



JUEGOS ECUATORIANOS E INTERNACIONALES

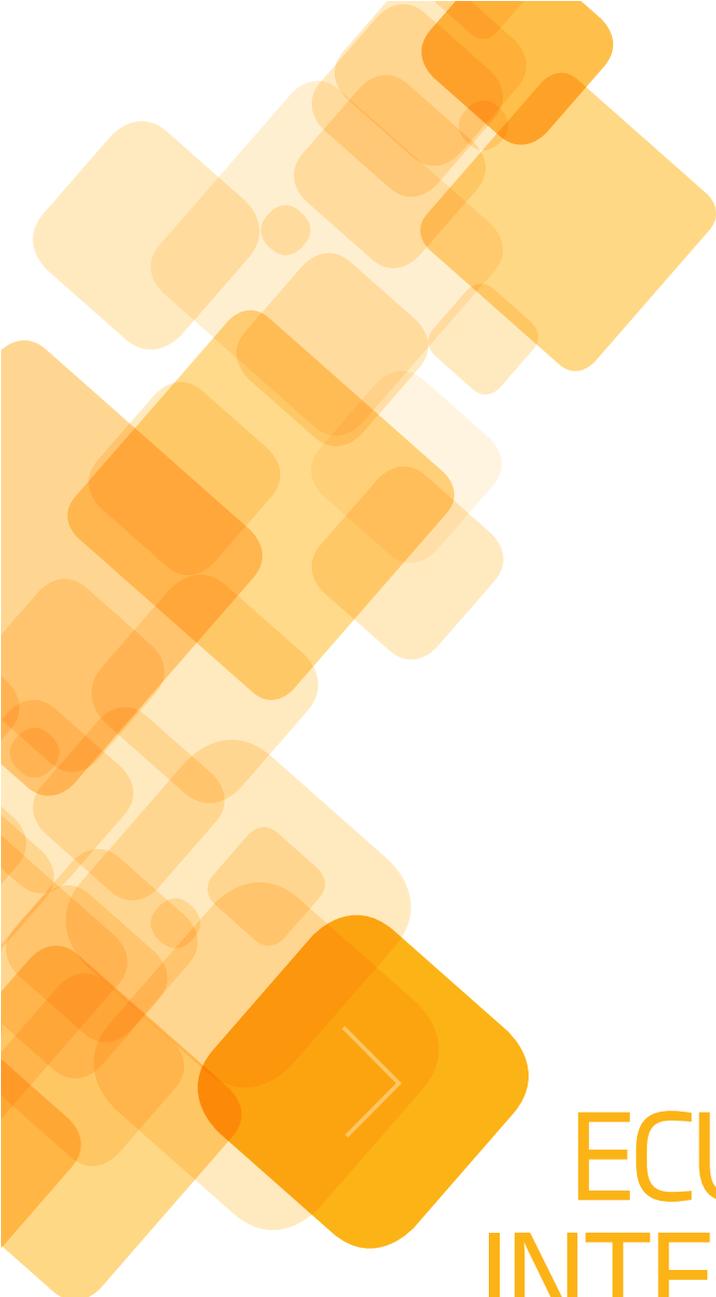


somos

RED DEL DEPORTE PARA EL
DESARROLLO DE AMÉRICA LATINA
Una iniciativa de CAF



**UNIVERSIDAD ANDINA
SIMÓN BOLÍVAR**
Ecuador



JUEGOS ECUATORIANOS E INTERNACIONALES



somos
RED DEL DEPORTE PARA EL
DESARROLLO DE AMÉRICA LATINA
Una iniciativa de CAF



UNIVERSIDAD ANDINA
SIMÓN BOLÍVAR
Ecuador

Juegos ecuatorianos e internacionales

Vicepresidencia de Desarrollo Social de CAF

José Carrera

Directora de Sostenibilidad Social de CAF

Silvia Oteyza

Autoría

Ver página 150

Depósito Legal: If74320147963856

ISBN Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador: 978-9978-19-651-9

Editores:

CAF

Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador

Toledo N22-80 • Apartado postal: 17-12-569 • Quito, Ecuador

Teléfonos: (593 2) 322 8085, 299 3600 • Fax: (593 2) 322 8426

www.uasb.edu.ec • uasb@uasb.edu.ec

Revisión gramatical

Susana Ramírez

Colaboración en la revisión final

Catalina Hinojosa

Revisión editorial

Cristina Montoya

Diseño y diagramación

Gatos Gemelos Comunicación



La versión original de texto que aparece en este libro fue sometida a un proceso de revisión de pares ciegos, conforme a las normas de publicación de la Universidad Andina Simón Bolívar, Sede Ecuador, y de esta editorial. Las ideas y planteamientos contenidos en la presente edición son de exclusiva responsabilidad de sus autores y no comprometen la posición oficial de CAF.

Esta obra es propiedad intelectual de la autora.

Prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio, sin autorización escrita de su legítima titular de derechos. Impreso en Ecuador

© 2015 Corporación Andina de Fomento

© 2015 Universidad Andina Simón Bolívar

Todos los derechos reservados

Índice

Juegos de presentación y desinhibición	4
Juegos para fomentar el contacto físico	14
Juegos para el desarrollo de la confianza	22
Dinámicas de conocimiento	28
Juegos para mejorar la comunicación	36
Juegos de dramatización	42
Juegos de distensión	50
Juegos de adversario	58
Dinámicas de resolución de conflictos	64
Juegos y deportes alternativos	70
Juegos cooperativos con resolución de problemas en fútbol	86
Juegos de cooperación en situación de juego	94
Juegos para niños de 6 y 7 años	104
Juegos para niños de 8 años	110
Juegos motrices para niños de 9 y 10 años	116
Juegos y más juegos	120



1

Juegos de presentación y desinhibición



Acumulativos

Objetivo:

Conocer los nombres de los compañeros del grupo.
Desarrollar la memoria.
Crear situaciones de desinhibición y distensión.

Desarrollo:

Los participantes se colocan sentados en círculo.
El juego se inicia cuando el primer chico/a diga su nombre, el segundo dirá el nombre del anterior y el suyo; el tercero el del primero, el del segundo y el suyo. Así sucesivamente.
Si el grupo es muy grande, interesa hacer pequeños grupos para evitar que se haga demasiado largo.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas. Crear un clima de respeto y apertura en grupo.

Recursos / instalaciones: ninguno.



Entrevista con el compañero

Objetivo:

Conocer los nombres de los compañeros del grupo.
Crear situaciones de desinhibición y distensión.

Desarrollo:

Todos los participantes se colocan en círculo y se elige a un chico/a para que se sitúe en el centro.
El juego consiste en que cada compañero del círculo exterior haga una pregunta al compañero del centro.

Norma: No repetir preguntas. Las preguntas no deben ser comprometidas ni groseras.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas. Crear un clima de respeto y apertura en el grupo.

Recursos / instalaciones: ninguno.



Canasta revuelta

Objetivo:

- Conocer los nombres de los compañeros del grupo.
- Desarrollo de la memoria y tiempo de reacción.
- Crear situaciones de desinhibición y distensión.

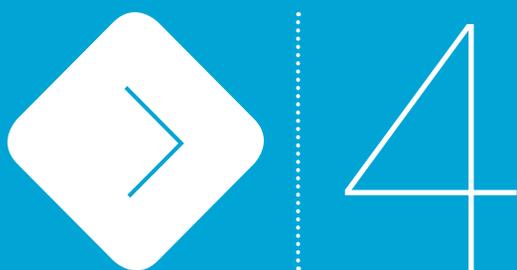
Desarrollo:

- a. Previo al desarrollo del juego todos se colocan en círculo, se presentan y están especialmente atentos a los nombres de las personas que tenga ambos lados.
- b. Se establece como código que la palabra derecha se sustituirá por "naranja", e izquierda por "limón".
- c. Se pide a un voluntario que se sitúe en el centro e inicia el juego preguntando a todos por sus frutas. Si preguntan a alguien por su naranja tendrá que responder el nombre de la persona que tenga a su derecha.
- d. Tras una ronda rápida en donde se haya preguntado al menos una vez a cada participante se complica un poco más añadiendo al segundo de la derecha (que podría ser la manzana) y el segundo por la izquierda (que podría ser el melón). Puestos y aprendidos los nombres volveríamos a preguntar. Cuando ya están aprendidos los nombres de los vecinos podemos decir "frutas" y todas/os deberán cambiarse de lugar rápidamente.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

- Asignación de tareas.
- Crear un clima de respeto y apertura en el grupo.

Recursos / instalaciones: ninguno.



En busca del tesoro

Objetivo:

Presentación y conocimiento del grupo.

Desarrollo:

Pregunta a alguien de tu equipo una pregunta concreta, en caso de no ser la persona indicada, busca otra persona que reúna esas características, luego continúa con otra pregunta. La respuesta debe ir justificada con: "¿cómo?, ¿quién?, ¿qué pasó?".

Busca entre tus compañeros de equipo alguien que...

- Le guste jugar tenis de mesa
- Toque un instrumento musical
- Se haya sentido orgulloso últimamente
- Haya tenido un mal sueño
- Sepa jugar al tenis
- Nacido en otro país
- Sean más de tres hermanos en casa
- Se haya sentido discriminado últimamente

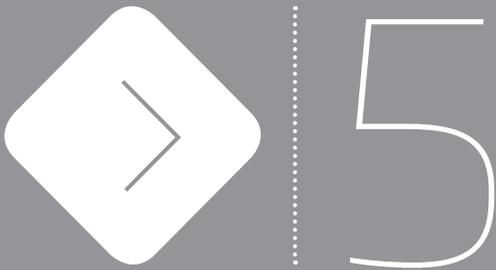
- Conozca un baile y sepa bailarlo
- Sepa un idioma extranjero
- Se haya sentido alegre hace poco
- Tenga la costumbre de madrugar los domingos
- Haya viajado en avión
- Ayudado a alguien

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas. Fomentar la participación de todos los jugadores (evitar que se formen pequeños grupos de amistades).

Recursos / instalaciones:

Esenciales: un papel y lápiz por jugador. Dictar las preguntas.
Adicionales: una fotocopia del texto por jugador.



La tela de araña

Objetivo:

Presentación y conocimiento del grupo.

Desarrollo:

- El que tiene la madeja de lana o balón de fútbol comienza diciendo su nombre, lo que le gusta y le disgusta, y al terminar lanza la madeja/ balón a cualquier otro participante. El que la recoge hace lo mismo, presentarse y lanzar el ovillo/balón a otro jugador, así hasta que todos hayan dicho su nombre y demás.
- Cuando todos los jugadores se han presentado se habrá formado una "tela de araña". En este momento el entrenador hace consciente a los deportistas de la importancia que tendrá desde el primer día que se creen buenas relaciones entre todos. Que el éxito está en que cada uno se responsabilice de sujetar bien el hilo para el colectivo.

- Para recoger el ovillo, se irá diciendo el nombre y todo lo que ha dicho la persona que anteriormente te ha lanzado la madeja / balón, y se le lanzará ahora a ella, así hasta que el ovillo queda recogido.

Variantes: se pueden incluir otros datos de mayor o menor profundidad según la edad de los participantes e intereses del entrenador (equipo de fútbol preferido, lesiones, número de hermanos, cualidades, defectos...).

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas. Crear un clima de respeto y apertura en el grupo.

Recursos / instalaciones: una madeja de lana, elástico o cuerda.



Nos presentamos con gestos

Objetivo:

Presentación y conocimiento del grupo.
Mejorar la comunicación no verbal, desinhibición y equilibrio.

Desarrollo:

Los participantes forman un gran círculo. El juego consiste en que cada chico debe presentarse diciendo su nombre y representando su deporte favorito (si se repiten obligar a que haga además otro). Cada uno realiza una secuencia del deporte con mimo y finaliza en una postura de equilibrio en el medio del círculo. Al finalizar todos estarán en el centro y en equilibrio.

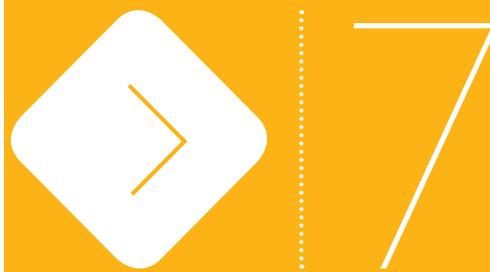
Variante I: dar vida al gesto hasta que todos se unen en el centro.

Variante II: marcha atrás.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas. Insistir en que se realicen los movimientos muy lentos. Crear un clima de respeto y apertura en el grupo.

Recursos / instalaciones: ninguno.



Las llaves del convento

Objetivo:

Conocer los nombres de los compañeros del grupo.
Crear situaciones de desinhibición y distensión.

Desarrollo:

Los participantes se colocan sentados en círculo. Se les relata una historia ficticia sobre un convento en el que se perdieron unas llaves.

El juego se inicia cuando el primer chico dice: "las llaves del convento se han perdido, ¿quién las tiene? ¿Las tienes tú "(nombra a un compañero)?"

Su compañero le contestará diciendo que no las tiene y preguntará siguiendo el mismo guión a otra persona.



Marcianito

Objetivo:

Conocer los nombres de los compañeros del grupo.
 Crear situaciones de desinhibición y distensión.

Desarrollo:

- Antes del empezar el juego todos los participantes se presentan diciendo su nombre.
- Posteriormente, se invita al grupo a que recreen una situación similar a la vida en el espacio, a que actúen como si fuesen extraterrestres (puede introducirse con un cuento).
- Una vez presentados se van transmitiendo mensajes entre los participantes de un modo muy peculiar:
 El primero inicia el juego diciendo: -"marcianito (dice su nombre) transmitiendo a marcianita (y dice el nombre de otra/o)"-.
 Mientras el marcianito está transmitiendo deberá mover las manos con los pulgares sobre su frente mientras sus vecinos de corro (los dos chicos que están a su lado) podrán de igual manera la mano que tengan a su lado. Por ejemplo, mi vecino de la derecha colocará su mano izquierda en su sien cuando yo esté transmitiendo el mensaje.

Norma: durante todo el diálogo no se pueden enseñar los dientes.

El jugador que incumpla la norma será eliminado y actuará como juez de la prueba.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas. Crear un clima de respeto y apertura en el grupo.

Recursos / instalaciones: ninguno.



Una vez que yo haya terminado me contestará de igual modo la marcianita/o a la que he nombrado diciendo a su vez el nombre de otro.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas. Crear un clima de respeto y apertura en el grupo.

Recursos / instalaciones: ninguno.



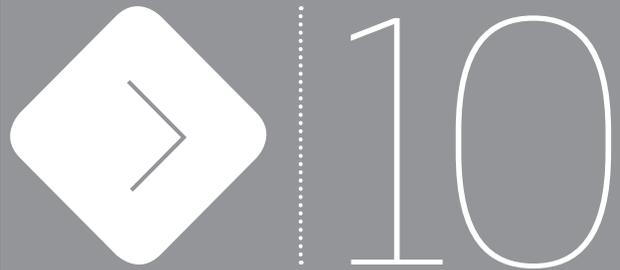
El pistolero

Objetivo:

Conocer los nombres de los compañeros del grupo.
Crear situaciones de desinhibición y distensión.
Desarrollar la velocidad de reacción.

Desarrollo:

- a. Antes de empezar el juego todos los participantes se sientan en círculo y se presentan.
- b. Seleccionamos a un jugador que se situará en el centro e inicia la actividad nombrando a uno de sus compañeros.
- c. En este momento se produce una duelo entre tres. El primero, el chico/a al que nombran, que se agacha. Y a su vez, los



Me pica

Objetivo:

- Conocer los nombres de los compañeros del grupo.
- Desarrollar la memoria.
- Crear situaciones de desinhibición y distensión.

Desarrollo:

- Los participantes se colocan sentados en círculo.
- El primer chico que juega dice su nombre y señala una parte del cuerpo donde "le pica", el que está a su lado dirá su nombre y donde "le picaba" al primero y a él /ella, el tercero, su nombre, "el picor" del primero, la segunda y el suyo, así sucesivamente con todos los participantes.
- No ser grosero durante el juego y tratar de que varíen las partes del cuerpo que les pica.
- Si el grupo es muy numeroso hacer sub-grupos.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

- Asignación de tareas.
- Crear un clima de respeto y apertura en el grupo.

Recursos / instalaciones: ninguno.

que están a su lado se levantan y hacen un gesto similar a un disparo de pistola diciendo el nombre del jugador situando en medio de los dos. Aquel que sea más lento al nombrar al compañero perderá su puesto y se colocará en el centro del círculo sentado actuando ya siempre como juez de la prueba.

d. El juego prosigue con la misma estructura.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

- Asignación de tareas.
- Crear un clima de respeto y apertura en el grupo.

Recursos / instalaciones: ninguno.



2

Juegos para
fomentar el
contacto físico



Las órdenes

Objetivo:

Desarrollar la velocidad de reacción.
Mejorar las relaciones y el conocimiento entre los miembros del grupo.
Fomentar del contacto físico entre jugadores y desarrollar la confianza entre ellos.

Desarrollo:

Antes de empezar la actividad se establece un código con los jugadores. Por ejemplo: a la señal 1) sentarse en el suelo, 2) de pie, 3) realizar fondos de brazo...

Variantes:

"Color color". Tocar cualquier objeto con el color que se nombre.
"Tierra, mar y aire". Tierra = tumbado en el suelo, mar = nadar debajo de la portería, "aire" saltos encima del banco.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas.

Recursos materiales: ninguno.

Instalaciones: espacio amplio.



El inquilino

Objetivo:

Fomentar del contacto físico entre jugadores y desarrollar la confianza entre ellos.
Desarrollar de la velocidad de reacción.

Desarrollo:

Los participantes se colocan en grupos de tres para formar una "casa": dos chicos se dan las manos y el tercero se introduce en medio de ellos, al que le llamaremos "inquilino". En la organización inicial habrá chicos que se queden sin casa (sin poder formar grupos de tres).

A la señal del monitor: "¡inquilino!", todos los chicos que están en medio de sus compañeros cambian rápidamente de posición tratando de obtener otra casa. En este momento habrá una disputa por encontrar una casa ya que los chicos que inicialmente estaban desemparejados pujarán por un puesto.



La cadena

Objetivo:

Fomentar del contacto físico entre jugadores y desarrollar la confianza entre ellos. Desarrollar la motricidad general.

Desarrollo:

Previo al desarrollo del juego todos se colocan en círculo, se presentan y están especialmente atentos a los nombres de las personas. Los jugadores se desplazan por el espacio tratando de no ser pillados por un chico asignado. Cuando éste toca a cualquiera de sus compañeros se une a él formando una cadena (se agarra de las manos), para poder pillar a todos.

Variante 1: al formar grupos mayores de cinco formar otra cadena paralela.

Variante 2: romper cadenas (un jugador libre puede separar a jugadores de la cadena por la espalda).

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

asignación de tareas. Se ha de tener especial atención a que en los agrupamientos no choquen unos con otros.

Recursos materiales:

ninguno.

Instalaciones: espacio amplio, libre de obstáculos.

Norma: solo puede haber un inquilino en cada casa.

Variantes:

No se nombra solo al "inquilino" para que cambie de casa, sino también a las paredes (derecha o izquierda) para que cambien sus puestos por otras casas, quedando el "inquilino" inmóvil.

A la señal: -"¡terremoto!"-, todos cambian sus funciones y se organizan con otros compañeros diferentes a los iniciales.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

asignación de tareas. Tener cuidado con los empujones y los golpes.

Recursos materiales:

ninguno.

Instalaciones: espacio amplio, libre de obstáculos.



Círculo concéntrico

Objetivo:

Fomentar del contacto físico entre jugadores y desarrollar la confianza entre ellos. Desarrollar de la motricidad general.

Desarrollo:

Los participantes se colocan en círculo, agarrados de las manos y dentro de ellos se forma un círculo pequeño con conos o tiza. A continuación empiezan a girar hacia un lado y otro tratando de que alguno de los jugadores entre dentro del pequeño círculo. El jugador que entre en el círculo quedará eliminado.

Variante: aumentar o disminuir el tamaño del círculo del centro.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas. Tener especial atención a que no choquen bruscamente unos con otros

Recursos materiales: formar un círculo con conos o una tiza.

Instalaciones: espacio amplio, libre de obstáculos.



Romper el cerco

Objetivo:

Fomentar del contacto físico entre jugadores y desarrollar la confianza entre ellos. Desarrollar la fuerza resistencia.

Desarrollo:

Formar un círculo agarrados de las manos y girar a un lado y otro intentado que se suelte algún participante para que sea eliminado y a su vez tratar de no soltarse para ganar la partida. Los jugadores que se salgan del círculo quedarán eliminados y participarán como jueces de la prueba

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas. Tener especial atención a que no choquen bruscamente unos con otros.

Recursos materiales: recursos materiales: ninguno.

Instalaciones: espacio amplio, libre de obstáculos.



La escapada

Objetivo:

Fomentar del contacto físico entre jugadores y desarrollar la confianza entre ellos. Desarrollar la fuerza resistencia.

Desarrollo:

Los participantes se colocan en círculo agarrados de la mano. Se elige a uno que se situará en el centro del círculo e intentará salir de éste.

Cada cierto tiempo se irá cambiando al jugador del centro.

Variantes: aumentar el número de jugadores del centro.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas. Se ha de tener especial atención a que en los agrupamientos no choquen unos con otros.

Recursos materiales: ninguno.

Instalaciones: espacio amplio, libre de obstáculos.



Pisar en el círculo

Objetivo:

Fomentar del contacto físico entre jugadores y desarrollar la confianza entre ellos. Desarrollar la velocidad de reacción.

Desarrollo:

Los participantes se colocan agarrados de las manos en círculo. Cada jugador tratará de pisar al resto excepto a los compañeros que tiene inmediatamente a su derecha e izquierda.

Norma: respetar al máximo al compañero. Nunca jugar con violencia.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas. Se ha de tener especial atención a que en los agrupamientos no choquen unos con otros.

Recursos materiales: formar un círculo con conos o una tiza.

Instalaciones: espacio amplio, libre de obstáculos.



La caracola

Objetivo:

Fomentar del contacto físico entre jugadores y desarrollar la confianza entre ellos.

Desarrollar la motricidad general y fuerza resistencia.

Desarrollo:

Se forman varios grupos que tratarán de pasar de un lado del campo al otro agarrados de las manos formando una "caracola" (enrollados unos con otros) intentando llegar antes que el resto de participantes.

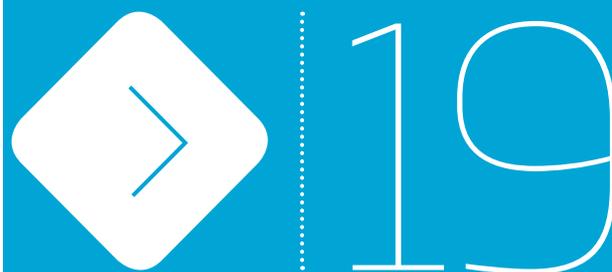
Variantes: realizar agrupamientos diferentes (de espaldas, agarrados de la mano, en círculo...).

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas. Tener especial atención a que no choquen bruscamente unos con otros

Recursos materiales: formar un círculo con conos o una tiza.

Instalaciones: espacio amplio, libre de obstáculos.



Baile de dragones

Objetivo:

Fomentar el contacto físico entre jugadores y desarrollar la confianza entre ellos.

Desarrollar la motricidad general y fuerza resistencia.

Desarrollo:

Se forman dos equipos. Cada grupo se coloca en fila agarrándose un jugador a otro fuertemente de la cintura. El juego consiste en que el primero de cada equipo tratará de tocar al último del otro grupo y a su vez defender la cola de su grupo.

Norma: no se puede romper la fila.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas. Se ha de tener especial atención a que en los agrupamientos no choquen unos con otros.

Recursos materiales: recursos materiales: ninguno.

Instalaciones: espacio amplio, libre de obstáculos.



Arrancar la cebolla

Objetivo:

Fomentar el contacto físico entre jugadores y desarrollar la confianza entre ellos.

Desarrollar la motricidad general y fuerza resistencia.

Desarrollo:

Todo el grupo forma una piña entrelazada fuertemente intentando que un jugador contrario al equipo intente separarlos uno a uno.

Cada cierto tiempo cambiar posiciones.

Norma: todo jugador que se separe del grupo forma parte del otro equipo.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas. Se ha de tener especial atención a que la actividad se realice con seguridad.

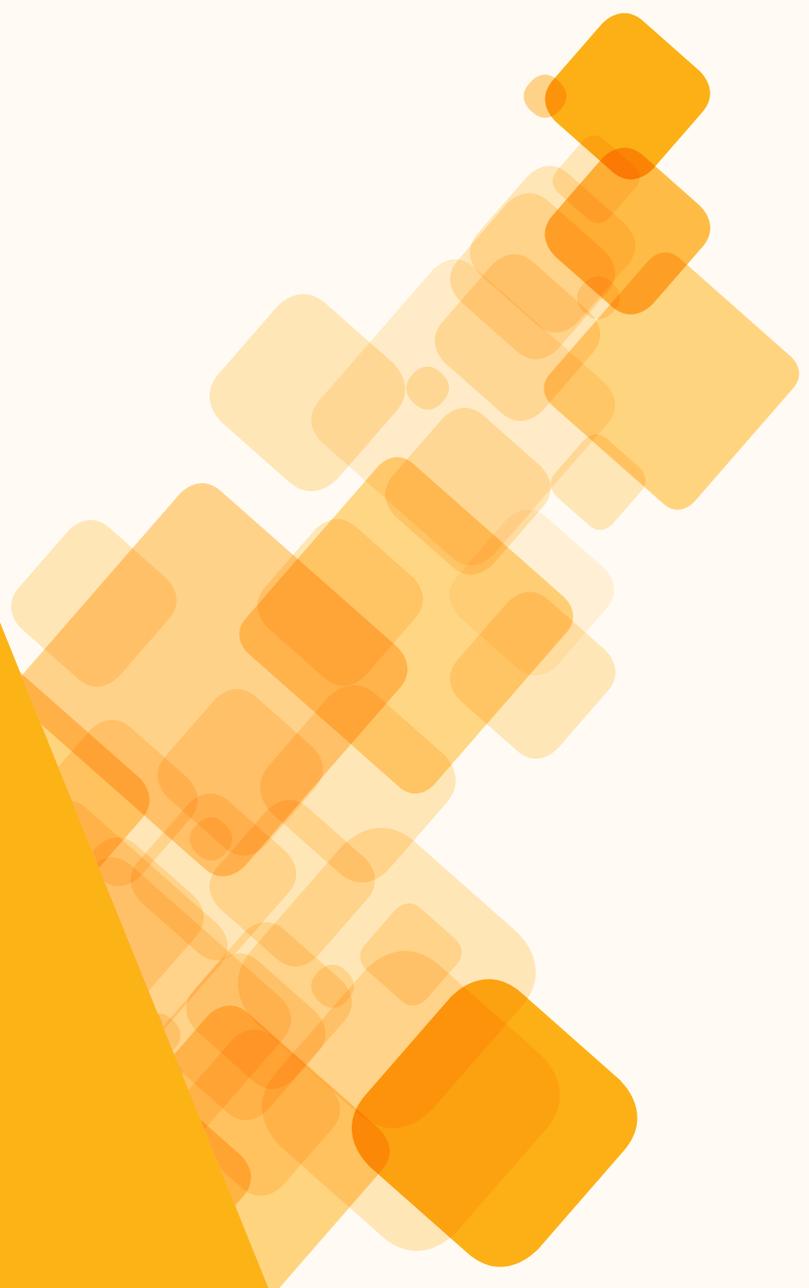
Recursos materiales: ninguno.

Instalaciones: espacio amplio, libre de obstáculos.



3

Juegos para el desarrollo de la confianza





Dibuja en mi espalda

Objetivo:

Fomentar del contacto físico entre jugadores y desarrollar la confianza entre ellos.
Desarrollar el tacto.

Desarrollo:

Por parejas, uno de los participantes dibuja con el dedo en la espalda un número que su compañero tratará de adivinar.

Variantes: escribir números, letras, adivinar el dedo con el que se toca o el nº de dedos apoyados en la espalda.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas. Fomentar un buen clima de trabajo en el grupo basado en el respeto y confianza.

Recursos / instalaciones: ninguno.



El trencito ciego

Objetivo:

Mejorar la confianza.
Desarrollar la percepción espacio temporal y equilibrio.

Desarrollo:

Organización por tríos.

Cada grupo deberá formar una fila cogiendo con las manos los hombros del compañero de delante.

Todos los participantes deberán llevar los ojos vendados, excepto el chico que está en último lugar que tratará de guiar a sus compañeros sin hablar, solamente a través del tacto.

Variantes: el guía no podrá hablar, deberá crear un código con sus compañeros basado en el tacto.

Completar un recorrido.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Estrategias cooperativas. Evitar aglomeraciones y golpes entre los chicos.

Recursos materiales: vendas o pañuelos.

Instalaciones: amplio y libre de objetos.



La peonza que no se cae

Objetivo:

Fomentar el contacto físico entre jugadores y desarrollar la confianza entre ellos.

Desarrollar la fuerza resistencia y el equilibrio.

Desarrollo:

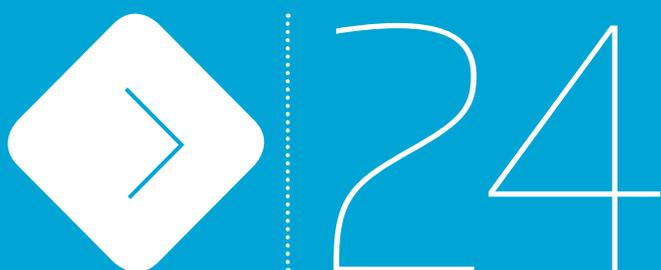
- Se forman grupos como mínimo de 5 personas, se sitúan en un círculo muy cerrado con un chico/a en el centro.
- Se pide al chico del centro que adopte la siguiente posición: de pie, pies juntos, manos pegadas al cuerpo con la musculatura en tensión.

- El juego consiste en que la persona del centro poco a poco se va a ir dejando caer, sin mover los pies del suelo, de tal manera que los integrantes del corro con delicadeza le empujen de unos hacia otros, sin permitir que se caiga.
- Ir cambiando posiciones.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Fomentar un buen clima de trabajo en el grupo basado en el respeto y confianza. Tener especial atención a que tomen en serio la actividad y siempre controlen al compañero.

Recursos / instalaciones: ninguno.



El ascensor

Objetivo:

Desarrollar habilidades coordinativas.
Desarrollar la fuerza resistencia de miembros inferiores.
Mejorar la confianza.

Desarrollo:

Por parejas, colocados de espaldas, deberán subir (de pie) y bajar (ponerse en cuclillas) al unísono.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas.
Estrategia cooperativa.

Recursos / instalaciones: ninguno.



Pandilla de confiados

Objetivo:

Desarrollar habilidades coordinativas. Desarrollar la fuerza, resistencia y el equilibrio. Mejorar la confianza.

Desarrollo:

- Dividimos el grupo en dos filas enfrentadas muy juntas.
- A cada participante se le pide que adopte la siguiente posición: de pie, pies juntos, manos pegadas al cuerpo con la musculatura en tensión.
- El juego se inicia cuando todos los integrantes de una fila dejan caer su peso hacia adelante / atrás sobre los brazos del compañero de la fila de en frente.
- Cada cierto tiempo cambiar posiciones.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas. Las parejas deben seleccionarse de acuerdo con características antropométricas similares. Se pedirá a los chicos/as que traten con delicadeza a sus compañeros.

Recursos / instalaciones: ninguno.



Esto es un abrazo

Objetivo:

Desarrollar habilidades coordinativas.
Mejorar la confianza.

Desarrollo:

- a. Todos los integrantes del grupo se sientan formando un corro.
- b. Por orden y de uno en uno, le dice cada uno de los integrantes del grupo a la persona que está sentada a su derecha y en voz alta: -"¿sabes lo que es un abrazo?"-
- c. La persona que está sentada a la derecha de quién realiza la pregunta contesta: -"no, no lo sé"- . En este momento, se dan un abrazo.
- d. La persona que ha contestado se dirige a la persona anterior y le contesta: -"no lo he entendido, me das otro"- . Posteriormente vuelven a darse otro abrazo.
- e. El juego continúa hasta que todos los integrantes del grupo hayan sido abrazados y hayan abrazado.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas. Fomentar un buen clima de trabajo en el grupo basado en el respeto y confianza.

Recursos / instalaciones: ninguno.



4

Dinámicas de conocimiento



Ordenador

Objetivo:

Fomentar relaciones constructivas y equilibradas entre los participantes desde el conocimiento interpersonal.

Desarrollo:

- Todo el grupo se mete en el papel de sentirse ordenadores, como tales transmiten mensajes. Todos ellos caminan por la sala, transmitiendo el mensaje: -"BIT, BIT,..."-.
- Mientras caminan por el espacio buscan las afinidades que dicta el profesor. Por ejemplo: "signo zodiacal, color favorito, comida favorita, etc..." y cada participante repite el suyo hasta encontrar su afín.
- Los chicos/as van formando grupos diferentes cada vez que se indica una temática.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Entre todos los participantes del grupo comentaremos la dinámica, harán algunas preguntas a los participantes para ver si les gustó, cómo se sintieron, si les pareció divertido, en caso de que no fuera positiva escucharíamos el por qué no lo ha sido.

Recursos / instalaciones: ninguno.



Me meto en la movida

Objetivo:

Fomentar relaciones constructivas y equilibradas entre los participantes desde el conocimiento interpersonal.

Desarrollo:

- Se forma un círculo con sillas de modo que una persona no tenga silla.
- El jugador sin silla se sitúa en el centro y una vez allí dice: -"meto en la movida a todos aquellos que.... (Y dice una cualidad)"-.
- Todos los que hayan sido aludidos deben cambiarse de silla intentando, la persona del centro ocupar una de las sillas vacías. Quien se quede sin silla envía otro mensaje.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Comprobaremos si los integrantes del grupo se han consolidado un poco más observando las cualidades de sus propios compañeros, posteriormente comentaremos la técnica si les gustó, si se han divertido, cómo se han sentido, etc.

Recursos / instalaciones: sillas.



Tarjeta de identidad: "Yo soy"

Objetivo:

Fomentar relaciones constructivas y equilibradas entre los participantes desde el conocimiento interpersonal.

Desarrollo:

- Se repartirá una cuartilla a cada jugador en la que se lea en un claro encabezamiento "yo soy" y una lista de cualidades físicas que cada uno deberá escribir.
- Se dejará tiempo para que todos rellenen la ficha.
- Cada participante deja la ficha en el centro del círculo.
- Se irán leyendo en voz alta una a una las fichas para que adivinen entre todos de quién es la tarjeta.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Entre todos los integrantes del grupo comentaremos la dinámica, nos haremos preguntas sobre la misma, si nos ha gustado, nos hemos divertido, cómo nos hemos sentido y posteriormente sacaremos conclusiones.

Recursos / instalaciones: papel o cartulina y lápices para poder escribir nuestras cualidades físicas.



Habla con tu pareja

Objetivo:

Fomentar relaciones constructivas y equilibradas entre los participantes desde el conocimiento interpersonal.

Desarrollo:

- Los participantes se sitúan en dos círculos concéntricos. Los del círculo interior se colocan mirando hacia fuera, de manera que tengan en frente su pareja del círculo exterior.
- El profesor/a lee en voz alta el tema sobre el que orientarán la conversación las parejas.
- Al superar el tiempo establecido (por ejemplo: dos minutos), cambian las parejas. Para ello los chicos del círculo exterior mantienen la posición y los del interior giran hacia un lado.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Entre todos los integrantes del grupo comentaremos el juego, algunas de las preguntas que provocará el animador serán: cómo se han sentido, si les ha divertido, y si fuera el caso contrario, no ha gustado la técnica, escuchar el por qué.

Recursos / instalaciones: ninguno.



Mi imagen

Objetivo:

Fomentar relaciones constructivas y equilibradas entre los participantes desde el conocimiento interpersonal.

Desarrollo:

- Se colocan en el suelo recortes de periódicos y revistas con imágenes de temas variados: países, vestidos, alimentos, deportes, familias, moda, etc.
- Todos los participantes andan alrededor de los recortes de periódico observándolos (puede utilizarse música ambiente).
- A la señal (puede ser en el momento en el que se para la música de fondo), cada participante agarra un recorte con el que se identifica.
- Tras la elección de imágenes todos los chicos se colocan en círculo y comentan porqué se identifican con cada imagen.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Un clima de respeto y apertura en el grupo.

Recursos / instalaciones: recortes de periódicos y revistas con imágenes de temas variados: países, vestidos, alimentos, deportes, familias, moda, etc. **Opcional:** música ambiente.



El monigote (ventana de Johari)

Objetivo:

Fomentar relaciones constructivas y equilibradas entre los participantes desde el conocimiento interpersonal.

Desarrollo:

- Se reparte a cada chico/a un folio con la silueta de un "monigote".
- Pedimos que escriban en cada parte del cuerpo del monigote características de nosotros. En la cabeza: nuestros sueños; en los brazos: nuestras cualidades (ayuda, atención...); en el pecho: aquello que más apreciamos; en el estómago: nuestra comida preferida; y en las piernas: nuestras aficiones, lugares donde deseáramos ir.
- Después de que todos escriben las características que lo definen pedimos que den la vuelta al monigote para que ahora todos los compañeros escriban características que conozcan de ti.
- Puesta en común.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Evitar aglomeraciones y golpes entre los chicos.

	Conocido del individuo	Desconocido del individuo
Conocido de otros	I yo abierto	II ciego
Desconocido de otros	III yo oculto	IV yo desconocido

La ventana de Johari, es un modelo teórico para explicar las comunicaciones interpersonales y su repercusión en la persona.

1. “Yo abierto” (conozco de mi/ conocen de mí). Edad, sexo, raza, cualidades o características externas, todo aquello que comunicamos sin dificultad (opciones, gustos, ideas, etc.).
2. “Yo oculta” (conozco de mí/ los demás ignoran de mí). Características más profundas de nuestra personalidad, como: sentimientos íntimos, experiencias personales, opiniones.
Los contenidos del “yo oculto”, pueden pasar al “yo abierto”, según vaya profundizándose la amistad.

3. “Yo ciego” (desconozco de mí/ los demás conocen de mí). En este apartado incluiremos, la imagen que ofrecemos a los demás inconscientemente: tics nerviosos, gestos inconscientes, actitudes al comunicarnos, sentimientos de superioridad e inferioridad, miedos inconscientes, limitaciones, complejos, etc.
La relación con los demás puede hacerlo pasar al “yo abierto”.
4. “Yo desconocido” aquí se incluye la faceta prácticamente inexplorada, tan solo saldría a la luz mediante técnicas de psicoanálisis, por ejemplo: las depresiones, los traumas, las vivencias olvidadas.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

en la puesta en común se puede optar por que lean en voz alta aquello que han escrito y le han escrito y se abra un debate o colocar a todos los chicos/as en círculo para que por turnos vayan pasando para ver los dibujos de sus compañeros sin que éstos les expliquen el por qué.
Optar por una u otra opción dependerá del grado de madurez y confianza del grupo.

Recursos / instalaciones: un papel y lápiz por niño/a.



La línea de mi vida

Objetivo:

Fomentar relaciones constructivas y equilibradas entre los participantes desde el conocimiento interpersonal.

Desarrollo:

- a. Se reparte a cada chico/a un papel y un lápiz.
- b. Se les pide que pinten una línea horizontal que represente un estado de ánimo neutro. Utilizando esta separación, deberán realizar una gráfica lineal en la que nombren aspectos significativos de su historia pasada. Debajo de la línea horizontal incluirán experiencias negativas; y encima de la línea, positivas.
- c. Puesta en común.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

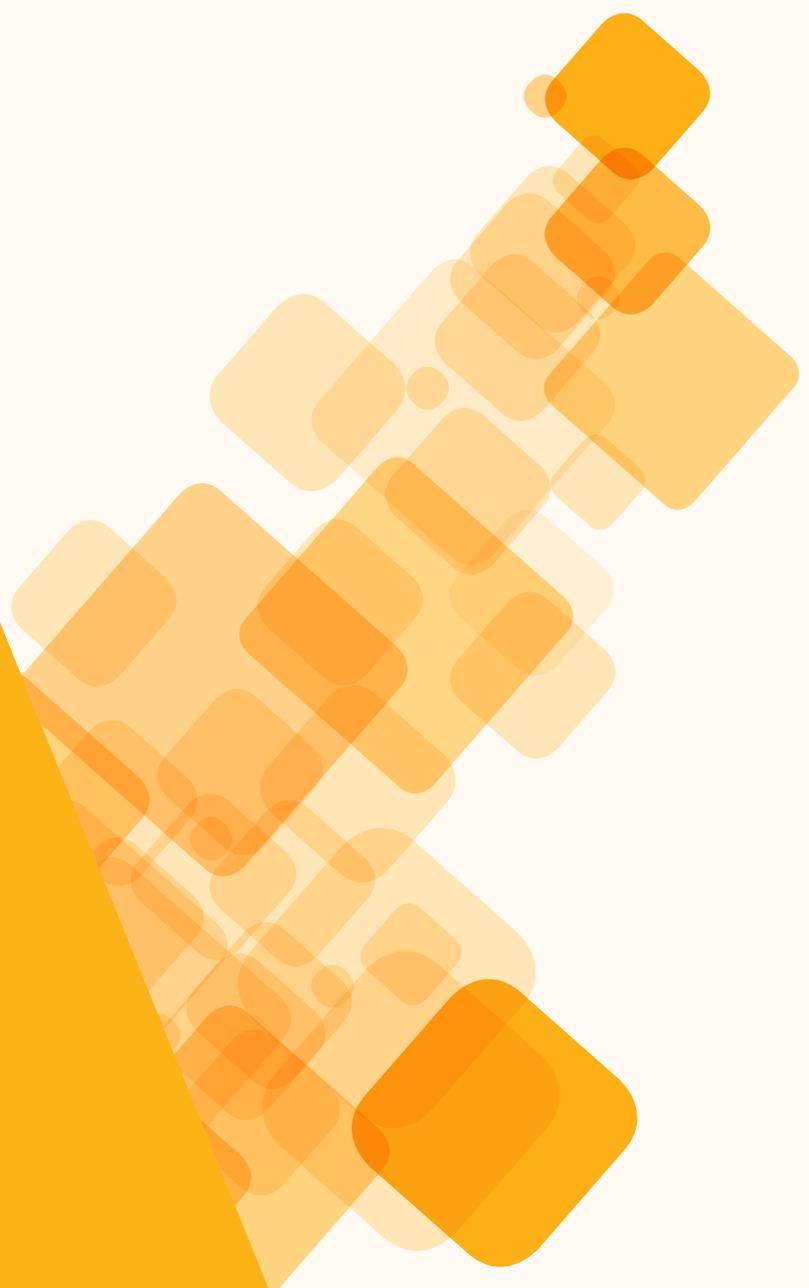
en la puesta en común se puede optar por: explicar la gráfica realizada o colocar a todos los chicos/as en círculo para que por turnos vayan pasando para ver los dibujos de sus compañeros sin que éstos les expliquen el porqué. Optar por una u otra opción dependerá del grado de madurez y confianza del grupo. Estrategia cooperativa.

Recursos / instalaciones: un papel y lápiz por chico/a.



5

Juegos para
mejorar la
comunicación





El rumor

Objetivo:

Mejorar la comunicación entre los miembros del grupo como medio para educar para la paz y no violencia.

Desarrollo:

- a. Todos los chicos/as se colocan sentados en círculo. Se pide entre los participantes la colaboración de un voluntario/a, al que se aleja del grupo principal. Al voluntario/a se le hace el siguiente comentario: –"te voy a contar una historia que contarás al/la próximo/a compañero/a que entre a continuación, pero no puedes hacer preguntas y tampoco te las podrán hacer a ti; así que debes prestar mucha atención a todos los detalles. Una vez que tu cuentes la historia deberás permanecer en silencio observando a los/as demás compañeros/as"–.

- b. El chico/a deberá transmitir el mismo mensaje al compañero de su derecha al oído, sin que se entere el resto del grupo.
- c. El mensaje se pasa de boca en boca al oído unos a otros hasta llegar al participante que inició la actividad.
- d. Una vez concluida toda la ronda de participantes se insta al grupo a la reflexión sobre la utilidad de la dinámica. Se les orienta a que sean conscientes de que un mensaje que pasa por muchos se desvirtúa con facilidad y por tanto, "hacer caso de rumores" puede ser un error.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

un clima de respeto y acogida en el grupo.

Recursos / instalaciones: ninguno.



No escuchar

Objetivo:

Mejorar la comunicación entre los miembros del grupo como medio para educar para la paz y no violencia.

Desarrollo:

- a. El grupo se divide en dos.
- b. A cada grupo se le atribuye una función:
 - **Equipo 1:** representará el papel de no escuchar.
 - **Equipo 2:** el que intenta contar problema "muy personal", sin saber la reacción de sus propios compañeros.
- c. Una vez entendido todos su roles a desempeñar, se formarán parejas pertenecientes a distintos equipos. Cada chico intentará actuar según el papel que se le haya asignado ("el que cuenta el problema" o "de no ser escuchado").

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

estableceremos un tiempo para reflexionar sobre los sentimientos de los dos subgrupos: tanto de los que contaban el problema, como de los integrantes del grupo que no escuchaban.

Recursos / instalaciones: ninguno.

Barrera del sonido

Objetivo:

Mejorar la comunicación entre los miembros del grupo como medio para educar para la paz y no violencia.

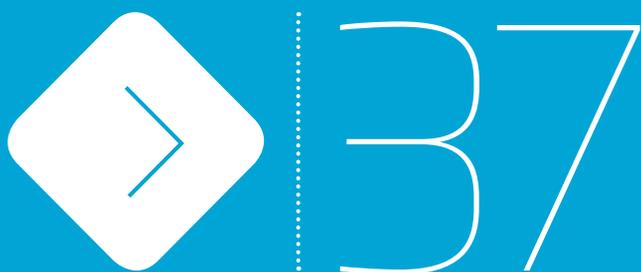
Desarrollo:

- a. Se coloca todo el grupo unido en un espacio abierto formando una especie de muralla entre dos chicos/as que están a uno y otro lado del campo.
- b. El profesor asigna funciones:
 - Al grupo, que tiene que gritar, o hablar alto, impidiendo que los dos participantes que se sitúan fuera de la muralla, puedan comunicarse.
 - Y a los chicos que están en los fondos del campo, que intenten transmitirse un mensaje.
- c. Cada cierto tiempo se van cambiando los roles.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

reflexionar terminada la técnica sobre el sentimiento de impotencia por no poderse comunicar debido al alto nivel de ruido.

Recursos / instalaciones: ninguno



Dibujo dictado

Objetivo:

Mejorar la comunicación entre los miembros del grupo como medio para educar para la paz y no violencia.

Desarrollo:

- a. Se reparten lápices y papeles a cada jugador.
- b. Se pide a los participantes que dibujen en su papel lo que el profesor les va dictando.
- c. Posteriormente se realiza la misma actividad en otra hoja diferente y sobre un tema distinto, esta vez, los chicos pueden ir parando al profesor y preguntar explicaciones sobre el dictado.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Se observará que aunque el dictado haya sido el mismo tanto en el primer ejercicio como en el segundo, los dibujos generalmente, salen totalmente distintos. Esto es debido a que en el primer dibujo la comunicación es unidireccional, sin que se pueda preguntar ni contestar. En el segundo dibujo al ser una comunicación bidireccional, donde se pueden hacer preguntas y ser respondidas, sale mejor.

Recursos / instalaciones: un papel y un lápiz por jugador.



El minuto/ El minuto hablando

Objetivo:

Mejorar la comunicación entre los miembros del grupo como medio para educar para la paz y no para la violencia.

Desarrollo:

- a. Se reparten papeles o tarjetas a cada uno de los jugadores que permanecen sentados en círculo.
- b. Se recogen todas las preguntas.
- c. Cada uno de los participantes irán saliendo al centro del círculo para hablar durante un minuto sobre el tema que aparezca en la tarjeta que ha cogiendo previamente al azar.
 - Antes de comenzar valorará su grado de ansiedad en una escala de 1 a 10.
 - Después leerá la pregunta en voz alta.
 - Hará una pausa para pensar y organizar su respuesta (utiliza la técnica P-P-R: pausa, pensar, respuesta).
- d. La actividad continúa hasta que todos los jugadores hayan participado.
 - Organizará la información debiendo incluir:
 - 1º Presentación o introducción.
 - 2º Intervención: defensa o desarrollo del tema.
 - 3º Conclusiones, breve síntesis y despedida.
 - Una vez terminada la exposición volverá a puntuar su grado de ansiedad.
 - Al finalizar, el grupo y el/la monitor/a le informan sobre cómo lo ha hecho, elogian sus aciertos y le dan sugerencias sobre cómo mejorar.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Crear un clima de respeto y acogida en el grupo.

Recursos / instalaciones: papel, lápiz y cronómetro.



6

Juegos de dramatización



En busca del amigo perdido

Objetivo:

Mejorar la comunicación no verbal.
Favorecer situaciones de distensión en el grupo.
Fomentar relaciones constructivas y equilibradas entre los participantes.

Desarrollo:

Los participantes andan por el espacio representando la siguiente escena: –“leer un periódico tranquilamente por la ciudad”–.
A la señal deberán reaccionar como si hubieran visto a un viejo amigo, y saludarle emotivamente.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Estilo de enseñanza: *role playing*.
Insistir en realizar las acciones enfatizando cada gesto.

Recursos / instalaciones: ninguno.



El escultor

Objetivo:

Mejorar la comunicación no verbal.
Favorecer situaciones de distensión en el grupo.
Fomentar relaciones constructivas y equilibradas entre los participantes.

Desarrollo:

Por parejas moldear al compañero de forma que realices figuras con él: simétricas, asimétricas, abiertas, cerradas, quebradas y redondeadas. Para ello uno actuará de “artista” y otro de “figura moldeable”. El artista desplaza los segmentos corporales del compañero hasta lograr la figura deseada.
Durante el proceso de formación el chico que actúa de “figura moldeable” deberá permanecer estático, manteniendo la posición que le sugiera el “artista”.



Match de improvisación

Objetivo:

- Mejorar la comunicación no verbal.
- Favorecer situaciones de distensión, cooperación y creación en el grupo.
- Fomentar relaciones constructivas y equilibradas entre los participantes.

Desarrollo:

1. Preparación: previo a la actividad se debe tener preparadas una serie de tarjetas con los temas a representar.
2. Lectura del tema: el árbitro de la prueba lee a los dos equipos la tarjeta y anuncia el período de preparación. Cada equipo cuenta con un minuto de preparación para improvisar una exposición con el tema dado.
3. Improvisación: cada equipo expone sus trabajos al público y al árbitro de la prueba.
4. Penalizaciones: aquellos equipos que no cumplan con la normativa serán sancionados. Prohibiciones: escuchar al otro equipo, no mantener el tema, no respetar a los compañeros, etc.

Variante 1: dar vida a la figura, realizar movimientos a cámara lenta, marcha atrás...

Variante 2: todos los chicos realizan la actividad con los ojos vendados.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Role playing.

Durante la actividad los chicos deben explorar las posibilidades expresivas de distintas zonas corporales: manos, tronco, piernas, etc.

Recursos / instalaciones: vendas o telas para tapar los ojos.

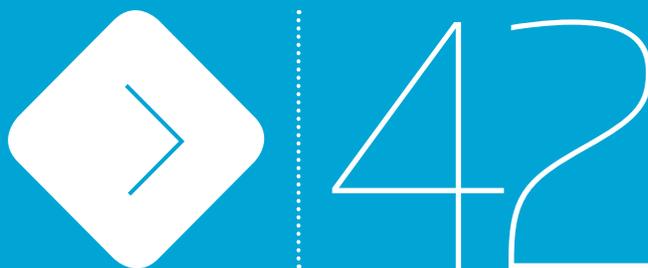


5. Votación: realizada por el público con tarjetas del color del equipo cuya improvisación quiere votar.
6. Final: agradecimiento al público, apretón de manos y despedida de cada equipo.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Resolución de problemas. Estrategias cooperativas.

Recursos / instalaciones: fichas de improvisación, tarjetas de puntos y escenario o zona delimitada para la representación.



Fotografía de la acción

Objetivo:

Mejorar la comunicación no verbal. Favorecer situaciones de distensión en el grupo. Fomentar relaciones constructivas y equilibradas entre los participantes.

Desarrollo:

- a. Se divide a los participantes en grupos de seis.
- b. A cada grupo se le enseña una imagen o texto sobre un tema que deben representar.
- c. Cada grupo expone su fotografía sin hablar y el resto de grupos tartán de adivinar de qué fotografía se trata.

Ejemplos: foto de equipo de fútbol, de deportistas, de orquesta, de cazadores, cocinero. También se les deja para que aporten sus propias ideas.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Resolución de problemas. Estrategias cooperativas.

Recursos / instalaciones: fichas con “fotos” o temas a representar.



Representación de gestos

Objetivo:

Mejorar la comunicación no verbal. Favorecer situaciones de distensión en el grupo. Fomentar relaciones constructivas y equilibradas entre los participantes.

Desarrollo:

Por parejas hay que salir y representar un gesto que exprese un estado de ánimo o sentimiento.

Cada acción representada se irá apuntando en la pizarra / papel hasta confeccionar una larga lista.

Gestos: triste, alegre, deprimido, ganador, perdedor, agresivo, romántico, tímido, optimista, pesimista, mentiroso, honesto, protestón, colaborador

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Role playing y reflexión posterior.

Recursos / instalaciones: fichas de expresión con temáticas a representar (violencia en el fútbol, protestas entre jugadores, insultos al árbitro, entre otros).



¿Cuánto aguantas sin reírte?

Objetivo:

Mejorar la comunicación no verbal. Favorecer situaciones de distensión en el grupo. Fomentar relaciones constructivas y equilibradas entre los participantes.

Desarrollo:

Por parejas uno enfrente del otro. Uno de los chicos/as tiene que mantenerse serio y el compañero intentará hacerle reír.

Duración: 1 minuto y cambio de roles.

Variante: campeonato por equipos "¿quién no se ríe?".

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas. Durante la actividad los chicos deben explorar las posibilidades expresivas de distintas zonas corporales: ojos, frente, boca, piernas, tronco, etc.

Recursos / instalaciones: ninguno.



Imitar personajes

Objetivo:

Mejorar la comunicación no verbal. Favorecer situaciones de distensión en el grupo. Fomentar relaciones constructivas y equilibradas entre los participantes.

Desarrollo:

- En el centro de la pista se colocará una bolsa con tarjetas en las que aparezcan escritos nombres de profesiones y personajes famosos.
- Se reparte una tarjeta a cada jugador para que represente sin palabras el personaje que le ha tocado.
- Después del tiempo estipulado de representación, todos los chicos se colocarán en círculo y tratan de adivinar qué personaje había hecho el compañero.

Orientaciones: para realizar bien la actividad los participantes deben utilizar bien todos los elementos de expresión: espacio, niveles, expresividad de las partes del cuerpo, figuras y por supuesto ser creativos.

Variante: "¿Cómo reaccionan ante mi personaje?". En este caso, las tarjetas de personajes no son reveladas. Cada participante

se coloca su tarjeta pegada en la frente y observa la forma en que se comportan ante él los compañeros.

Personajes: un aristócrata, el rey de la nación, un inmigrante, un policía, un ladrón, un ciego, un chico con discapacidad psíquica, un bebé, una persona distraída, un futbolista famoso como Messi o Cristiano Ronaldo, un vagabundo, un asesino, una persona con una enfermedad contagiosa, etc.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza: *role playing.*

Es interesante que los chicos piensen cómo imitar a cierto personaje para que por unos momentos se pongan en su lugar y vivan experiencias similares a ese personaje. Dejar un tiempo de reflexión para debatir la importancia que se da a cada rol social.

Recursos / instalaciones: fichas de expresión con personajes a representar.



Terminar una historia

Objetivo:

Mejorar la comunicación no verbal.
Favorecer situaciones de distensión en el grupo.
Fomentar relaciones constructivas y equilibradas entre los participantes.

Desarrollo:

- Los chicos se colocan en círculo en grupos de 5-6 personas y cada equipo elige a un representante al que le será revelada una historia sin terminar.
- Posteriormente cada representante vuelve a su grupo y cuenta el inicio de la historia.
- El juego prosigue a través de pequeñas aportaciones al cuento realizadas por todos los componentes del grupo.
- Después de que hayan confeccionado la historia completa el

grupo deberá representarla delante del resto de compañeros.
Ejemplos de historia dramática:

- Temática educativa: igualdad de sexos, culturas, salud, violencia, etc.
- Otras temáticas: cuentos infantiles, dramas, películas de cine.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Resolución de problemas y estrategias cooperativas. *Role playing* y reflexión posterior.

Recursos / instalaciones: fichas de expresión con temáticas a representar (violencia en el fútbol, protestas entre jugadores, insultos al árbitro).



7

Juegos de distensión



El mercado chi chino

Objetivo:

Fomentar situaciones de alegría y distensión como medio para la mejora de las relaciones entre los miembros del grupo.

Desarrollo:

- Todos los participantes se sientan en círculo.
- El profesor que dirige la actividad ambienta el juego en un mercado chino: - "imaginaos que estamos en el mercado de chiní-chinó, en el cual se pueden comprar unas cosas y otras no, por ejemplo yo compraría una cama"-.
- Posteriormente cada participante va preguntando al profesor cosas que quieren comprar. Él contestará siguiendo un criterio "secreto" que exclusivamente conoce. Si las palabras llevan "i" u "o" no las pueden comprar, y si no llevan, sí las pueden comprar.
- El juego consiste en que los participantes deben adivinar el código.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Fomentar un clima de respeto y apertura en el grupo.

Recursos / instalaciones: ninguno.



La clave

Objetivo:

Fomentar situaciones de alegría y distensión como medio para la mejora de las relaciones entre los miembros del grupo.

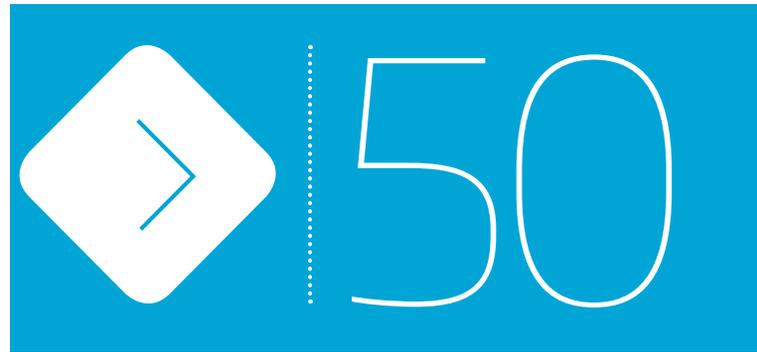
Desarrollo:

- Todos los participantes se sientan en círculo.
- Se pide un voluntario para que se aleje del grupo o abandone la sala.
Durante este tiempo el resto elegirá una clave para cuando el voluntario regrese responder con ella a sus preguntas. Por ejemplo: la clave será responder siempre con mentiras; o responder sucesivamente empezando con una letra del abecedario (el primero empezará su respuesta por A, el segundo por B y así sucesivamente).
- El juego finaliza cuando el jugador descubre la clave.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Fomentar un clima de respeto y apertura en el grupo.

Recursos / instalaciones: ninguno.



Psiquiatría

Objetivo:

Fomentar situaciones de alegría y distensión como medio para la mejora de las relaciones entre los miembros del grupo.

Desarrollo:

- Para realizar este juego debe haber al menos 5 chicos/as que nunca hayan jugado.
- Todos los participantes se colocan en círculo y se pide a los 5 chicos/as que no conocen el juego que abandonen la sala, para que el grupo principal recuerde el código de comunicación que establecen entre ellos: "cada uno se convierte en el jugador que tenga dos posiciones a su derecha".
- Se irá llamando a cada voluntario de uno en uno y se les explicará: -"todos estamos locos, y tú debes descubrir nuestro mal. Para ello debes formular preguntas que contestaremos exclusivamente con un sí o un no".
- El juego finaliza cuando el jugador descubre la clave.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Fomentar un clima de respeto y apertura en el grupo.

Recursos / instalaciones: ninguno.

Presi Vice

Objetivo:

Fomentar situaciones de alegría y distensión como medio para la mejora de las relaciones entre los miembros del grupo.
Desarrollar la coordinación espacio-temporal: ritmo.

Desarrollo:

- Todos los participantes se disponen en círculo.
- Reparto de cargos: se asigna a cada jugador un papel. Al primero, "presidente"; al segundo, "vicepresidente"; al tercero, "secretario"; al cuarto, "uno"; al quinto, "dos"; al sexto, "tres" y así sucesivamente continuar la numeración hasta llegar al último participante al que se le denomina "Bartolo".
- El juego consiste en pasar rápidamente una llamada de un participante a otro acompañado de un ritmo que marcan todos los jugadores y al que se ha de ajustar la llamada.
Ritmo: dar dos palmadas y golpearse dos veces en las piernas, repetidamente.

La llamada, que siempre inicia el presidente, es: -"Presi, presi (el nombre del emisor); dos, dos (a quien llama, o receptor)"- En esta caso el jugador "dos" debe responder: "dos, dos (su nombre); secre, secre (a quien llama)". Así, sucesivamente.

Norma: El jugador que cometa algún error pasará a ser



“Bartolo” (la el último empleado de la empresa) y todos se reenumerarán. Durante el cambio de jugador todos cantan:
-“Bartolo que vida más triste, que vida más triste la de Bartolo”. Posibles errores:
No llevar el ritmo correcto, tardar en responder a la llamada o errar al contestar.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:
Fomentar un clima de respeto y apertura en el grupo.

Recursos / instalaciones: ninguno.



Un limón, medio limón

Objetivo:

Fomentar situaciones de alegría y distensión como medio para la mejora de las relaciones entre los miembros del grupo.
Desarrollar la coordinación espacio-temporal: ritmo.

Desarrollo:

- Todos los participantes se disponen en círculo, numerados.
- El juego consiste en pasar rápidamente una llamada de uno a otro participante acompañado de un ritmo que marcan todos los jugadores y al que se ha de ajustar la llamada.

Ritmo: dar dos palmadas y golpearse dos veces en las piernas, repetidamente.

Llamada: - “Un limón medio limón (nombre del emisor), tres limones medio limón (nombre del chico/a al que desea llamar, receptor)”.

Norma: Se elimina el jugador que no responda pronto, que se equivoque en la llamada, que pierda el ritmo o que llame a un jugador ya eliminado.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Fomentar un clima de respeto y apertura en el grupo.

Recursos / instalaciones: ninguno



Manos cruzadas

Objetivo:

Fomentar situaciones de alegría y distensión como medio para la mejora de las relaciones entre los miembros del grupo.
Desarrollar la coordinación espacio-temporal: ritmo.

Desarrollo:

- Todos los participantes se sientan alrededor de una mesa con las palmas de las manos sobre la mesa, y pasan su mano derecha sobre la izquierda de su compañero, de forma que todas las manos de los participantes quedan cruzadas sobre la mesa.
- El juego consiste en pasar un mensaje a través de golpes rítmicos en la mesa.

Para ello se establece un código: 1 golpe, seguir la dirección del mensaje; dos golpes, cambio de sentido.

Norma: todo jugador que levante la mano o golpee la mesa cuando no le corresponde, debe retirar esa mano.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Fomentar un clima de respeto y apertura en el grupo.

Recursos / instalaciones: ninguno.

Caza abrazadores

Objetivo:

Fomentar situaciones de alegría y distensión como medio para la mejora de las relaciones entre los miembros del grupo.

Desarrollo:

- Los participantes andan libremente por el espacio y a la señal del profesor han de buscar a un compañero para abrazarle.
- Cada vez que el profesor dice: –“cambio de pareja”– han de abrazarse a otro compañero/a distinto del anterior.
- Durante el juego se designa a dos voluntarios diferenciados (con un peto) que serán los caza-abrazadores. Tendrán como misión tocar a un compañero mientras este busca un abrazo.

Norma: Los caza-abrazadores solo pueden tocar a los compañeros cuando no tienen pareja y deben tocarles en la espalda.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Fomentar un clima de respeto y apertura en el grupo.

Recursos / instalaciones: ninguno.



El correo del rey

Objetivo:

Fomentar situaciones de alegría y distensión como medio para la mejora de las relaciones entre los miembros del grupo.
Desarrollar la velocidad de reacción.

Desarrollo:

- Todos los jugadores se sientan cada uno en una silla colocándolas en círculo, excepto uno que no tendrá silla y se colocará de pie en el centro del círculo.
- El juego comienza cuando el "rey" (chico/a del centro) dice: -"el correo del rey trae carta para todos aquellos que (nombra cualquier característica que puedan cumplir algunos o todos los jugadores)".
- Quienes cumplan la condición debe levantarse y cambiar de sitio, momento que aprovecha el "rey" que estaba de pie para sentarse, con lo que habrá un nuevo correo del rey.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Fomentar un clima de respeto y apertura en el grupo.

Recursos / instalaciones: sillas.



Abejas trabajadoras

Objetivo:

Fomentar situaciones de alegría y distensión como medio para la mejora de las relaciones entre los miembros del grupo.
Desarrollar la orientación espacial y desarrollo del sentido del oído.

Desarrollo:

Uno de los participantes se aleja del grupo o abandona la sala, mientras el resto del grupo elige un objeto: una canasta, una portería, un cono, etc.

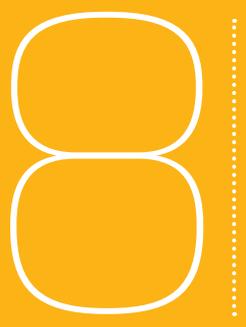
Se llama al voluntario que salió y se le pide que descubra el objeto que han pensado en menos de dos minutos. Para ello debe escuchar la intensidad del zumbido de las abejas del grupo que aumentará o disminuirá de acuerdo con la cercanía o lejanía al objeto.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

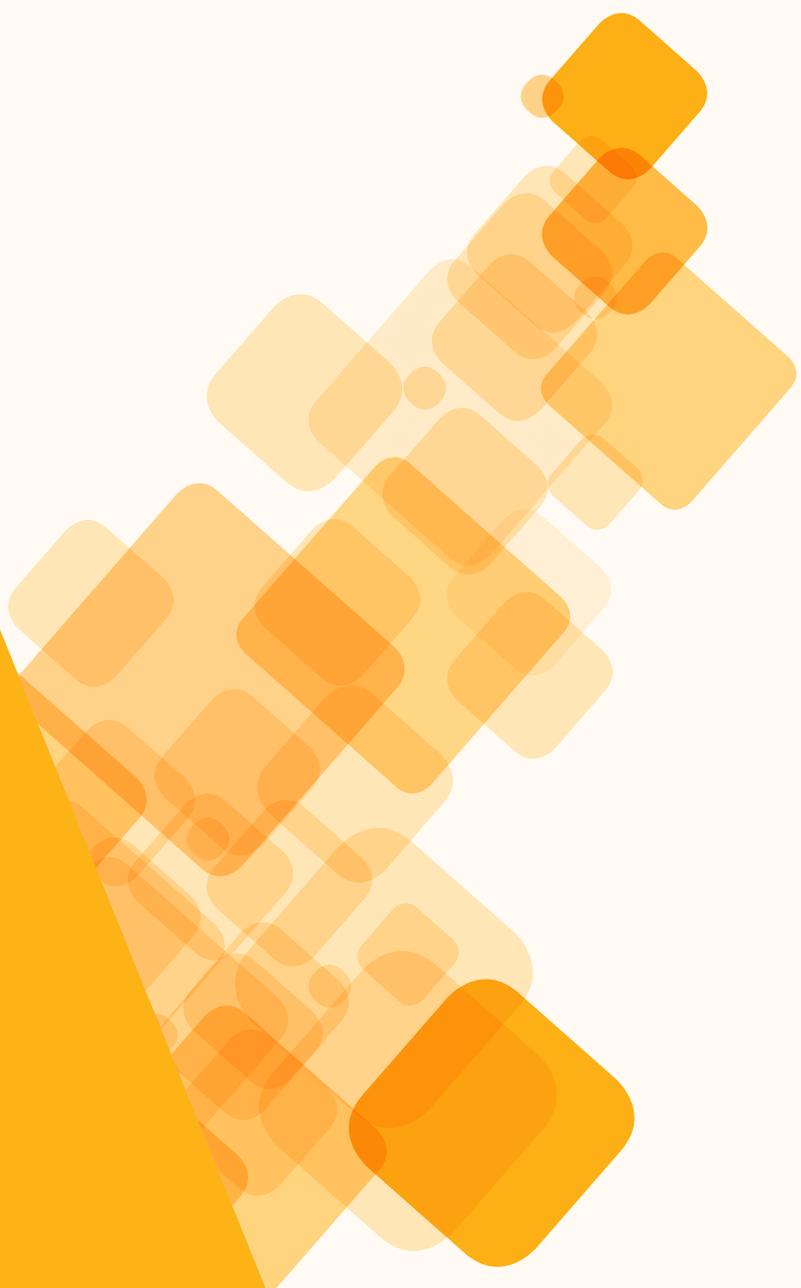
Fomentar un clima de respeto y apertura en el grupo.

Recursos / instalaciones: ninguno.





Juegos de adversario





Lucha por parejas

Objetivo:

Desarrollar conductas de autocontrol. Trabajar la fuerza resistencia.
Iniciarse en deportes de adversario.

Desarrollo:

Por parejas se trata de empujar al otro participante para sacarlo de la zona de juego.

Variantes:

1. Frente a frente: de pie.
2. Frente a frente: en cuclillas.
3. De espaldas.
4. Con una mano.
5. Sentados uniendo las plantas de los pies, etc.

Normas: Está prohibido todo acto violento, tan solo se permite empujar.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Formar parejas con similares características físicas. Evitar lesiones a través del establecimiento y cumplimiento de normas de respeto al adversario.

Recursos / instalaciones: delimitar espacios reducidos (con tiza, conos, utilizar las líneas de la pista). Utilizar pavimentos antideslizantes.



Tracciones

Objetivo:

Desarrollar conductas de autocontrol. Trabajar la fuerza resistencia. Iniciarse en deportes de adversario.

Desarrollo:

Por parejas, intentar acercarse al oponente a nuestro campo intentando que rebese la línea central que divide nuestros campos.

Tipos de tracciones:

1. Agarre mano-mano (de frente).
2. Agarre mano-muñeca (de frente).
3. Agarre brazo-brazo (de espaldas).
4. Etc.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Formar parejas con similares características físicas. Evitar lesiones a través del establecimiento y cumplimiento de normas de respeto al adversario.

Recursos / instalaciones: delimitar espacios reducidos (con tiza, conos, utilizar las líneas de la pista). Utilizar pavimentos antideslizantes.



Lucha por grupos: soga tira

Objetivo:

Desarrollar conductas de autocontrol. Trabajar la fuerza resistencia.

Desarrollo:

Se divide el grupo en dos.

Los participantes se colocan a un lado y otro de la cuerda y deben tirar de ésta con la intención de que el otro equipo sobrepase la línea central del campo.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Formar equipos con similares características físicas. Evitar lesiones a través del establecimiento y cumplimiento de normas de respeto al adversario.

Recursos / instalaciones: una cuerda y tiza para pinar una línea central. Utilizar pavimentos antideslizantes.



Positivo y negativo

Objetivo:

“JUEGA LIMPIO”

1. Respeto a otros jugadores (reducir el nº de faltas, agresiones físicas/verbales - insultos, aceptar disculpas).
2. Disculparse (dar la mano al jugador al que le has hecho falta).
3. Respeto al entrenador.

Desarrollo:

Por parejas nos colocamos de espaldas al compañero en el centro del campo.

Los chicos/as de una fila serán las conductas positivas, la otra las negativas.

El entrenador dirá una acción y según sea positiva o negativa, el de la fila que corresponda tendrá que correr a pillar al otro antes que llegue al final del campo.

Variantes: modificar las posiciones de salida: sentado frente a frente, tumbados, de espaldas y en cuclillas.

Conductas: pegar, insultar, molestar, agredir, ayudar, felicitar, dar la mano, pelearse, perder tiempo, disculparse, enfadarse, animar...

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Formar parejas con similares características físicas. Evitar lesiones a través del establecimiento y cumplimiento de normas de respeto al adversario.

Recursos / instalaciones: utilizar tres líneas del campo o marcarlas con conos.

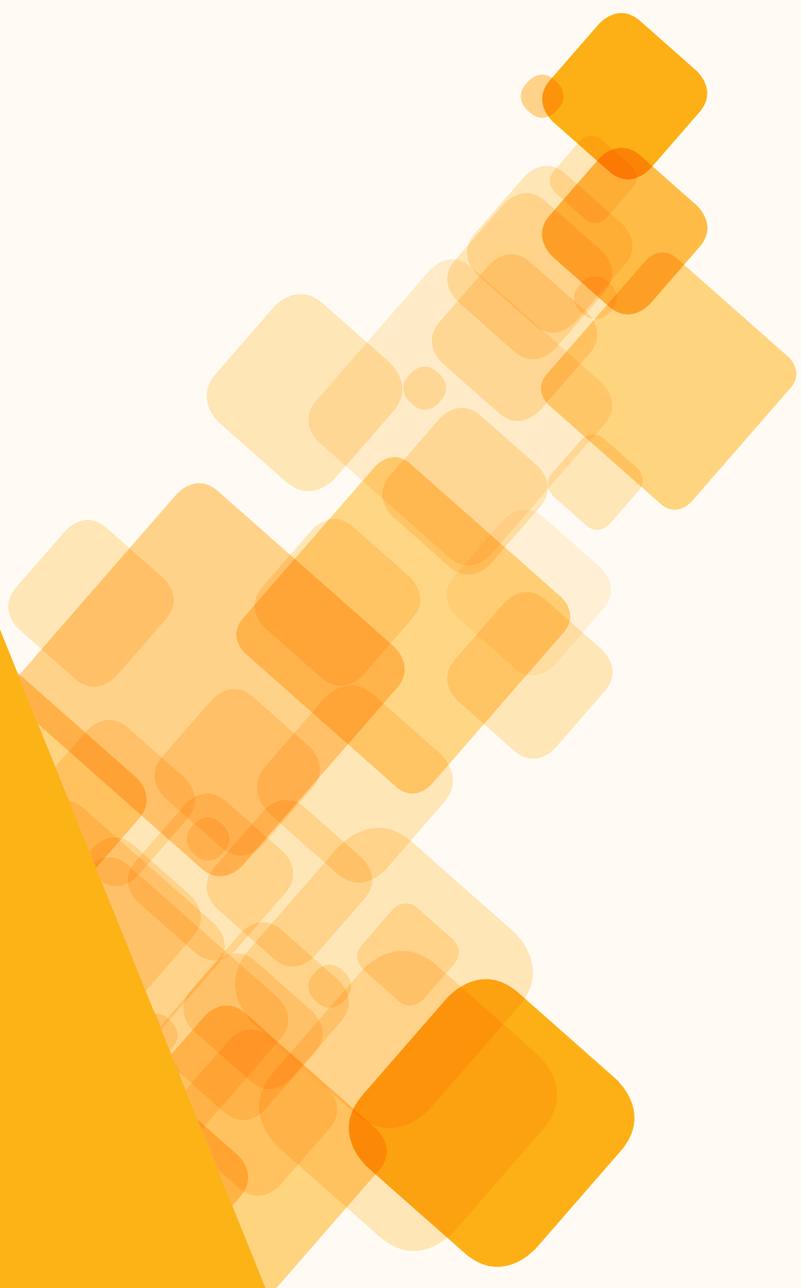
Utilizar pavimentos antideslizantes.





9

Dinámicas de resolución de conflictos





La lavadora y el tendido

Objetivo:

Desarrollar recursos y habilidades para la resolución pacífica de conflictos.

Desarrollo:

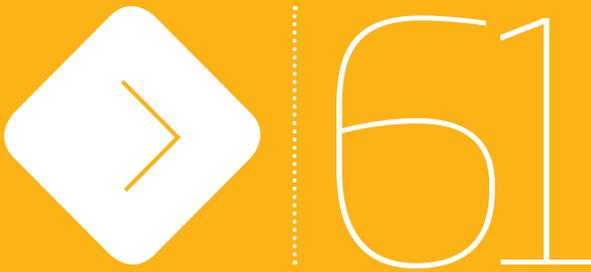
- a. Previo a la actividad el profesor fabrica una "lavadora y un tendedero" con una cartulina, una bolsa, un trozo de cuerda y pinzas de tender y la colocará en un lugar visible para el grupo (tablón del aula, vestuario...).
- b. La actividad consiste en que cada jugador introduce un papel dentro de la lavadora en el que escribe de forma anónima los problemas que se va encontrando (mala relación con un compañero, aislado, etc.).
- c. En un tiempo establecido se sacarán los papeles de la lavadora para que entre todos los componentes del grupo se vaya dando soluciones o se exponga el punto de vista de cada uno.
- d. Una vez hayamos dado ese paso, los papeles "problema" se cuelgan en el tendedero con pinzas, para que se seque.
- e. Los problemas quedarán colgados junto a la lavadora, también, un tiempo establecido y, si apreciamos que estos han desaparecido se parten y se tiran en la basura, donde está el reciclado para el papel. Si por el contrario persisten, se volverán a lavar, dejándolos en la lavadora y volviendo a empezar el proceso.

Orientaciones metodológicas:

Fomentar debates en el que:

- 1º Respeten los turnos de palabra.
- 2º Que los problemas tengan argumentos consistentes.
- 3º Se propongan soluciones coherentes.

Recursos / instalaciones: una cartulina para fabricar una lavadora, un trozo de cuerda y pinzas de tender.



Digo que...

Objetivo:

Desarrollar recursos y habilidades para la resolución pacífica de conflictos.

Desarrollo:

- a. Previo a la actividad el profesor coloca tres fundas de plástico en un lugar visible para el grupo (tablón de la clase, vestuario...).
- b. La actividad consiste en proponer a los chicos/as que vayan introduciendo durante el curso/ temporada tarjetitas en cada una de las fundas para: Criticar, felicitar o proponer. Durante el tiempo establecido (por ejemplo 15 días) los chicos podrán introducir en cada funda lo que crea oportuno, pero debe poner la fecha en la que ha introducido la tarjeta y su nombre, ya que ningún anónimo se leerá.
- c. Se nombra dos personas encargadas de cuidar las fundas y a los quince días de ir vaciándolas y el día establecido, se reunirá

el grupo en asamblea y la persona elegida irá leyendo las tarjetas por orden.

Se pide al autor o autora de cada crítica que explique con detalle su comunicación. Las personas aludidas pueden pedir la palabra y expresar su opinión. La persona que dirige la Asamblea resume y comenta lo que se ha dicho, y pide sugerencias para aprovechar la crítica en cada caso.

- d. Se toma nota de los acuerdos y de las resoluciones adoptadas.

Orientaciones metodológicas: estrategia: asamblea.

Fomentar debates en el que:

- 1º Respeten los turnos de palabra.
- 2º Que los problemas tengan argumentos consistentes.
- 3º Se propongan soluciones coherentes.

Recursos / instalaciones: tres fundas de plástico, papeles y lápices.



El yo auxiliar

Objetivo:

Desarrollar recursos y habilidades para la resolución pacífica de conflictos.

Desarrollo:

Distribuir el grupo en parejas.

Las parejas se cuentan mutuamente un problema personal.

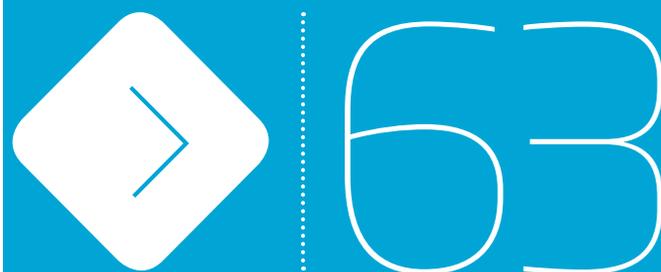
Para facilitar esa tarea se les orienta a que:

1. Hablen por turnos. Primero expone uno y hasta que no se finalice por completo la conversación no empezará el otro.
 2. Practiquen la escucha activa. El que recibe la información debe empalzar, ponerse en lugar del otro, calmar, guiar.
- Terminada la actividad, pondremos en común una reflexión sobre los objetivos y los procedimientos para conseguir dichos objetivos.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Fomentar un clima de respeto, acogida y ayuda en el grupo.

Recursos / instalaciones: ninguno.



Quiero mejorar mi equipo

Objetivo:

Desarrollar recursos y habilidades para la resolución pacífica de conflictos.

Desarrollo:

En esta actividad se pide que en pequeños grupos confeccionen un mural con los problemas que tienen en el club, en el colegio o en la institución en la que estén.

Terminado el mural, cada grupo lo presenta de forma detallada ante el resto de compañeros (por ejemplo: cómo le han dado solución, de qué manera podemos ayudar para que no vuelva a ocurrir, etc.).

Los murales se colocan en un lugar visible y se envían al director / presidente a verlos y a que escuchen las versiones que de cada chico/a.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Fomentar un clima de respeto, acogida y ayuda en el grupo.

Recursos / instalaciones: cartulinas y rotuladores.





10

Juegos y
deportes
alternativos



N° 100 Ultimate- basket

Objetivo:

Participar activamente en la práctica de juegos y deportes alternativos.

Desarrollo:

Jugar un partido de baloncesto con las siguientes normas:

1ª No se puede botar.

2ª No se permite correr con la pelota, solamente pasar.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Modificar elementos estructurales del juego, facilitando la ejecución técnica y priorizando conceptos tácticos.

Recursos / instalaciones: pista de baloncesto, petos y balón de baloncesto.



Pasar al otro campo

Objetivo:

Participar activamente en la práctica de juegos y deportes alternativos.

Favorecer la creación de situaciones exitosas y gratificantes como forma de crear hábitos de vida saludable a través del deporte.

Desarrollo:

Partido de fútbol en un espacio reducido tratando de pasar la pelota entre los componentes del equipo de forma que el balón supere la línea de fondo del campo contrario con el balón controlado.

Variantes: jugar con la mano / con el pie.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Modificar elementos estructurales del juego, facilitando la ejecución técnica y priorizando conceptos tácticos.

Recursos / instalaciones: petos, conos, pelota.



Beisbol alternativo

Objetivo:

Participar activamente en la práctica de juegos y deportes alternativos.

Favorecer la creación de situaciones exitosas y gratificantes como forma de crear hábitos de vida saludable a través del deporte.

Desarrollo:

Fundamentos del juego:

Al bate (ataque)	En el campo (defensa)
Batear la pelota (sin ser eliminado) fuera del alcance de los jugadores a la defensiva.	Coger la pelota bateada
Avanzar (correr) una, dos o tres bases sin ser eliminado.	Evitar el avance del contrario enviando la pelota a mis compañeros del cuadro (de las bases).
Anotar unacarrera (un tanto).	Realizar eliminados.

1. Cogiendo la bola bateada en el aire.
2. Enviando la pelota al defensor de primera base antes de que llegue el corredor.

3. Tocando con la pelota a los contrarios fuera de la base.

Cambio de defensa a ataque: cuando tres jugadores del equipo a la ofensiva son puestos legalmente "out" (eliminar a tres jugadores del equipo contrario).

Ganador: el equipo que consiga mayor número de carreras cuando termine.

Variantes: béisbol-pie, béisbol-tenis, bate de goma espuma, bate profesional.

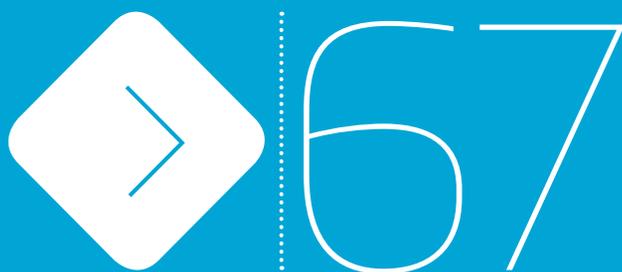
Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Asignación de tareas. Fomentar la participación de todos los jugadores (evitar que se formen pequeños grupos de amistades).

Recursos / instalaciones:

Esenciales: un papel y lápiz por jugador. Dictar las preguntas.

Adicionales: una fotocopia del texto por jugador.



Futbol alternativo

Objetivo:

Participar activamente en la práctica de juegos y deportes alternativos.

Favorecer la creación de situaciones exitosas y gratificantes como forma de crear hábitos de vida saludable a través del deporte.

Desarrollo:

Partido de fútbol sala con las siguientes modificaciones del juego real:

- 1ª Todos los jugadores de campo deben estar agarrados de la mano durante el partido.
- 2ª Utilizar un balón gigante.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Modificar elementos estructurales del juego, facilitando la ejecución técnica y priorizando conceptos tácticos.

Recursos / instalaciones: petos y balón.



Ultimate con balón

Objetivo:

Participar activamente en la práctica de juegos y deportes alternativos.

Favorecer la creación de situaciones exitosas y gratificantes como forma de crear hábitos de vida saludable a través del deporte.

Desarrollo:

Para iniciar un partido uno de los dos equipos pone el balón en juego, lanzándolo lo más lejos posible, sin que éste abandone las delimitaciones del campo.

En el sitio donde el balón caiga al suelo el equipo receptor obtiene la posesión del mismo y se convierte así en el equipo atacante; el otro equipo será por lo tanto el equipo defensor.

La persona que recoge el balón del suelo lo ha de pasar a los compañeros de equipo en un plazo de 10 segundos, ya que no se permite correr con el balón en la mano; así sucesivamente hasta llegar a la zona de gol.



Aro móvil

Objetivo:

Participar activamente en la práctica de juegos y deportes alternativos.

Favorecer la creación de situaciones exitosas y gratificantes como forma de crear hábitos de vida saludable a través del deporte.

Desarrollo:

Partido de baloncesto modificando la normativa:

1ª No se permite botar el balón.

2ª Se modifica la meta (canasta) por un aro portado por un jugador que se desplaza en el fondo del campo.

Variante: jugar con el pie.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Modificar elementos estructurales del juego, facilitando la ejecución técnica y priorizando conceptos tácticos.

Recursos / instalaciones: petos, conos, aros y balón.

Tras la anotación de un gol mediante pase completado en la zona de gol se cambia de campo y se vuelve a iniciar el juego con el equipo que acaba de puntuar lanzando el balón lo más lejos posible, sin que éste abandone las delimitaciones del campo.

El equipo atacante mantiene la posesión del balón hasta que este caiga al suelo, salga fuera del perímetro del campo de juego, es retenido durante más de 10 segundos por un jugador atacante o es interceptado por el equipo defensor; en este caso el equipo que estaba en defensa se convierte en equipo atacante y el equipo que acaba de perder la posesión del disco en equipo defensor.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Modificar elementos estructurales del juego, facilitando la ejecución técnica y priorizando conceptos tácticos.

Recursos / instalaciones: petos, conos y balón



Balonkorf

Objetivo:

Participar activamente en la práctica de juegos y deportes alternativos.

Favorecer la creación de situaciones exitosas y gratificantes como forma de crear hábitos de vida saludable a través del deporte.

Desarrollo:

- 1º. Es un deporte mixto, cada equipo debe estar compuesto por cuatro chicos y cuatro chicas como jugadores de campo (dos niños y dos niñas atacan y dos niños y dos niñas defienden) más un número indeterminado de compañeros para realizar los cambios necesarios.
- 2º. Hay una completa rotación con cambio de roles (ataque y defensa) cada número par de puntos los defensas pasan a ocupar el lugar de los delanteros y estos el de los defensas.
- 3º. Las reglas están pensadas para favorecer la colaboración entre los componentes del equipo.
Se penaliza todo aquello que favorece el juego individual y se favorece la creatividad entendiendo esta como un proceso de construcción. Para construir la importancia de la aportación de todos es fundamental
- 4º. Las diferencias de condición física (mayor altura o fuerza) quedan disminuidas. Hay una regla llamada posición de defendido que impide lanzar a canasta si entre la canasta y el que tira está un contrario colocado a menos de un metro y con la mano levantada.
- 5º. La participación de los diferentes sexos se realiza en igualdad de condiciones. No se permite el marcaje de chico a chica o viceversa, ni tampoco el marcaje de dos contra uno.
- 6º. Para lograr el éxito en la jugada hay que apoyarse necesariamente en los compañeros. Como no se puede avanzar con la pelota en la mano, ni tampoco botando, solo el pase al compañero o compañera nos permitirá alcanzar una buena posición para lanzar a canasta.
- 7º. No requiere equipamientos especiales ni costosos. Se puede jugar en cualquier tipo de terreno y los balones son similares a los de fútbol del nº 5 (en el entorno escolar se usan los de fútbol nº 5 por ser más los más asequibles en este momento).
- 8º. Las situaciones de enseñanza aprendizaje son de una gran riqueza. En el desarrollo del juego se dan situaciones que favorecen el reconocimiento, la valoración y las aportaciones de los demás independientemente de sus condiciones. Aquí están siempre presentes los valores de solidaridad y cooperación.



Fútbol Básquet

Objetivo:

Participar activamente en la práctica de juegos y deportes alternativos.

Favorecer la creación de situaciones exitosas y gratificantes como forma de crear hábitos de vida saludable a través del deporte.

Desarrollo:

Se forman dos grupos y el terreno de juego se divide en tres zonas:

- En los dos extremos del campo se juega a baloncesto.
- En la zona central se juega fútbol.

Durante el juego los dos equipos tratan de introducir la pelota en el aro que se encuentra en la zona de tanto del campo contrario. Para obtener punto deberán jugar a fútbol y al pasar la zona de marca agarrar el balón con la mano para jugar al baloncesto, tratando de introducir la pelota en un aro que está en el suelo.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Modificar elementos estructurales del juego, facilitando la ejecución técnica y priorizando conceptos tácticos.

Recursos / instalaciones: conos, petos, dos aros, una pelota, silbato.

9º. La agresividad que es un factor siempre presente en situaciones de este tipo, está muy controlada. No se permite ninguna actuación que favorezca la aparición de conductas en la lógica aparición de la agresividad no se mueva dentro de las pautas autorizadas (no se puede empujar u obstaculizar el movimiento libre del contrario, incluso cuando posee el balón).

10º. Favorece las relaciones entre los sexos. Las sesiones de entrenamiento, preparación y también los partidos, favorecen una relación más fluida y en términos de igualdad entre los participantes.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Modificar elementos estructurales del juego, facilitando la ejecución técnica y priorizando conceptos tácticos.

Recursos / instalaciones: cesto de balonkorf/ canasta de mini- básquet, conos, petos.



Fútbol multi-portería

Objetivo:

Participar activamente en la práctica de juegos y deportes alternativos.

Favorecer la creación de situaciones exitosas y gratificantes como forma de crear hábitos de vida saludable a través del deporte.

Desarrollo:

Los participantes se dividen en dos grupos para disputar un partido de fútbol pero con diferencia que hay tres porterías, y cada equipo tiene la posibilidad de marcar en 2 de ellas.

Los dos equipos deben defender la portería central en cada ataque del rival y también la suya.

Puntos: al marcar en la portería contraria del equipo consigues 3 puntos. Al marcar en la portería central consigues 1 punto.

Variantes: cambiar la ubicación de la portería central (laterales, fondo del campo...) y el nº de éstas.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Modificar elementos estructurales del juego, facilitando la ejecución técnica y priorizando conceptos tácticos.

Recursos / instalaciones:

Campo de fútbol, conos, petos, silbato, pelota.



Rugby Tag

Objetivo:

Participar activamente en la práctica de juegos y deportes alternativos.

Favorecer la creación de situaciones exitosas y gratificantes como forma de crear hábitos de vida saludable a través del deporte.

Desarrollo:

Los participantes se dividen en dos equipos de 7 jugadores cada uno.

Cada equipo se coloca unas cintas - *tag* a la altura de la cintura (dentro de los pantalones o pegadas en el cinturón *tag*).

Se juega un partido de rugby en una superficie de 60 x 50. La duración del partido es de dos tiempos de 20 minutos.

Normativa:

Cada ensayo vale un punto.

El equipo que ataca dispone de 6 intentos para obtener tanto.

Se considera que un equipo pierde el ataque cuando le roban al jugador con balón la cinta "*tag*".

Está prohibido cualquier contacto físico.

El pase del balón entre jugadores es obligatorio que sea siempre hacia atrás.

Variantes: aumentar o reducir el nº de jugadores y terreno de juego.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Modificar elementos estructurales del juego, facilitando la ejecución técnica y priorizando conceptos tácticos.

Recursos / instalaciones: cintas *tag* / o cuerdas, pelota de rugby o similar, conos.



Disco golf

Objetivo:

Participar activamente en la práctica de juegos y deportes alternativos.

Favorecer la creación de situaciones exitosas y gratificantes como forma de crear hábitos de vida saludable a través del deporte.

Desarrollo:

El juego consiste en completar un recorrido previamente definido con aros situados en la pista polideportiva. Cada participante lanza su aro con la intención de introducirlo en la meta / aro, si consigue el objetivo continúa lanzando al siguiente aro, en caso de errar el tiro, cederá el turno al siguiente jugador, retomará el lanzamiento desde el punto donde cayó el disco.

Puntuaciones:

Se anotará el número total de lanzamientos realizados por cada participante hasta completar el recorrido completo.

Reglas: cuando cae el *frisbee* se recoge en tu turno y sigue desde ese punto.

Variantes: modificar de las distancias, ubicación y dimensiones de los aros.

Participación individual, parejas, relevos, mixtos, entre otros.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Modificar elementos estructurales del juego, facilitando la ejecución técnica y priorizando conceptos tácticos.

Recursos / instalaciones:

discos, aros.



Anillet

Objetivo:

Participar activamente en la práctica de juegos y deportes alternativos.

Favorecer la creación de situaciones exitosas y gratificantes como forma de crear hábitos de vida saludable a través del deporte.

Desarrollo:

El Anillet es un juego deportivo colectivo, que se practica entre dos equipos, de chicos-as de seis componentes cada equipo, dentro de un terreno de juego previamente delimitado, cuyo objetivo es anotar tantos en la portería contraria, impulsado un objeto circular o anillo conocido como el "Anillet" con un bastón.

El objeto de su juego es, conseguir introducirlo en la portería contraria, 3 x 2 metros; conduciéndolo por el campo con un objeto denominado "bastón" o "palo".

Normativa: al meter el palo en la anilla y decir "Anillet" los oponentes te tienen que dejar 3 metros hasta que tu pases la anilla.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Modificar elementos estructurales del juego, facilitando la ejecución técnica y priorizando conceptos tácticos.

Recursos / instalaciones: picas, ringo/ anillo, petos, superficie lisa.



Intercrosse/ Lacrosse

Objetivo:

Participar activamente en la práctica de juegos y deportes alternativos.

Favorecer la creación de situaciones exitosas y gratificantes como forma de crear hábitos de vida saludable a través del deporte.

Desarrollo:

Dos equipos se enfrentan con el objetivo de marcar el número máximo de goles en la portería del equipo contrario. Cada jugador está provisto de un implemento (un palo con una red en la parte superior, denominado "crosses") para pasar y agarrar una pelota de goma. Los porteros cuentan con un palo especial de mayor superficie.

Normativa:

No se puede correr más de cinco pasos con posesión de la pelota.
No se puede proyectar la pelota empleando el palo con una sola mano.
No se puede emplear el palo para golpear, obstaculizar o bloquear al contrario.

Variantes:

Juego en pista cerrada (*itercrosse*).

Al aire libre (*lacrosse*): equipos de 10 jugadores.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Modificar elementos estructurales del juego, facilitando la ejecución técnica y priorizando conceptos tácticos.

Recursos / instalaciones: crosses, protecciones (si las hubiere), bola.



Mazaball

Objetivo:

Participar activamente en la práctica de juegos y deportes alternativos.
Favorecer la creación de situaciones exitosas y gratificantes como forma de crear hábitos de vida saludable a través del deporte.

Desarrollo:

Mazabola, conocido también como Spongee Polo o Mazaball, se trata de un juego que se practica con un palo especial que es una pica de plástico con una base cilíndrica de poriespan (corcho blanco), que empujando y/o golpeando una pelota pretendemos conseguir gol.

Normativa:

No se le permite salir del área de portería.
No puede retener la pelota más de tres segundos
Cuando golpea la pelota no puede pasar del centro del campo.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Modificar elementos estructurales del juego, facilitando la ejecución técnica y priorizando conceptos tácticos.

Recursos / instalaciones: bola, mazas, superficie lisa, petos.

Indiakka

Objetivo:

Participar activamente en la práctica de juegos y deportes alternativos.
Favorecer la creación de situaciones exitosas y gratificantes como forma de crear hábitos de vida saludable a través del deporte.

Desarrollo:

El juego consiste básicamente en lanzar la indiakka golpeándola con la mano, y pasándola por encima de la red central del terreno de juego, que caiga al suelo antes de que el jugador adversario pueda golpearla y devolverla de nuevo a nuestro campo.

Reglas:

- 1.-El saque se realizará en mano baja y lo efectúa el jugador o jugadora situado como zaguero derecho. Para sacar podrá acercarse lo que quiera a la red, pero manteniéndose detrás del delantero y detrás de la línea de ataque.
- 2.-Para conseguir puntuar tenemos que haber sacado. En caso contrario recuperaremos el saque, produciéndose en ese momento una rotación del equipo que recupera en la dirección de las agujas del reloj.
- 3.-Se pueden dar tres toques por equipo antes de pasar al equipo



contrario, pero no dos veces seguidas el mismo jugador o jugadora.

- 4.-El jugador o jugadora nunca puede tocar la red.
- 5.-La Indiacca puede tocar la red siempre, excepto en el saque.
- 6.-En el saque no está permitido ni el remate ni el bloqueo.
- 7.-Podemos golpear la Indiacca con cualquier parte del cuerpo de cintura para arriba.
- 8.-Si la indiacca cae sobre las líneas del terreno de juego, el punto es válido.
- 9.-Utilizaremos el movimiento del Voleibol en el campo, o sea, que los jugadores y jugadoras rotan en el sentido de las agujas del reloj cada vez que se recupere el saque.

Dimensiones

Medidas del campo

Altura de la Red

Largo Ancho Red Postes

Individuales 10 m 4'5 m 1'83m 18'5 m

Dobles 13'4 m 6 m 2 m 2 m

Equipos de 5 16 m 6 m

21'5-2'20m

2'35 m

Equipos de 6 18 m 9 m

21'5-2'20m

2'35 m

146

10.-Cada set tiene 15 puntos. Al llegar a 8 se cambia de campo, ocupando las mismas posiciones en el terreno de juego. Si hay empate a 14 puntos, ganará el que obtenga 2 puntos de ventaja. Gana el equipo que llegue a tres sets ganados.

Variantes: individuales, dobles, tríos, equipos (de cuatro, de cinco o de seis), mixtos.

En cuanto al número de toques:

- Tan solo será permitido un toque por equipo en juego de individuales, dobles y triples.
- En equipos de cuatro a cinco jugadores son permitidos dos toques.
- Si los equipos son de seis jugadores les es permitido hasta tres toques por equipo.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

modificar elementos estructurales del juego, facilitando la ejecución técnica y priorizando conceptos tácticos.

Recursos / instalaciones: indiacca, red, pista polideportiva con poco viento.



Pinfuvote

Objetivo:

Participar activamente en la práctica de juegos y deportes alternativos.

Favorecer la creación de situaciones exitosas y gratificantes como forma de crear hábitos de vida saludable a través del deporte.

Desarrollo:

Se trata de un juego que mezcla las disciplinas del ping-pong, fútbol, voleibol y tenis. La dinámica del juego es similar a un partido de voleibol en el que se permite que el balón bote una vez en el campo contrario.

Nº jugadores y lugar practica:

Pistas de Voleibol 18 x 9 m (equipos 4, 5 y 6).

Pistas de Baloncesto 28 x 15 m (equipos 7, 8, 9 y 10).

Pistas Polideportiva de 40 x 20 m (equipos 11 hasta 20).

Puntuaciones:

Similares a voleibol. Gana el equipo que consiga la victoria en 3 sets de 25 puntos.

Normativa específica de Pinfuvote: "Regla de los 3 puntos".

Cuando el equipo que tiene posesión de saque y el jugador que está sacando obtiene 3 puntos seguidos de saque o de jugadas, se producirá un cambio de líneas de jugadores delanteros y traseros en los dos equipos.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Modificar elementos estructurales del juego, facilitando la ejecución técnica y priorizando conceptos tácticos.

Recursos / instalaciones: red / cinta o similar, pelota de voleibol.



11

Juegos cooperativos
con resolución de
Problemas en fútbol



Pasar al otro campo sin que no se caiga

Objetivo:

Trabajar el manejo de balón.
Desarrollar habilidades cooperativas.

Desarrollo:

Los jugadores se desplazan de un área a otra del campo tratando de que el balón no toque nunca el suelo.

Marcar el mayor nº de goles en un tiempo establecido (ejemplo 3 minutos).

Norma: prohibido que el balón toque el suelo al pasar por el centro del campo. Si el balón cae, empezar de nuevo.

Variantes:

Aumentar el tamaño de la zona prohibida y reducir el tamaño de las porterías.

Modificar el tiempo de trabajo de acuerdo con las características personales del jugador.

Introducir obstáculos y recorridos en el campo para crear una Ginkana de habilidades

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Estrategias cooperativas.

Recursos : conos y balones.

Instalaciones: campo de fútbol, delimitando zonas prohibidas.



Derribar conos

Objetivo:

Mejorar el lanzamiento de precisión.
Desarrollar habilidades cooperativas.

Desarrollo:

Tratar de sacar el mayor número de conos posibles entre todos los jugadores del equipo de los espacios delimitados en un período de tiempo establecido (por ejemplo 3 minutos).

Puntuaciones: 1 punto por cono derribado.

Norma: está prohibido lanzar desde dentro de las zonas marcadas.

Variantes: alejar o acercar las zonas de tiro.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Estrategias cooperativas.

Recursos : conos y balones.

instalaciones: campo de fútbol, delimitando zonas de tiro con conos.



¿Cuántos balones somos capaces de pasar?

Objetivo:

Mejorar el pase y recepción.
Desarrollar habilidades cooperativas.

Desarrollo:

Todos los participantes se colocan en círculo.

A la señal, tratan de pasarse balones con la mano sin que caigan al suelo.

Durante el juego se irán introduciendo progresivamente más balones.

Puntuaciones:

Se contabiliza el nº de balones que son capaces de pasarse sin que caigan al suelo.

Variantes:

Jugar con balones de diferentes tamaños.

Jugar con el pie.



Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:
Estrategias cooperativas

Recursos / instalaciones:

Esenciales: un papel y lápiz por jugador. Dictar las preguntas.
Adicionales: una fotocopia del texto por jugador.

Recursos : balones.

instalaciones: campo de fútbol.



Fut-vóley: que no caiga

Objetivo:

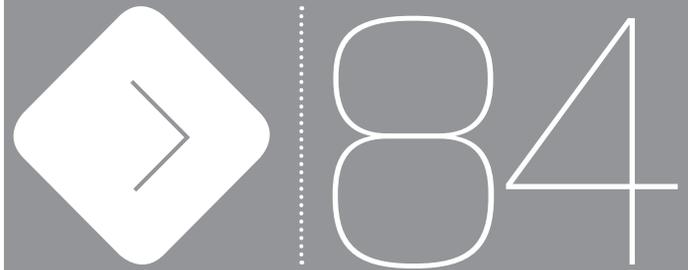
Trabajar el manejo de balón.
Desarrollar habilidades cooperativas.

Desarrollo:

En un campo de voleibol o similar (creado con elásticos y conos), organizar un partido entre dos equipos situados a ambos lados de la red, que intentarán pasar el balón al otro campo golpeándolo con el pie, rodilla o cabeza.

Norma:

Se permite que el balón bote una vez antes de pasar al otro campo. Los dos equipos tratarán de lograr el mayor número de toques sin que el balón bote dos veces seguidas.



Los diez pases

Objetivo:

Desarrollar habilidades cooperativas. Comprender los recursos tácticos básicos comunes a los deportes de invasión y aplicarlos a los problemas que se dan en situaciones reales de juego.

Desarrollo:

Se disputa un partido entre dos equipos en el que cada uno de ellos intenta realizar 10 pases seguidos con la mano sin que el otro equipo le robe la pelota.

Norma: tan solo se puede mantener la pelota tres segundos.

Si el balón toca el suelo, se le da al otro equipo.

Se obtiene un punto cuando llegamos a los 10 pases, en este momento se formar una piña.

Variantes: jugar con el pie.

Reducir o aumentar el nº de jugadores y espacio de juego.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Estrategias cooperativas.

Recursos :

petos y un balón.

instalaciones: campo de fútbol.

Puntuaciones:

Jugar al mejor de 3 sets.

Cada sets consta de 25 puntos.

Variantes:

Modificar el espacio (altura de la red, dimensiones del campo), tipo de balón (blando, duro).

Nº de jugadores por equipo (parejas, tríos, equipos de 5, 6...).

Puntuaciones (a 15 puntos).

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Estrategias cooperativas.

Recursos : una red / elástico / cinta, conos y un balón.

instalaciones: campo de voleibol o similar



Juego con norma

Objetivo:

Desarrollar habilidades cooperativas.
Comprender los recursos tácticos básicos comunes a los deportes de invasión y aplicarlos a los problemas que se dan en situaciones reales de juego.

Desarrollo:

Actividades globales con polarización de la atención. Por ejemplo, jugar un partido de fútbol en el que se puntúa doble el gol que surge de una jugada en la que todos los componentes del equipo han participado.

Variantes: modificar las normas de acuerdo con los objetivos que pretendamos conseguir.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Estrategias cooperativas

Recursos : petos y un balón.

instalaciones: campo de fútbol.



12

Juegos de
cooperación en
situación de juego



Nos agrupamos

Objetivo:

Desarrollar habilidades cooperativas.
Desarrollar la velocidad de reacción.

Desarrollo:

Los jugadores corren por el espacio y a la señal se agrupan en función de los siguientes criterios:

1. Edad.
2. Altura.
3. Nº de zapato.
4. Comida favorita.
5. Color de los ojos.
6. Día del cumpleaños.

Variantes: Ordenarse de mayor a menor en relación con los criterios anteriormente descritos.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Estrategias de cooperación.

Recursos : petos y un balón.

instalaciones: campo de fútbol.



Grupos de...

Objetivo:

Desarrollar habilidades cooperativas.
Desarrollar la velocidad de reacción.

Desarrollo:

Los jugadores corren por el espacio y a la señal se agrupan en base al número que se mencione: "parejas", grupos de 2, grupos de 3...

Variantes:

Formar figuras geométricas (cuadrados, triángulos, hexágonos...).

Representar números (1,2,3,4).

Crear nombres con nuestro cuerpo (Ana, Jorge...).

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Resolución de problemas motrices. Estrategias de cooperación.

Recursos : ninguno.

instalaciones: espacio amplio, libre de obstáculos.



Nos pasamos en equipo

Objetivo:

Desarrollar habilidades cooperativas y coordinativas.

Desarrollo de la movilidad articular.

Desarrollo de las habilidades motrices básicas: desplazamientos.

Desarrollo:

- Organizar grupos de al menos 6 jugadores.
- Cada equipo se coloca en fila, con todos sus integrantes sentados en el suelo.
- La actividad la inicia los jugadores situados en la cabeza de cada grupo. Éstos deben pasar el balón hacia atrás y por encima de la cabeza al segundo participante, este a su vez al tercero... y así sucesivamente hasta que el balón llegue al último chico de

la fila. En este momento, el jugador correrá hasta colocarse delante del primero de la fila.

- El juego continúa con las mismas normas hasta que el primer grupo consiga llegar a la línea de meta.

Normas: la separación máxima entre participante es de un brazo. Los jugadores no se pueden mover mientras están sentados.

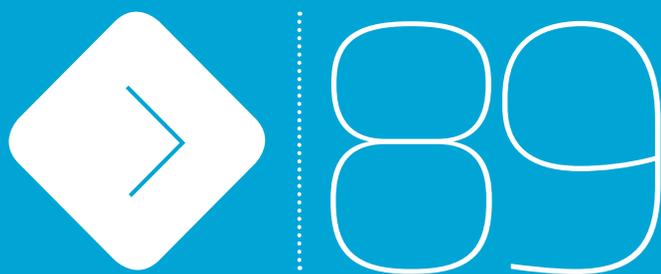
Variantes: pases por debajo de las piernas, lateral, de espaldas, con una mano...

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Estrategias cooperativas. Garantizar la seguridad de los lanzamientos a través de la educación postural.

Recursos : pelotas.

instalaciones: amplio y libre de objetos.



Mueve el balón

Objetivo:

Desarrollar habilidades cooperativas. Desarrollo de la fuerza resistencia. Desarrollo de las habilidades motrices básicas: lanzamientos, pases y recepciones.

Desarrollo:

- Organizar grupos de al menos 6 jugadores.
- Cada grupo deberá lanzar un balón con la intención de que éste choque a su vez contra el balón "diana" y lo desplace hasta una meta pre-establecida.
- Gana el equipo que consiga desplazar el balón diana antes que el resto.

Variantes: utilizar balones medicinales. Aumentar la distancia a recorrer. Permitir obstaculizar al otro equipo con golpes al balón contrario.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Estrategias cooperativas: orientar al grupo a que establezcan roles de trabajo para ser más efectivos (lanzador, receptores, opositores...). Garantizar la seguridad de los lanzamientos a través de la educación postural.

Recursos : pelotas.

instalaciones: amplio y libre de objetos.



Transportes por equipos

Objetivo:

Desarrollar habilidades cooperativas.
Desarrollar la fuerza resistencia.

Desarrollo:

- Organizar grupos de al menos 3 jugadores.
- Transportar a un compañero sin que se mueva hasta completar el recorrido antes que el resto de equipos.
Variantes: modificar las distancias, formas de transporte, nº de jugadores a transportar, posiciones, etc.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Estrategias cooperativas. Garantizar la seguridad en los transportes a través de la corrección postural.

Recursos : ninguno.

Instalaciones: espacio amplio, libre de obstáculos.



Juegos de orientación

Objetivo:

Desarrollar habilidades cooperativas.
Mejorar la orientación espacial.

Desarrollo:

Cada participante debe completar un recorrido previamente delimitado. Para ello el jugador debe pasar por unos puntos o controles, marcados en el mapa y materializados en el terreno. Los puntos de control están materializados por una baliza que es un prisma triangular, con caras de 30 cm blancas y naranjas. Junto a cada baliza se coloca una pinza para marcar en la tarjeta de control de cada participante, con el fin de comprobar el paso del competidor por el puesto de control. Gana el participante que tenga la tarjeta completa en el menor tiempo posible.

Progresión:

1. Juegos de rastreo / juegos de pista.
2. Juego con croquis.
3. Juegos de orientación con mapa.
4. Juegos de orientación con mapa y brújula.

Variantes: individual, parejas, equipos, relevos, en bicicleta, etc.

Adaptar los materiales: sustituir las balizas por pegatinas o papeles y las pinzas por hojas de registro en las que los jugadores anotan algún elemento significativo del punto de control (acertijos, nº, recopilación de palabras para completar una frase al final del juego, etc.).

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

descubrimiento guiado.
Estrategias cooperativas.

Recursos / instalaciones: croquis, mapas, pegatinas, brújulas, lápices, hoja de control, etc.



Juegos con paracaídas

Objetivo:

Desarrollar la motricidad general.
Desarrollar habilidades cooperativas.

Desarrollo:

Actividades:

1. Juegos de familiarización y desplazamientos: explicar tipos de agarre, posición básica y movimientos elementales (paraguas, globo, olas, desinflado...).
2. "Las ordenes": movilizar entre todos el paracaídas hacia arriba, al centro (en la cadera), o abajo, según se vaya indicando.
3. "La paella": se irán nombrando ingredientes para añadir a una paella, si les gusta un ingrediente entran dentro del paracaídas, sino, se quedan en el sitio agarrando el paracaídas.
4. "Pelota bailarina": introducir pelotas en el paracaídas y pedir a los participantes que intenten hacer rodar las pelotas de forma que completen una vuelta; intentar elevar la pelota lo más alto posible, etc.
5. "Elevar al del centro": un chico se coloca en el centro del paracaídas con las manos abiertas. El resto trata de elevarlo.
6. "Desplazarse debajo del paracaídas": a la señal (color, edad, nombre, gustos...) los jugadores sueltan el paracaídas intentando buscar una posición diferente.

Reglas:

1. Agarre:

- A - Con las palmas de las manos hacia arriba.
- B - Con las palmas de la mano hacia abajo.
- C - Con una palma hacia arriba y otra abajo.
- D - Con los brazos cruzados.

2. Posición básica: de pie, con las rodillas semi-flexionadas y con los brazos hacia abajo agarrando al paracaídas.

3. Movimientos básicos: inflado (paraguas, globo, hongo...), desinflado, olas.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

De mando directo a descubrimiento guiado. Estrategias cooperativas. Orientar a los participantes a que realicen la actividad controlada, con seguridad y respeto.

Recursos : un paracaídas o material similar (sábana, tela).

instalaciones: espacio amplio, libre de objetos.



Cinta transportadora

Objetivo:

Desarrollar habilidades cooperativas.
Desarrollar la fuerza resistencia.

Desarrollo:

- Se forman dos filas en paralelo. Cada participante se agarrará fuertemente de las manos del jugador que se encuentra frente a él.
- La actividad consiste en intentar transportar a un jugador en posición horizontal con cuidado de un lado a otro de la fila.
- Intercambiar las posiciones.

Norma: todo aquel participante que no realice la actividad con seriedad y control abandonará la actividad y será sancionado.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Descubrimiento guiado. Realizar la actividad siempre bajo unas normas estrictas de seguridad. Estrategias cooperativas.

Recursos / instalaciones: ninguno.



Mueve la manta

Objetivo:

Desarrollar habilidades cooperativas.
Desarrollar la motricidad general (giro).

Desarrollo:

Se hacen pequeños grupos (máximo 6) y a cada equipo se le propone el siguiente reto:

“Entre todos debéis hacer girar el periódico por completo manteniendo los pies de todos los componentes del equipo pegados al papel en todo momento”.

Se pedirá a los chicos/as que realicen la actividad con seguridad, evitando lesiones.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Descubrimiento guiado.
Estrategias cooperativas.

Recursos / instalaciones: papeles de periódico.



Manteo

Objetivo:

Desarrollar habilidades cooperativas.
Desarrollar la fuerza resistencia.

Desarrollo:

Se hacen pequeños grupos (mínimo 6) y a cada equipo se le propone el siguiente reto:

“Entre todos debéis elevar a un miembro del grupo”.

Se pedirá a los chicos/as que en todo momento realicen la actividad con seguridad, evitando lesiones.

Norma: Todo aquel participante que no realice la actividad con seriedad y control abandonará la actividad y será sancionado.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Descubrimiento guiado.
Estrategias cooperativas.

Recursos / instalaciones: papeles de periódico.



Cadena de piedras de cartón

Objetivo:

Desarrollar habilidades cooperativas.
Desarrollar el equilibrio estático y dinámico.

Desarrollo:

Se hacen pequeños grupos (mínimo 6) y a cada equipo se le propone el siguiente reto:

“Deben pasar al otro lado del campo sin tocar el suelo, para ello cuentan con cartones”. Para ambientar el reto podemos relatar una historia imaginada en la que el suelo representa un río y los cartones piedras.

Para resolver el enigma los chicos deberán situarse en fila compartiendo un cartón por cada dos pies. Desde esta posición el último de la fila pasa su cartón a los compañeros hasta llegar a la cabeza. El primero sitúa el cartón delante de él y avanza. Esta operación se repite hasta llegar a la zona marcada.

Orientaciones metodológicas estilo de enseñanza:

Estilo de enseñanza: descubrimiento guiado.
Estrategias cooperativas. A cada equipo se reparte tantos cartones como participantes tengan y uno de más.

Recursos / instalaciones: cartones.



13

Juegos
para niños
de 6 y 7 años

Los juegos sencillos, que requieren solamente la capacidad de correr, satisfacen la necesidad de movimiento de los niños, produciendo gran entusiasmo y alegría.

Es siempre una linda experiencia observar la excitación y los gritos cada vez que empieza un juego y hay que escapar de monstruos, animales, y personajes fantásticos, evidenciando cómo las emociones son una parte importante del juego.

En esta etapa no son aconsejables juegos que requieran habilidades particulares o el uso de elementos. Habrá momentos donde los chicos podrán jugar “a ver qué pueden hacer” con pelotas, cuerdas, bastones, aros, pero no en una situación donde la habilidad en el uso del elemento determine el resultado del juego.

Para aprender es necesario poder actuar según el propio ritmo, en un contexto relajado donde se pueda probar, equivocarse y volver a probar sin presiones ni sintiéndose observados. El error en esos casos es más útil que el suceso inmediato; ¡justo lo contrario de lo que sucede en una competencia!

Hay que tener mucho cuidado en la gestión de los resultados, ya que los niños viven la derrota de un modo dramático, y no son raros desilusiones, enojos más o menos violentos y llantos. El concepto competitivo (gana el mejor) debe modificarse con el de competencia (ganan todos aquellos que logren...) favoreciendo el suceso de todos o de casi todos: ¡para ganar es suficiente cumplir con una acción que esté al alcance de todos!

A través de la prueba y del error, descubriendo el mejor modo para alcanzar un objetivo simple, los alumnos ejercitan los diversos esquemas motrices y posturales: correr, desplazarse, saltar, rodar, arrastrarse, etc., desarrollando además soluciones tácticas individuales: frenando, acelerando, cambiando direcciones, amagando, anticipándose a los adversarios, entre otras acciones.



Los brujos

Objetivo:

Desarrollar los esquemas motrices: correr, plegarse, esquivar, arrastrarse. Respetar los límites. Colaborar. Decidir.

Desarrollo:

Nro. de participantes: mínimo 12; máximo, los que permitan las dimensiones del campo de juego

Campo de juego: 12 x 12 metros (con 12 jugadores)

Materiales: límites perimetrales demarcando el terreno

Duración: 3-5 minutos

Descripción: 3-4 o 5 brujos (uno cada 4 ó 5 jugadores) que tienen el poder en transformar en "estatuas puente" a todos aquellos que tocan.

El resto de los niños puede liberar a las estatuas, pasándoles por debajo. Quien se encuentre debajo de un puente, no puede ser

tocado salvo cuando se encuentren más de uno debajo de un puente.

Los límites del campo deben ser lo suficientemente amplios para permitir que el juego se desarrolle sin riesgos. Se considerará tocado quien salga del campo del juego.

Nota: la diversión de este juego proviene del empeño de los brujos en lograr tocar a todos, y del grupo en impedirlo. Existe un número "ideal" de brujos en cada situación y esto dependerá del número de jugadores, del tamaño del campo de juego, y del número y las características de los brujos: cuando se encuentra la proporción ideal, los brujos no lograrán tocar a todos, pero existirá la real posibilidad de que esto ocurra si el grupo no se muestra activo. Cuando el adulto decide el final del juego, habrá siempre algún niño que dirá: "gané yo, no me han tocado ni una vez". Muchas veces, quien piensa solo en no ser tocado no salva a ningún



compañero, por lo tanto el maestro hará bien en declarar ganadores:

- A los brujos, porque han tocado muchos niños
- A todos los niños que han salvado al menos 1 compañero (luego 2, 3, etc.)
- A todos aquellos que hayan respetado las reglas.

Variante: los brujos secretos

El grupo de jugadores de pie, en círculo, con las manos detrás de la espalda y los ojos cerrados. El maestro da una vuelta alrededor del círculo, y toca las manos de 3 ó 4 niños que serán los brujos secretos.

A la orden de comienzo todos corren y los brujos tratarán de tocar al resto sin hacerse notar. El juego continúa con las mismas reglas descritas precedentemente.

Las tarántulas

Objetivo:

Desarrollar los esquemas motrices: caminar cuadrúpedamente, correr con todas las variantes, plegarse; orientarse en el espacio, respetar a los demás, decidir, controlar las emociones, respetar los límites.

Desarrollo:

Nro. de participantes: mínimo 10; máximo, los que permitan las dimensiones del campo de juego.

Campo de juego: 1/3 del campo de vóley (con 10 jugadores).

Materiales: límites perimetrales.

Duración: alrededor de 3 minutos. Se puede volver a proponer 2 o 3 veces más, mientras los niños demuestren entusiasmo.

Descripción: es elegida una tarántula, que moviéndose “en 4 patas” trata de tocar a los demás jugadores, que escapan de pie. Quien resulta tocado o sale del campo de juego se convierte en tarántula. El juego termina cuando todos fueron tocados. El último, será la tarántula la próxima vez.



Nota: el tamaño del campo de juego es fundamental para el éxito del juego. Si es demasiado grande, la tarántula no logrará tocar a nadie; si demasiado pequeño, serán tocados todos en poquísimo tiempo, con el riesgo además, de golpes, encontronazos y caídas.

En el caso que la tarántula no logre tocar a nadie, se puede preguntar: “¿Alguien se anima a tocar a la tarántula sin que ésta lo toque?” Algunos, entre los más intrépidos, se acercarán pudiendo ser tocados, facilitándose sucesivamente la tarea de las tarántulas.

La primera vez que este juego sea propuesto se puede decir: “Cuando todos son tocados el juego termina”, sin explicitar quién o quiénes son los ganadores. Si, en el momento que es tocado el último, declaramos “han ganado las tarántulas porque

han tocado a todos” ¡veremos como todos festejarán la victoria! Cada vez que propongamos este juego, todos harán de todo para no ser tocados, luego tratarán de no dejar que nadie escape, y al final todos se sentirán vencedores.

El hecho de que todos se alegren “por haber ganado”, es típico de esta etapa del desarrollo cognitivo caracterizada por el egocentrismo, donde el placer que se siente por sentirse capaz es superior a cualquier criterio objetivo de análisis de la realidad.

Variantes:

- Iniciar con 2 tarántulas.
- Iniciar en un campo pequeño, que se agranda a una señal, cuando las arañas son 5 o 6 (se pasa de la mitad de un campo de vóley o de básquet, a todo el campo).





14

Juegos
para niños
de 8 años

Cuando se habla de una cierta edad, o de juegos para una edad determinada, nos referimos a una etapa de un proceso de desarrollo y no a un momento específico.

Simplificando, podemos decir que a los 6-7 años un niño usa el propio cuerpo de las más variadas maneras, se familiariza con pelotas y otros elementos, y desarrolla tácticas individuales elementales.

A 9-10 años, mientras continúan los aprendizajes de la etapa precedente, los chicos comienzan a aprender las técnicas deportivas de base y a descubrir las nociones de táctica de equipo.

A los 8 años se está en una etapa intermedia: habrá algunos "niños grandes" capaces de jugar de modo bastante autónomo, respetando las reglas y a los demás, y otros a los que habrá que "vigilar".

La función de los "juegos de pasaje" es la de llevar a los niños a una forma de participación más maduro. Podrían llamarse también, "juegos de los 7 a los 9 años".

Completada la orientación del esquema corpóreo, con la instauración del dominio motriz de un lado del cuerpo (izquierdo o derecho), se puede proceder a desarrollar una motricidad simétrica, de modo que todas las acciones con o sin elementos, puedan realizarse con ambas extremidades.

No necesariamente los juegos serán más difíciles de entender que los de la etapa anterior, pero teniendo un mayor dominio y control del cuerpo, podrán concentrarse sobre una mayor cantidad de reglas y de acciones a cumplir, que les permitirá resolver situaciones más complejas.

El tipo de juegos propuestos permitirá mayor interacción con los demás, favoreciendo el pasaje hacia la cooperación y los juegos de equipo.

El pasaje a lo competitivo se obtendrá pasando gradualmente de la victoria de todos o de muchos, a la victoria de algunos y finalmente de pocos. Esto permitirá a los chicos aceptar los propios límites de modo no traumático.



Ladrón y policía

Objetivo:

Ejercitar las capacidades condicionales (velocidad y resistencia). Desarrollar las capacidades coordinativas (orientación espacio-temporal). Ejercitar las capacidades tácticas- cognitivas (ver, entender, elegir instantáneamente). Asumir riesgos en forma controlada.

Desarrollo:

Nro. de participantes: entre 12 y 25

Campo de juego: un campo de básquet

Materiales: perimetrales, demarcación de casas y cárcel.

Duración: 10 minutos.

Descripción: en un campo de básquet, las dos zonas de tiro libre son las casas de los ladrones, y el círculo central, la cárcel.

Los jugadores, se dividen en dos bandos: uno de ladrones, el otro de guardias (uno cada cinco ladrones aproximadamente).

Los guardias tratarán de tocar a los ladrones. Quien sea capturado con un toque, irá a la cárcel con los brazos en alto. Será considerado preso, también, quien salga del campo de juego o

entre en la cárcel. Los ladrones, que pueden estar en las casas el tiempo que deseen, librarán a los compañeros, cuando éstos estén en la cárcel, tocándolos.

Ganarán:

- Las guardias que toquen a todos, o a casi todos los ladrones.
- Los ladrones que liberen al menos dos compañeros.
- Todos aquellos que respeten las reglas.
- Todos aquellos que se hayan divertido.

Nota: el juego así descrito, con estas simples reglas, es apto para los niños de 6-7 años.

Para proponerlo a los más grandecitos, se pueden agregar las siguientes reglas:

El retorno en avión: A la norma que dice que quien es tocado por un guardia tiene que ir a la cárcel con los brazos en alto, se le agrega que quien es liberado por un compañero puede volver a su casa en avión, o sea con los brazos extendidos como las alas de un avión, no pudiendo ser tocado en esta situación, pero no pudiendo él salvar a otros niños, ni cumplir ninguna otra acción, hasta que vuelva a su casa.



Zorros, serpientes y gallinas

Objetivo:

Desarrollar las capacidades coordinativas (orientación espacio-temporal).
Ejercitar las capacidades táctico cognitivas (ver, entender, elegir).
Asumir riesgos en forma controlada.
Colaborar.

Desarrollo:

Nro. de participantes: entre 12 y 30.
Campo de juego: amplio, preferentemente cuadrado.
Materiales: líneas perimetrales, 3 colchonetas u otros elementos para delimitar tres casas.
Duración: 15 minutos o más.
Descripción: tres equipos – zorros, serpientes y gallinas- ocupan cada uno una casa, dispuestas en los vértices de un triángulo equilátero, dentro de un campo de básquet. Los zorros deben tratar de atrapar (tocándolas) a las gallinas; las gallinas a las serpientes, y las serpientes a los zorros. Quien es tocado o va afuera del campo de juego, irá con los brazos en

Las pruebas de coraje: para estimular a los ladrones a salir de las casas, haciendo el juego más activo, se proponen tres pruebas de coraje para ser cumplidas durante el juego.

La número uno consiste en ir de una casa a la otra sin ser tocado. La número dos en salir de una casa, hacer un giro en torno a la cárcel y volver a la misma casa.

La número tres (“es la más difícil, no creo que nadie logre realizarla”) prevé salir de la casa, dar una vuelta alrededor de la cárcel para terminar entrando en la casa opuesta.

“¿Alguien logró hacer las tres?” preguntará además el adulto.

La alarma: cuando suena la alarma, (tres pitidos del silbato del profesor) todos aquellos que se encuentran en una casa deben salir en tres segundos (y si no quedarán presos) pudiendo entrar solamente en la casa opuesta a donde se encontraban.

Todas estas reglas, propuestas sucesivamente, obligan a los jugadores a tener que resolver múltiples situaciones, cada vez más complejas.



alto, prisionero a la casa de quien lo ha capturado. Cuando los presos son más de uno, pueden formar una cadena, tomándose de las manos, siempre que el primero de la cadena tenga un pie dentro la casa- prisión. Basta que un compañero toque a cualquier integrante de la cadena para que todos sean liberados, pudiendo volver a la propia casa “en avión” con los brazos extendidos, sin posibilidad de ser capturados.

Para evitar riesgos, no se podrá saltar sobre la casa de los demás ni tirarse al suelo, ya sea para entrar en la propia casa como para tocar a un adversario.

Gana el equipo que logra hacer prisioneros a todos sus adversarios.

Nota: la paradoja de este juego es que, si por ejemplo los zorros capturan varias gallinas, tendrán dificultades en salir de su casa,

ya que nadie se opone a las serpientes, y éstas los tendrán acorralados. Cuando esta situación es advertida, comienzan las alianzas entre equipos, del tipo: “Vengan a liberar a sus compañeros, que nosotros nos comprometemos a no tocarlos; luego ustedes hostiguen a nuestros adversarios así nosotros podremos salvar a los nuestros”.

Cuando se entiende la dinámica del juego, difícilmente un equipo logre ganar. No obstante, a los chicos les encanta este juego, quedando en evidencia cómo para ellos jugar es más importante que ganar.

Variante: cuando haya transcurrido la mitad del tiempo a disposición para el juego, las gallinas se transforman en zorros, y los zorros en gallinas. De esta manera, al seguir jugando, se deberá atrapar a quienes anteriormente nos perseguían.





15

Juegos motrices
Para niños
de 9 y 10 Años



La bandera genovesa

Objetivo:

Desarrollar las capacidades coordinativas (orientación espacio-temporal). Saber elegir tácticas y estrategias individuales y de equipo. Asumir riesgos en forma controlada.

Desarrollo:

Nro. de participantes: de 6 a 14.

Campo de juego: campo de básquet.

Materiales: seis aros, dos círculos, una línea central.

Duración: indefinido, entre 1 y 10 minutos.

Descripción: dos equipos (de entre tres y siete jugadores cada uno) se enfrentan en un campo de básquet dividido en dos. En cada mitad del campo hay una fortaleza (círculo de 2-3 metros de diámetro) dos islas y una cárcel (aros).

Se trata de conquistar un balón que se encuentra en la fortaleza adversaria, y al mismo tiempo impedir que los adversarios hagan lo mismo con el que se encuentra en la nuestra. Los defensores

no pueden entrar en la fortaleza propia.

Quien sale de las líneas perimetrales o es tocado por un contrincante estando en el campo adversario tendrá que ir a la cárcel, con los brazos en alto, hasta que un compañero lo libere, tocándolo.

Se pueden usar las dos islas del campo adversario como refugio transitorio, para ir a salvar a algún compañero en la cárcel, o tratar de entrar en la fortaleza, o antes de regresar al propio campo.

Una vez en la fortaleza, se deberá pasar el balón a un compañero. En efecto, no se puede abandonar la fortaleza con la pelota. Si se falla en el pase, se deberá volver al propio campo "en avión", con los brazos extendidos, sin posibilidad de ser tocado.

Un equipo gana el partido cuando un jugador con los dos pies en campo adversario, toma el balón enviado desde la fortaleza y lo lleva hasta el propio campo.



La mosca

Objetivo:

Desarrollar las capacidades coordinativas: asociación, combinación, orientación espacio-temporal. Elegir tácticas individuales y de equipo. Tener precisión. Colaborar.

Desarrollo:

Nro. de participantes: entre 6 y 30.

Campo de juego: de 7 x 7 metros o más grandes.

Duración: 15 minutos.

Descripción: En un campo de dimensiones aptas, se formarán grupos de 6 ó 7 jugadores, uno de los cuales es "la mosca" que se opone al resto. El grupo tratará de pasarse un balón entre ellos, la mosca de impedirlo. Gana el grupo si logra efectuar siete pasajes consecutivos. Gana la mosca si logra tocar el balón, o a un adversario que tenga la pelota en las manos; también gana la mosca si la pelota, o un jugador que la posea, sale del campo de juego. También gana la mosca si un jugador realiza más de dos pasos con el balón en la mano.

Nota: este juego puede ser utilizado para desarrollar el sentido de pertenencia al equipo. Las primeras veces que se desarrolla,

probablemente gane siempre la mosca. No es difícil motivar al grupo diciéndole: "están jugando 6 contra 1, ¿quién debería ganar?" Se podrá felicitar a la mosca, que seguramente se merece la victoria, pero también convenir que el grupo no ha jugado bien.

Es útil proponer que cada jugador haga de mosca por 3 partidos consecutivos, y cuando todos lo hayan hecho, reunirse para que los niños puedan verificar quién ha ganado, si el grupo o la mosca. Podrá proponerse este juego en lecciones sucesivas hasta que el grupo logre ganar la mayoría de los partidos, momento en el cual podrán presentarse alguna de las siguientes variantes, que presentan mayores dificultades.

Variantes:

1. No está permitido devolverle el balón a quien nos lo ha pasado (evitando que jueguen solo entre dos compañeros).
2. Si la pelota cae al suelo, gana la mosca. Esta variante será propuesta cuando todos los niños tengan una cierta habilidad en el pasaje y la recepción del balón, para evitar que los menos hábiles sean los responsables de la derrota del grupo.
3. Jugar con grupos de diez jugadores contra 2 moscas.



16

Juegos
y más
juegos



Has jugado al juego de los oficios cantando el matan tiru tiru la

Pues si no es así yo te voy a enseñar este juego tradicional, pero para ello necesitamos mínimo diez niños y niñas, jóvenes y adultos que estén dispuestos a compartir este bello juego que lo jugaban nuestros abuelos, ahora me preguntarás como se juega yo te diré: Si todos son niños y niñas, se colocan 9 niños y niñas, formando una sola línea mirando al frente y un niño o niña en el otro lado a una distancia de 5 metros aproximadamente, el niño o niña que esté al frente de ustedes comienza a cantar y todos se acercan a la mitad tomados de la mano cantando y saltando diciendo “buenos días mi señorío Matan Tiru Tiru La?” y se alejan diciendo “¿Qué desea mi señorío matan tiru tiru la?” nuevamente regresan cantando y saltando hacia el otro extremo contestando y diciendo el niño “¿A una de sus hijitas matan tiru tiru la” y la fila regresa diciendo cantando y saltando “¿A cuál de ellas la quisiera matan tiru tiru la?” el niño por afinidad puede decir a la niña que tiene vestido rojo (Carlos, María, a la chica risueña, etc.), pero aquí también tiene que acercarse al otro extremo cantando y saltando y diciendo “A la niña que tiene vestidito rojo matan tiru tiru la” y regresan todos a sus sitios la fila cantando y saltando diciendo “¿En que oficio

la pusiera matan tiru tiru la?” , el niño y las filas regresan al otro extremo, el niño cantando y saltando dice: “ en el oficio de (tasca huesos, mata pulgas, come piojos, de carpintero, de enfermera, de lavandera, etc.), los que están en la fila hace un pequeño círculo para preguntar a la niña que esta con el vestido rojo si ese oficio le gusta o no le gusta si no le gusta forman nuevamente la fila y se dirigen cantando y saltando al otro extremo diciendo: “ese oficio no le gusta matan tiru tiru la”, el juego continua hasta encontrar el oficio que le guste y si ya encontraron el oficio cantando y saltando dicen “ Ese oficio si le gusta matan tiru tiru la” y todos juntos ponen a la niña de vestidito rojo en la mitan hacen un círculo tomados de la mano y giran cantando y saltando diciendo “pues hagamos la fiesta entera con la niña (o el niño) en la mitad arbolito de naranja capullito de alef a la niña (niño) más hermosa (hermoso) del colegio de Guayaquil” todos en el círculo se acercan donde el niño (o niña) tocan suavemente la cabeza de la niña (o el niño) y la despeina suavemente; ahora como vemos son dos chicos o chicas que están del otro lado e inician nuevamente el juego hasta terminar con el último jugador que estaba en la fila.



El juego del brinca brinca (salta sin que te roce o el salto al burro)

Este juego tradicional comúnmente lo realizaban los niños porque exigía mucha destreza y habilidad para saltar y correr pero sin dudarlo había una que otra niña quien se arriesgaba a participar de este juego.

¿Cómo se lo jugaba? Este juego participaban 5 niños como mínimo y a veces llegaba hasta 15 niños, para jugar este juego cada participante tenía que estar separado uno de otro aproximadamente 5 metros cada uno de ellos tenía que agacharse y tomarse de las rodillas y solo uno de ellos tenía que estar parado, con la finalidad de dar unos veinte pasos hacia atrás y empezar a correr hacia el participante que está agachado y empezar a saltar tomando sus

manos en los hombros del que está agachado y pasar sobre él, a continuación este irá saltando igualmente tomando vuelo corriendo y saltando hacia los otros participantes que están agachados. Al terminar saltando el último participante él también se alejará corriendo una distancia aproximadamente de 5 metros y él también se agachará tomándose de las rodillas. El primer participante que estuvo agachado también correrá hacia el segundo participante y saltará sobre él y seguirá saltando hacia los otros participantes. Si no puede saltar o se cayeron los dos participantes ellos quedan eliminados del juego, y los que quedan al último del juego ellos serán los ganadores.



El de las agachaditas

Para este juego hay que hacer un círculo con los niños y niñas mínimo cinco se toman de las manos y empiezan a girar cantando “el patio de mi casa es muy particular, cuando llueve se moja como los demás, agáchate y vuélvete a agachar que las agachaditas me gustan más, agáchate y vuélvete a agachar que si no te agachas no sabes ni bailar” este canto todos tienen que acompañar haciendo la mímica y realizando lo que pide la canción “agáchate y vuélvete a agachar” y al final cuando dice: “ qué si no te agachas no sabes ni bailar” en ese momento se sueltan las manos y buscan una pareja, los últimos en buscar pareja terminarán pagando una prenda para luego pagar una penitencia (aquí puede que le pidan los jugadores que cante, que baile, etc.).



Las cositas ricas bailando el curi pamba

En este juego igualmente se juega haciendo un círculo tomados de las manos, cuando se gira hay que ir cantando y haciendo la mímica que pide el canto, el canto es el siguiente:

**Esas cositas ricas no sirven para comer,
sino para la viudita que no sabe comprender,
se hecha sal, cebolla, hojitas de laurel,
se les saca de la cazuela para salir a comer.
Compite niña compite que ahí viene tu marinero
con ese bonito traje que parece un carnicero,
anoche yo te ví bailando el Curi Pamba
con una mano en la cintura para todos salir a bailar.**

Así mismo en esta ronda al terminar la canción se sueltan las manos y buscan una pareja para salir a bailar, la última pareja terminara dando una prenda y pagando penitencia.



EL juego del San Pirulero

En este juego el San Pirulero es quién dirige el juego es el quién asigna un juego que tiene que hacer cada jugador como por ejemplo: peinarse, rascarse la cabeza, halarse la oreja, pellizcar, tocarse la nariz, etc. Después todos hacen un círculo y se sientan, cuando se empieza a cantar todos acompañan con las palmas golpeando los muslos al ritmo de la canción:

Este es el juego de San Pirulero
cada quién atiende a su juego.
Este es el juego de San Pirulero
Cada quién atiende a su juego.

Aquí San Pirulero hace el gesto de peinarse (reírse, halarse la oreja, etc.) y el que tenía asignado el gesto tiene que hacer como San Pirulero si hay dos haciendo el mismo movimiento que no se le haya asignado dará una prenda y para luego del juego pagar penitencia. Este juego es de retención de información.



El marinerito

Un marinerito me tiro un papel
en el que decía que me case con él,
yo cogí la pluma y le contesté
que me casaría pero no con él.

Qué tonta fui ya me casé
tengo una suegra y espero un bebé
vamos a la plaza a ver qué pasa
este matrimonio no puede ser.
Pasa una paloma, punto y coma
pasa un elefante punto a parte,
pasa un animal
punto final.

Al momento de terminar la canción uno de los participante en este caso el más avisado (con más inteligencia, o más despierto) golpea el estómago (la panza) de su compañero de juego y termina el juego, o vuelven a reiniciar nuevamente para hacer el desempate.

O se empieza un nuevo juego cómo el siguiente.



Birin bin bin , boron bon bon.

Semi semi debajo de un puente
sale una serpiente
sale Pepito con su pelota
verás que juega bien birin binbin
verás que juega mal boron bombon
Vieja barrigona si te ries o te mueves
te daré un trompón.

Al igual este juego lo realizan dos personas con el golpeteo de las palmas intercaladas siguiendo el ritmo de la canción y al final las dos se quedan congeladas, hasta que una de ellas se ría o se mueva la primera que se mueva o se ría recibirá un golpe en la panza (o barriga) y pueden continuar con el juego hasta quedar en desempate.



Los saltos de la cuerda: monja viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada.

Para este juego se necesita un mínimo de tres personas (dos personas para que batan la cuerda y una que salte la cuerda) una cuerda o sogá de 3 metros.

¿Cómo se juega? Es muy fácil primero se elige de las tres personas una que va a saltar la cuerda y las dos que quedan sostendrán de la cuerda con una mano en cada extremo de modo que la cuerda quede en sentido horizontal, luego con un movimiento en forma circular de los brazos y agarrando fuertemente la cuerda en los dos extremos la cuerda girará en forma horizontal, la persona que va a saltar puede ingresar en movimiento en conjunto con la cuerda para ello la cuerda debe topar el piso y el participante entra a saltar, si la cuerda el topa o le toca el cuerpo de la persona se reinicia el juego

o se cambia de participante, si no puede ingresar en movimiento de la cuerda hay la posibilidad que el participante se coloque junto a la cuerda y se empieza a dar los movimientos circulares de la cuerda en forma horizontal este movimiento se lo llama batir la cuerda, una vez sincronizado el bate de la cuerda con el salto del participante y si el participante es mujer se empieza a cantar: monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada. Cuando el participante se cansa de saltar y topo la cuerda con alguna parte de su cuerpo y en el canto se quedó en por ejemplo en: "casada" se reiniciara el salto o el juego y le preguntarán ¿vamos a ver con quién se ha casado? Al reiniciar los saltos se empieza cantando "albañil, chofer, ingeniero, arquitecto" y se termina el salto cuando se canse y la cuerda tope cualquier parte del cuerpo del participante y en el canto se quedó por ejemplo en "chofer" para reiniciar el juego preguntan ¿Cuántos años de casada tiene con el chofer? Y se reinicia saltando la cuerda y cantando "1, 2, 3, 4, 5. . ." y terminará el salto hasta el número que avanza en saltar el participante por ejemplo quedo en "10". En este momento preguntan ¿Tiene 10 años de casada con el chofer y cuántos hijos tiene con el chofer? y se reinicia el juego y se empieza cantando "1,2,3....." al terminar el salto y cayo por ejemplo en el "8" , ya sabemos que el participante es casado con un chofer tiene 10 años de casada, tiene 8 hijos y luego preguntan: ¿qué les daba

de beber a sus hijos? al reiniciar el juego se empieza cantando "te, chocolate, café, agua sucia" al terminar el salto y salió "agua sucia" todos ríen y continua el juego preguntando: ¿en donde dormía?, se reinicia el juego cantando "cama, cocina, cuyero, gallinero" al terminar el salto y salió "cuyero" (cajón de madera donde se cría cuyes) todos ríen y se cambian de participante, es decir la persona que estaba saltando la cuerda ahora va a batir la cuerda y se reinicia el juego cantando y saltando otra vez "monja, viuda, soltera, casada, enamorada, divorciada".

Variante: si los participantes son varones cambiará el canto a "monje, viudo, casado, enamorado, divorciado.

y como en el caso anterior salió "casado" preguntarán: ¿Con quién se casó? y se cantara saltando "enfermera, lavandera, cocinera, doctora".

Y el juego continuará con la preguntas: ¿Cuántos años de casado?, ¿Cuántos hijos tuvo de casado?, ¿Qué les daba de beber a sus hijos?, ¿En donde dormía?

Si hay más participantes pueden saltar 1, 2, 3, 4, 5... Participantes en la cuerda, batiendo la cuerda hasta que uno de ellos tope con su cuerpo y salga eliminado, el último en quedarse proseguirá con el juego de "monja, viuda....."



El osito

Para este salto de la cuerda denominado “el osito”, se necesitan por lo mínimo tres participantes, una cuerda de 3,50 metros y un pañuelo. Si los participantes en este juego son tres, dos de ellos batirán la cuerda y uno de ellos saltará la cuerda con entrada o sin entrada. Al momento que está saltando se va cantando: “osito, osito date la vuelta “ y el participante tendrá que dar una vuelta saltando; luego se canta: “osito, osito salta de un piecito” y el participante tiene que saltar la cuerda en un solo pie, y después se canta “osito, osito mira el cielito”, el participante salta en un solo pie y su cabeza mira hacia arriba”, y continua el juego cantando: “osito osito saca el pañuelo; osito, osito da un brinquito, osito osito vota el pañuelo, osito, osito coge el pañuelo”, Los movimientos debe realizar el participante de acuerdo a lo que la canción le dice y saltando la cuerda y al final se van intercambiando el saltador o saltadores de la cuerda para batir la cuerda. El ganador de este juego del salto de la cuerda “el osito” es el que haya hecho la gran parte de la canción y los movimientos que le pidan hacerlo. Este juego puede durar varias horas de entretenimiento y a la vez se contribuye a obtener una mayor retención, mejorar el autoestima, el sistema vascular y mejora la concentración y coordinación de movimientos sin que le roce la cuerda al cuerpo del participante.



La culebrita

No. de Participantes: mínimo 3 y máximo 10

¿Qué se necesita?: una cuerda de 3,50 mínimo y máximo 15 metros.

¿Cómo se juega? Para este juego dos de los jugadores toman los extremos de la cuerda y agitan en forma horizontal de modo que forme una honda que represente el movimiento que hace el cuerpo de una serpiente, los participantes formarán una fila en el sentido horizontal de la cuerda, al momento que la cuerda empiece a moverse formando hondas los participantes deberán saltar al otro extremo de la cuerda si una de las hondas toca los pies de alguno de los participantes, se dice que: “la serpiente le pico o le mordió” y el participante sale del juego, los participantes siguen saltando la cuerda sin que las hondas toquen sus pies el juego termina con el último participante que haya logrado saltar sin que la honda de la cuerda haya tocado sus pies.



El elástico

Este juego es originario de las pampas andinas del Perú, cuenta la historia que los habitantes cuando sacrificaban a sus ovejas (en Ecuador se los conoce como borregos) sacaban los intestinos o comúnmente llamadas tripas, estas se las lavaba y las hacían secar de 1 a 2 días, una vez secas se escogía la más larga y se la estiraba en forma de cuerda y luego se la doblaba para sujetar los dos extremos como un cordón y ya estaba listo para ser utilizado para los juegos de los niños indígenas, para este juego era necesario que haya 3 niños y cuerda hecha de la tripa de las ovejas sea utilizado para este juego. ¿Cómo se jugaba? la cuerda la sujetan dos niños con la piernas abiertas de tal forma que la cuerda forme un rectángulo y el niño que está afuera va pisando uno de los lados del rectángulo con un pie, y luego salta y topa el otro lado del rectángulo, y enseguida salta abriendo las piernas y caen sus

pies al suelo sin topar los extremos del rectángulo, y luego salta y junta sus pies y cae en medio del rectángulo el juego continuaba subiendo la cuerda hasta las rodillas y se reiniciaba con los mismos movimientos. La cuerda va subiendo hasta llegar a la cabeza, ahora bien se continúa el juego ya no con los pies sino más bien con las manos topando los lados del rectángulo, y al finalizar el juego se cambiaba de participantes, este juego con el pasar del tiempo y con la venida de los españoles, el incremento de las fábricas textiles que fabricaron el elástico para sujetar las enaguas, los tirantes y ropa interior a alguien se le ocurrió visitar Perú y viendo este juego y notando que las tripas utilizadas no tenían elasticidad cambio por el elástico esta cuerda haciendo que este juego sea más entretenido y se le adicionó cantos y movimientos que a continuación les voy a explicar de manera sucinta.



La gallinita ciega

Este juego se debe jugar de la siguiente manera, se le tapan los ojos a uno del grupo con una venda oscura. Se recomienda que sea un lugar llano y con grama, ya que, el que esta vendado podría lastimarse al tropezar, si este logra agarrar a un compañero este será vendado y hará lo mismo, el resto del grupo le gritara gallinita ciega, para que este pueda localizar su posición.



Huevos de gato

Cuando alguien traía pepas de eucalipto y teníamos una pelota de caucho maciza, se hacían dos huecos como de 10cm por 10cm en la tierra junto a una pared. Los jugadores trataban de introducir la pelota en los hoyos y cada vez que fallaban debían pagar con una pepa en el marro o hueco. Cuando ya se consideraban suficientes la cantidad de pepas en los huecos, el jugador que había perdido debía sacar las pepitas con sus manos rápidamente, mientras el resto le dábamos “capote” (es decir manotazos en la espalda) o se le ponía contra la pared y se le daba con la pelota el número de veces que debía devengar por su pérdida.



Viudita del barrio

¿Quién no recuerda los juegos de ronda que se jugaban en patios escolares y veredas del barrio? Las niñas, tomadas de la mano, iniciaban los giros, mientras una de ellas, de lado de “afuera”, entablaba con ellas el siguiente diálogo:

- Don Juan de las casas blancas.
- ¿Qué dice su señoría?
- ¿Cuántos panes hay en el horno?
- Veinticinco y un quemado.
- ¿Quién lo quemó?
- Este pícaro ladrón.
- ¡Ahórquenlo por traidor!

El grupo se deshacía cantando enérgicamente porque era necesario “ahorcar” al “traidor”. Pasado el alboroto la ronda volvía a formarse pero esta vez la niña, ubicada en el centro cantaba:

“Yo soy la viudita
del barrio del Rey,
me quiero casar
y no sé con quién”.

Las integrantes de la ronda, sin dejar de girar, le respondían:

“Si eres tan bella
y no sabes con quién,
elige a tu gusto
que aquí tienes cien”.

La ronda se detenía y la “viudita” procedía a elegir:

“Con este sí,
con este no,
con esta señorito
me caso yo”.

La elegida pasaba a hacer de “viudita” en la vuelta siguiente.



Ooa, sin moverme

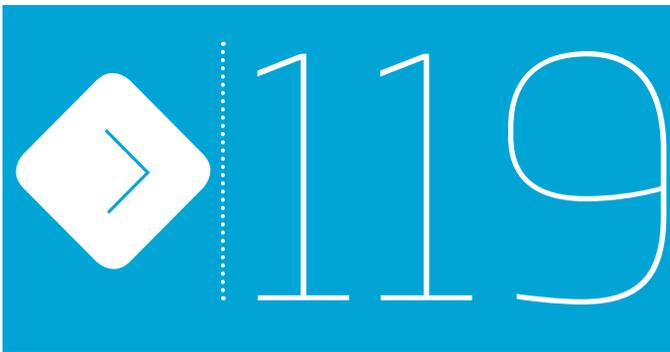
Jugábamos con una pelota que la rebotábamos contra la pared, podía ser a cualquier hora. Parado el jugador frente a una buena pared, lanzaba la pelota contra ella y la tomaba en el rebote. No podía permitir que caiga al suelo. Decía con cada bote contra la pared:- Ooa!!

- Sin moverme- Sin reírme- Por esta mano- Por este pie- Adelante- Atrás- Adelante y atrás.- Atrás y adelante.- Remolino- Torbellino- Media vuelta- Vuelta entera. Y se seguía los movimientos expresados, si la pelota caía al suelo, perdió y le tocaba la siguiente jugador. Por las noches cuando no había nadie en la casa, salíamos luego de la cena y pensábamos en juegos diferentes, ya que la luz era tenue.



Florón

Otras veces jugábamos sentados en las gradas de piedra en la entrada de la casa o en el patio. Una persona hacía de florón: con las manos juntas y una pepita dentro de ellas, metía sus manos en la de los otros que también las tenían juntas, pero en el regazo. Hasta que pasando de uno en uno los jugadores, depositar en alguna la pepita, en alguno de ellos y eso se debía adivinar, quien fue el afortunado: se decía:- El Florón está en mis manos, de mis manos ya pasó (cuando ya lo había depositado en otras manos. Las monjitas Carmelitas se fueron a Popayán a buscar lo que han perdido debajo del arrayán- ¿Dónde está... el Florón? Si adivinaba la persona, indicada al azar, dónde había depositado la pepita, debía reemplazar a la jugadora; si no acertaba tenía que entregar una prenda y luego se hacía cumplir con multas y penas los desaciertos.



La chupillita

Los jugadores se agarran suavemente de su propia piel en la parte superior de la mano, cada jugador, con los dedos pulgar e índice, y seguían uniéndose los otros jugadores, hasta hacer una torre de manos, alternado una con otra; se movían las manos para arriba y para abajo. Todos repetían:

Chupillita chupillita, quierde la chupillita se fue atraer agüita;
 quierde la agüita, se tomó la gallinita; quierde la gallinita se fue
 a poner huevo; quierde el huevo, se tomó el padrecito; quierde el
 padrecito, se fue a celebrar misa; quierde la misa, se hizo ceniza;
 quierde la ceniza, se hizo jabón, quierde el jabón;
 se fue a lavar ropa;
 quierde la ropa, se fue en el río quierde el río, se secó. ¿Qué hizo
 mama? Arroz con leche? Con qué "meñó" Con el rabo del gato.
 Misiringato!!! y entre todos se hacían cosquillas, causando una
 gran algarrabía y contento entre los jugadores.

Pan quemado

Se escogía un "pan quemado" u objeto, que podía ser un pañuelo hecho nudo en la punta, o cualquier cosa. Luego se seleccionaba un lugar amplio y con recovecos, plantas, macetas, etc., para esconderlo bien. Cuando el jugador que tenía el pan, había escondido, gritaba: -¡Se quema el pan! Los demás jugadores salían disparados a buscar el escondite. El que lo encontraba hacía lo mismo que el anterior. Mientras trataban de encontrar el pan, el que lo escondió decía: se quema; o está caliente o frío, para orientar a los jugadores.



121

Rocotín

Esto jugábamos sentadas en alguna grada. Un jugador se inclinaba sobre la tabla en una mesa, enseñando la espalda, otro con su codo le movía sobre él a espalda diciéndole: –rocotín, rocotín, de la sala a la cocina ¿cuántos dedos hay encima?– Y diciendo esto, con sus dedos ponía cualquier número de ellos. El otro debía adivinar. Si no adivinaba, repetía lo mismo, hasta que adivine y cambiaba a otros jugadores.



122

San Benito

Para el juego se necesita una persona que represente a San Benito (una persona viejita) y un diablito.

Todos los niños o jóvenes deben estar sentados en una línea entrecruzados los brazos de manera muy fuerte.

Entonces, San Benito explica que deben cuidarse entre ellos, que no hagan caso a desconocidos y que no acepten nada de lo que les puedan decir. San Benito deja la llave a cargo de uno de los participantes del juego.

Sale San Benito y llega el diablito quien empieza a preguntar: ¿Quieren pan?, ¿quieren gomitas?, etc. (puede seguir preguntando cosas que les gusta a los niños). Los niños como son tan obedientes responden que no, entonces el diablito se acerca al alguno y lo empieza a jalar hasta que logre sacarlo de la línea que formaba. El diablito tiene que ser precavido porque si llega San Benito debe salir corriendo.

Así, se desarrolla el juego y se realizan varias rondas en las cuales el diablito pregunta varias cosas a los niños.



Aplaudir en círculo

Todos se paran formando un círculo. En el juego el árbitro empieza y da una palmada a la persona que está a la izquierda, y se continúa así. Cada persona del círculo lo hace en un turno, hasta llegar nuevamente al árbitro. Luego, el árbitro sigue el juego hacia la derecha, por ejemplo dando una pisotada en el piso con el pie derecho, y todos continúan con la acción en turnos. Al final, el árbitro da la palmada a la izquierda, y la pisotada a la derecha al mismo tiempo, y todos deben continuar la acción. El momento de encuentro de los dos movimientos resulta bastante divertido.



Pelota de playa en el aire

Todos se paran formando un círculo. El árbitro empieza y los jugadores forman un círculo, y luego empiezan a lanzarse entre ellos el balón por el mayor tiempo posible, sin que la pelota toque el piso. Los jugadores deben contar el número de veces que la pelota es lanzada. Si la pelota cae al piso o si uno de los jugadores la toca dos veces seguidas, empieza nuevamente el juego, y se cuenta desde el principio.



Virus

Se eligen a dos personas que actúan como captores, y son llamadas "virus" y sostienen en su mano espuma de afeitar. El resto de jugadores se dispersa. Ahora, los captores o virus, deben tratar de topar con la espuma de su mano a los demás. Si un jugador es topado con la espuma, queda por así decirlo "infectado", y debe permanecer quieto. El jugador infectado puede ser liberado cuando otro jugador que no ha sido infectado lo lleva al medio, y agarrados de las manos gritan fuerte "Hoo Hopp". El juego termina cuando todos han sido infectados.



Zick Zack

Se trata de la velocidad y capacidad de reacción. Los jugadores forman un círculo, con su rostro hacia el centro del mismo. El árbitro empieza, va hacia el medio del círculo, señala a uno de los jugadores y dice: "Zick" el jugador señalado debe inmediatamente agacharse y andar en cuclillas. Mientras tanto, las personas que se encuentran a su derecha y a su izquierda deben reaccionar rápidamente. La persona parada a la derecha debe colocar su mano derecha sobre el jugador señalado; y la persona al lado izquierdo, debe hacer lo mismo con la mano izquierda y al hacerlo deben decir alto "Zack". Si cualquiera de los tres reacciona incorrectamente, por ejemplo muy lento, se dirige hacia el centro del círculo. La persona que va hacia el centro toma la función, y empieza el juego otra vez.



Robots

Los jugadores forman grupos de tres, dos son robots y uno de ellos es el técnico. Los robots permanecen espalda contra espalda, hacen un ruido típico y se mueven en la dirección opuesta. Los técnicos pueden dirigir a los robots a través de golpes en el hombro (derecha/izquierda), cabeza (hacia adelante) y espalda (hacia atrás). El objetivo es que los robots se encuentren frente a frente y puedan saludarse. Si los robots se empujan entre ellos o se golpean contra la pared, hacen un ruido fuerte.



Línea de tubería

Se forman equipos de 4 a 8 jugadores. Cada equipo recibe una pelota de tenis, y cada jugador un pedazo de tubería. Una olla se encuentra a 20-25 metros de distancia. Cada equipo debe, con la ayuda de los tubos, transportar la pelota por un trayecto determinado, hasta que al final, la dejen caer en la olla. Todos empiezan al mismo tiempo con una señal. Si la pelota cae al piso, reciben un tiempo de penalización, por ejemplo de 5 segundos, que son descontados del tiempo.



Halar el anillo

El equipo debe transportar la pelota con la ayuda de un *pullring* de un cono de señalización, sin dejarla caer.

Variantes: con tiempo se para la velocidad de un equipo.

Desventaja: uno de los jugadores tiene los ojos tapados y debe ser guiado por el resto de jugadores.

Obstáculos: colocar obstáculos como pasar debajo de una mesa, o subir por una cuerda, etc. o pasar por un sitio ligeramente empinado.



Fútbol vikingo

Se forman dos equipos, y se marca una línea en el centro del campo de juego. Uno de los jugadores del equipo A tira una pelota sobre la línea media del equipo B. Mientras tanto, el resto del equipo A se mantiene lo más cerca posible del jugador que lanzó el balón sobre la línea, y corren tantas veces como pueden alrededor de su propio equipo. Cada vuelta recorrida cuenta como un punto.

Al mismo tiempo un jugador del equipo B captura la pelota y forma el inicio de una fila. El resto de jugadores de su equipo permanecen detrás de él y se pasan uno tras otro la bola, hasta el último: uno sobre la cabeza, el siguiente a través de las piernas, y así sucesivamente. El último jugador en la fila grita fuertemente "parar"; y entonces en ese momento los jugadores del equipo A también dejan de correr y de recolectar puntos. Luego se cambia la acción, y el equipo B debe lanzar la pelota. Luego de que se termina la ronda, se cuentan los puntos.



Carrera de caballos

Todos se sientan en un círculo. El árbitro imita determinados sonidos y movimientos de una carrera de caballos, y los demás le imitan, por ejemplo, galope de caballo (golpear el muslo), curva a la izquierda (todos se inclinan hacia la izquierda), curva a la derecha (todos se inclinan hacia la derecha), oxer (levantarse ligeramente con los brazos cruzados y gritar "hey"), luego doble oxer, cercas de salto a la izquierda, cercas a la derecha, tribuna de espectadores, puente, fosa de agua, etc. Es importante primero hacer una carrera de prueba, y después sí hacerlo en serio.



Carrera de fórmula 1

Se forman parejas. El jugador 1 es el Auto, y tiene sus brazos ligeramente estirados hacia adelante, como un "amortiguador". El jugador, el conductor, coloca sus manos sobre los hombros del jugador 1 y conduce el auto. Con una señal empiezan todos los autos con un fuerte sonido de motor, el conductor dirige al auto en todas las direcciones. El árbitro ejerce el papel del semáforo y da diferentes señales. Si grita "verde", todos arrancan con un fuerte sonido de motor. Al decir "amarillo", los dos jugadores saltan alto, y chocan sus manos 3 veces gritando "hey-hey-hey". Si dice "rojo" deben inmediatamente todos los autos detenerse. Si el árbitro da la señal de "cambio", el auto y el conductor intercambian los roles.



Gran 0

En parejas, se colocan el uno frente al otro y se toman de las manos; entonces mueven sus manos de arriba hacia abajo y gritan "OH". A continuación hacen lo mismo en grupos de 4, 8, etc. todos en círculo.



Visita al zoológico

Todos los participantes se colocan en círculo. El árbitro se coloca en el medio, como el director del zoológico, nombra a un animal y elige entonces a un jugador. El jugador, junto con sus dos vecinos debe representar al animal señalado. Si alguno hace una representación falsa, se convierte en el director del zoológico. La representación que deben hacer son las siguientes: para elefante: el jugador del medio hace una trompa y un sonido de trompeta, los jugadores a su izquierda y derecha, son las orejas. Liebre: medio – hocico y en cuclillas, izq. /der – orejas. Palmera: medio- raíz y tronco; izq. /der- ramas en el viento. Monos: medio: cruzar las manos, izq.: taparse las orejas. Der: cierra los ojos. Cocodrilo: medio: estira los brazos y mueve la cabeza hacia abajo y arriba; izq. /der: hacer con las manos el movimiento que hacen las piernas al caminar. Ardilla: medio: hocico y en cuclillas; izq. /der: agitan las palmas de las manos como si fueran orejas. Reloj de cucú: medio: coloca ambas manos sobre la cabeza y grita cucú; izq. /der: gira en su puesto hacia alguna dirección.



Calamar

Se divide un campo de juego en tres partes. Uno de los jugadores es el calamar, y permanece dentro de una de las partes del campo. El resto son peces y permanece cerca de 10 metros detrás de otra de las líneas. La zona del medio es el mar. Los peces llaman fuertemente al calamar gritándole "calamar, calamar". Entonces los peces y el calamar tratan de cruzar el mar y llegar a la orilla del otro. Cada pez que es topado por el calamar, se queda quieto en su lugar y se transforma en coral. El calamar debe topa el cambio de los peces y convertirlos en coral. Se juega hasta que quedan solamente dos o tres peces.



Zoom

Todos los jugadores se colocan en círculo tomados de las manos. El árbitro transmite un sonido diferente hacia la derecha y hacia la izquierda; por ejemplo, "uff", "shh"; que después se encuentran en alguna parte del círculo. Entonces da la orden de "zoom" en una sola dirección, que continúa hasta llegar nuevamente hasta donde el árbitro. Importante: tomar el tiempo desde que empieza el jugador a la izquierda, hasta que se cierra el círculo; tratar de hacer récord, de 1 seg. por ejemplo.



Robin Hood

Los jugadores forman parejas y se paran el uno frente al otro con las piernas cerradas. Entonces tratan de sacar al otro de equilibrio, al aplaudir con las palmas de las manos entre ellos. Se cambian entre ellos y se forman nuevas parejas.



Formación rápida

Los jugadores se disponen en forma de un cuadrado, cada línea del cuadrado es un grupo. El árbitro se coloca en el medio y señala a uno de los grupos, y los jugadores de este grupo deben levantar rápidamente las manos y gritar con entusiasmo "formación rápida". En la segunda parte, el grupo debe estar atento a la posición en la que se encuentra el árbitro, por ejemplo de espaldas, de frente, hombro derecho o izquierdo. Si el árbitro cambia su posición, el grupo de regresar a su lado del cuadrado original, en la que empezaron. En esta posición gritan otra vez "formación rápida" y levantan alto sus manos. También se puede intentar lo mismo al final en cámara lenta y con el grito de "formación lenta".



Ying- Yang

Todos los jugadores se sienta en forma de círculo; y se prueba entonces la capacidad de concentración del grupo mediante el modelo de Meditación del maestro Zen. El árbitro empieza, coloca la palma de su mano bajo su mentón y dice “ying” el vecino al que señala con la punta de los dedos, debe continuar; mientras él coloca su mano sobre la cabeza y dice “yang”. El vecino al que ahora apuntan los dedos no dice nada, sino que señala a un tercer jugador, que empieza con él, y continúa el juego. Durante este juego no se puede decir nada que no sea ying y yang. El objetivo es encontrar a los tres mejores maestros Zen, que tengan la mejor capacidad de concentración. Si alguien comete un error, no es eliminado del juego, sino que se convierte en una “interferencia” activa en el juego. La “interferencia” abandona el círculo de meditación, pero debe distraer a los otros jugadores mediante ruidos, gestos o muecas; pero sin tocar al resto de jugadores.

Coincidencia

Los jugadores forman parejas, y deben imaginarse tres señales comunes. Luego se colocan espalda contra espalda, y a la cuenta de tres se dan la vuelta y hacen una de las tres señales. El objetivo es conseguir en total tres coincidencias, al hacer los dos la misma señal al darse la vuelta.



Sentarse y vuelta

Todos forman un círculo, luego dan tres pasos hacia adelante y media vuelta hacia la derecha. Colocan entonces las manos en la cadera de la persona de adelante, y a la cuenta de tres, se sientan suavemente sobre el muslo de la persona de atrás, y se levantan rápidamente; luego intentan nuevamente, haciendo otras variaciones posibles, por ejemplo, aplaudiendo, etc.



Transporte de pizza

Los grupos se colocan en dos filas, hombro a hombro cerca el uno frente al otro, se toman fuerte a nivel del antebrazo con el vecino que está al frente. Un voluntario se coloca de espaldas sobre esta cadena, y es pasado por todo el grupo lentamente como una pizza. Es importante que el árbitro de instrucciones claras para garantizar la seguridad, por ejemplo, el aterrizar al final suavemente, con los pies hacia adelante.



Cinta transportadora

Todos los jugadores se colocan en una fila alternándose en forma de un “cierre o cremallera” sobre sus espaldas. Cada uno entonces estira sus manos hacia arriba, de tal manera, que se forme una especie de cinta transportadora. Uno de los jugadores entonces, con su cuerpo estirado se deja ser transportado desde uno hacia el otro extremo. Es importante que a cada extremo se encuentre una persona que ayude al jugador al inicio y al final del juego.



Pararse espalda contra espalda

Las parejas se sientan espalda contra espalda y entre todo el grupo forman una fila. Luego, bajo la orden de 5-4-3-2-1-0, todos tratan juntos de levantarse como en un lanzamiento de cohetes.

Variación: al inicio se hace en parejas, luego entre 4, 6, y luego todos en un círculo deben levantarse.



Círculo yurten

Todos los jugadores se colocan en un círculo, con las manos unidas; y se van dividiendo en dos grupos, por ejemplo, los “amigables” y los “agradables”. La tarea: alternándose se recuestan los dos grupos (A y B), moviendo el cuerpo hacia adelante y hacia atrás respectivamente, mientras el grupo encuentran su propio ritmo.



Cerca eléctrica

En pequeños grupos de 6 - 8 personas. Materiales: cuerda, posiblemente una tabla de madera.

Tarea: todos los miembros del grupo juntos deben atravesar una cuerda (cerca eléctrica) que está a una altura determinada, y sin tocarla. Importante: se debe tomar en cuenta formas de ayuda para los participantes por razones de seguridad. La altura de la cuerda de cada grupo es variables (50 -150 cm).

Variación: proporcionar una tabla de madera como forma de ayuda, dar tiempo de planificación, realizar la actividad sin palabras, todo el grupo debe estar en contacto.



Telaraña

Pequeños grupos de 6-10 personas, y una red preparada con cuerdas. Tarea: cada participante del grupo debe trepar la telaraña, sin topar las telarañas contaminadas (nudos). Los agujeros tienen que ser tan grandes, que requieran la ayuda mutua entre los participantes para poder subirlos.



Piedra, papel o tijera

Dos grupos del mismo tamaño se colocan el uno frente al otro, y a la cuenta de tres hacen el símbolo que el grupo ha acordado; quien ha ganado, persiguen al resto de jugadores. Los que no pueden atravesar la línea de frontera y son tocados, se pasan al otro equipo.

Regla: piedra vence a tijera, pierde contra papel; tijera vence a papel, y pierde contra piedra. Papel vence a piedra, pierde contra tijera. Si hacen el mismo símbolo, se felicitan ambos grupos.



Juego de las pinzas de ropa

Todos los jugadores forman parejas, y dibujan entre ellos un retrato del otro (A4), y lo colocan con una pinza de ropa en una cuerda.

Desarrollo del juego: los retratos son colocados al azar en la cuerda, que da una secuencia desde el primer hasta el último dibujo. El objetivo es al final, terminar en el primer puesto; esto se logra mientras uno de los jugadores desafía a uno de los cuatro jugadores por delante de él a un duelo en una estación de juego. El jugador desafiado determina la competencia. Si gana el jugador desafiado, todos permanecen en la misma posición, de lo contrario los retratos son cambiados de posición.

Estaciones de juego posibles: lanzamiento de bolsas de té, tirar volantes de papel, saltar la cuerda, hacer muecas, lanzar los dados, partido de mikado (juego tradicional de china), lanzamiento de frisbee, pelota en el aro, golf, lanzamiento de tortas de crema, encontrar un rayo de sol, corazones, etc.

Premiación: los tres primeros puestos reciben un premio divertido.



Lluvia

Todos los jugadores se paran o se sientan formando un círculo, y silenciosamente el árbitro realiza diferentes tipos de aplausos, por ejemplo, golpear con un dedo la palma de la mano, frotar las palmas de las manos entre ellas, aplaudir, etc. Esta acción es pasada de jugador a jugador en turnos, provocando que la lluvia sea siempre más fuerte, más débil, que aparezca el viento, una tormenta, silencio.



Juego del tren

Todos se colocan en círculo, el árbitro se pone en el medio y hace una señal con los sonidos de locomotora de un tren con un "chuu, chu". Luego se dirige hacia una persona del círculo y le dice: "yo soy Juan, y ¿tú?", "Yo soy Verónica", la locomotora repite emocionado "Ah, Verónica" y se da la vuelta. Verónica se toma de los hombros de la locomotora y avanzan hasta la siguiente persona con "Chu, chu- TuTu"; siguen aumentando más vagones detrás de la locomotora hasta que el último nombre del nuevo vagón sea gritado en voz alta. También puede haber varias locomotoras a la vez.



Autores

Alta Andrade Luis Alberto

Añapa Martínez Lidia

Anchundia Armando

Anrango Fernandez Gladys Amparo

Antamba Velasco Ilda Rocío

Aveiga Quiñónez Williams

Ayoví Nazareno Ana

Ayoví Ortiz Carlos Alfredo

Bailón Quijije Olinda Andreina

Ballesteros Sosa José Toberio

Barrera Ortiz Miguel Manuel

Barrezueta Menéndez Ana Virginia

Batalla Dueñas Oswaldó

Cabezas Quiñonez Ángela Susana

Cabezas Rodríguez María Rosa

Caicedo Angulo Patricia

Caicedo Bravo Lesbia

Cañarte Melissa Ibeth

Carranza Fatima del Rosario

Carrillo Tenorio Jefferson Gualberto

Casierra Jorge

Casierra Piedad Violeta

Cedeño Rodríguez Johanna Lisseth

Cheme Conforme Miriam Francisca

Chicaiza Farinango Luis Alfredo

Díaz Luis

Flores Tupiza Norma del Rosario

Flores Vásquez Oscar Ramón

García Zambrano Karol Nathaly

González Rojas Francisco

Granillo Rivera Vanessa Katusca

Guerrero Horacio

Lema Cando Manuel Heriberto

Loaysa Peñafiel Christian Alfredo

Mazo Estacio Eduardo Darío

Mecias Preciado Nelsy

Mina González Joaquín Milton

Montes Delgado Kelvin Darío

Moreta Morales Segundo

Nazareno Valencia Silvia Francis

Ortiz Camacho Willy

Ortiz José

Ortiz Reasco William Paúl

Pacheco Góngora Xavier Alexis

Palacios Cuero Erlinda Lorena

Perea Estacio Italo Antonio

Pin Macías Ingrid María

Quiñonez Arévalo Sara Annabell

Quiñonez Arias Virginia

Quiñonez Cabeza Jenny Epergista

Quiñónez Celina

Ramírez Chérrez Miguel Enrique

Ramírez Vinueza gissela Mariuxi

Remache Granizo Franklin Geovany

Salazar Pazmiño Gloria del Pilar

Sánchez Tenorio Félix Patricio

Tenorio Angulo Gaby Graciela

Terán Moreno Edison Fernando

Vásquez Alarcón Olga Rosa

Vega Bazurto Erika Mercedes

Vera Carmen



UNIVERSIDAD ANDINA SIMÓN BOLÍVAR

Ecuador

La Universidad Andina Simón Bolívar es una institución académica de nuevo tipo, creada para afrontar los desafíos del siglo XXI. Como centro de excelencia, se dedica a la investigación, la enseñanza y la prestación de servicios para la transmisión de conocimientos científicos y tecnológicos.

La Universidad es un centro académico abierto a la cooperación internacional, tiene como eje fundamental de trabajo la reflexión sobre América Andina, su historia, su cultura, su desarrollo científico y tecnológico, su proceso de integración, y el papel de la Subregión en Sudamérica, América Latina y el mundo.

La Universidad Andina Simón Bolívar es una institución de la Comunidad Andina (CAN). Como tal forma parte del Sistema Andino de Integración. Fue creada en 1985 por el Parlamento Andino. Además de su carácter de institución académica autónoma, goza del estatus de organismo de derecho público internacional. Tiene sedes académicas en Sucre (Bolivia), Quito (Ecuador), sedes locales en La Paz y Santa Cruz (Bolivia), y oficinas en Bogotá (Colombia) y Lima (Perú). La Universidad tiene especial relación con los países de la UNASUR.

La Universidad Andina Simón Bolívar se estableció en Ecuador en 1992. En ese año la Universidad suscribió un convenio de sede con el gobierno del Ecuador, representado por el Ministerio de Relaciones Exteriores, que ratifica su carácter de organismo académico internacional. En 1997, el Congreso de la República del Ecuador, mediante ley, la incorporó al sistema de educación superior del Ecuador, y la Constitución de 1998 reconoció su estatus jurídico, ratificado posteriormente por la legislación ecuatoriana vigente. Es la primera universidad del Ecuador en recibir un certificado internacional de calidad y excelencia.

La Sede Ecuador realiza actividades, con alcance nacional e internacional, dirigidas a la Comunidad Andina, América Latina y otros ámbitos del mundo, en el marco de áreas y programas de Letras, Estudios Culturales, Comunicación, Derecho, Relaciones Internacionales, Integración y Comercio, Estudios Latinoamericanos, Historia, Estudios sobre Democracia, Educación, Adolescencia, Salud y Medicinas Tradicionales, Medio Ambiente, Derechos Humanos, Migraciones, Gestión Pública, Dirección de Empresas, Economía y Finanzas, Estudios Agrarios, Estudios Interculturales, Indígenas y Afroecuatorianos.



JUEGOS ECUATORIANOS E INTERNACIONALES