel continuo un mapamundi (o similar), dividir las regiones terrestres en tantas como participantes. Asignar un nombre a cada territorio usando los nombres de los participantes. Dividir a los participantes en 2 o más grupos. Uno de los equipos (es indiferente), comienza atacando desde uno de sus territorios a otro territorio de otro grupo.

Por ejemplo:

-Alfonso (Equipo 1) ataca a Carlos (Equipo2). Siguiendo con el ejemplo, el Equipo 2 piensa una pregunta relacionada con Carlos (gustos, personalidad, ...) y se la hace al otro equipo. El Equipo 1 contesta, si lo hace correctamente Carlos pasaría a formar parte del Equipo 1, si no Alfonso pasaría a formar parte del Equipo 2. Así continuaría con el equipo de la derecha hasta que uno de los equipos forme el grupo entero o posea a más del 50% (en el caso de jugar mucha gente y haciendo más de 2 equipos).





33

OBJETIVOS

Lograr un mayor conocimiento entre los miembros del grupo. Medir el grado de conocimiento que poseen los unos sobre los otros, es decir saber si se conocen.

MATERIALES

Papel bond y lapicero.

EL AMIGO
DESCONOCIDO

22

JUEGOS DE VALORES

Desarrollo: Cada participante elige un amigo secreto, preferentemente entre los compañeros que menos frecuenta. No revela el nombre a nadie, ni siquiera al interesado. Durante un tiempo determinado, cada uno 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 escribirá una carta a su amigo, explicándole lo que le parecía de él. Luego cada uno se lleva su carta y la lee. Al día siguiente de la lectura será interesante compartir con la persona los sentimientos vívidos.



V

34

OBJETIVOS

Fomentar el conocimiento mutuo

MATERIALES

Ninguno.



JUEGOS DE VALORES

LA PERSONA FANTASMA

23

Desarrollo: El monitor solicita un voluntario para que abandone la sala. Una vez que éste se haya retirado, señala a uno de los jóvenes como la "persona fantasma". Después regresa la persona que salió y se le dice que en el grupo hay una "persona fantasma" y que tiene que descubrirla haciendo preguntas sobre sus cualidades, gustos, limitaciones etc. No se puede preguntar por el nombre ni por sus características físicas. También se le dice que puede hacer preguntas comparativas. Por ejemplo: si la persona fantasma fuera una flor ¿cuál sería?. Si fuera un animal, planta, instrumento musical... El voluntario hace las preguntas y cualquiera de los integrantes del grupo puede responderlas. Si se responde relacionada con una comparación, entonces se tiene que decir el por qué de esa comparación. Una vez que la "persona fantasma" es descubierta, la dinámica se repite con otro voluntario. Si el voluntario demora mucho en descubrir a la "persona fantasma", ésta se descubre y sale del salón para continuar con la dinámica.



V

35

OBJETIVOS

Demostrar que las personas no son indiferentes a la crítica y a la alabanza; al éxito, al fracaso o a la indiferencia, habilidad mental.

MATERIALES

Ninguno.

JUEGOS DE VALORES

PRESIÓN DEL
AMBIENTE

24

Desarrollo: Es de realizar una representación sobre un mensaje, haciéndolo en forma discreta, para que parezca real y no teatro, ya que puede ser descubierto por el voluntario. Van entrando los expositores de a uno y una vez que todos hablaron se hace un diálogo ante todo el grupo: que sucede a la persona ante el apoyo, la oposición o la indiferencia; como actuar en este caso.

V

36

OBJETIVOS

Cuestionar los valores de uno y de los otros sobre determinados aspectos. Promover la integración del grupo

MATERIALES

Papel Bond,
marcador



JUEGOS DE VALORES

CUESTIONARIOS DE VALORES

25

Desarrollo: Cada uno divide la hoja en cuatro columnas, de arriba abajo; pone en cada columna arriba: de acuerdo, indiferente, en contra, absurdo. El monitor lee una serie de frases que contienen una afirmación. Cada uno la cataloga, poniendo, una cruz en la columna que interpreta su pensamiento. Luego se dialoga sobre las respuestas en grupos pequeños intentando ponerse de acuerdo y luego cada grupo expondrá sus conclusiones.



JUEGOS DE VALORES

LOS
SENTIMIENTOS

26

Desarrollo: El animador les pide a todos los jóvenes que digan con una palabra cómo se sienten en ese momento. Por ejemplo: alegre, confiado, animado, nervioso, etc.. Posteriormente les pregunta por qué se sienten de esa manera. Después de escucharlos, el monitor los anima a seguir creciendo en el conocimiento y en la amistad mutua.

V

37

OBJETIVOS

Fomentar el conocimiento de los integrantes del grupo.

MATERIALES

Ninguno

V

38

OBJETIVOS

Descubrir
nuestros valores
prioritarios.

MATERIALES

Una jarra, vasos
y agua.



JUEGOS DE VALORES

EL AGUA
MÁGICA

27

Desarrollo: Todos los jóvenes forman un círculo. En el centro se coloca una mesa y sobre ella se pone una jarra con agua y diez vasos vacíos. El monitor dice lo siguiente: tenemos aquí "agua mágica". Quien tome de esta agua puede pedir tres deseos y se le concederán. Se invita a que pase algún voluntario de el "agua mágica". Se les recuerda que antes de tomar el agua debe pedir en silencio, sus tres deseos. Después de que hayan pasado varios integrantes del grupo les pregunta, uno por uno, cuáles fueron sus tres deseos y por qué pidieron esos deseos.



JUEGOS DE VALORES

UN VIAJE A
LA FANTASÍA

28

Desarrollo: El monitor comenta lo siguiente: imagínate que te vas a ir a un lugar incivilizado y solamente te puedes llevar siete cosas. ¿Qué cosas llevarías?. Piensa y anótalas en una hoja. A continuación se forman grupos de cuatro personas y cada una comunica a los demás las siete cosas que llevaría, explicando el por qué de cada una.

V

39

OBJETIVOS

Profundizar en el conocimiento propio y de los demás.

MATERIALES

Objetos personales.

V 40

OBJETIVOS

Descubrir nuestros valores. Profundizar en el conocimiento propio y de los demás.

MATERIALES

Cartulina, papel bond, lapicero o marcador.



JUEGOS DE VALORES

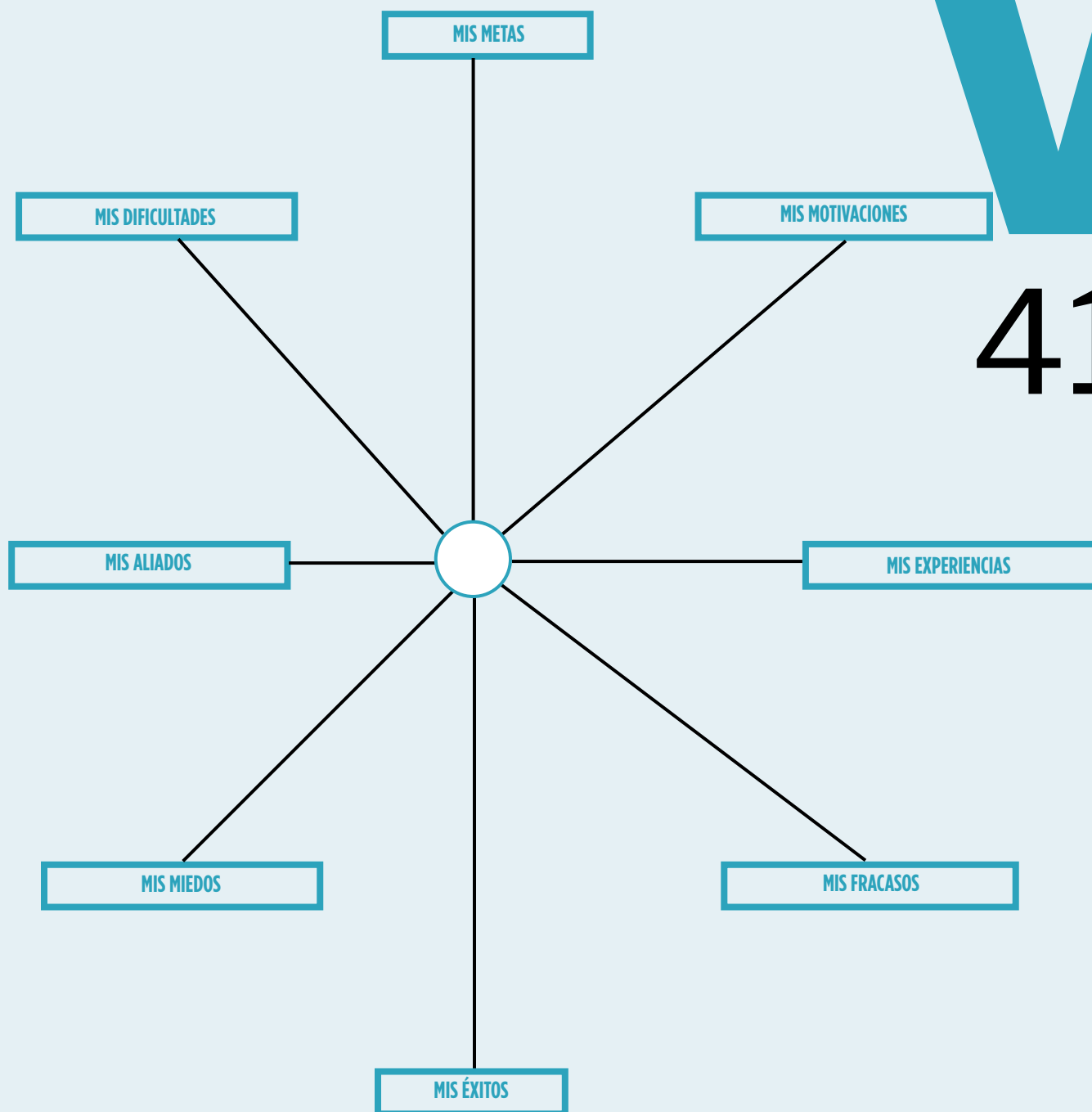
LAS
ESTRELLAS

29

Desarrollo: El monitor explica la dinámica con las siguientes palabras: Dibuja una estrella de ocho picos. En cada uno de los picos vas a escribir...

- 1.- Las metas que tienes en la vida.
- 2.- Las motivaciones por las que actúas o haces algo.
- 3.- Las experiencias que más han marcado tu vida.
- 4.- Los fracasos más notorios de tu vida.
- 5.- Los éxitos más importantes de tu vida.
- 6.- Los miedos más grandes que tienes en la vida.
- 7.- Los mejores aliados que tienes en la vida.
- 8.- Las dificultades más grandes que tienes en la vida.

Terminado esto, el monitor les pide libremente a dos personas para compartir su estrella.



OBJETIVOS

Descubrir nuestros valores. Profundizar en el conocimiento propio y de los demás.

MATERIALES

Cartulina, papel bond, lapicero o marcador.

V

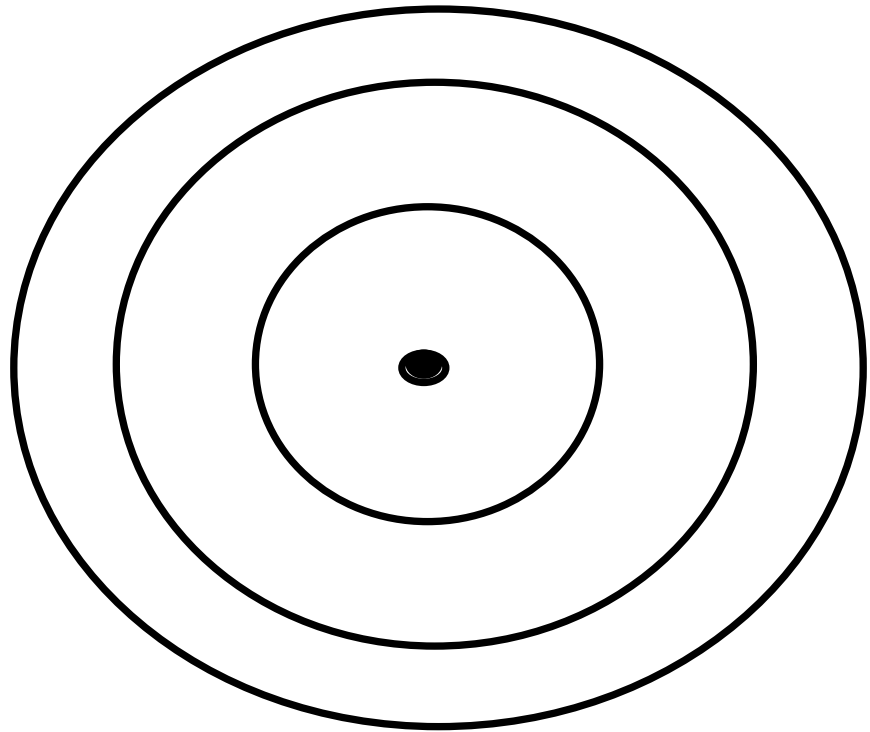
42

OBJETIVOS

Que el joven reflexione sobre el conocimiento que tiene de los demás integrantes del grupo.

MATERIALES

Ninguno.



JUEGOS DE VALORES

LAS CONSTELACIONES

30

Desarrollo: Se reparte o se les pide que dibujen lo siguiente:

El monitor explica la dinámica de la siguiente forma:

1.- Cada uno de ustedes tienen delante un dibujo que consiste en tres círculos concéntricos, con un punto negro en el centro. El punto negro representa a cada uno de ustedes, en forma personal.

2.- Cada uno reflexione como ve a los demás integrantes del grupo en el círculo siguiente. Si los ves muy cercanos dibuja otro punto cerca del centro cerca del punto siguiente, si los ves un poco más lejos dibuja un punto en el último círculo o en el que creas que se encuentre. De este modo estaremos representando gráficamente la distancia afectiva que existe entre los miembros del grupo y uno mismo. No es necesario escribir el nombre de la persona que se trate.

Cada participante hace su constelación y reflexiona sobre la relación que existe entre él y los demás miembros del grupo. De quién se encuentra cerca y de quién se encuentra lejos. Por qué se encuentra lejos de unos y cerca de otros. Qué ha recibido y qué ha dado a unos y de otros. Cada uno puede expresar lo sentido y lo que reflexionó. Se puede terminar comunicando alguna experiencia de amistad vivida en grupo y evaluando el grado de amistad que existe dentro de nuestro grupo.



V

43

OBJETIVOS

Medir que tanto nos conocemos

MATERIALES

Cartulina y marcador.

JUEGOS DE VALORES

LOS
NOMBRES
ESCRITOS

31

Desarrollo: Todos se sientan en círculo. Cada uno con un gafete con su nombre. Se pone música alegre y todos hacen circular su gafete a la derecha. Al detenerse la música cada uno debe buscar al dueño del gafete y el que lo entregue al último se sale de la dinámica o da una prenda.



V

44



JUEGOS DE VALORES

DEBATE
EN GLOBO

32

Se conforma en grupos y en cada uno de ellos se forman en círculo, se les hace un recordatorio de los que son los valores humanos, y de lo importante que es ponerlos en práctica en la vida diaria del ser humano. Se les cuenta una historia de fantasía que ellos van a realizar. Ejemplo: “Se les indica que cada grupo se va en un globo de viaje al Petén, la experiencia es de lo más maravilloso y desafiante. Lo único que tienen que llevar cada uno son tres maletas con lo más importante. (que son tres globos que inflaran y con marcador le anotaran a cada globo un valor que es los más importantes para cada persona).

Más adelante cuando van por la parte de Sanarate, se les informa que el globo está perdiendo altura, por lo tal cada uno tiene



JUEGOS DE VALORES

que botar una maleta, la que menos le pueda servir de las tres. Llegando por Alta Verapaz, vuelve a pasar lo mismo, el globo está perdiendo altura, y se les indica que otra vez tienen que escoger una maleta de la que se tienen que deshacer. Esto se repite hasta que por último cada grupo solo se queda con dos maletas o dos conceptos, el cual han discutido por qué son los mas importantes.

Es por eso que esta actividad se llama debate en globo, porque los participantes tienen que discutir, debatir, presentar argumentos que sus valores, son los mas importante que los otros, pero todo esto debe de ser con fundamentos.



45

OBJETIVOS

Fomentar el carácter, valorizar los valores humanos.

MATERIALES

Cartulina o papel cartón, globos y marcadores



JUEGOS EN RELEVOS





R

48

OBJETIVOS

Inculcar el trabajo en equipo y el liderazgo.

MATERIALES

Conos de señalización o pañuelos.



JUEGOS EN RELEVOS

**HALEMOS
LA SERPIENTE**

33

Formados en fila, por grupo se van corriendo hasta un objetivo que esté a una distancia de 25 metros, sale el primero y viene a traer el segundo, agarrados de la mano, luego vienen a traer al tercer integrante, nuevamente van hacia el objetivo y así van pasando todos sin soltarse de las manos, hasta formar una sola fila, que es la serpiente pasando todos los integrantes, gana el que primero termine sin soltarse.



JUEGOS EN RELEVOS

LLEVEMOS
EL PAÑUELO

34

Se colocan en fila, van a dejar el pañuelo hasta un lugar, luego vienen le dan la mano al que sigue y él lo va a traer, nuevamente viene le da la mano al tercero y lo va a dejar. Etc. y así hasta que todos van pasando. Gana el que termine primero.

R

49

OBJETIVOS

Fomentar la agilidad y trabajo en equipo.

MATERIALES

Conos de señalización y pañuelos.

R

50

OBJETIVOS

Fomentar la corporalidad y la habilidad.

MATERIALES

Conos de señalización y pelotas de plástico.



JUEGOS EN RELEVOS

**LA PELOTA
ENTRE LAS
PIERNAS**

35

Se forman en filas, se colocan una pelota entre las piernas, llegan hasta un objetivo (25 metros) y vienen brincando, corriendo o caminando con la pelota entre las piernas y se la dejan al segundo y el hace lo mismo que el anterior, etc. Gana el que termine primero después que todos hayan pasado sin botar la pelota.

OBJETIVOS

Fomentar el trabajo en equipo.

MATERIALES

Pañuelos y conos de señalización



AMARRADOS

36

Se colocan en filas, se amarran de las manos y corren hasta un objetivo (15 Metros) regresan y le dan la mano al segundo y se amarra, corre hacia el mismo objetivo, luego pasa el tercero y así pasan todos. Gana el grupo que termine primero y que estén amarrados todos



JUEGOS EN RELEVOS

RELEVOS DE ZAPATOS

37

Se colocan en fila, se quitan los zapatos, y los revuelven, al dar la señal el primero corre, agarra los zapatos que pueda hasta el objetivo indicado, le da la mano al segundo y el busca un par de zapatos y corre hasta donde llegó el primero y así van pasando todos. Gana el primero que termine y que ninguno tengan sus propios zapatos.

R

51

OBJETIVOS

Fomentar la agilidad y la habilidad.

MATERIALES

Zapatos y conos de señalización.



KIM DE RELEVOS

38

Se colocan en fila, a una distancia de 25 metros aproximadamente hay un círculo con 10 o 15 objetos. Cada uno corre y memoriza los objetos que pueda recordar, le dan la mano al que sigue y el hace lo mismo. Entre ellos existe una persona que va apuntando, cuando todos terminaron de pasar queda una lista. Gana el equipo que acierte más objetos.

OBJETIVOS

Fomentar la agilidad mental y delegación de funciones.

MATERIALES

Objetos diferentes.

R

52

OBJETIVOS

Fomentar el carácter y la habilidad.

MATERIALES

Vasos de plásticos y agua.



JUEGOS EN RELEVOS

PASEMOS
EL AGUA

39

Se colocan en filas y con un vaso de plástico o desechable lleno de agua, agarrado con la boca van hacia un objetivo, regresan y le dan el vaso al compañero que sigue, siempre llevan el vaso en la boca, va al mismo lugar regresa, dándole la mano su otro compañero y así pasan todos. Ganan los que terminen primero y que tengan más agua en el vaso.

OBJETIVOS

Fomentar la habilidad y corporalidad.

MATERIALES

Cintas elásticas o pita de una circunferencia adecuada o la medida.



VESTIRSE

40

Se colocan en fila, con una cinta elástica o con pita de acuerdo a un diámetro que está colocada a cierta distancia, corren y al llegar hacen como si se visten pasándose la cinta o pita como si fuera una prenda de vestir, al terminar vienen corriendo y le dan la mano al que sigue y él hace lo mismo. Gana el equipo en el que pasen todos y terminen mas rápido.



JUEGOS EN RELEVOS

LOS
ESCLAVOS

41

Se forma en fila, cada integrante tiene un pedazo de pita o un pañuelo, corre hasta un objetivo, al regresar viene a traer a su compañero pero se amarran de un pié cada uno, llegan al objetivo y vienen a traer al siguiente hacen lo mismo, hasta pasar todos y van amarrados, como los esclavos cuando los vendían en la época de las conquistas. Gana el que termine primero y que no se suelten.

R

53

OBJETIVOS

Inculcar el trabajo en equipo y la habilidad.

MATERIALES

Pañuelos o pita y conos de señalización.



LA PITA
MAS GRANDE

42

Se colocan en fila, cuando el monitor de la señal, van pasando de uno en uno a dejar una prenda de la que está vestido, colocando las prendas en fila hasta formar la más grande, gana el que termine primero. En esta actividad pueden pasar todos varias veces hasta que se agoten las prendas de vestir y se termine el tiempo determinado.

OBJETIVOS

Fomentar el carácter y trabajo en equipo

MATERIALES

Prendas de vestir y conos de señalización.

R

54

OBJETIVOS

Fomentar la creatividad y trabajo en equipo.

MATERIALES

Vejigas y agua.



JUEGOS EN RELEVOS

EXPLOSIVO

43

Se colocan en filas, cuando el monitor de la señal, corre hasta cierto objetivo, donde hay una vejiga llena de agua, la va a traer y cuando regresan a su fila al llegar se sientan en la vejiga hasta reventarla y le dan la mano al siguiente, que también corre a traer su propia vejiga y realiza lo mismo que su compañero. Gana el grupo que pasen todos y que termine primero.

OBJETIVOS

Estimular las cualidades de cada persona y la corporalidad

MATERIALES

Una fruta, recipiente y conos de señalización.



EL COMELÓN

44

Se colocan en fila, corren hasta donde se encuentra una naranja que ya está pelada, al llegar le dá una mordida a la naranja (puede ser otra fruta), regresan y le dán la mano al siguiente compañero y así pasan todos. Gana el que termine primero o que termine la fruta, pero se recuerda que sólo es una mordida por participante.



JUEGOS EN RELEVOS

**CORRIENDO
SIN VER**

45

Se colocan en filas vendados de los ojos, y van a cierto lugar (de 15 a 25 metros) donde está un compañero de ellos quién les entrega un objeto a cada uno que pase, no tienen que ver, sólo se van guiados por la voz del compañero que les dará la prenda. Gana el que termine primero y no se destape.

R

55

OBJETIVOS

Practicar nuestro sentidos, la vista y el oído.

MATERIALES

Pañuelos.



**EL
ROMPECABEZAS**

46

En fila van pasando con una prenda que es parte del rompecabezas, la dejan en cierto lugar y regresan con el siguiente compañero, le dan la mano y él lleva su prenda, pasan todos hasta dos veces cada uno y forman un rompecabezas con una frase o mensaje, el cual tienen que decir y explicar lo que formaron.

OBJETIVOS

Poner en práctica la creatividad, la agilidad y el trabajo en equipo.

MATERIALES

Cartón o cartulina.

R

56

OBJETIVOS

Fomentar la corporalidad y la agilidad.

MATERIALES

Pelota, conos de señalización



JUEGOS EN RELEVOS

LA BOMBA

47

Se forman en filas, con la mano van arrastrando o rodando una pelota sin dejarla de tocar, llegan a cierta distancia (25 metros), luego regresan en la misma forma y le dan la pelota al siguiente compañero que hará lo mismo y gana el equipo que lo haga bien y termine primero.

OBJETIVOS

Fomentar el carácter y la habilidad.

MATERIALES

Pelota de tenis o naranjas, etc.



LA PASO

48

Con una pelota pequeña o una naranja, agarrada con la quijada, corren hasta cierto lugar, regresan y se la tienen que dar al compañero de quijada a quijada o cuello sin meter las manos, corre el compañero y llega al mismo lugar y regresa y hace lo mismo con el siguiente compañero. Gana quién no bote la prenda y termine primero.



JUEGOS EN RELEVOS

BUSCANDO EN
LA NIEVE

49

Se forman en filas, enfrente de cada fila a una distancia de 25 metros, se encuentra una palangana o recipiente, donde está enterrado en harina un cinco, lo van a buscar y lo sacan con la boca, no utilizan las manos, ésto lo realizan por persona en relevos. Gana el grupo que termine de primero y que cada uno tengan su cinco.

R
57

OBJETIVOS

Fomentar el carácter del participante.

MATERIALES

Cincos, harina y un recipiente.



ENTRE
VEJIGAS

50

Se forman en filas, inflan tres vejigas, no tan grandes, se colocan una vejiga debajo de cada brazo y se colocan una entre las piernas, corren a donde les está señalado (25 metros), regresa y le dá las vejigas al siguiente compañero llevándosela en la misma posición, regresa y así pasan todos haciendo los mismo. Gana quién termine primero y no boten las vejigas.

OBJETIVOS

Fomentar el carácter y la astucia.

MATERIALES

Vejigas, conos de señalización.

R

58

OBJETIVOS

Fomentar la responsabilidad y la agilidad.

MATERIALES

Vejigas. agua



JUEGOS EN RELEVOS

**RODANDO
CON LA VEJIGA**

51

Se forman en filas, llena una vejiga de agua, rodando se la llevan hasta un objetivo o señal (10 Metros), regresan a dársela al siguiente compañero, hace el mismo recorrido, siempre rodando y llevando la vejiga abrazada y así pasan todos. Gana el que no reviente la vejiga y que termine de primero.

OBJETIVOS

Trabajar con agilidad y habilidad.

MATERIALES

Pajillas, un pedazo de papel de 3cm. X 3cm.



**CARRERA DE
PAJILLAS**

52

Se forman los grupos en fila, cada uno tiene la mitad de una pajilla de plástico y un papel de tres centímetros por tres centímetros. Cada participante corre hasta un objetivo (25 Metros), los participantes va con la pajilla y el pedazo de papel pegado halando con aire, van tratando de no botarlo, haciendo lo mismo pasando todos. Gana el que termine primero y no bote el papel.

R

59

OBJETIVOS

Poner en práctica la habilidad y agilidad.

MATERIALES

Pita o cáñamo, clips y una fruta.



JUEGOS EN RELEVOS

COMIENDO LA
MANZANA

53

Se forman en filas, de en uno en uno van a correr hasta un objetivo (25 metros) donde está colgada una manzana, mango, naranja u otra fruta pelada. Cada participante va a correr hasta donde está la fruta, pero con las mano amarradas hacia atrás. Cuando llega tratará de morder la fruta que esta colgada, al morder una vez pasará el siguiente, hasta que pasen todos y se coman la fruta. Gana el que termine primero.

JUEGOS EN CÍRCULOS



C

62

OBJETIVOS

Fomentar la atención y la corporalidad.

MATERIALES

Ninguno.



JUEGOS EN CÍRCULOS

PATO O GALLINA

54

Se forman en círculo, una persona va corriendo fuera del círculo, le toca la espalda a uno de los participantes que se encuentra formado, si dice la palabra “ Pato ”, la persona que está a su derecha corre, y si le dice la palabra “ Gallina ” corre la persona que está al lado izquierdo, todo esto es por lado de a fuera del círculo hasta regresar a su lugar y si lo atrapan es el que continua con el juego, si no la persona que esta corriendo continúa haciéndolo.

OBJETIVOS

Fomentar la agilidad corporal y la habilidad.

MATERIALES

Vejigas, agua o pelotas, etc.



MOJADO

55

Se forman en círculo a una distancia de un brazo aproximadamente, luego se enumeran y si hay más de 30 personas, se hacen dos grupos de quince integrantes cada uno, el objetivo es que hayan dos equipos con la misma cantidad de participantes. Cuando se menciona un número, uno corre por el lado derecho y el otro por el lado izquierdo, pero en zic-zac, pasando cada uno de los participantes, cuando llegan a su lugar, entran al círculo y en el centro se encuentra un objeto, que es una vejiga llena de agua, el que llegue primero la toma y se la puede tirar a quién el quiera y gana.(Se puede hacer con pelota u otro objeto).



JUEGOS EN CÍRCULOS

EL TESORO
DEL PIRATA

56

Se forma un círculo y todos se sientan. Se escogen dos participantes, uno que esté sentado en el centro del círculo con los ojos vendados y entre la piernas tiene un objeto que es el tesoro, con un cincho, pañuelo, lazo etc. el participante del centro está agitando el cincho, tratando que el ladrón que es el elegido que está afuera del círculo, no le robe el tesoro, si llegan a tocar al niño ladrón, está fuera del juego y se escoge a otro participante, procurar que pasen todos los niños.

C

63

OBJETIVOS

Fomentar la agilidad y el sentido del odio.

MATERIALES

Pañuelo, pita o lazo y un objeto mediano.



VENENO

57

Se forman en círculo, en el centro se coloca un lazo o un objeto. Los participantes se agarran de las manos, entrelazándose, cuando se da el aviso todos se halan tratando de que alguno toque el veneno, que está en el centro del círculo, van saliendo los que toque el objeto, y ganan los últimos cuatro participantes que terminen.

OBJETIVOS

Fomentar la agilidad y corporalidad.

MATERIALES

Un objeto no puntiagudo.

C

64

OBJETIVOS

Poner en práctica la agilidad y la corporalidad.

MATERIALES

Periódico entorchado agarrado con masquintape.



JUEGOS EN CÍRCULOS

CINCHO CALIENTE

58

Se forman en círculo y están sentados con las manos colocadas atrás, una persona va corriendo fuera del círculo y le deja el cincho a quién quiera, la persona que recibe el cincho corre a la persona que tiene a la derecha, siempre por lado de afuera del círculo hasta que regrese a su lugar, mientras lo va corriendo le va pegando en las pompis o nalgas. (Puede ser un rollo de papel periódico en vez del cincho).

OBJETIVOS

Poner en práctica el trabajo en equipo, la habilidad y la agilidad.

MATERIALES

Ninguno.



EL BUENO Y EL MALO

59

Este juego es muy conocido y hasta con diferente nombre. Se forman en círculo, se escogen a dos persona, una que va hacer el bueno y el otro que va ser el malo, el bueno se coloca en el centro del círculo y el malo fuera del círculo; cuando se dá la señal el malo tratara de agarrar al bueno entrando y saliendo del círculo. Los participantes ayudaran al joven que hace de bueno a que no lo agarre el participante que hace el papel de malo en obstaculizar su paso, ya sea en la salida o entrada al círculo. Gana el bueno si no lo agarran y gana el malo si lo agarra.



JUEGOS EN CÍRCULOS

**PELEA DE
GALLITOS**

60

Se forman en círculo, y se hacen dos equipos con la misma cantidad de participantes, cada grupo se enumerará de uno hasta donde llegue, tratando que queden números repetidos, cuando se menciona un número, los números pasan al centro del círculo, se agarran con la mano un pié, brincando se empiezan a dar de empujones con el pecho, al que bote o suelte la otra pierna pierde.

C
65

OBJETIVOS

Poner en práctica la corporalidad y la habilidad.

MATERIALES

Ninguno



**PINOCHO
DICE**

61

Se forman en círculo, los participantes hacen todo lo que les indica el monitor, siempre diciendo antes las palabras mágicas que es “ Pinocho dice ”. Ejemplo : Pinocho dice que salten, Pinocho dice que se sienten, pinocho dice que levanten las manos, etc. etc.

OBJETIVOS

Fomentar el carácter y la agilidad mental.

MATERIALES

Ninguno

C

66

OBJETIVOS

Fomentar la sociabilidad y la agilidad corporal.

MATERIALES

Ninguno.



JUEGOS EN CÍRCULOS

HERMANOS

62

Se forman en dos círculos, uno dentro del otro, se conforman en parejas frente a frente, el círculo de adentro corre trotando por el lado derecho y el círculo de afuera corre por el lado izquierdo, cuando se tienen como 50 segundos de estar corriendo, se dice la palabra mágica que es “Hermanos”. Cada pareja se busca, se colocan espalda con espalda, se agarran entrelazando los brazos y se sientan, las tres parejas que se sienten de último, van saliendo del juego hasta quedar con las tres ultimas parejas que son la ganadoras.

OBJETIVOS

Poner en practica la habilidad y la agilidad.

MATERIALES

Ninguno.



PELEA DE LAGARTIJAS

63

Se forman en círculo, se enumeran en dos partes. Ejemplo: si hay 30 participantes, se dividen en quince, para que existan dos números de cada uno. Cuando el monitor mencione un número de 1 al 15 los dos participantes que tengan el mismo número pasan al centro, se ponen en posición de despechadas, y tratarán de botar al contrincante, agorrandolo de los brazos o manos, sin abrir la piernas. Pierde la persona que toque el suelo con su cuerpo o a quién lo boten.



C

67

JUEGOS EN CÍRCULOS

CONOCIENDO
MI CIUDAD

64

Los grupos se forman en círculo, si son 30 participantes, se enumera de uno a quince, tratando que existan dos números iguales, para la hora de competir salgan dos personas con el mismo número y el que agarre la carta o nota es el que gana.

Desarrollo: Los participantes ya tienen su número, la idea es que se va a decir algún monumento o lugar histórico, el participante que sepa en que zona está ubicado el objetivo indicado y le corresponda el número de zona, corre alrededor del círculo llegando al lugar donde se encontraba y por ese mismo lugar ingresa al centro a tomar la carta o nota. Ejemplo: Se conoce un gran estadio que existe en la ciudad capital, que es el Mateo Flores y está en la Zona (?). El que conozca que está en la zona 5, el participante que le corresponde ese número corre alrededor del círculo. Y si ninguno sabe la zona, el monitor lo dice y ambos participantes corren afuera del círculo uno por la izquierda y el otro por la derecha, entrando a recoger la carta por el mismo lugar donde estaban colocados. Gana quién llegue primero y tome el objetivo.

OBJETIVOS

Que los participantes conozcan su ciudad y ponga en práctica su agilidad mental y corporal.

MATERIALES

Un sobre corriente.

C

68



JUEGOS EN CÍRCULOS

EL
PUNTITO

65

Todos los participantes se forman en círculo y se sientan, se les cuenta la historia del “puntito” la historia es de inculcarles a los participantes, que todos en la vida tenemos nuestras cualidades y no sólo defectos:

Historia: (Una vez, existían un desacuerdo con todas las puntuaciones del alfabeto, todos se estaban quejando del punto, que el era muy tajante, no importaba lo que estaban escribiendo, si el aparecía se terminaba la oración y a veces no le ponía el punto a la i o a la jota. Ya no soportaban más abusos del punto y querían que se fueran de las puntuaciones o guiones del alfabeto. ¡Ya no mas!).

Desarrollo: Después de contar la historia, nosotros como participantes vamos a apoyar al puntito, ya que sabemos que cada quien trae o tiene algunas cualidades y que no sólo le miremos los defectos que es lo común. Vamos a hacer lo siguiente: “le vamos a decir: puntito yo si te quiero y para que no estés solo yo te llevo conmigo”. Cada participante en orden se marcará un punto en una parte de su cuerpo con un marcador, sin ser repetido en el mismo lugar



JUEGOS EN CÍRCULOS

donde se lo han marcado otro participante. Ejemplo : si uno se lo marca en el brazo izquierdo, ya nadie se lo marcará en ese mismo brazo, será en otro lugar del cuerpo.

Después que todos se han marcado el puntito, se dicen las palabras cariñosas haciendo y diciendo lo siguiente: “Puntito para que no estés solo yo te quiero mucho y te doy un beso”. En orden de uno en uno cada participante le dá un beso al puntito de su compañero de la derecha, no importa donde ese compañero se lo haya marcado.

C 69

OBJETIVOS

Inculcarles a los participantes que no hay que sólo ver los defectos, si no que las cualidades que cada uno tiene y fomentar la sociabilidad y el carácter.

MATERIALES

Marcador.



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

F

72

OBJETIVOS

Fomentar el trabajo en equipo, la corporalidad y la agilidad.

MATERIALES

Pelotas, vejigas con agua u otros, etc.



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

ESTRELLA

66

Se forman en filas, haciendo una estrella, cada fila enumera a sus participantes y cada uno tendrá un número, cuando el monitor mencione uno, todos los que son ese número corren por el lado derecho de la formación por afuera de la misma, cuando llega a su grupo o fila, se introduce por debajo de las piernas, al salir agarra la prenda que está en el centro que puede ser una pelota, mejor si lo hacen con una vejiga llena de agua, quién la agarre primero se la puede tirar a los perdedores.

OBJETIVOS

Fomentar el trabajo en equipo y la agilidad

MATERIALES

Pañuelos



QUITA COLA

67

Se forman en fila agarrados de la cintura o del cincho, el último de la formación tiene colocado un pañuelo sobrepasado por el cincho o en un pasador del pantalón, sin soltarse empiezan a quitarse la cola y a quien se la quiten, está fuera del juego, gana el grupo que tenga más pañuelos y quede de último.



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

EL REY
PIDE

68

Se colocan en diferentes lugares que estén en la misma distancia de donde está el monitor, que va hacer el papel del Rey.

El pide una prenda u objeto, quién la lleva primero gana puntos en equipo y así va pidiendo diferentes objetos. Ejemplo: “El Rey pide que traigan 5 insectos, El Rey pide que traigan 2 fotografías, El Rey pide que traigan 8 diferentes hojas, etc. etc.” Gana, el grupo que tenga más peticiones y que hayan llegado de primero, sólo se le califica al que llega primero con la prenda.

F
73

OBJETIVOS

Fomentar el trabajo en equipo, delegar responsabilidades y la creatividad.

MATERIALES

Los que el Rey (monitor) pida.



CARRERA
DE GUSANOS

69

Se forman en filas y sentados, colocan las piernas encima de las piernas de su compañero de adelante sin lastimarlo, afuera de la fila sólo quedan las manos, simulando que las manos son los pies de un gusano. Cuando se da la señal al mismo ritmo todos empiezan a caminar apoyándose de la manos y arrastrándose con las pompis o nalgas a la meta que está a una distancia de 10 metros. Si en el transcurso de la carrera se sueltan tienen la oportunidad de arreglarse y seguir corriendo. Gana quién llega primero.

OBJETIVOS

Trabajo en equipo y la agilidad.

MATERIALES

Conos de señalización u otros.

F

74

OBJETIVOS

Practicar la corporalidad, agilidad.

MATERIALES

Vejigas con agua, hilo o lustrina, elipse o palillos



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

TORPEDOS

70

Inflan una vejiga la amarran, mejor si tienen un poco de agua, luego la sujetan con un pedazo de lustrina y se la colocan en la parte de atrás de las persona , ya sea en el cincho o en la presilla del pantalón donde se introduce los cinchos. Con un palillo, clips o palito que cada uno tendrá, corren en una área determinada, y trataran de reventar la vejiga de los compañeros, a quién se la revienten queda fuera del juego. Gana el ultimo que se quede con la vejiga sin reventar.

OBJETIVOS

Poner en practica su creatividad y agilidad corporal.

MATERIALES

Papel para los aviones, hilo o lustrina.



AEROPUERTO

71

Este juego es parecido al anterior, sólo que en vez de la vejiga, hacen un avión de papel, se amarra con una pedazo de lustrina, se la sujetan atrás de cada participante, tratando que el avión arrastre un poco en el suelo. Todos trataran de derivar el avión del compañero, únicamente con los pies a quien le quiten el avión queda fuera del juego. Gana el que quede de ultimo y tenga más aviones derribados.



F

75

JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

MACHUCANDO

72

Se amarran con lustrina una vejiga inflada en cada pie a la altura de los zapatos, cuando se dá la señal todos tratarán de reventar las vejigas de sus compañeros únicamente con los pies de cada uno. Gana el que se quede por lo menos con una vejiga inflada y quede de último. También a quién le revienten las dos vejigas queda fuera del juego.

OBJETIVOS

Que pongan en practica su habilidad.

MATERIALES

Vejigas é hilo.

**PASANDO
LA PELOTA**

73

Se forman en filas con las piernas abiertas, luego se pasan por arriba la pelota de uno en uno, el último que la recibe, se mete debajo de las piernas de sus compañeros, se arrastra hasta salir adelante de la fila y se coloca al frente y nuevamente pasa la pelota por arriba de sus compañeros. Esto hace que ellos vayan caminando. Gana el que llegue a la meta que es de 10 metros y que lo hagan bien sin botar la pelota y que pase a todos debajo de las piernas. En esta actividad puede ser que todos pasen varias veces.



OBJETIVOS

Fomentar el trabajo en equipo y la agilidad.

MATERIALES

Pelotas plásticas, conos de señalización.

F

76

OBJETIVOS

Fomentar el trabajo en equipo, corporalidad y habilidad.

MATERIALES

Argolla de lazo de 1", dos palos de 1,5 metros (Palo de escobas).



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

ARGOLLA
MAYA

74

Este juego se basa con las reglas del básquetbol, sólo que se utiliza dos palos y una argolla de lazo, se juega con 5 o 8 participantes de cada equipo, el portero utiliza un palo de 1,5 metros de largo y se encuentra en una circunferencia o cuadro de 1 metro por 1 metro, sólo puede mover el palo y no levantar los pies.

El portero de cada equipo se encuentra en el lado del contrincante, para recibir la argolla que le estarán tirando sus compañeros. Las reglas son las del básquetbol, existen: Fables, carrera, bola dos, área, tiro libre, expulsiones, etc. el tiempo, es de 15 a 20 minutos cada tiempo, la forma de anotar es que los compañeros tratan de meter el círculo o la argolla en el palo que el portero tiene, cuando se introduce en el palo se convierte en anotación. Ganan los que hagan más puntos en los tiempos determinados.

JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES



Este juego es para una actividad de dos horas o más, para trabajar con todo el grupo, se puede hacer pasivo o activo tipo competencia, dejándolos salir a los grupos a un tiempo determinado, que puede ser de 2 a 5 minutos de diferencia. Esta actividad es para desarrollarla en un campo que tenga un recorrido que no sea en el mismo lugar, se utilizan cartas con claves para que en cada base los grupos hagan un trabajo en equipo.

CLAVES A UTILIZAR PARA DEJAR LOS MENSAJES:

a) Clave Murciélago: Se utiliza la palabra de Murciélago y a cada letra se enumeran, poniendo los números en lugar de las letras. Ejemplo:

M	U	R	C	I	E	L	A	G	O
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0

EJEMPLO:

LOS ROJOS SON LOS CAMPEONES DE GUATEMALA

En Clave :

70S 30J0S SON 70S 481P60N6S D6 928T61878

b) Clave Ranita: Consiste en leer la oración saltando una, dos o tres palabra que no son las correctas y así se forma la oración correcta.

EJEMPLO :

LA SON BASE CUANDO DE MUY LA ES SOCIEDAD EXCELENTE
ES TODOS LA TRISTES FAMILIA

RESPUESTA:

La Base de la Sociedad es la Familia.

c) Clave Cangrejo: Consiste en leer la oración de atrás para adelante o sea del final al principio.

EJEMPLO:

HUMANO SER EL PARA IMPORTANTE ES TRABAJO EL

RESPUESTA :

El Trabajo es importante para el ser Humano.

F
77



F

78

OBJETIVOS

Fomentar el trabajo en equipo y la creatividad.

MATERIALES

Marcadores, hojas de papel bond, masquintape.

JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

DESARROLLO DEL RALLY



Se forman en grupos, haciendo un sorteo para determinar cual grupo sale de primero, de segundo, de tercero etc. Se les informa que tiene que trabajar en equipo, entregar los trabajos que se les solicita en las diferentes cartas que están en las claves y no destruir las mismas. En las cartas queda a criterio de cada monitor qué es lo que tienen que pedir, aquí se les dará una idea como hacerlas. Ejemplo: (Las Cartas tienen que ser como mínimo en una hoja de papel bond de cualquier tamaño). En esta actividad se te da el ejemplo de 5 cartas, pero un Rally, debe de tener como mínimo diez cartas. Queda a tu criterio hacerlo desafiante y dinámica.



CARTA NO.1:

,CAMUFLAJE TIPO PINTAREMOS NOS TODOS VENCERLOS PARA , OBSTÁCULOS MUCHOS ENCONTRARAN RECORRIDO EL EN

CARTA NO.2 :

6N 67 3640335D0 B2S483 45N40 5NS64TOS D5F636NT6S

CARTA NO. 3 :

BUSCAR LOS QUE ONCE MUY DE DIFERENTES SON LOS HOJAS

CARTA NO. 4 :

,FINAL AL PRESENTARLO Y CALCETAS O CALCETINES TUS CON LAZO UN HACER

CARTA NO. 5 :

8 P83T53 D6 8H038 5NV6NT838N 2N8 P0338 O 48N450N Y 78 36P6T538N 48D8 38T0, P630 TODOS 70 H838N. 6STO V876 P2NTOS, H8S Q26 T2 932PO G8N6.

RESPUESTAS

- **CARTA NO.1:** En el recorrido encontraran muchos obstáculos , para vencerlos todos nos pintaremos tipo camuflaje.
- **CARTA NO. 2:** En el recorrido buscar cinco insectos diferentes.
- **CARTA NO. 3:** Buscar once diferentes hojas.
- **CARTA NO. 4:** Hacer un lazo con tus calcetines o calcetas y presentarlo al final.
- **CARTA NO. 5:** A partir de ahorita inventaran una porra o canción y la repetirán cada rato, pero todos lo hacen. Esto vale puntos has que tu grupo gane.



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

LLENANDO
LA CUBETA:

76

Se forman en filas, enfrente de cada fila hay una cubeta o balde y detrás de cada fila existe otro balde lleno de agua, utilizaran, la mitad de una pelota de plástico o una palangana con bastante agujeros.

Desarrollo: Cuando el monitor de la señal, el último integrante de la fila, llena el balde de agua que lo van pasando por encima de los participantes y el que está de primero vacía el agua en la cubeta o palangana que está frete a la fila. Gana el equipo que tenga más agua en el recipiente final. (Siempre que hayan terminado el agua del recipiente recolector)



UN LIMÓN
Y MEDIO
LIMÓN

77

Se forman en círculo, se enumeran de uno hasta el último participante que exista.

Desarrollo: El monitor les enseña una estrofa que dice así: “UN LIMÓN Y MEDIO LIMÓN LLAMANDO A TRES LIMONES Y MEDIO LIMÓN” (Se puede mencionar cualquier otro numero).

El participante que tiene el número tres, hace lo mismo mencionando otro número, hasta que todos logren pasar.

F

79

OBJETIVOS

Trabajo en equipo y agilidad.

MATERIALES

Cubetas, baños, palanganas o pelotas de plástico.

OBJETIVOS

Poner en practica la agilidad mental y el carácter.

MATERIALES

Ninguno.

F

80

OBJETIVOS

Poner en práctica la habilidad y la agilidad.

MATERIALES

Ninguno.



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

**MANOS
CALIENTES**

78

Se forman en círculo, se enumeran en dos partes. Ejemplo: si hay 30 participantes, se dividen en quince para que existan dos números de cada uno. Cuando el monitor mencione un número de 1 al 15, los dos participantes que tengan el mismo número pasan al centro, se colocan frente a frente con el compañero, uno pone las manos extendidas por lado arriba y el otro las pone extendidas por lado debajo de las otras manos. El juego consiste que el que tiene la mano abajo, tratará de estar golpeando las manos de su compañero y el otro tratará de esquivarlo, hasta que falle y así le tocará al otro participante. (Se recomienda no tardar mucho en este juego con las mismas personas).

OBJETIVOS

Estimular la corporalidad y el trabajo en equipo.

MATERIALES

Ninguno.



**CARRETILLAS
HUMANAS**

79

Cada equipo se forma en fila, se distribuyen en parejas, uno adelante del otro agarrándole los pies formando una carretilla, caminando con las manos llegan hasta un objetivo que es de 15 metros, luego regresan cambiando de posición. Gana el que llegue primero.



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

EL ROBO DE LA BANDERA

80

Cada equipo posee una bandera que la da su identidad, el juego consiste que cada grupo con sus participantes y delegándole responsabilidad a cada uno, tratan por un tiempo determinado de robar la bandera de los otros equipos, sin lastimarse los trabajan en equipo. Mientras unos atacan en el robo de la bandera, otros estarán protegiendo la propia. Gana el que tenga en el tiempo determinado más banderas.

F

81

OBJETIVOS

Trabajo en equipo, delegar funciones e inculcarles la identidad.

MATERIALES

Palos y pañuelos.



CABALLITOS HUMANOS

81

Cada equipo se formará en fila y en parejas, uno de los participantes de cada pareja se coloca atrás del compañero, se sube en la espalda simulando montar a un caballito, haciendo carreras llegan a un objetivo o distancia de 15 metros, regresan haciendo el cambio o sea que el que era en la ida el caballito, ahora será el jinete y viceversa. (es mas emocionante que se amarren los ojos los que hacen el papel de caballito, para que el jinete aprenda a guiar a su compañero).

OBJETIVOS

Estimular el trabajo en equipo.

MATERIALES

Pañuelo si lo hacen con los ojos vendados.

F

82

OBJETIVOS

Trabajar en equipo y estimular la coordinación

MATERIALES

Ninguno



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

SILLAS HUMANAS

82

Se forman en filas, dos en cada equipo harán una silla, con los brazos conformando la forma de una “H”, el tercer participante se sentará en los brazos de los compañeros y caminarán o correrán hasta un objetivo que puede ser de 25 metros y regresan a su lugar, tratando que otro grupo del equipo pase y haga lo mismo. Gana el equipo que termine primero y que hayan pasado todos, aunque algunos pasen dos veces.

OBJETIVOS

Trabajar en equipo y coordinación corporal.

MATERIALES

Ninguno



TRACTOR HUMANO

83

Cada equipo se forma en filas sólo que acostados boca a bajo, el último participante pasará encima de los demás y así sucesivamente pasarán todos, como imaginando que es una llanta de un tractor que va caminando. Esto lo harán hasta una distancia que el monitor disponga, que puede ser de 15 a 25 metros. Gana el grupo que llegue primero.



F

83

JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

**CARRERA DE
CIEN PIES AL
REVÉS**

84

Se dividen en grupos de seis personas (no importa el número de grupos aunque al menos deben haber dos). Se toman de las manos por entre las piernas (igual como se toman para jugar al elefante) y las filas se colocan de espalda a la línea de partida. A la señal del monitor, el primer competidor (que en realidad es el último de la fila) se tiende de espalda (se acuesta) sin soltarle la mano al que está delante, haciendo que su fila comience a avanzar al revés pasando por “sobre” el que estaba en el suelo (obviamente, sin pisarlo y para ello caminan con las piernas abiertas). Cada uno de los que va pasando a su vez se va tendiendo en el suelo de modo que la fila avance y todos los integrantes de la fila queden de espaldas en el suelo. Cuando el último (que era el primero) haya pasado y esté también de espaldas (o sea, toda la fila está de espaldas), se ponen de pie y continúan igual como empezaron y repiten hasta llegar a la meta. Gana la fila en la que todos sus integrantes cruzan la línea.

OBJETIVOS

Trabajo en equipo
y coordinación

MATERIALES

Ninguno.

F

84

OBJETIVOS

Fomentar el carácter y la creatividad.

MATERIALES

Masquintape, hoja de árboles.



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

CARRERA DE HOJAS

85

Para niños pequeños. Primero se le pide a cada niño que busquen una hoja, sin decirle para que se utilizara. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplara la suya. Gana el primero que llegue su hoja a la meta.

OBJETIVOS

Fomentar la creatividad

MATERIALES

frijoles o piedritas, masquintape, palillos



CARRERA DE FRIJOL

86

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



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

**CAZADORES,
SABUESOS Y
VENADOS**

87

Se divide al grupo en dos equipos de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos. Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviesos venados: la cacería consiste en que los sabuesos buscaran a los venados y una vez que los encuentran avisarán a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.

F

85

OBJETIVOS

Fomentar la creatividad

MATERIALES

Ninguno



**CINCHADA
EN CRUZ**

88

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

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

OBJETIVOS

Trabajo en equipo.

MATERIALES

Lazos, pañuelos y palanganas.

F

86

OBJETIVOS

Fomentar el carácter y la agilidad.

MATERIALES

Ninguno.

JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

CONQUISTA DEL CÍRCULO

89



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

OBJETIVOS

Fomentar el trabajo en equipo y estimular el sentido de la vista.

MATERIALES

1 pañuelo o venda por participante



GUSANO CIEGO

90

Se forman equipos de 7 integrantes, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo. Cada equipo se forma en fila tomando los hombros del de adelante donde el último es el que no tiene la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila el que puede dar las instrucciones al primero hablándole o transmitiendo un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante el que le apretará el mismo hombro al de delante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero. Se aprieta el hombro del lado hacia el que se debe girar y mientras más veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.



F

87

OBJETIVOS

Fomentar el liderazgo y trabajo en equipo

MATERIALES

Un lapicero o lápiz por equipo. 5 o más pliegos de papel por equipo.

JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

DIBUJOS
EN EQUIPO

91

Este juego se recomienda para los más pequeños, ya que con ellos se realizó y salió súper bueno. Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, uno junto al otro, donde el primero de cada fila tiene un lapicero o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el monitor nombra un tema, por ejemplo “la ciudad”, luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un lapicero en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso “la ciudad”, luego de +-10 segundos el monitor grita “ya” y los que estaban dibujando corren a entregar el lapicero al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo.

El juego para cuando el monitor lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.

F

88

OBJETIVOS

Fomentar la
agilidad
corporal y
visual

MATERIALES

Un palo para
batear, una
pelota.



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

EL BATEADOR LOCO

92

Se debe trazar un círculo grande, de unos seis metros de radio, preferentemente en un terreno plano. En el centro del círculo se ubica un jugador con el mazo de madera. Los demás jugadores se colocan alrededor del círculo e intentan alcanzar al bateador con una pelota, sin entrar al círculo. El jugador del centro se defiende golpeando la pelota con su mazo, tratando de enviarla lo más lejos posible. Cuando el bateador loco es alcanzado, ocupará su lugar el jugador que lanzó la pelota. Gana el jugador que resiste más tiempo en el centro del círculo.

Variaciones:

I. Se puede colocar un equipo de participantes dentro del círculo que defiendan con un mazo o con su cuerpo un objeto parado en el centro. Los de afuera del círculo tratan de botar este objeto con una o más pelotas.



F

89

JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

EL PITADOR

93

Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un pito o trompeta colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.

Si el jugador del centro señala la dirección en que se acerca uno de los jugadores, éste último queda eliminado. Para evitar que se convierta en una veleta, el pitador tendrá doble número de disparos que el de los enemigos que se acercan.

Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

OBJETIVOS

Fomentar el sentido del oído y la agilidad.

MATERIALES

Pañuelo, pito o Gorgorito.

F

90

OBJETIVOS

Fomentar la agilidad.

MATERIALES

Un lápiz , una hoja por participante, marcador .



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

ESCONDIENDO MI NÚMERO

94

Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acecharse entre ellos.

El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe “acechar” al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número.

OBJETIVOS

Fomentar el Trabajo en Equipo.

MATERIALES

Pañuelos, 1 pelota.

LAS CATRO ESQUINAS

95



Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañuelos en cuadrado de lado 15 mts. El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. El balón lo tiene el primero de la fila del equipo B.

El juego comienza cuando el jugador del equipo B arroja el balón lo más lejos posible y corre a buscar los cuatro pañuelos. El equipo A debe tomar el balón y dándose pases, sin caminar con él en las manos, deben tratar de golpear al jugador del equipo B antes de que pueda recoger los cuatro pañuelos.

Luego de que pasen todos los jugadores del equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañuelos.



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

MATADO

96

Se forman en círculo, el monitor o un participante, con un lazo y un costal relleno y amarrado con el lazo estará girando y pasando por donde están los participantes, ellos tratarán de brincar cuando pase el costal y a quien lo toque será la persona que es el matado y sale del juego.

F

91

OBJETIVOS

Fomentar la agilidad.

MATERIALES

Lazo, costal, trapos para rellenar.

¿TE GUSTA MI VECINO?

97



Se hace sentar a todos los participantes en un círculo y uno se pone de pie (castigado). El que está de pie le pregunta a cualquiera, ¿TE GUSTA TU VECINO?. Si contesta que NO vuelve a preguntar el que está de pie. ¿POR QUE?, el que está sentado contesta. PORQUE NO ME GUSTA QUE USE ZAPATOS NEGROS, O QUE USE LENTES, O PELO RUBIO ETC... entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiarán de puestos y el que está de pie también se sentará quedando uno de pie que será el próximo castigado, si contesta que SI, sólo se cambian los vecinos y el castigado quedando de los tres uno de pie.

OBJETIVOS

Fomentar el carácter y agilidad mental.

MATERIALES

Ninguno.

F

92

OBJETIVOS

Fomentar el trabajo en equipo.

MATERIALES

Cuaderno, Lápiz y/o hojas de papel bond



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

ACECHO
MUTUO

98

Cada equipo tiene un cuadernillo y lápiz para apuntar. Se fijan los límites espaciales y duración del juego. Un equipo sale entonces a ocultarse en el lugar que escoja (0.5-1km de radio). 10-15' mas tarde, sale el segundo equipo en busca del primero, procurando a su vez ocultarse a sus ojos. Al concluir el tiempo previsto los equipos se reúnen en la base haciendo notar sus descubrimientos, lo más detallados posibles (quién estaba dónde y qué y cómo hacía) y evalúan dificultades, experiencias, habilidades puestas en juego... El primer equipo dispone puesto que espera oculto, de una cierta ventaja para observar sin ser visto. Pero ambos papeles son interesantes. Conviene que todos los jugadores se muevan.



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

ADIVINA
AL
RUIDOSO

99

Se forman en círculo y todos los participantes con los ojos vendados menos uno que es el “ruidoso”, quién es la persona que estará realizando diferentes ruidos, con diferentes objetos. Los participantes levantarán la mano é indicarán qué es el ruido y con qué objeto, los que van adivinando, van acumulando puntos y al terminar. Gana el participante que haya adivinado más objetos ruidosos.

F

93

OBJETIVOS

Estimular y valorizar los sentidos del oído y de la vista.

MATERIALES

Objetos que el monitor disponga.

F

94

OBJETIVOS

Fomentar la corporalidad y habilidad.

MATERIALES

Gorgorito, cartones, engrapadoras, marcadores.



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

EL
FUGITIVO

100

Desarrollo: Uno de los monitores se lleva al grupo, un participante que va a perseguir al fugitivo, mientras que otro de los monitores se lleva al participante que hará de fugitivo. Éste monitor debe marcarle a este participante una superficie cuadrada de aproximadamente 100 metros cuadrados. El resto de los participantes se encontrarán a unos 500 metros de dicha zona. Una vez explicadas las normas, los perseguidores deben cazar al fugitivo, lanzará un silbido con un pito cada dos minutos, el fugitivo se encuentra dentro de unos límites que se deben determinar (estos límites no son los 100 metros cuadrados, sino una zona mayor pero delimitada para que los participantes no se despisten). El fugitivo puede desplazarse cuanto quiera dentro de su zona, los perseguidores deben capturar al fugitivo. Esta captura se puede hacer bien por contacto o bien mirándole una letra que debe llevar anotada en unos cartones, uno a la espalda y otro en el pecho. Si es de ésta última manera, debemos señalarles que el árbitro juez, se encontrará en la línea de salida y deben volver para comunicarle el número que llevaba anotado, si se lo dice, habrá ganado el juego.



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

EL GUÍA
IDEAL

101

Se forman en una fila y el líder con los ojos vendados, pasa con cada uno de los participantes, tocando él ros-

tro con las manos, el tratará de adivinar quién es. En esta misma forma pasarán todos los participantes y el que adivine más personas es el que gana.

F
95

OBJETIVOS

Fomentar el sentido del tacto y la sociabilidad.

MATERIALES

Ninguno.



EL MUNDO
AL REVÉS

102

Se forman en círculo, corren por un espacio de 30 segundos y consiste en hacer lo contrario de lo que diga el director de juego. Por ejemplo: si dice correr, deben de hacer lo contrario, es decir pararse. El último que lo haga quedaría eliminando, hasta quedar solamente uno, el cual sería el vencedor. Las acciones pueden ser: Correr, saltar, sentarse, reír, llorar, cabeza quieta.

OBJETIVOS

Fomentar la agilidad mental y habilidad corporal

MATERIALES

Ninguno.

F

96

OBJETIVOS

Fomentar el carácter

MATERIALES

Pelota y Pito

JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES



**FÚTBOL
CON
PREGUNTAS**

103

Se juega igual que el fútbol, con la variante de que cada vez que tienes que cobrar algo (faol, lateral, gol, etc..) le haces una pregunta sobre temas de valores al equipo que cobrastes a favor, si la contesta mal lo cobrado será para el equipo contrario.

Es una buena forma de evaluar un equipo sin que los participantes se den cuenta y mantener siempre presente los conocimientos del monitor.

OBJETIVOS

Fomentar la agilidad y habilidad

MATERIALES

Pañuelos. (si no hay pañuelos lo pueden hacer con pita)



**LA CAZA
DE LA
CULEBRA**

104

En el suelo y dispersos, se situarán tantos pañuelos como número de jóvenes haya, menos uno. Todos corren entre los pañuelos y a la señal, deben apoderarse de uno, quedando eliminado el que no lo consiga. Una vez eliminado se retira un pañuelo, se tiran todos los demás al suelo y se vuelve a empezar. Si 2 participantes cogen el mismo pañuelo, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo el pañuelo, portado por un monitor a cierta distancia y corren por él ganando quien la coja primero (como el pañuelo, pero arrancando los 2 al mismo tiempo).



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

JUEGO DE GORDOS

105

Desarrollo: Se juega muy parecido al fútbol, pero con una serie de peculiaridades; todos los jugadores tienen que llevar un globo debajo de la camiseta (es su vida, si se explota tiene que salir del campo a buscar otro globo hasta un máximo de tres veces), se puede explotar el globo de un jugador del equipo contrario siempre que éste lleve el balón, el portero puede quitar la vida a cualquier jugador que se encuentre dentro del área, si alguien quita la vida cuando no puede deberá entregar la suya a quién se la ha quitado e ir él a por una, y se comete una falta. El juego no se detiene nunca exceptuando cuando se produce una falta, hay gol o el balón se sale fuera del campo.



ABRAZOS MUSICALES

106

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

F

97

OBJETIVOS

Fomentar el trabajo en equipo y la habilidad

MATERIALES

Pelota y globos.

OBJETIVOS

Fomentar la sociabilidad y el carácter.

MATERIALES

Aparato de música o instrumento musical.

F

98

OBJETIVOSFomentar
la agilidad**MATERIALES**

Pañuelos

**JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES****ESTATUAS**

107

Te recuerdas del famoso juego de llamado “uno dos tres cruz roja”. Pues este juego viene siendo parecido el monitor se colocan en un lugar en alto, en cierto lugar coloca unos pañuelos (cinco) y los participantes se encuentran a una distancia de unos 25 metros. Cuando se dá la señal diciendo la palabras mágicas en una forma lenta, los participantes avanzan y cuando termina la palabras mágicas, quedan inmóviles. Las Palabras Mágicas son: “ESTATUAS”. Gana el primero o los primeros que logren agarrar un pañuelo.

OBJETIVOSFomentar
el carácter.**MATERIALES**

Paletas.

**CONTROL PERSONAL**

108

Se hacen dos equipos formándolos en 2 filas, una frente a la otra. A un equipo se le entregan palitos de helado los que deben ponerse en la boca, “sobre” el labio superior (para poder hacerlo deben estirar la “boca” como si fueran a dar un beso). El juego comienza y el equipo que no tiene palitos de helado debe tratar de que a sus contrincantes se les caiga del labio, eso sí que “no” pueden tocarlo, sólo

lo pueden hacer muecas o gestos para que el de enfrente se ría. Gana el equipo que dura más tiempo con al menos un integrante con el palito en la boca o el que haya quedado con más palitos después de un determinado tiempo.



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

**CORRO DE
NOMBRES**

109

Se trata de decir tu nombre a una señal del monitor. Todos en círculo. El monitor en el centro de pie gritará, con el brazo estirado señalando con el dedo. Cada uno dice su nombre cuando el animador/a le señale. El / ella puede girar despacio, de prisa, saltando, cambiando de lado,...

F
99

OBJETIVOS

Aprender los nombres y fomentar la sociabilidad

MATERIALES

Ninguno

**EFICIENCIA
MÁXIMA**

110

Se conforman dos grupos formándose en fila y numerándose, cuando el monitor diga los números XX, traer cinco piedras pe-

queñas, sólo los números indicados hacen lo que se les pide y entregándolo sin la ayuda de los demás participantes. Luego hace lo mismo con diferentes participantes y pidiendo otro objeto. Si te das cuenta este juego se parece al Rey Pide, sólo que éste es individual y con rapidez.



OBJETIVOS

Fomentar la habilidad y el carácter.

MATERIALES

Objetos personales o naturales.

F 100

OBJETIVOS

Lograr una comunicación /cooperación para conseguir una expresión creativa.

MATERIALES

Ninguno



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

EL
ESCUPTOR

111

Desarrollo: Se juega por parejas en las que uno hace de modelo y otro de escultor. El modelo deja que el escultor 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.

OBJETIVOS

Fomentar el carácter

MATERIALES

Ninguno



MI ESPEJO

112

Se forman en filas por cada equipo, un participante frente al otro compañero, cuando el monitor da la señal una de los participantes será en espejo, haciendo todo lo que el otro compañero haga, la persona que está haciendo los gestos o señales, va ir contando las veces que el compañero que es el espejo se equivoca, todo esto es por un tiempo determinado de un minuto máximo. Luego se cambian los papeles, o sea el que fué espejo ahora será el que haga los gestos y también contará las equivocaciones del otro. Gana el que haga menos errores.



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

ENTREVISTAS
MUTUAS

113

Desarrollo:

- Explicación del juego al grupo, seguida de agrupamiento por parejas, intentando elegir a alguien con quien no se convive habitualmente. El juego dura 20 minutos. Las parejas se aíslan, y durante 10 minutos, cada compañero dice al otro la idea que tiene de sí mismo, a fin de crear un mundo en común.
- Se trata de crear un mundo en común, por parejas.
- Cada pareja debe aislarse y no contactar con los demás.
- Hay que intentar contar lo más posible de sí mismo.

F

101

OBJETIVOS

Fomentar la
Sociabilidad.

MATERIALES

Ninguno



PELOTA
AL AIRE

114

Definición: Consiste en lanzar y recoger una pelota, disco u otro objeto diciendo el nombre de una persona del grupo que tendrá que recogerlo antes de que caiga al suelo.

Desarrollo: El juego tiene que desarrollarse de forma rápida. Los jugadores/es no pueden entrar dentro del círculo mientras no sean nombradas.

- Los jugadores/as están de pie en el círculo, menos uno/a que está en el centro con el objeto a lanzar. La persona del centro lanza el objeto al aire al tiempo que dice un nombre, volviendo al círculo. La persona nombrada ha de cogerlo antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo al aire diciendo otro nombre. El juego continúa hasta que todos/as han sido presentados.

OBJETIVOS

Aprender los
nombre,
estimular la
agilidad.

MATERIALES

Pelota, disco u
objeto similar.

F

102

OBJETIVOS

Fomentar la creatividad, la habilidad y la visualidad.

MATERIALES

Objetos personales.



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

RESCATE DEL TESORO

115

Consiste que cada equipo tendrá que esconder un objeto de mucha importancia para ellos. Los grupos mandarán un representante, por un tiempo de un minuto a buscar el tesoro. Cuando llega al lugar los que escondieron el tesoro, le indicarán en qué perímetro donde más o meno se encuentra, y lo estarán motivando diciéndole las palabras mágicas que son: frío si se encuentra buscando lejos del objetivo y caliente si se encuentra cerca.

OBJETIVOS

Integrar a los participantes y la Sociabilidad

MATERIALES

Cartulina, masquintape, goma

UNA TORRE ALTA, FIRME Y HERMOSA

116

Este juego sirve de integración para equipos recién formados.

El responsable de la actividad pide a cada equipo que construya “una torre alta, firme y hermosa”. No especifica nada más y se le entregan los materiales a cada equipo.



Después de 30 minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas. Después el responsable de la actividad pide a los participantes que piensen que su equipo se construye igual que la torre que han presentado.



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

CAÍN Y
ABEL

117

Sentados se forman en círculo, se escoge a dos personas, se les venda los ojos y se les da un periódico entorchado a cada uno. Ellos empiezan a buscarse, diciendo: “donde estas Caín, donde estas Abel”. Se tratarán de pegarse con los periódico, el tiempo del juego es de un minuto por participantes.

F
103

OBJETIVOS

Fomentar el sentido del oído y de la vista.

MATERIALES

Pañuelos,
periódico y
masquintape.



TELARAÑA

118

Se forman en círculo, el monitor que están en el centro del círculo, les pedirá que den 2, 4, 6, pasos hacia atrás, al terminar de decir a cuantos pasos. Menciona las palabras mágicas que es “Telaraña”. por un tiempo de 30 segundo el tratará de ir agarrando a personas que cuando las toca, se quedan inmóviles y cuando empieza en juego, las personas que fueron tocadas y se quedaron inmóviles, pasarán a ser arañas, haciendo lo mismo que cuando empezó el monitor.

OBJETIVOS

Fomentar la
agilidad corporal.

MATERIALES

Ninguno.

F

104

OBJETIVOS

Fomentar la sociabilidad, el carácter y la agilidad.

MATERIALES

Costal o cartón.



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

ALFOMBRA MÁGICA

119

Se forman en filas y por parejas, se les dá un costal o cartón . Sentándose en el mismo, uno de los participantes y el otro lo tratará de halarlo hasta cierto objetivo o meta. Gana la pareja que llega primero

OBJETIVOS

Fomentar la agilidad mental.

MATERIALES

Ninguno.



MÚLTIPLOS

120

Se forman en círculo o línea, el monitor indicará que número múltiplo usara para este juego. Ejemplo : si el monitor elige que se usará los múltiplos de 5, él empieza con decir: uno, el siguiente do , tres, cuatro y a quien le toque 5 dice PUN , continúan ha quien le toque 10, 15, 20 , 25, 30 et. Etc. estos números son múltiplos de 5. Ellos dirán la palabra PUN. Si se equivocan van saliendo del círculo o de la formación ordenada. Ganan las cuatro personas que quedaron de último.



F

105

OBJETIVOS

Fomentar la
agilidad mental
y corporal

MATERIALES

Ninguno.

JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

CALLES Y
AVENIDAS

121

Forman en líneas paralelas, tomando una separación con los dos brazos extendidos. El juego se desarrolla que dos persona una queriendo atrapar a la otra van a pasa por donde están sus compañeros. Cuando el monitor diga las palabras: Calles o Avenidas, los participantes harán lo siguiente:

Calles: Se forman en fila horizontal frente la monitor con la manos extendidas, indicando que solo pueden pasar por las calles.

Avenidas: Se forman en fila vertical frente la monitor, con las manos extendidas.

F

106

OBJETIVOS

Fomentar el trabajo en equipo y la habilidad.

MATERIALES

Hula-Hula, lazo o pita.

JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES



LOS TRES MOSQUETEROS

122

Se forman en equipos en línea paralelas, estando en ese orden cada equipo se conforman en grupos de tres personas dentro de una hula-hula o lazo amarrado para hacer la circunferencia, se introducen los tres participantes. Cuando están los tres en la circunferencia, hacen actividades que el mismo monitor les indique, pueden ser carreras, bailes u otras actividades que se le ocurra al monitor o maestro.

OBJETIVOS

Fomentar la agilidad auditiva y mental.

MATERIALES

Grabadora, caset, cuadro de puntos.



MIX MUSICAL

123

Se sientan en círculo por cada equipo, el monitor o maestro, quien elaboró un caset con diferentes música, que duren lo más 10 segundos cada canción. Sentados en la forma indicada, cada equipo en orden van adivinando la canción y mejor si dicen quien es el cantante, canción que pasa no la puede adivinar ningún otro que no sea a quien le haya tocado su oportunidad, si no se vuelve un desorden y abarca más tiempo. Gana quien adivina mas canciones y queda a criterio de monitor o maestro como calificará.



F

107

JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

MEJOR
ACTOR

124

Se forman en medio círculo, el monitor escoge y pide la colaboración de 5 participantes que quieran actuar, mejor de cómo lo hace el monitor. Ejemplo: cuando ya están los participantes, queda a criterio del monitor de hacerlo con el objeto que el quiera. En esta oportunidad lo haremos con un pito o gorgorito, haciendo las preguntas:

Monitor : Este es un gorgorito

Participante: Un que ?

Monitor: Un gorgorito

Participante: ah, ah, ah, un gorgorito

Monitor: y suena

Participante: que bien ?

Esta dinámica la puede hacer de diferentes formas :

- Normal
- riéndose
- llorando
- enojado
- tartamudeando
- etc. etc.

Queda a criterio de cada monitor cómo lo quieren hacer, los participantes tienen que hacerlos mejor de cómo lo hace el monitor, gana quién lo haga mejor o actúe bien, cada quien la va pasando a su compañero de la derecha hasta que pasen todos y gana quién sea el mejor actor.

OBJETIVOS

Fomentar el carácter y la habilidad

MATERIALES

Un pito o gorgorito

F

108

OBJETIVOS

Fomentar la
agilidad

MATERIALES

Un sobres,
con mensajes
dentro.



JUEGOS EN DIFERENTES FORMACIONES

EL
CARTERO

125

Se forman en círculo, numerándose en dos partes, si hay 42 persona, se hacen dos numeraciones de 21 cada una o sea que existirán dos números iguales. A la hora de la formaciones los números iguales tienen que quedar separados.

Desarrollo: El monitor que hace del cartero se coloca en el centro del círculo, pone un sobre con un mensaje. Diciendo las palabras mágicas “El cartero va dejar una carta a la zona 8” los participantes que tienen esa numeración corren por el lado de afuera del círculo uno por el lado derecho y el otro por el izquierdo, (queda al control del monitor), cuando terminan de correr, el primero que entre por el mismo lugar donde se encontraba, agarra el sobre y leen el mensaje que esta en el mismo. Todos los participantes harán los que dice en el sobre, Ejemplo: puede que diga todos se abrazan, todos brincan, todos se sientan, todos dan vuelta de gato, etc. etc. Gana el participante que llegue primero y agarra el sobre.

125

JUEGOS PARA TODA LA VIDA



Amigo (a):

Quiero informarte, que de estos 125 juegos que tienes en tus manos, el 40 % fueron inventados por tu servidor y el otro 60% son recopilaciones de diferentes manuales y que se han puesto en práctica con las Áreas de Crecimiento de los Objetivos Educativos, que te menciono al principio de este libro.

Voy a compartir un secreto con tu persona, que cuando realices cualquier actividad de juegos tienes que vivirlo, sentirlo, romper la barrera que existe entre el adulto, para con los niños o los jóvenes, tienes que ser amigo, hermano, maestro y te aseguro que llegarás a ser hasta su confidente.

Ser creativo no es nada del otro mundo, tú eres capaz de hacerlo mejor, puedes lograr tus sueños y puedes hacer realidad los sueños de otros. Te exhorto que sigas adelante, llevando juegos a muchos beneficiarios porque todos merecemos una Recreación sana, mejor si es inculcando Principios y Valores..... Que Dios te Bendiga ...

■ Edgar Roberto Polanco García

**La mejor manera de ser feliz ...
es haciendo felices a los demás (B.P.)**



BIBLIOGRAFÍA

- Juegos de Recreación - Ethel Banzer
- Objetivos Educativos - OSI - Santiago de Chile
- 100 Juegos de Tropa - Gilcraf
- Juegos de Lobatos - Gilcraf
- Juegos y Dinámicas - Pastoral Juvenil Coyuca
- Juegos y Dinámicas - Isabel Cuellar
- Juegos de Salón - Gilcraf
- Tesis de Psicología USAC - Lic. William Collado

nuestras metas

LAS METAS QUE NOS HEMOS FIJADO
PARA LOS PRÓXIMOS AÑOS SON AMBICIOSAS.
DEPENDEN DE TODOS ALCANZARLAS.



Primaria completa
Cobertura universal de primaria



Reforma educativa en el aula
Calidad educativa



La escuela es de la comunidad
Participación



Educación en un mundo competitivo
Competitividad



Orgulloso de ser guatemalteco
Identidad



mineduc

más y mejor educación

MINISTERIO DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN FÍSICA

32 CALLE 9-10 ZONA 11, COLONIA GRANAJA PBX: 2422-6800 AL 9.

e-mail: educacionfisica@mineduc.gob.gt