

RESUMEN

El aprendizaje basado en actividades que movilicen, dinamicen y aporten un impacto significativo en el proceso de enseñanza en el aula requiere de una constante actualización y adaptación a los intereses y motivaciones de los implicados en el mismo. Con este pretexto este material educativo denominado “JUEGOS, TÉCNICAS PARTICIPATIVAS Y DINÁMICAS GRUPALES EN EL AULA DE CLASES” se convierte en la compilación de alternativas para implementar cada una de estas actividades en pro de los objetivos antes mencionados. La intención verdadera de los autores provenientes del contexto de la educación en Guayaquil, Ecuador, se nutre de las vivencias y prácticas que desde las perspectivas de lo pedagógico, lo didáctico y lo psicoeducativo trascienden la mera enseñanza frontal para que el juego o la actividad lúdica sea el escenario esencial de un aprender entorno a un estado psicológico favorable. La Editorial NOVA EDUCARE agradece que con este volumen inicial puedan satisfacer las necesidades no sólo para el contexto ecuatoriano, sino para otros ecosistemas educativos donde la máxima sea sin lugar a dudas el reconocimiento de la importancia del aprender jugando.

ZILA ISABEL ESTEVES FAJARDO



Licenciada en Educación Primaria de la Universidad Guayaquil. Diplomada en Diseño Curricular de la Universidad Guayaquil. Magister en Diseño Curricular por Competencias por la Universidad de Guayaquil, Ecuador. Magister en Formación Internacional en Profesorado Especialidad Educación Infantil por la Universidad Complutense de Madrid, España. Doctora en Educación en la Universidad Cesar Vallejo de Perú. Rectora de la Unidad Educativa Ciudad de Esmeraldas. Docente del MINEDUC-Ministerio de Educación por 27 años de Servicio. Docente de 11 años de servicio en la Universidad de Guayaquil. Docente de la Universidad Martin Luther King de Nicaragua. Directora y coordinadora de proyectos FCI. Miembro activo de la Red de Investigación Koinonia –Venezuela. Miembro de red de Investigación REDI. Directora de la Red de Investigación RIMEIL. Representante en Ecuador de la RED DELFIN de apoyo universitario Latinoamericano. Comisionada de los Derechos Humanos Versión Ecuador. Cursando Postdoctorado en Investigación Social

JORGE GUSTAVO CUADRADO VACA



Licenciado en Psicología Clínica en 2006 Universidad de Guayaquil. Magister en Psicología Educativa en el 2015 Universidad de Guayaquil. Psicólogo y Docente en aulas especializadas de la Escuela Manuela Espejo Distrito Libertad – Salinas, Guayaquil, Ecuador.

JUAN WLADIMIR VILAÑA CHUNGANDRO



Licenciado en Ciencias de la Educación mención Comercio y Administración. Docente en el Distrito Aguarico – Educación, Orellana, Ecuador.

CARMEN ROSA NARVÁEZ NARVÁEZ



Licenciada En Ciencias de la Educación mención Físico Matemáticas en la Universidad Técnica Particular de Loja. Magister en Pedagogía Universidad Técnica Particular de Loja. Docente Instituto Superior Tecnológico Cariamanga.

Publicado por:

CESPE

CENTRO LATINOAMERICANO
DE ESTUDIOS EN
EPISTEMOLOGÍA PEDAGÓGICA



ISBN



9 789299 009352

JUEGOS, TÉCNICAS PARTICIPATIVAS Y DINÁMICAS
GRUPALES PARA EL AULA DE CLASES.
TOMO I



ZILA ISABELESTEVES FAJARDO
JORGE GUSTAVO CUADRADO VACA
JUAN WLADIMIR VILAÑA CHUNGANDRO
CARMEN ROSA NARVÁEZ NARVÁEZ



SELLO EDITORIAL

nova
educare

MATERIALES EDUCATIVOS

JUEGOS, TÉCNICAS PARTICIPATIVAS Y DINÁMICAS GRUPALES PARA EL AULA DE CLASES TOMO I

ZILA ISABEL ESTEVES FAJARDO
JORGE GUSTAVO CUADRADO VACA
JUAN WLADIMIR VILAÑA CHUNGANDRO
CARMEN ROSA NARVÁEZ NARVÁEZ



**JUEGOS, TÉCNICAS PARTICIPATIVAS Y
DINÁMICAS GRUPALES PARA EL AULA DE
CLASES
Tomo I**

JUEGOS DINAMICOS EN EL AULA DE CLASES

TOMO I

ZILA ISABEL ESTEVES FAJARDO
JORGE GUSTAVO CUADRADO VACA
JUAN WLADIMIR VILAÑA CHUNGANDRO
CARMEN ROSA NARVÁEZ NARVÁEZ

2023



4.0

CC Creative Commons

Título Original:

Juegos Dinámicos en el Aula de Clases. Tomo I

Autor:

Zila Isabel Esteves Fajardo, PhD. (Ecuador)

<https://orcid.org/0000-0002-2283-5370>

Jorge Gustavo Cuadrado Vaca, MsC. (Ecuador)

<https://orcid.org/0009-0002-8942-6149>

Juan Wladimir Vilaña Chungandro, Lic. (Ecuador)

<https://orcid.org/0009-0001-3689-4822>

Carmen Rosa Narváez Narváez, Mgter. (Ecuador)

<https://orcid.org/0000-0002-1745-2893>

ISBN:



Primera Edición: septiembre 2023

Sello Editorial: Nova Educare.

Perteneciente a: Centro Latinoamericano de Estudios en Epistemología Pedagógica (CESPE)

Adherido a: Sistema de publicaciones de CESPE. <https://cespecorporativa.org>

Editor: Carlos Viltre Calderón, PhD.

Imagen de portada y contraportada: Esp. Ramón Rodríguez Guerra

Diseño, maquetación y diagramación: Departamento de publicidad de CESPE

Corrección y estilo: Comité Editorial de Nova Educare

Información

El presente volumen está sujeto a los derechos de autor Creative Commons 4.0 en el cual se establece que el libro para todos los usuarios posibilita compartir (copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato), adaptar (re-mesclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito) siempre y cuando se realice de forma razonable y se cite a los autores del material original. El editor y Sello Editorial no se expresan implícitos respecto a la exactitud de la información contenida en este libro razón por la cual no pueden asumir ningún tipo de responsabilidad. Las imágenes del contenido fueron generadas por la IA: Generador de Imágenes con tecnología DALL-E de Microsoft Bing©



ÍNDICE

PARTES	TÍTULOS	Pp
	NOTA DE LOS AUTORES.....	1
Parte I	DINÁMICAS AL AIRE LIBRE.....	2
Parte II	JUEGOS DE MEMORIA Y ATENCIÓN.....	36
Parte III	JUEGOS DE FLUIDEZ VERBAL Y MÍMICA.....	51
Parte IV	JUEGOS DEPORTIVOS Y ACUÁTICOS EN EL PATIO DE LA ESCUELA.....	62
	<i>Juegos Acuáticos</i>	65
	<i>Juegos al Aire Libre</i>	72
Parte V	EVENTOS LÚDICOS PARA TODO EL DIA.....	95
Parte VI	JUEGO DE REVELO, TIÑAS, EN MASA.....	100
Parte VII	JUEGOS DE INICIACION A LA EDUCACION FISICA.....	116
Parte VIII	JUEGOS DE PENITENCIA.....	133

NOTA DE LOS AUTORES

Tener en cuenta que integración no es uniformidad, al contrario, la integración se supone siempre la individualidad que cada cual sea respetado en su realidad única.

Los juegos que encajan en el campo de las relaciones humanas, sirven para participar en grupo, a esperar turno para emplear el equipo, a no atropellar al otro, a respetar los derechos de los demás a aumentar las relaciones con otros compañeros.

Hay algunos, como “El viudo”, “El guiño”, ayudan a los jóvenes a aprender el papel que corresponde al propio sexo; aprender a ser chico o chica y actuar de modo propio que se espera, a la complementariedad a la intersubjetividad, a superar el mecanismo, el feminismo, a orientar a la juventud en la igualdad de los sexos porque todos somos personales.

Todos estos juegos son muy necesarios para grupos desconocidos. Personas que por primera vez tienen contactos en una convivencia, en cursos de relaciones humanas, para las “horas de alegría” para las noches de retiros, etc.

Estos juegos distorsionan, facilitan las relaciones y ayudan a la comunicación.

Consciente de la importancia de las relaciones humanas presento a continuación una selección de juegos que corresponden a esta finalidad.

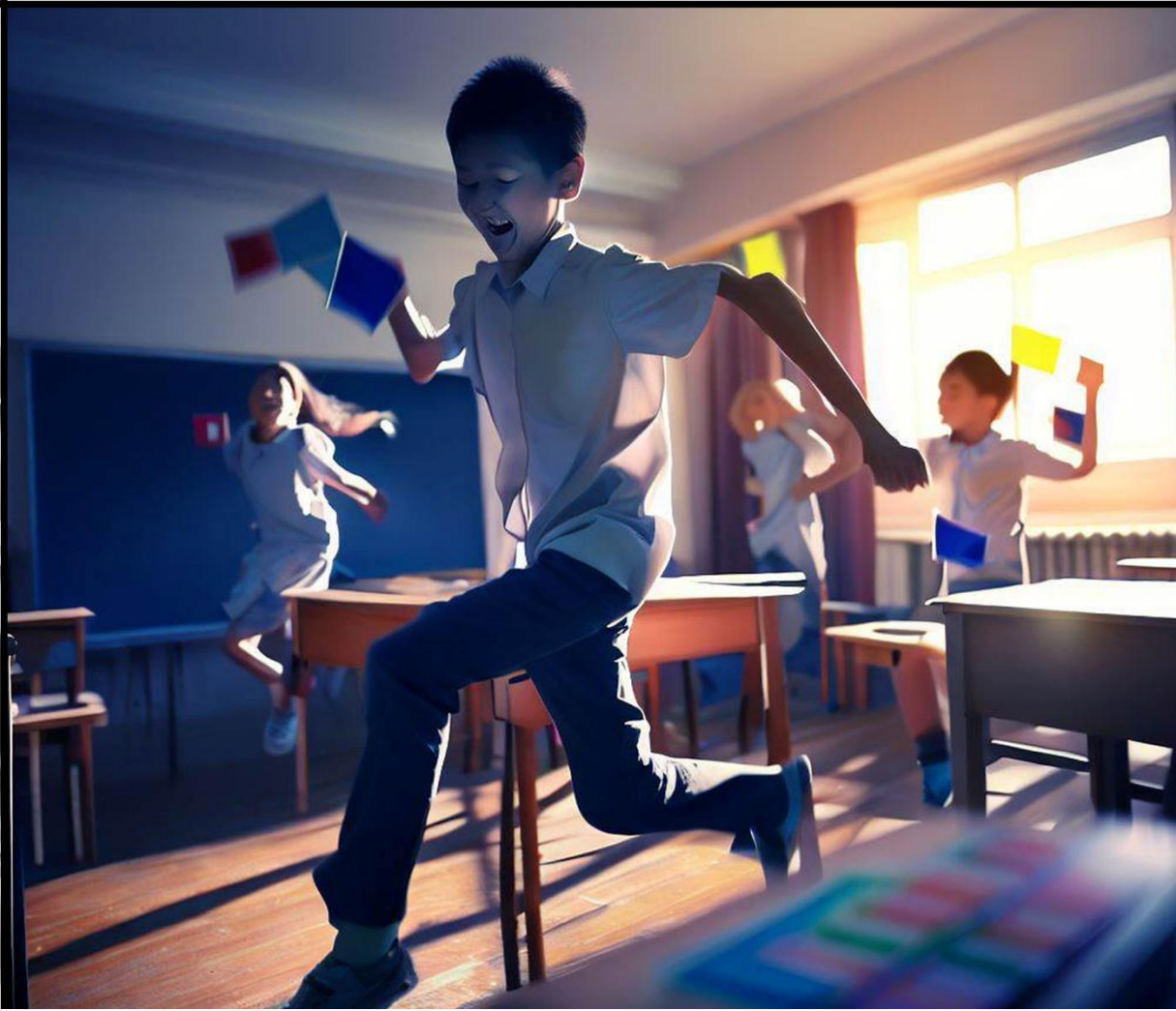
Sabemos que sólo mediante el conocimiento, la comunicación el dialogo, y la interpretación grupal las personas crecen y enriquecen; En esta forma lograremos con los jóvenes, en su proceso de aprendizaje enseñarles a:

Convivir con los compañeros de la misma edad, desarrollo y adaptación social.

Proporcionar a los alumnos el conocimiento de juegos para que lo apliquen fuera del aula escolar; así se inicia la educación para el ocio, para el tiempo libre.



PARTE I
DINÁMICAS AL AIRE LIBRE



DINÁMICAS AL AIRE LIBRE

1. LA TEMPESTAD

Orientaciones:

Todos los participantes, deben formar un círculo con sus respectivas sillas.



Ejecución:

Quien dirija el juego se coloca en la mitad y dice: "Un barco en medio del mar, viaja a rumbo desconocido."

Cuando yo diga: "Ola a la derecha, todos los jugadores deben cambiar un puesto hacia la izquierda"

Se dan varias órdenes, intercambiando a la derecha y a la izquierda. Cuando se calcula que los participantes están distraídos, el dirigente dice: "Tempestad".

Todos los jugadores deben cambiar de puestos mencionándose en diferentes direcciones a la segunda o tercera orden, el dirigente ocupa un puesto aprovechando la confusión, quedando un jugador sin puesto, este continúa dirigiendo el juego, diciendo: "Ola a la derecha", "Ola a la izquierda", "Tempestad".

Implementos:

Sillas, colocada en un círculo, tantos cuantos jugadores participen, no debe sobrar ninguna.

2. PEDRO LLAMA PABLO

Orientaciones:

Se forma un gran círculo con los jugadores participantes, colocados en sus respectivas sillas.



Ejecución:

El jugador que está a la cabeza del círculo debe decir: “María llama a Juan”. Este ya no dice: “Juan llama a: “sino “Pedro llama a Carmen”. Solo quien encabeza el juego antepone su nombre al hacer el llamado, los restantes no; el segundo jugador y los siguientes anteponen el nombre de Pedro. El jugador que logre hacer equivocar al que encabeza el juego, ocupa su puesto y el perdedor ocupa el último lugar, todos se mueven un puesto.

1. El nombre real de la persona que llama.
2. El nombre real de la persona que es llamada.
3. Nombre ficticio que ha de ser usado como real.

Implementos:

Sillas, en círculo, para cada uno de los jugadores.

3. FULANO SE COMIO UN PAN EN LAS CALLES DE SAN JUAN

Orientaciones:

Los jugadores se ubican en sus sillas formando un círculo.



Ejecución:

Quien dirige el juego dice: “Rosa se comió un pan en las calles de San Juan”

La aludiría contesta: “¿Quién? ¿Yo?”.

Todos los participantes responden en coro: “¿Entonces quién?” Ella responde de nuevo: “Rodrigo”.

Este dice: “Ema se comió un pan en las calles de San Juan”.

Se repite el diálogo anterior, así sucesivamente, hasta que todos sean nombrados. En esta forma se graban los nombres de los compañeros.

1. Nombre real de la persona que es llamada.

Implementos:

Silla para todos los participantes.

4. NUMEROS

Orientaciones:

Se forman filas o una ronda con todos los participantes; los jugadores deben estar siempre en movimiento, es decir caminando.



Ejecución:

Quien dirige el juego, de la orden: “Una pareja, dos parejas, tres, cuatro, cinco, seis, siete, etc. Al escuchar la orden, los jugadores deben cogerse de las manos; la persona que quede sin pareja, sale del juego, también si se equivoca de número. Nombre real de la persona que es llamada.

Implementos:

Espacio suficiente (salón grande, o al aire libre), a fin de facilitar la formación de los equipos.

5. LAS FRUTAS ESTAN EN LA CANASTA INDICACIONES

Orientaciones:

Los participantes deben colocarse en un círculo con sus respectivas sillas.



Ejecución:

El asesor del grupo se dirige a alguno de los participantes diciéndole: “Limón, Limón, limón”, el auditorio debe decir el nombre de la persona que está a su derecha. Luego se dirige a otra persona: “Melocotón, manzana, pera”.

Este debe decir el nombre de la persona que está a su izquierda.

La orden debe decirse varias veces y a diferentes participantes; cuando se calcule que están distraídos y se han nombrado a todos se dice en alta voz: “Las frutas están en la canasta”. Todos deben cambiar de lugar mezclándose en todas las

direcciones, a tal punto que ninguno quede en el lugar que le correspondió al iniciar el juego.

Los juegos se repiten el diálogo inicial dos o tres veces; cuando se debe la orden: “Las frutas están en la canasta”, aquel que está dirigiendo el juego ocupa una silla y continúa el juego reemplazando a la persona que quedó en la silla.

1. A cada jugador se le ha dado el nombre de tres frutas o tres veces el nombre de una fruta.

Implementos:

Sillas para los respectivos jugadores.

6. FRUTAS O POMAS

Orientaciones:

Juego al aire libre o de salón. Se divide el grupo en dos equipos, pares o impares. Se escogen 6 jugadores de cada equipo y se les da nombres de frutas diversas. Se puede hacer ciudades, flores, colores, provincias, etc.

El objetivo de este juego es detectar la relación que existe entre el vendedor y el comprador.

Estas relaciones de Compra-venta son de atropello a la persona, sin tener en cuenta su situación personal.

En el diálogo, tanto el comprador como el vendedor tratan de defender sus intereses sin importar la otra persona.



Ejecución:

Si se escogen frutas, por ejemplo, los contrarios deben ignorar, que clases de frutas escogieron; los mismos del equipo sí saben los nombres respectivos. Luego se escogen dos compañeros diferentes de los 6, de cada equipo: serán los “compradores”. Uno de “modales bruscos” y otro de “modales correctos”. Estos deben simular la compra de las frutas y acertar de que frutas y acertar de que fruta se trata, mediante un dialogo de compra-venta, adivinando los nombres de las frutas (el diálogo se deja a la creatividad de los participantes).

7. TELEFONO MALGRADO (EL MENSAJE)

Orientaciones:

Se trata de descubrir las barreras e interferencias de la comunicación.



Ejecución:

Se divide el grupo en dos equipos, se nombra quien debe encabezar las filas.

A cada equipo se le da igual mensaje a fin de que lo vaya transmitiendo correctamente, en secreto.

Luego se pregunta al último de cada fila, cuál fue el mensaje que se comunicó.

Se confronta entonces con el mensaje real transmitido. Se analiza el primer mensaje y el último confrontando las diferencias.

Implementos:

Formación de las dos filas igual cantidad de jugadores.

8. REPORTAJE RELAMPAGO

Orientaciones:

Juegos de salón: al entrar, se le entrega a cada jugador una tarjetica numerada, también una hoja de papel y un lápiz. La numeración está de acuerdo al número de participantes. Por cada número debe haber dos tarjetas para establecer las parejas de la entrevista.



Ejecución:

Cada jugador buscará la persona que tenga el mismo número de la tarjeta entregada con anterioridad, hará su presentación correspondiente, formula además las cuatro preguntas siguientes:

- Nombre
- Color de los ojos
- Pasatiempo preferido
- Su mayor deseo o anhelo.

Después de un tiempo prudencial cada jugador presentará a su entrevistado, en plenario.

Implementos:

Se reparten tarjeticas numeradas, una por participante, Hoja de papel numerada y las preguntas. Lápices.

9. BINGO DE NOMBRE

Orientaciones:

Cada jugador escribe su nombre en una tarjetica, la deposita en un sombrero, caja o sobre grande; recibe una hoja de papel y un lápiz.



Ejecución:

Cada persona debe presentarse, uno en cada cuadro, sin repetir.

Cuando todos hayan llenado sus hojas, se juegan igual que el bingo; se sacan las tarjeticas una por una, y se anuncia el nombre escrito.

Los jugadores marcarán las que tienen.

Canta bingo el primero que marque cinco nombres en la línea: horizontal, vertical o diagonal.

Al final todos se conocen e integran.

Implementos:

Una hoja de papel, un lápiz y una tarjetica de 0.05 x 0.05 por participante. La hoja rayada formando 25 cuadros, cinco filas de cinco, como el cartón de bingo.

Un sombrero, caja o sobre grande

Variaciones

Cada jugador escribe su propio nombre en el cuadro del centro. En vez de sacar tarjeticas, los jugadores, por turno, leen un nombre de su propio papel.

10. REPRESENTACIONES

Orientaciones:

Cada jugador recibe un papel y tarjetas, en las que se han escrito el título de una canción conocida y hasta 4 o 5 canciones.



Ejecución:

Los jugadores deben buscar otros compañeros que tenga la misma canción, se reúnen, ensayan, y deben cantarla para todo el grupo.

Luego dan a conocer sus nombres repetitivos.

Variaciones

Organícese un torneo; se elegirá el campeón por aclamación. En lugar de canciones, deben ser acciones: “conocidas”, “orquesta”, “paseo a la playa”, etc., que deben ser representadas como pantomima.

Los otros deben adivinar qué está representando cada grupo. Úsese papel de colores distintos para cada grupo. En cada papelito se escribe una letra o palabra de la canción o acción.

Los que obtengan el mismo color deben reunirse y combinar sus letras o palabras hasta obtener el tema de su acción o canción.

11. HALLAR LA MITAD

Orientaciones:

Se organiza con anterioridad trozos de papel impreso: fotografías, textos varios, trocitos de telas diferentes. Cada papel o tela cortados en dos partes irregulares. Se deben tener 2 sombreros o cajas para colorear las mitades separadas.



Ejecución:

Cada hombre recibe una mitad y cada señorita la otra.

Todos se mezclan y tratarán de “encontrar a su compañero”, dialogan y se presentan en plenario.

Variaciones

Cortar el papel o tela de varios pedazos, formándose así grupos en vez de parejas.

12. ENTREVISTA RISIBLE

Orientaciones:

Es un juego interesante. Según el número de participantes y de preguntas, el juego podrá ser más o menos demorado.



Ejecución:

Se dividen los jugadores en dos equipos.

Cada uno de los jugadores debe escribir su nombre, con claridad, en la parte superior de su papel.

Quien dirige el juego anota con anterioridad, las preguntas a su gusto, en un papel, numerándolas. A los participantes sólo les indica lo que deben responder, pidiéndoles que escriba, y que siempre coloquen antes, el número correspondiente a la pregunta hecha. Aquí un ejemplo:

Escriban:

1. Si o no.
2. Nombre una ciudad.
3. Diga un defecto.
4. Si o no.
5. Escriban un número entre 1979 y 3.000
6. Anote el nombre de un país.
7. Escoja un número entre 1 centímetro y 3 metros.
8. Un color.
9. Otro color.
10. Otro color.
11. Una medida entre 1 centímetro y 3 metros.
12. El peso de 1 libra y 3 toneladas.
13. Una cualidad.
14. Un defecto.
15. Una profesión.
16. Una frase u oración.
17. Un sitio o lugar.
18. Un número entre 1 y 50.

19. Si o no.

Luego se cambian los papeles de un equipo al otro.

El que está dirigiendo el juego, lee las siguientes preguntas y cada jugador dice el nombre de la persona que escribió en su papel y lee las respuestas en voz alta.

En el ejemplo anterior, las preguntas del dirigente del juego eran estas:

1. "¿Eres irresistible?"
2. "¿Cuál es tu cualidad predominante?"
3. "¿Cuál es tu defecto escondido?"
4. "¿Tienes inclinación para el matrimonio?"
5. "¿En qué año piensas casarte?"
6. "¿De qué país quieres tu novia (o)?"
7. "¿Cuál será la edad de tu novia (o)?"
8. "¿De qué color te gustaría los ojos de tu novio (a)?"
9. "¿Y cuál es el color de la piel de tu novia(o)?"
10. "¿Y el color del pelo?"
11. "¿Qué tan alta debe ser tu novia (o)?"
12. "¿Y qué tan pesada (o)?"
13. "¿Qué cualidad esperas encontrar en ella (el)?"
14. "¿Qué defecto le vas a tolerar?"
15. "¿Qué profesión quieres para tu novia (o)?"
16. "¿Cuál es la primera frase u oración que les va a decir a tu esposa (o)?"
17. "¿Dónde tendrá la próxima pelea o riña con su novia (o)?"
18. "¿Cuántos hijos piensa tener después de casado (a)?"
19. "¿Todo lo que escribiste es verdad?"

13. LLUVIA (POR PAREJAS)

Orientaciones:

Las mujeres se ponen de pie en las sillas.



Ejecución:

Cada una tiene 10 a 12 papelitos; los deja caer, uno por uno, desde lo más alto que pueda.

Los hombres, de pies, en el suelo, frente a su pareja, deben tratar de tomar tres papelitos con la boca; no pueden tocar los papeles con las manos.

Implementos:

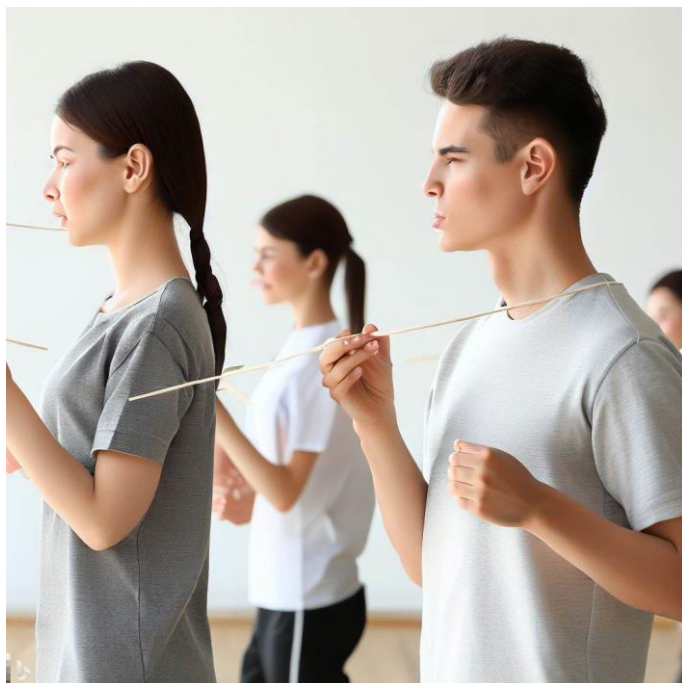
100 trocitos de papel 0.005 x 0.05 cms. más o menos.

Sillas de acuerdo a las mujeres participen, en hilera.

14. LA ARGOLLA

Orientaciones:

Los participantes se dividen en 2 equipos en igual cantidad, formados en líneas o filas alterando hombres y mujeres.



Ejecución:

Cada jugador tiene un palillo en la boca, en él, un anillo o argolla.

Se trata de ir pasando el anillo o argolla de palito en palito, sin dejarlo caer y sin tocarlo, hasta el final de la fila.

A señal, el primer jugador coloca sus manos en los hombros del segundo.

La señal debe ser dada cuando alguno de los dos primeros de cada grupo tiene la argolla en su pasillo

Si el anillo se cae debe comenzarse de nuevo y solamente en este caso, se puede tocar las

manos.

Implementos:

Un palillo de dientes por participantes, 3 argollas o más (1 por grupo).

15. LA RISA DEL CHAGUALO

Orientaciones:

Los jugadores se separan en dos filas iguales, una frente a la otra y separados por 2 metros.



Ejecución:

Quien dirija el juego tira al centro, un chagualo, zapatos, alpargata o chancleta.

Si cae bocabajo, los jugadores de una fila deben permanecer serios y los de la otra deben reír muy fuerte; si cae bocarriba, es al contrario.

Con anterioridad se informa a cada equipo que debe hacer (serio, reír) si se cae de una o de otra manera el zapato, alpargata, etc.

Los que ríen cuando deben estar serios, salen de la fila, y se repite el juego. Causa una hilaridad, distensión y unión en el grupo.

16. BOTAR SONRISAS

Orientaciones:

Los jugadores forman un círculo.



Ejecución:

Uno de ellos sonríe forzadamente.

De repente hace el gesto de “coger” con la mano la sonrisa y se la bota a otro.

Todos los restantes jugadores, deben permanecer serio; nadie puede sonreír, excepto el que recibe la sonrisa y hasta cuando la bota hacia otra persona; luego debe permanecer serio.

Van saliendo del círculo, los que no cumplen las reglas del juego.

17. LOS REGALOS Y SUS USOS

Orientaciones:

Se sienten en círculo todos los jugadores.



Ejecución:

Cada uno dice en secreto a su vecino de la izquierda, el nombre de algo que le regala; también en secreto, dice al vecino de la derecha, para qué sirve lo que le regalaron (sin saber de qué se trata).

Cuando ya todos han cumplido esto, por orden, cada uno va diciendo lo suyo. “Me regalaron... (tal cosa) y me sirve para... (tal otra)”. Ejemplo: “Me regalaron un asiento, para vestirme”, etc. “Me regalaron un pañuelo, para vestirme”, etc.

Resultan frases paradójicas, ocasionando mucha risa.

18. EL BAILE DE LA ESCOBA

Orientaciones:

Se escoge una músicaailable. Se sitúan frente a frente los hombres y las mujeres, a una distancia de 10 metro. Detrás se colocan 10 sillas para los hombres y 9 para las mujeres.



Ejecución:

Uno tendrá que bailar con la escoba. Al escuchar la música, se inicia que baile, en el centro, dejando las sillas alrededor. Mientras bailan, se retira una silla de las mujeres; cuando se suspende la música, las mujeres corren a sentarse; la que quedó sin silla, se retira del juego, lo mismo el joven que bailó con la escoba.

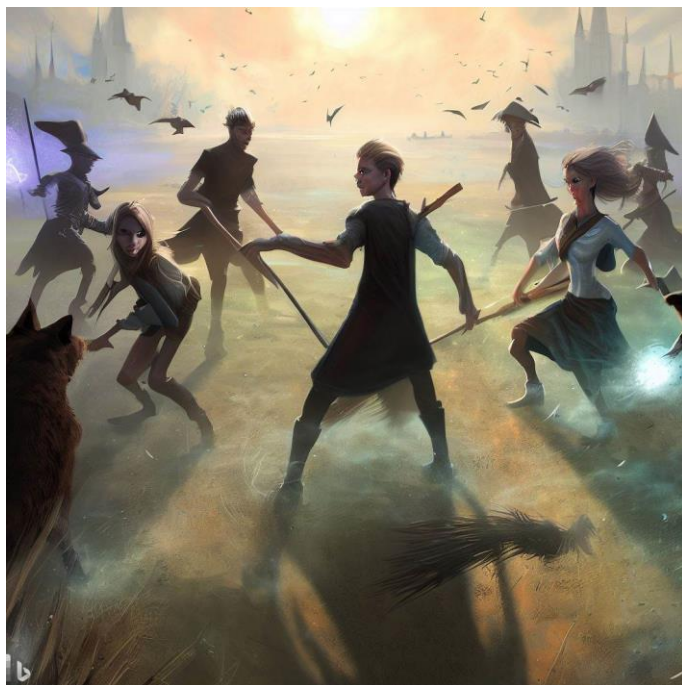
Se da la señal y cada hombre corre a buscar su pareja.

Se continúa así hasta que queden dos parejas; un hombre y una mujer, el otro con la escoba; se aplaude a la última pareja.

19. LA BRUJA Y EL REY

Orientaciones:

Se necesitan muchos jugadores, éstos se dividen en dos grandes equipos: “Los perros de la bruja” y “los mensajeros del Rey”.



Ejecución:

Deben haber más “mensajeros” que “perros”, (si hay 30 jugadores, sólo 10 serán perros). Un jugador es la “Bruja”, se sitúa a unas 3 cuerdas del otro jugador que hace las veces de “Rey”.

El juego se inicia así: El Rey escribe en tarjetas varios mensajes para enviarlos a la Bruja, escoge entre muchos “mensajeros”, a unos secretamente, estos serán los que lleven mensajes.

Los “perros” se sitúan en un área de unos 20 metros alrededor de la Bruja, para no dejar entrar esos “mensajeros ofensivos”.

Si un perro toca a un mensajero y éste tiene un mensaje, lo debe entregar, pero puede salvar el mensaje, si lo bota a otro compañero mensajero. Luego de un tiempo prudencial, se da una señal

o pitazo y todos se reúnen.

La Bruja muestra los mensajes que le entregaron y los “perros” los mensajes que recogieron.

El valor de estos mensajes debe decirse antes de comenzar el juego. Se suman los valores correspondientes.

Implementos

Lugar espacioso con árboles, piedras u otros obstáculos, etc. Los jugadores deben ser bastante numerosos

20. LA PALABROTA

Orientaciones:

Todos los jugadores se colocan en círculo.



Ejecución:

El dirigente dice: "voy a decir unas 'palabrotas' al oído, ustedes deben transmitirlas a sus compañeros, también al oído; pueden cambiarlas por otras peores o aumentando la que yo les diga". Se acerca al oído de cada uno, en lugar de decirles algo, les muerde la oreja, y todos harán lo mismo a su compañero.

Es importante observar las caras de sorpresa de todos y sus reacciones.

21. EL REGALO VA PASANDO

Orientaciones:

Se colocan en círculo todos los participantes; uno en el centro con los ojos vendados y con un silbato o pito.



Ejecución:

El regalo va pasando de uno a otro de los participantes que formen el círculo.

Al mismo tiempo, la persona que está en el centro con los ojos vendados, repite insistente mente: el regalo va pasando... Cuando a éste le parezca bien, toca el silbato, y el participante que en ese momento tenga el regalo queda excluido del juego. Lo importante es pasar el regalo al compañero, lo más pronto posible, a fin de que el silbato no nos sorprenda con el regalo.

22. EL REY MANDA INDICACIONES

Orientaciones:

Quien dirige el juego, hace las veces de Rey. Todos los demás formarán dos equipos. Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego con una "barra" o "hinchada", a su favor. Cada equipo elige un "paje", éste será el único que servirá al Rey acatando sus órdenes.



Ejecución:

El Rey pide en voz alta, por ejemplo "un reloj".

El paje de cada equipo trata de conseguir el reloj en su equipo, a fin de llevarlo prontamente al Rey.

Sólo se recibe el regalo del primero que lo entregue.

Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos

23. CALZAR LAS SILLAS

Orientaciones:

Se colocan algunos participantes en el centro, sentados en sus sillas, con los ojos vendados; los otros jugadores alrededor del salón.



Ejecución:

Se les advierte que los otros participantes colocarán en el centro del salón zapatos suficientes para calzar las sillas.

Poner el zapato debajo de una pata de la silla.

En caso de no poder encontrar los zapatos necesarios, pueden descalzar la silla de su compañero y calzar la suya.

Lógicamente se deben poner menos zapatos de los necesarios, a fin de obligar los a descalzar la silla de su compañero.

Es interesante observar las reacciones y la lucha que se hace por calzar las sillas.

Esto debe ser motivo de análisis en el grupo.

Implementos

Sillas suficientes, zapatos para calzar las sillas, y salón amplio u otro lugar, pañuelos para vendar a los escogidos para calzar las sillas.

24. EL NAUFRAGIO

Orientaciones:

Uno es el capitán, que dirigirá el juego. Todos los demás serán tripulantes. El barco va a naufragar y todos deben seguir las órdenes del capitán. Según el número de participantes se nombrará unos que ayudarán a tirar "al mar" a los que se equivoquen, es decir salen del juego.



Ejecución:

El barco se "hunde" y el capitán dice: "hagan grupos de 8, de 7, de 6, etcétera."

Todos los que queden fuera de un grupo, salen del juego, siendo sacados por los nombrados para esto.

Es necesario hacer varias reflexiones que sirvan de aplicaciones a diversas actitudes de la vida.

25. EL VIUDO

Orientaciones:

Los jugadores se colocan en dos círculos. Las mujeres forman el círculo del centro, los hombres el círculo de fuera, tratando de que queden por parejas.



Ejecución:

Un hombre se coloca en el centro, éste es el viudo; él mira a las esposas y a una de ellas le guiña el ojo, al instante ella trata de ir hacia él, pero su esposo debe impedirselo agarrándola por los hombros; mientras no tengan qué hacer esta defensa, todos los esposos estarán con las manos atrás.

Si el esposo deja ir a su posa, éste pasa al centro y hace de viudo.

26. ESPALDA CON ESPALDA

Orientaciones:

Los participantes por parejas, se distribuyen en todo el salón. Cada pareja se coloca espalda con espalda.
Un hombre o una mujer no tendrán pareja.



Ejecución:

A una señal dada, todos deben cambiar de compañero.

El que está solo, debe tratar de conseguir un compañero del otro sexo.

Variaciones

Solamente los hombres se mueven y las mujeres se quedan en su lugar, o al revés.

27. ALFOMBRAS MÁGICAS

Orientaciones:

Las alfombras "mágicas" se colocan en el piso alrededor del salón, unas 4 o 5 a distancias variables.



Ejecución:

Los participantes forman parejas, tomados de las manos, marchan en círculo, al compás de la música y saltan sobre las "alfombras mágicas".

Cuando la música se suspende, todos se detienen; aquellos que estaban saltando en ese momento deben salir del juego, hasta que quede una pareja y es la que recibe los aplausos.

La música debe cesar en intervalos diferentes, conos, largos, para que la suspendida del baile sea inesperada.

Implementos

Música, tocadiscos, o simplemente tocando las manos. Alfombras chicas, hojas de papel en su reemplazo tiras de telas, etc.

28. ENCONTRAR SU PAREJA

Orientaciones:

Es un juego rápido, a veces un poco rudo. Los participantes se colocan en círculos concéntricos; las mujeres al centro, los hombres alrededor, también puede ser al revés.



Ejecución:

Los círculos se mueven en dirección opuesta.

Cuando se detiene la música, cada hombre corre a buscar su compañera, la toma de la mano y comienzan a bailar, la última pareja que se encuentre, sale del juego.

La música se reanuda nuevamente, hasta que quede una sola pareja.

Implementos

Tocadiscos y discos.

29. BRAZOS MUSICALES

Orientaciones:

2 grupos: mujeres y hombres. Las mujeres forman una fila en el centro del salón (una detrás de la otra, todas mirando hacia el mismo lado).



Ejecución:

Cada una se coloca una mano en la cintura, alternando con la de enfrente, es decir: una a la derecha, otra a la izquierda; de esa manera en la fila sobresaldrán los brazos izquierdo y derecho alternadamente.

Los hombres, (uno más que el número de mujeres) marchan con la música, alrededor de la fila formada por las mujeres.

Cuando la música se suspende, cada hombre debe tomar el brazo de la mujer que está a su lado o adelante.

No se puede regresar, ni tomar el brazo que no esté preparado, es decir listo para enganchar.

El hombre que no encuentra brazo, sale del juego y una de las mujeres también.

El juego continúa hasta que quede una sola mujer.

Se juega una segunda vez con las mujeres marchando alrededor de los hombres, que colocan sus brazos en la forma hecha por las mujeres: uno izquierdo, otro derecho.

Implementos

Tocadiscos y discos.

30. ZOOLOGICO DE PASTILLAS

Orientaciones:

Los participantes se sientan en círculo. En el centro se colocan las pastillas (granos de maíz, frijol, porotos o confites).



Ejecución:

El o la dirigente susurra al oído de cada persona el nombre de un animal diferente, pero uno de los nombres se dará a varios participantes.

En el momento en que el dirigente dice en voz alta, el nombre de un animal, la persona con ese nombre, corre y toma una pastilla, cuando queda una sola pastilla, se dice el nombre del animal que tienen varios jugadores, éstos correrán para tratar de agarrarla.

Variaciones

Los jugadores sentados en el suelo o en sillas. Las pastillas en una mesa. Los jugadores de pie.

31. MENSAJE DE GARCIA

Orientaciones:

Se hacen dos equipos, en fila, a 5 metros de distancia.



Ejecución:

El director (a) escribe un mensaje; llama a los dos primeros de cada fila y lee el mensaje, despacio, por tres veces.

Da la señal y los jugadores escogidos deben decir el mensaje, al segundo de su fila, y éste al tercero, etc.

Los equipos deben pegar el mensaje rápidamente, por escrito.

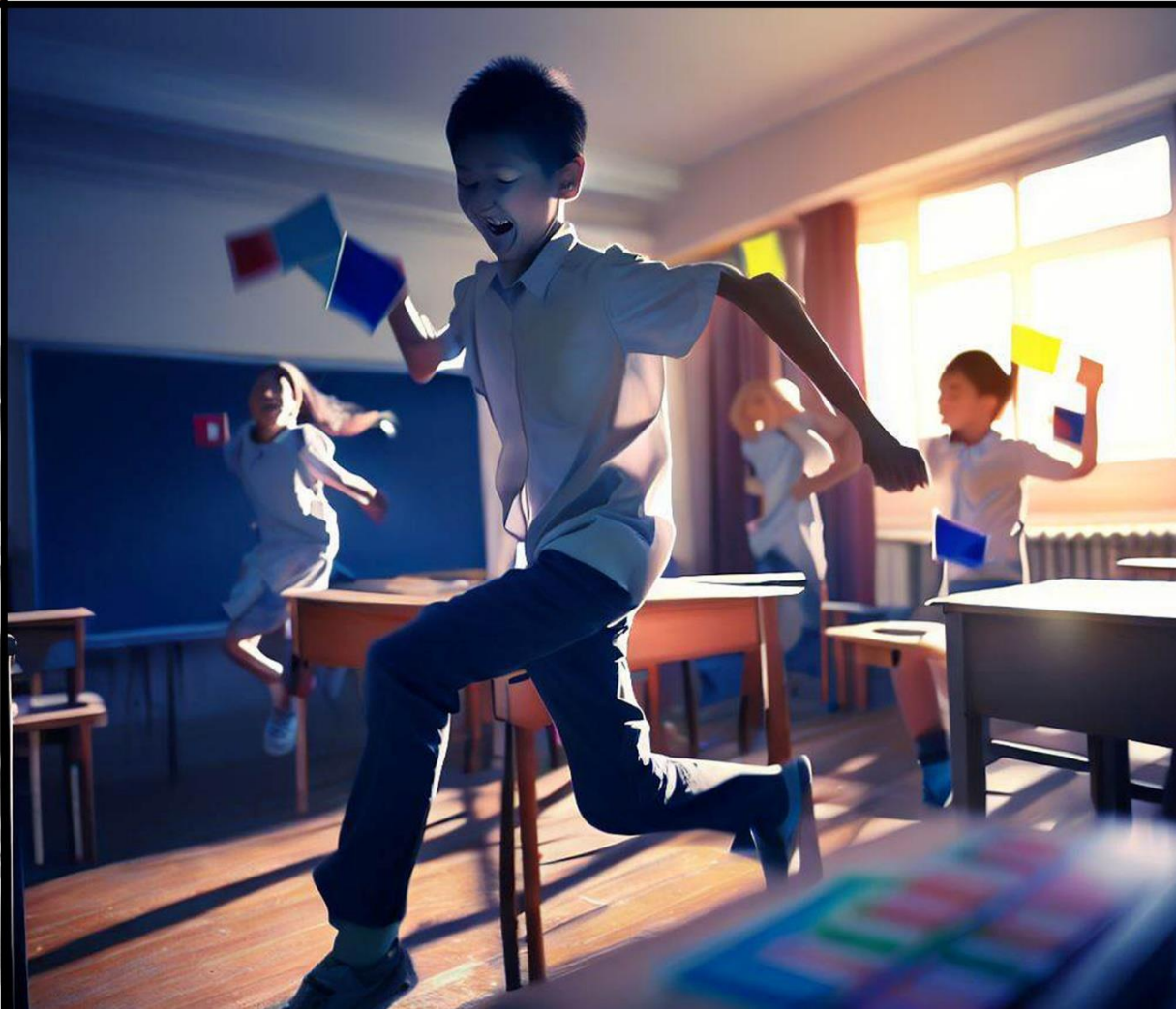
Implementos

Papel y lápiz para cada equipo y para el director.



PARTE II

JUEGOS DE MEMORIA Y ATENCIÓN



JUEGOS DE MEMORIA Y ATENCIÓN

El estudio intenso y ordenado, lejos de debilitar es gimnasia que fortalece al cerebro.

ATENCION DEFICIENTE

Cuando seguimos una idea con interposición de otra, con distracciones, el rendimiento y satisfacción son menores y el cansancio mayor.

ATENCION PERJUDICIAL

Cuando seguimos varias ideas, por ejemplo, una lectura, una explicación o discurso, y al mismo tiempo no acertamos a desentendernos de otra idea parásita, por ejemplo: preocupación, temor, sensación de cansancio, escrúpulo, etc., la fatiga es desproporcionada, anormal. Podemos llamarla Psíquica. Las ideas se graban menos profundamente y se olvidan con más rapidez.

El tipo de diversiones que nos presenta la Sociedad de Consumo, capitalista-dependiente -invadida por la propaganda, por los ruidos, por el ajetreo-, lejos de distraer, ocasionan tensiones emocionales, traumas, nerviosismo y ante todo no permiten la concentración: es decir no recrean.

La profusión de imágenes de los M.C.S., ha contribuido a la irreflexión, a la interferencia de ideas; han hecho del hombre moderno, sobre todo en nuestros pueblos latinoamericanos, un hombre superficial, que le cuesta reflexionar, criticar esta sociedad que lo aliena cada vez más, masificándolo, adormeciendo su conciencia y domesticándolo al sistema social imperante.

La falta de entrenamiento o mala educación de la Atención es causa de muchos disturbios en la mente afectando aún la visión.

La recreación debe ser considerada como un laboratorio donde los destinatarios descubren su habilidad en el juego, su grado de integración, su sistema de valores y su adaptación emocional a ellos mismos y a los demás. En cuanto a los educadores, pastoralistas, líderes, asesores grupales, catequistas, la recreación debe ser considerada como una experiencia vivencial, tanto para ellos como para los destinatarios.

A través de estas actividades los jóvenes darán salida a su exceso de energía y hallarán el reposo necesario durante la labor académica.

Les servirán a todos de lenitivo y ayudará a aumentar la capacidad mental porque se educará adecuadamente para la atención y la memorización.

32. SE HA PERDIDO EL NENE

Orientaciones:

Se divide el grupo en dos equipos. Se escoge a un jugador, el cual, servirá de adivinador, y se le invita a salir del salón. En su ausencia se nombra un jugador que servirá de nené.



Ejecución:

Estos deben pertenecer a equipos diferentes.

Los equipos deben tener igual número de jugadores.

El adivinador al entrar al salón, debe interrogar a todos los jugadores de ambos equipos a fin de captar alguna “pista” que pueda orientarlo. Preguntará, por ejemplo: "De qué color son sus ojos?". "Con qué letra comienza su nombre?", etc., hasta adivinar cuál es el "nené".

Los equipos se alternan para cambiar de “nene” y de “adivinator”. Se suma el porcentaje al adivinador, según las personas reportadas

Si el adivinador no acierta “pagar” penitencia.

Un punto por cada persona. Gana el equipo con el menor puntaje

33. LA VITRINA (OBJETOS PERDIDOS)

Orientaciones:

Se divide el grupo en subgrupos. Sirve este juego para desarrollar la capacidad de la memoria visual y auditiva; se puede hacer uso de la Nemo técnica.



Ejecución:

El director(a) del juego invita a todos a todos los participantes para que colaboren entregando objetos de uso personal.

Quien dirige el juego los va detallando en voz alta, resaltando las características de cada objeto; los coloca sobre un es criterio y los tapa.

Después de unos minutos (2 o 3) escoge un representante de cada subgrupo, estos deben tener lápiz y papel, ellos escribirán el mayor número de objetos que recuerden.

Después se escoge un objeto al azar, el dueño debe cumplir un juego de "penitencia".

34. LA PALMADA... UY, UY...

Orientaciones:

Los participantes se colocan en forma circular de pie o sentados. Escogen un número, ejemplo 7 y sus múltiplos. La numeración puede ser progresiva o regresiva: ascendente o descendente.



Ejecución:

Un jugador inicia así: Unos, dos, tres, cuatro, cinco, seis (en vez de siete se da una palmada y se dice Uy Uy).

Después de unos minutos y cuando se llegue al múltiplo, ejemplo 35; se regresa 34, 33, 32. etc., dando también la palmada y diciendo Uy, Uy.

Quién se equivoque, se elimina del juego.

35. SOLITARIO

Orientaciones:

Es un juego del salón.



Ejecución:

Empieza una sola persona, con un naipe a sacar las cartas en orden, salga lo que salga; dice en voz alta: As 2, 3, 4, 5, 6, 7, sota, caballo,

Rey. Cuando salga una carta (ejemplo 7) y coincide con lo que está cantando, pierde; continúa otro jugador.

Cuando es naipe de póker se canta así: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J. K. Q. El español: As, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo, Rey.

36. EL MONO SABIO

Orientaciones:

Desarrolla, la observación, atención y memorización. Los jugadores están en círculo.



Ejecución:

La primera persona se pone de pie y va a tocar un objeto, la segunda persona debe tocar ese mismo objeto y otro más; la tercera. 2, 3 (en el orden en que se empezó, sin equivocarse y así todas las demás personas.

Al tiempo que se tocan los objetos, se nombran en voz alta.

Los jugadores fina listas, tendrán mayor dificultad, pues les corresponde tocar y recordar mayor cantidad de objetos.

37. LLEVAR EL RITMO

Orientaciones:

A cada participante se le asigna un número. El juego consiste en no perder el ritmo al dar las palmadas al mismo tiempo que pronuncia el número.



Ejecución:

Las palmadas son: dos con las manos en el aire y 2 con las manos en las rodillas.

Ejemplo: quien dirige el juego comienza dando palmadas en el aire diciendo su número dos veces: "uno, uno". Luego dando palmadas sobre las rodillas, dice el número de otro compañero: "cinco, cinco"; todos los participantes deberán continuar, si uno de ellos se equivoca tendrán que ponerle una penitencia.

38. LAS VACAS VUELAN

Orientaciones:

Se colocan en círculo los jugadores y colocan las manos palma con palma.



Ejecución:

Cuando el director (a) del juego nombra a un animal que vuela, todos deben separar las manos y volverlas a juntas, dando una palmada.

Quien dirige, también hace esto, pero trata de hacer equivocar a los participantes, realizando acciones contrarias a las indicadas: es decir, si nombra un animal que vuela, junto las manos; y a la inversa, si se trata de un animal que no vuela, al darse la orden: las "vacas vuelan", todos cambian de puesto.

39. ESTIRA Y ENCOGE

Orientaciones:

Los jugadores en círculo, deben de estar atentos a las indicaciones.



Ejecución:

Quien dirige el juego da las siguientes órdenes: "Estiren". Los jugadores deben "encoger" los brazos.

Cuando digan "encojan"... los jugadores deben "estirar" los brazos, al principio despacio y luego más rápido, en forma desordenada, para despistar los que comentan 3 faltas, harán juegos de "penitencia".

40. LOS OFICIOS

Orientaciones:

El director (a) del juego reparte oficios así: coser, lavar, aserrar, bailar, aplanchar, tejer, batir el chocolate, escribir a máquina, dibujar, etc.



Ejecución:

Cada uno debe hacer lo suyo, mientras todos entonan una canción.

El director se toca la barbilla, la frente con golpecillos o les da vuelta a los dedos, desde ese instante todos deben suspender sus oficios y, sin dejar de cantar, deben imitar las acciones del director.

Quien no lo haga, comete error y a las 3 fallas, debe cumplir un juego de "penitencia"

41. EL RELOJ DA LA HORA

Orientaciones:

Se escoge un jugador para que se retire del grupo, regresará oportunamente con los ojos vendados..



Ejecución:

Mientras tanto, los otros jugadores escogen la hora que cada uno ha de representar; este dice: "El reloj da la una, ... las dos... las tres... etc.

Cada uno debe responder, a su turno, con un sonido.

El que tiene los ojos vendados trata de adivinar quién es.

Si adivina, se integra al grupo si no, debe continuar hasta que adivine; entonces el "descubierto" debe ocupar el lugar de "adivinator" y se sigue el mismo proceso.

Se puede simplificar el juego colocando a los jugadores en círculo y cuando se vendan los ojos a uno nuevo, los que están en el círculo pueden cambiar los puestos correspondiéndoles horas diferentes a las iniciales, a fin de despistar al "adivinator".

42. SEÑOR O SEÑORA

Orientaciones:

Se sientan los jugadores, alternando hombre y mujer. Los hombres se llamarán "señoras" y las mujeres "señores".



Ejecución:

Un "señor", (que es una mujer), toma una llave y dice a quién está a la derecha "señora" (aunque es hombre). Este responde: "señor".

Y ella sigue: Aquí tiene usted ésta llave que esta "señora" me manda entregarle para aquel "señor"; y le entrega la llave.

El que recibe debe decir lo mismo, pero cambiando "señora" por "señor": luego se invierte la ronda cambiando la frase así: "señor" (mujer) le devuelvo la llave que me entregó tal "señor" para tal "señora".

Al equivocarse, se elimina del juego y al final se realiza un juego de "penitencia".

43. LA CAJA DE MUSICA

Orientaciones:

Se prepara con anterioridad una caja con 4 lados iguales; puede servir un dado grande.



Ejecución:

A quien le toque dirigir el juego, dibuja los números del 1 al 4, uno para un lado, dos para otro, tres para otro lado y por fin 4 para el 4º lado.

Luego dice a qué equivale cada número: 1 para "reír", 2 para "llorar", 3 para "silbar", 4 para "cantar" (o estar serio); se toma la cajita, se tira a rodar y cuando se detenga, todos los que están en el círculo del juego deben hacer lo que indique, según el número. Quien se equivoque, sale del juego, al final se reúnen los eliminados para un juego de "penitencia".



PARTE III
JUEGOS DE FLUIDEZ VERBAL Y MÍMICA



JUEGOS DE FLUIDEZ VERBAL Y MÍMICA

El lenguaje del grupo da la tónica de su mentalidad, de su cosmovisión, de sus relaciones con los otros. Enriquecer el lenguaje es fundamental, crear nuevas palabras. Depurar el lenguaje propio de extranjerismos....

Es una labor maravillosa que se nos presenta a todos los que estamos por la línea de concientización nacional hacia la liberación. Por el lenguaje infiltran una serie de valores, de actitudes que influyen poderosamente en nosotros y terminan por cambiar nuestras actitudes.

A los Psicopedagogos, a los orientadores profesionales, sirve de mucho observar y fomentar esta aptitud de la Fluidez Verbal en los educandos.

Estos juegos agrupados para desarrollar la fluidez verbal ayudan a:

- Adquirir nivel expresivo y asociación verbal.
- Distinguir palabras, combinación de ellas, construcción de frases, oraciones con significados.
- Aumentar el conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis.
- Adquirir la habilidad para desarrollar el lenguaje, recordar palabras poco usuales en el vocabulario propio.
- Permite el uso del vocabulario activo y pasivo (unos escuchan otros construyen frases).
- Ayuda en la estructura del sonido de palabras (pronunciación) y en la estructura del vocabulario.
- Proporciona un enriquecimiento del lenguaje.
- Con esta finalidad y aplicación a los juegos de fluidez verbal agrupé un buen número de ellas que corresponden a estas características.
- En cuanto al lenguaje mímico permite desarrollar la capacidad simbólica.
- El símbolo es la expresión más rica de un pueblo, calibra su alma, su riqueza espiritual.

44. EL RELOJ DESPERTADOR

Orientaciones:

El grupo se divide en 2 equipos; el director (2) tira la pelota a uno de los jugadores, el cual debe hacerla circular de mano en mano.



Ejecución:

En un momento dado, el director hace sonar un pitazo, al instante se detiene la pelota; el jugador que quedó con ella, debe decir 12 nombres empezando por la letra indicada por el director (a) del juego. Ejemplo: "R".

La pelota continúa avanzando de mano en mano hasta que acabe de recitar los 12 nombres, EL jugador que quede nuevamente con la pelota, dice otra letra. Ejemplo: "C".

Comienza de nuevo a circular la pelota y a decir nombres, así sucesivamente hasta que alguien se equivoque y cumpla un juego de "penitencia".

Implementos

Una pelota, un pito y sillas para todos los jugadores.

45. SIN QUEMARSE LOS DEDOS

Orientaciones:

Se escoge una letra "E, R, S, T", etc. Se ponen de acuerdo si se van a nombrar ciudades, personas, objetos, verbos, o simplemente palabras que empiecen con la letra seleccionada.



Ejecución:

Un jugador enciende un fósforo y va diciendo palabras hasta que se apague el fósforo; luego sigue otro, y otro, así sucesivamente.

Se aplaude aquel que dijo el mayor número de palabras, sin quemarse los dedos.

La caja de fósforos se va rotando.

Implementos

Una caja de fósforos.

46. LAS FRUTAS

Orientaciones:

El director (a) del juego da 2 cada jugador el nombre de una fruta, sin repetir; y él escoge una fruta para sí.



Ejecución:

Comienza el juego inventando una frase con sentido, diciendo al final el nombre de la fruta. Ejemplo: "tengo madura la piña": "me comí un aguacate".

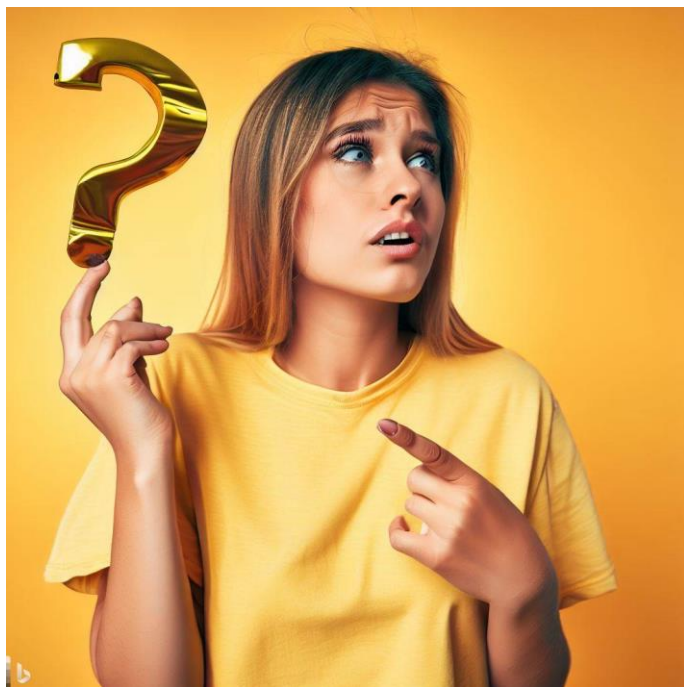
Variaciones

Se le hace al jugador una pregunta distinta y él debe responder diciendo el nombre de la fruta correspondiente. Ejemplo: "¿qué le duele?". El aludido responde: "El aguacate". ¿Otra pregunta "qué es lo primero que se baña?" se responde: "la guanábana", etc.

47. DESPISTES

Orientaciones:

Se hace salir a un jugador del salón.



Ejecución:

Este debe hacer una pregunta a los participantes para adivinar de qué se trata.

Entre tanto, los restantes se ponen de acuerdo en lo siguiente: al ser interrogados, debemos fijarnos si la última palabra que él diga, termina en vocal, entonces responderemos no, si termina en consonante: sí".

Cuando regrese el jugador, se le dice: "todos hemos pensado en un objeto que hay en el salón y tendrás que adivinar por medio de preguntas".

Si no adivina, debe hacer un juego de "penitencia".

48. CONCURSO DE CANCIONES

Orientaciones:

Se forman dos equipos.



Ejecución:

En un tiempo determinado, uno de los equipos debe entonar una canción, con la palabra que el equipo contrario le sugiera.

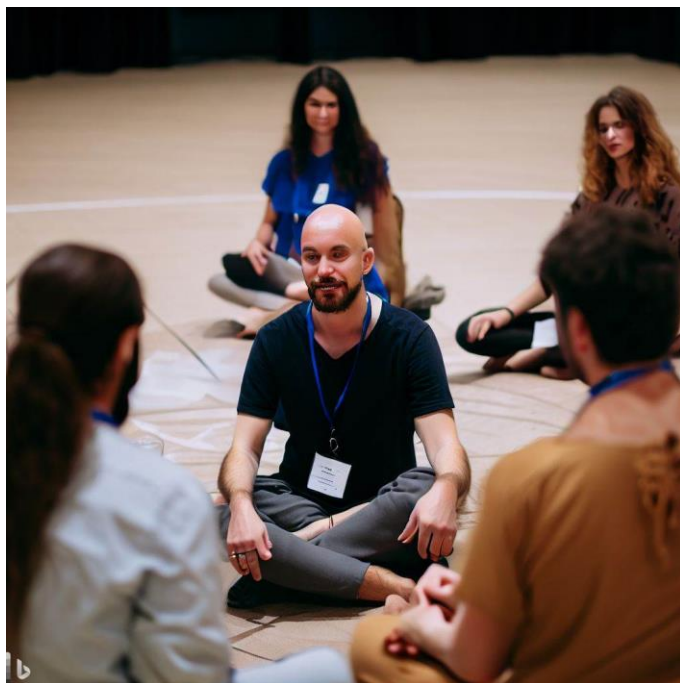
Se debe dar un tiempo breve al equipo para que piense la canción.

Tan pronto lo haga, son ellos los que proponen la palabra para entonar la otra canción; basta sólo con empezarla.

49. AMO A MI AMADA CON "A"

Orientaciones:

Los participantes se sientan en círculo.



Ejecución:

El primero dice: "Amo a mi amada con 'A' porque es amable", el segundo debe decir: "Amo a mi amada con 'B' porque es 'bella'", o cualquier adjetivo que empiece con B.

El tercero usará la letra "C" y así sucesivamente.

Quien no conteste en 5 segundos debe salir.

50. ENSALADA DE REFRANES

Orientaciones:

Mientras un jugador sale del lugar de reunión, los demás escogen un refrán y se reparten las palabras del refrán.



Ejecución:

La persona que salió, y regresa y pregunta: ¿cuál es el refrán?

Todos responden al tiempo; diciendo cada uno la palabra correspondiente.

El adivinador debe descubrir cuál fue el refrán.

51. ENTREVISTA DE REFRANES

Orientaciones:

Se conceden 5 minutos a cada jugador para que piense un refrán.



Ejecución:

El director(a) entrevista a cada uno de los jugadores con varias preguntas sobre diversas situaciones de la vida diaria.

El interrogado debe responder con su refrán. Resultan frases muy chistosas.

Lo importante es que el entrevistador tenga sagacidad, astucia y chispa para elaborar preguntas que causen risa en el grupo.

Ejemplos: Al primer jugador le dice: "al levantarse cuál es la primera frase ¿Qué le dice a su esposa?". Responde: "A Dios rogando y con el mazo dando". Al segundo se le pregunta: "¿Al llegar a su trabajo, como saluda a su jefe?". Responde: "el que nace para policía, del cielo le cae el bolillo". Al tercero: "en el día de su cumpleaños, ¿cómo da las gracias?". Responde: "a caballo regalado no se le mira el colmillo". Al cuarto: "Si su amigo está enfermo, qué le dice". Contesta: "a todo marranito gordo le llega su noche buena". Al quinto: "al llegar a una fiesta, ¿qué es lo primero que dice?". Contesta: "el que nació para triste ni de borracho es alegre" y así sucesivamente.



PARTE IV
JUEGOS DEPORTIVOS Y ACUÁTICOS EN EL PATIO DE LA
ESCUELA



JUEGOS DEPORTIVOS Y ACUATICOS EN EL PATIO DE LA ESCUELA

JUEGOS DEPORTIVOS:

- Acuáticos
- Al aire libre
- Día de campo - Eventos para todo el día
- Relevos, tiñas, en masa

Comprenden todos aquellos juegos que están sometidos a reglamentaciones estrictas mediante las cuales se desarrollan actividades precisas. Se distinguen porque implican series previas de ejercicios y alcanzan su máxima aplicación como pruebas de competencia en variada extensión. La finalidad es desarrollar armónicamente el cuerpo disciplinar a los jóvenes, que motive a llevar una vida equilibrada.

El joven de hoy siente la necesidad de tener contacto con la naturaleza. Recuerdo mucho la actitud de un grupo de 50. Bto., de un colegio colombiano, en una experiencia pastoral. Ellos por unanimidad escogieron realizar su convivencia cerca de una gran laguna, sin sillas ni tableros... Querían sentirse libres por un día, de la rigidez disciplinaria del Colegio. Estos juegos al aire libre, facilitarán a Educadores y pastoralistas la programación de encuentros recreativos... Se sorprenderán de los resultados.

En cuanto a los juegos acuáticos se facilitan en "campamentos-misión"; son de gran utilidad en el campo, pues la naturaleza nos facilita esta oportunidad. La organización de estos juegos ayuda a cautivar la atención de los jóvenes y aún la de los mayores con el fin de valorar mejor las riquezas de la naturaleza; a olvidar el "cansancio" del estudio, a respirar aire puro, a tener más relación con nuestros hermanos campesinos, sin distinción ni discriminación.

Los juegos deportivos, buscan ante todo una mayor resistencia física y activar el desarrollo neuromuscular. Exigen de ordinario el máximo de intensidad muscular y de esfuerzo, por un trabajo sostenido. Ayudan a la relajación nervios.

Desde ese punto de vista conviene advertir que los juegos deportivos sugieren ya la idea de superación individual y grupal, lucha contra un elemento definido y reglamentación precisa.

JUEGOS ACUATICOS

52. PELOTA ENVENENADA

Orientaciones:

Los jugadores de un equipo forman un círculo alrededor de sus contrarios.



Ejecución:

Los de adentro pueden meter la cabeza al agua, pero no pueden salir del círculo. Los de afuera tratan de tocar con la pelota a los de adentro.

El jugador "tocado" debe salir, se considera "envenenado". No se puede entrar en el círculo para tocar con la pelota a los jugadores, si están muy cerca.

Variaciones

Los jugadores "tcados" por la pelota ingresan al equipo de afuera. Se puede cronometrar al equipo que resiste más tiempo, etc.

53. ROBAR LA PELOTA

Orientaciones:

Los jugadores forman un círculo y se pasan la pelota entre sí.



Ejecución:

Un jugador, al centro y dentro del círculo, trata de obtener la pelota; si logra tocarla, el jugador del círculo que la tenía, debe ocupar su puesto, tiene el privilegio de hundir al jugador que toma su puesto.

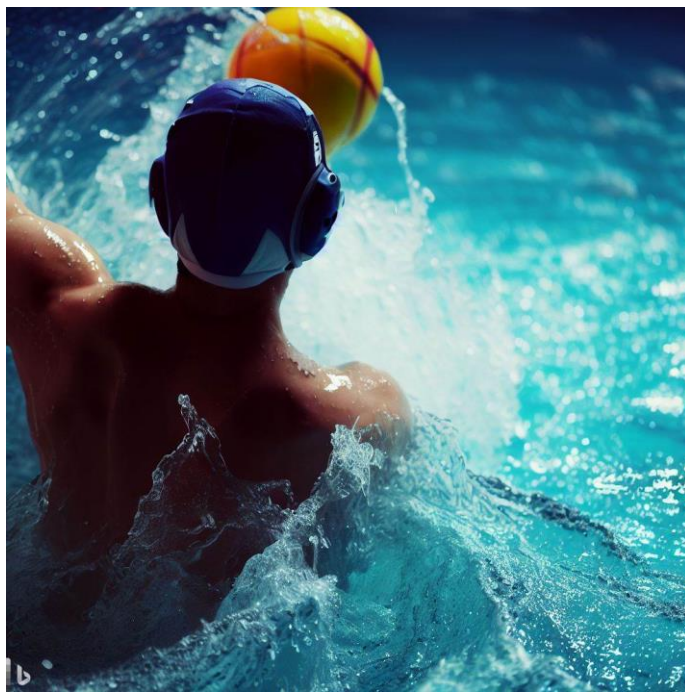
Variaciones

Cuando el grupo es numeroso, pueden ingresar varios jugadores al centro, formando otro círculo.

54. WATER POLO SIMPLIFICADO

Orientaciones:

Es una especie de fútbol o basquetbol: la diferencia consiste en que los equipos tratan de hacer "gol" en su propio lado, llevando la pelota fuera del agua. Las reglas se pueden variar mucho.



Ejecución:

Se puede o no pararse en el fondo (piscina, río, etc.).

Se puede o no hundir al jugador que lleva la pelota.

Se puede o no tocar la pelota con ambas manos, etc.

55. COMBATE DE CABALLERIA

Orientaciones:

Los jugadores por parejas, uno sentado en los hombros del otro.



Ejecución:

Hacen combates individuales tratando de hacer perder equilibrio del compañero contrario cuidando a su vez no hundirse en el agua.

56. BUSQUEDA DEL TESORO

Orientaciones:

Cierta cantidad de objetos pesados, regados en el fondo del agua.



Ejecución:

Se juega por equipos o en forma individual.

La importancia del juego consiste en recoger el mayor número de objetos, trasladándose de un sitio a otro.

57. PESCADORES

Orientaciones:

Se forman dos equipos.



Ejecución:

Uno hace de "pescadores", todos tomados de las manos. El otro equipo son los "peces".

Los "pescadores" deben tratar de envolver en la "red" e ir "pescando" a los del equipo contrario.

Se puede jugar por tiempo, a 2 mitades, cambiando el "rol" y cantando "la pesca" o "el pescador".

La "red" no debe partirse o el pescado quedará libre.

Variaciones

Los de los extremos de la red, con sus manos libres, tocan a los peces, la "red" no puede dividirse.

Los "peces pescados", pasan a formar parte de la red. Comienza un solo jugador y sus "pescados" se le van uniendo. Solamente los extremos "pescan".

58. CARRERAS EN EL AGUA

Orientaciones:

Se forman dos equipos.



Ejecución:

Los jugadores llevan en la boca una cuchara con una pelota de ping pong hasta llegar al extremo indicado con anterioridad.

Se puede cronometrar.

Variaciones

Llevar una vela encendida.

Se señala el sitio de salida y de llegada. Los jugadores llevan un globo y deben soplarlo hasta que revienta, comendo.

JUEGOS AL AIRE LIBRE

59. GOL DE PIERNAS

Orientaciones:

Los jugadores se ponen de pie, en círculo, con las piernas bien separadas, los pies tocando los de los jugadores de cada lado.



Ejecución:

Se inclinan doblando la cintura y defienden el espacio entre las piernas usando las manos abiertas.

Un jugador al centro es quien lanza la pelota, con el objeto de hacer "gol" pasando la pelota por las piernas de otro jugador.

Cuando a un jugador se le hace 3 goles sale del círculo. Si el jugador que lanza la pelota, logra hacer "gol", cambia de posición con el de afuera; los que salieron pueden iniciar otro juego.

Variaciones

Usar una sola mano.

No permitir un jugador al centro, en este caso, unos a otros tratan de hacer "gol" con sus vecinos.

Implementos

Una pelota de voleibol o de goma.

60. EL GATO Y EL RATÓN

Orientaciones:

Este juego es muy conocido, pero siempre que se realiza, tiene sus encantos.



Ejecución:

Se entabla un diálogo entre "el gato" y "el ratón".

Gato: "A que te cojo ratón".

Ratón: "A qué no, gato ladrón".

Los jugadores en círculo, con las manos enlazadas. Un jugador adentro, es el "ratón"; otro afuera, es el "gato".

Los jugadores del círculo ayudan al "ratón" y molestan al "gato" levantando y bajando los brazos para que aquél pase y éste no. No se puede romper el círculo.

Variaciones

Los jugadores en varias columnas, mirando hacia el mismo lado, con los brazos extendidos a los lados.

El gato y el ratón deben correr por los "pasillos", entre las filas.

Los jugadores pueden defender al "ratón" cambiando de posición (estar de frente hacia un solo lado), de modo que los pasadizos se hagan "a lo largo" en lugar de "a lo ancho" del grupo de filas o columnas, cuando el director (a) da la señal para el cambio de frente.

Puede haber más de un "gato" y un "ratón" al mismo tiempo.

61. ROBAR LA CLAVA

Orientaciones:

Los jugadores se dividen en 2 grupos, uno frente a otros (aproximadamente 5 metros entre las dos líneas de jugadores).



Ejecución:

Cada grupo se numera, comenzando por el de la izquierda de cada grupo, la clava o botella se coloca en el centro del espacio entre los equipos.

El director(a) llama un número.

Los jugadores de cada lado que tengan ese número corren hacia el centro y tratan de "robar" la botella y correr de regreso a su fila.

Si lo consigue, anota dos puntos.

El otro trata de tocar lo antes de que llegue a su lado: si lo logra, un punto es para él.

Si uno de los dos, toca la botella, aunque no la tome, puede ser tocado y perder su punto.

Implementos

Una clava de gimnasia o una botella, o un palo con un trapo atado, etc.

62. PELOTA VENENOSA

Orientaciones:

Un equipo forma un círculo, el otro se agrupa adentro.



Ejecución:

Los de afuera lanzan la pelota tratando de tocar con ella a los de adentro.

Estos deben evitar ser tocados.

Cuando la pelota toca un jugador de adentro, éste sale del juego. Se juega en 2 tempos de dos minutos; se cuenta un punto para el equipo de adentro por cada jugador que, a los 2 minutos, no haya sido golpeado; los de adentro no pueden salir.

No se cuenta una pelota que haya tocado el suelo, o que golpee por encima de la cintura.

Variaciones

Jugar hasta que hayan sido eliminados todos los de adentro. Gana el equipo que resista más.

Vale solamente la pelota que rebota del suelo, no el tiro directo.

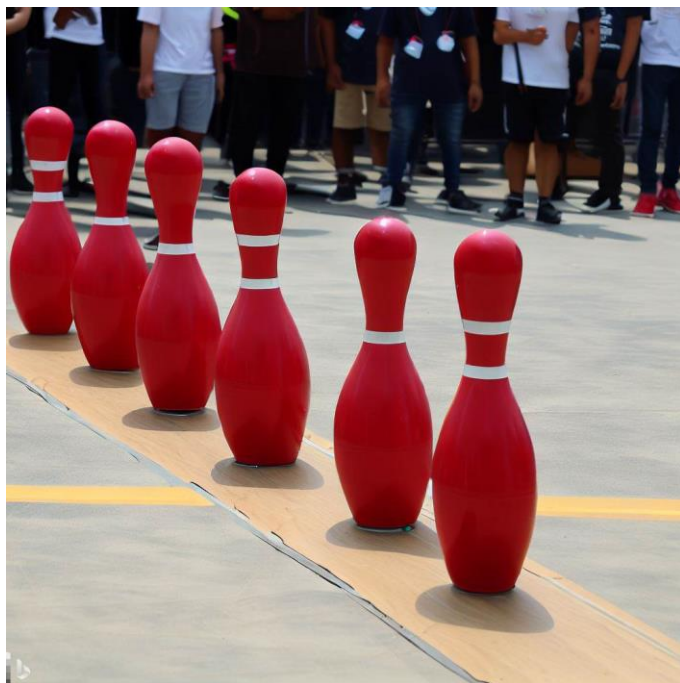
Implementos

Pelota de voleibol.

63. VOLTEAR LA CLAVA

Orientaciones:

Se hacen dos equipos de 6 a 8 jugadores que se colocan en columnas, detrás de una línea de partida común, con venida de antemano.



Ejecución:

Las 5 clavas (u 8) de cada equipo se colocan paradas a 3 metros de distancia, una de la otra y en una línea, de la partida hasta la llegada.

A la señal, el primer jugador de cada equipo corre tumbando las clavas o botellas que le corresponden: regresa y toca la mano del segundo que debe pararlas en su sitio (si una cae, debe volver a levantarla) y así sucesivamente.

Variaciones

Las 5, 6 y 8 clavas de cada equipo están juntas, dentro de un pequeño círculo, en la línea de llegada.

Implementos

5 clavas o botellas por equipo (el número correspondiente).

64. ROBAR LA CUERDA

Orientaciones:

Los jugadores alineados en ambos extremos del campo de juego. La cuerda en el suelo, en el centro del campo "a lo ancho".



Ejecución:

A la señal, los jugadores corren a apoderarse de la cuerda y sigue uno de los jugadores de mis arriba, hasta que todos pasen.

El jugador que se apodere de la cuerda debe tocar a su oponente.

Luego regresa a su fila y el director del equipo la coloca nuevamente en el centro.

65. FUTBOL DE BOTELLAS

Orientaciones:

Cada jugador posee pelota en los pies.



Ejecución:

Deben llevar la pelota haciendo "eses" entre las botellas: si una se cae, hay que detenerse y pararla.

Al llegar a la línea de llegada se toma la pelota y se corre con ella en la mano para dársela al segundo jugador y así sucesivamente.

Implementos

5 o 6 clavos o botellas por equipo, una pelota para cada equipo.

Los jugadores y las clavos como en el juego de voltear la clava

Variaciones

Ida y vuelta haciendo las "eses".

Hay que tumbar las botellas (con la pelota) a la ida y pararlas a la vuelta, etc.

66. PAREJAS BIEN "APAREJADAS"

Orientaciones:

Se forma un círculo estando por parejas atados de una de las manos.



Ejecución:

Una pareja corre igualmente atada de las manos por fuera del círculo.

Se ponen de acuerdo a quien va a tocar, y aquella pareja con las manos entrelazadas que toquen deberá correr por el lado contrario al que corre la primera pareja y deben llegar al espacio que dejaron, si no lo logran quedarán para hacer lo mismo que hizo la primera pareja: seguir tocando a las demás.

67. SIGUEME

Orientaciones:

Los jugadores de pie forman un círculo, fuera del cual queda un jugador.



Ejecución:

Este es el director(a) del juego, quien camina alrededor del círculo y toca a varios jugadores, diciendo: "Sígueme".

Cuando ha tocado a 6 o 7 jugadores, salta, brinca, galopa fuera del círculo, después de un momento puede gritar: "A casa", todos corren hacia sus lugares.

El que llegue primero pasa a ser el nuevo director.

68. SUELA CON SUELA

Orientaciones:

Un número impar de jugadores; se mueven por la cancha durante largo rato.



Ejecución:

Cuando el director (a) da la señal, deben sentarse en el suelo poniendo los pies "suela contra suela" con otra persona (del otro sexo).

Quien quede sin compañero (a) debe tratar de conseguir uno, si no, paga "penitencia".

Variaciones

Van saliendo los perdedores (un hombre y una mujer cada vez).

69. BOMBARDEO

Orientaciones:

Se forman dos equipos, cada uno en una mitad del campo.



Ejecución:

Cada equipo por separado va dando el turno a un jugador para que lance la bola y trata de tumbar las clavas.

Luego del lanzamiento, el jugador que estaba en turno debe recoger la pelota y dársela a su compañero, que tiene el próximo turno, (hasta que pasen todos o sean tumbadas todas las clavas).

Los equipos ponen las reglas del juego, posición de las clavas, distancia de lanzamiento, etc.

Variaciones

Retirar las clavas volteadas y después de cierto tiempo contar las restantes.

Declarar "perdida" o "fuera", cuando se toca la pelota con otra parte del cuerpo que no sean las manos.

Implementos

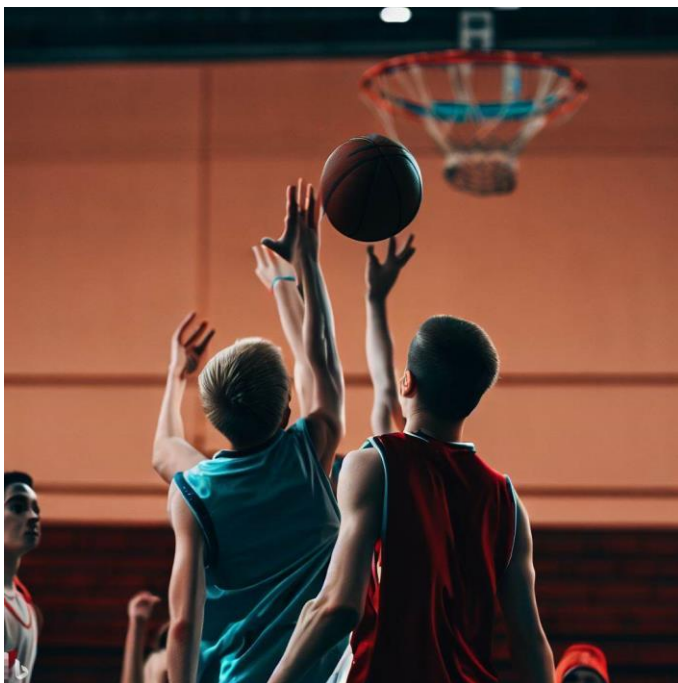
Una o más pelotas de voleibol: 10 o 15 clavas, (si se juega en tierra 10 o 15 botellas vacías) pero es algo peligroso.

Tantas pelotas como equipos.

70. CARRERA DE BASQUETBOL

Orientaciones:

Los jugadores se dividen en equipos y esos se colocan en columna o fila, detrás de la línea de partida que estará a unos 5 metros del tablero de básquetbol.



Ejecución:

La pelota es pasada por sobre la cabeza de cada jugador, de adelante para atrás de la fila.

El último la toma, corre hacia la cesta, lanza, y cuando logre encestar vuelve con la pelota hacia la fila, se coloca de primero y se repite la jugada hasta que todos lancen al cesto o canasta.

Variaciones

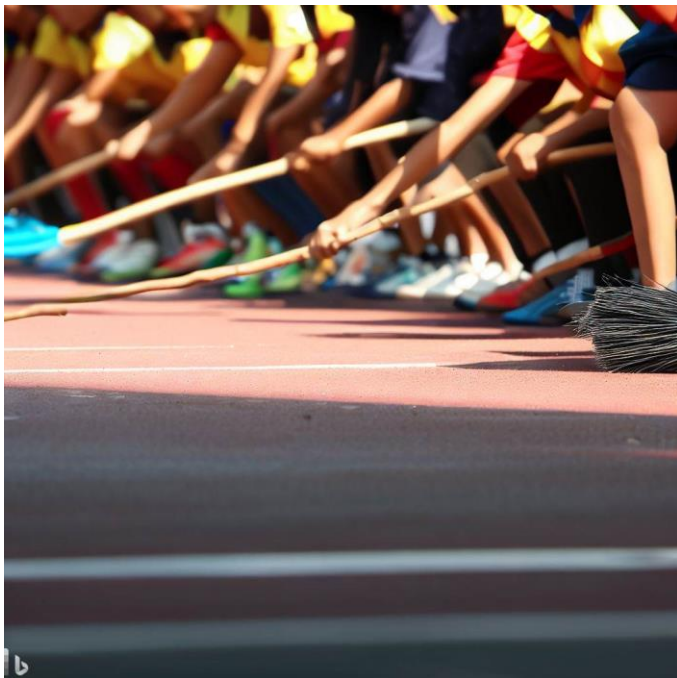
Igual que el anterior, pero cada jugador lanza una sola vez, se cuentan los puntos de cada equipo. Para principiantes: lo mismo que los anteriores, pero hasta que la pelota toque el arco de hierro.

Igual que los anteriores, pero al correr, hacer "dribbling" como en basquetbol. Rebotando la pelota en el suelo con una sola mano. Combinar este juego con el "túnel".

71. SALTAR EL PALO

Orientaciones:

Los equipos en fila, detrás de la línea de partida.



Ejecución:

El primero tiene un palo (0.75 a 1 metro).

A la señal corre hacia la línea de llegada (10 a 15 metros), la toca con el palo y regresa.

Al llegar a su columna, el jugador número 2 toma el otro extremo del palo y los 2 corren hacia el extremo de la fila, detrás de su grupo, llevando el palo cerca del suelo. Los jugadores de la columna deben saltar el palo.

Al llegar al fin (al último jugador); el número 2, toma el palo, corre hacia la línea de llegada, y repite la jugada con el número 3 y así sucesivamente.

Implementos

Un palo de escoba por grupo.

72. CARRERA DEL MADERO

Orientaciones:

Los equipos en fila, detrás de la línea de partida.



Ejecución:

El primero corre hacia la línea de llegada, apoya una punta del palo en el suelo, pone la frente apoyada en el extremo superior del palo y en esa posición, sin mover el palo, gira 7 veces alrededor del mismo (con la frente apoyada en él). Corre de vuelta, le da el palo al segundo y así sigue la carrera.

73. CARA A CARA

Orientaciones:

Formación de los jugadores en círculo formando parejas, colocándose uno frente al otro.



Ejecución:

En el centro del círculo está un jugador solo, quien grita: "Cara a cara": todos deben realizar esta acción.

Luego dice: "De espaldas": también deben todos hacerlo. De pronto puede gritar: "Todos a cambiar".

A este grito, todos los jugadores, incluyendo el del centro, buscan nueva pareja, quien quede sin ella, se coloca en el centro y le toca dar las, órdenes.

Este juego puede practicarse con un grupo de cualquier número, pero debe ser impar.

74. LA PRUEBA DE LOS PITILLOS

Orientaciones:

Los jugadores se dividen en parejas (hombre y mujer). A todos se les entrega sendos pitillos o pajas o cañas, las que se utilizan en los refrescos.



Ejecución:

Se destaca la primera pareja. La mujer, aspirando fuerte mente con el pitillo, paja o caña, trata de sostener un trocito de papel se da del tamaño de un papelillo de fumar, que el director (a) de juego le ha puesto en el extremo del pitillo, paja o caña.

Se le acerca entonces su compañero, coloca un pitillo contra el papel de la contrincante y trata, también por aspiración, de arrebatárselo. Se organiza entre ambos un duelo; éste termina cuando el papel se fija definitivamente en la paja o pitillo o caña, de uno de los jugadores.

Sigue actuando del mismo modo la pareja segunda y la tercera y así todas... Los vencedores de esta prueba se emparejan de nuevo y realizan una segunda ronda. Hasta que quede un vencedor.

75. PELOTA ENVENENADA (VARIANTE DE LA VENENOSA)

Orientaciones:

Un jugador toma la pelota. Los demás jugadores se distribuyen en el campo.



Ejecución:

Si golpea a un jugador con la pelota, ésta queda envenenada, el jugador pasa entonces a ayudarlo a la persecución de los demás compañeros, al tocarlos a todos, termina el juego. Puede prolongarse por largo tiempo.

El jugador debe pasar la bola a su (s) compañero (s) perseguidor (es).

Variantes

No se puede dar más de 3 pasos con la pelota sin botar la o tirarla al suelo o pasarla a un perseguidor.

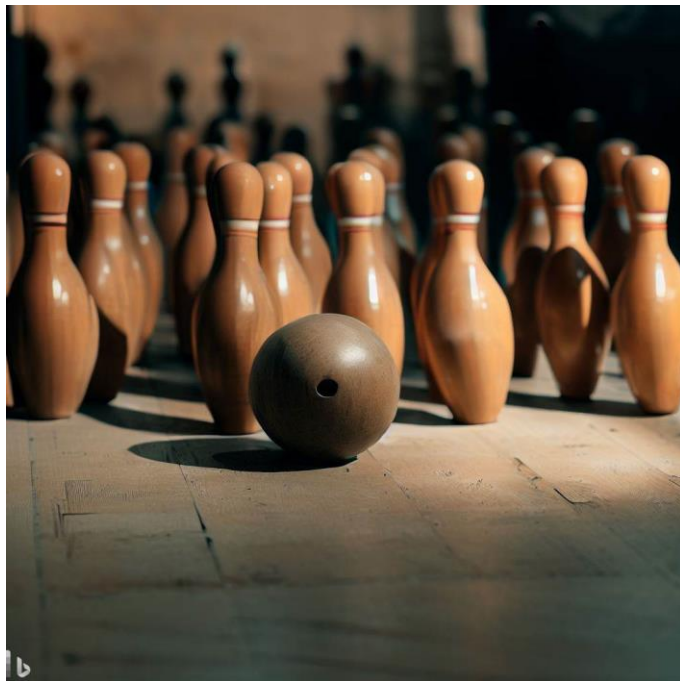
El que sale del campo, queda envenenado.

El que no ha sido tocado, puede darle con el pie a la pelota o cogerla en el aire; si toca a un perseguidor sin moverse de ese sitio, obtiene doble vida y tendrá entonces que tocarlo dos veces.

76. BOLOS A CIEGAS

Orientaciones:

Se colocan bolos o bolillos en la formación que se quiera.



Ejecución:

Desde lejos se intenta tumbarlos con una bola o con un cilindro de madera.

Es interesante vendarle los ojos a quien va a jugar.

Luego de dejarle ver la posición. Otros, luego de vendar al jugador le hacen dar una vuelta, para despistarlo.

Gana el que tumbe más boliches.

77. VARIANTE DE TRENES CIEGOS

Orientaciones:

Los trenes están formados por jugadores en fila india, que se vendan bien los ojos y apoyan las manos en los hombros del que están adelante.



Ejecución:

Sólo el maquinista, que es el último de cada tren, no está vendado. Señala el sitio de la estación final y gana el tren que llegue primero.

El maquinista dirige el tren presionando el hombro izquierdo o derecho del que tiene delante, con la mano, y éste transmite lo mismo a los demás.

El juego es en silencio; si alguno habla, el tren debe volver al sitio de partida y comenzar de nuevo.

78. A CORRER MIENTRAS PASA LA BOLA

Orientaciones:

Se hacen 2 bandos y se forman en 2 ruedas concéntricas.



Ejecución:

Uno de los jugadores del círculo interno tiene una pelota.

Cuando el director da la señal comienza a pasar la bola, uno a uno, rápidamente.

Al dar la señal el director, es decir cuando comienza a mover la pelota, uno de los del círculo exterior corre por fuera de la rueda: al terminar su vuelta sale otro corredor y así hasta que todos dan la vuelta.

En ese momento se suspende el juego y se cambian los papales.

Los de afuera vienen a la rueda a pasarse la pelota y los otros a correr.

Ganará el equipo que ha sido capaz de dar más vueltas a la pelota en la rueda, mientras los otros corren.

79. CARRERA DEL ABANICO

Orientaciones:

Los jugadores se colocarán, en fila, detrás de la línea de partida.



Ejecución:

A 5 metros se marca una línea de llegada.

Cada equipo tiene una pelota y una raqueta.

A la señal de iniciar, el primer jugador de cada equipo sopla la pelota abanicando, hasta que llegue a la segunda línea.

No se puede tocar la pelota en ninguna forma.

Al llegar a la línea final, toma la pelota y vuelve corriendo, la coloca en la línea de partida y da la raqueta al segundo corredor de su equipo, que repite la acción, hasta que todos uno por uno, han pasado la línea de salida.

El equipo que lo haga primero es el ganador.

Variación

Dos libros formarán los postes del "gol" para cada grupo.

Implementos

En lugar de paleta o raqueta de ping pong, un abanico, cartón o periódico doblado, una pelotica de papel puede servir de pelota, tiza.

80. QUE NO SE CAIGA EL PALO

Orientaciones:

Los jugadores se colocan en círculo.



Ejecución:

Se numeran: 1, 2, 3, etc.

Un jugador se coloca en el centro, poniendo un palo y lo sostiene verticalmente con el dedo índice.

De repente grita un número y suelta el palo.

El jugador de ese número salta rápidamente y agarra el palo antes de que caiga, si lo consigue, vuelve a su lugar, pero si alcanza a caer el palo al suelo, se queda en el centro sosteniendo el palo, y el otro va a ocupar su sitio y su número.

El que pierde 3 veces, debe pagar penitencia.

81. CINCHADA

Orientaciones:

Se traza una línea en el piso, perpendicular a la cuerda; se ata un pañuelo en el centro de la cuerda, quedando sobre la línea.



Ejecución:

Cada equipo toma la cuerda de su lado.

A la señal, tiran.

Al pasar cierto tiempo (30 segundos o más) la posición del pañuelo indica el ganador.



PARTE V
EVENTOS LÚDICOS PARA TODO EL DIA



EVENTOS PARA TODO EL DIA

Sirven a los educadores en momentos de apuro ya que vi ven recargados en sus labores académicas, sin tiempo para elaborar un programa de esta índole. Hay sin número de posibilidades para realizar tales actividades: un fin de semana, un día de campamento, un aniversario del colegio, una fiesta patria, semanas culturales, etc.

Los eventos de que consta se planearán de acuerdo a:

- El material y equipo con que se cuente.
- El espacio y lugares en que se realizará.
- El tiempo disponible.
- El tiempo y cantidad de participantes.

REGLAS GENERALES

Organización de equipos e inscripción previa:

- Se forman equipos y se inscriben.
- Se inscriben individuos, se designan capitanes que se reúnen y combinan a los inscritos para formar equipos bien equilibrados.
- También puede ser que los capitanes elijen equipos, tratando de que queden parejos y se sortea qué equipo le toca a cada capitán.

JURADO O JUECES

- Deben asignarse de antemano.
- Deben gozar de la simpatía de la mayoría del grupo.
- No deben participar en las competencias.

EVENTOS

(A manera de ejemplo, o guía).

Lo importante de esta actividad es que hay juegos para todos y se acumulan los puntajes. Se ha experimentado la siguiente combinación:

Para adultos:

Sociales: Ping-pong, domino, damas, mikado o parqués.

Culturales: Pruebas de inteligencia, pruebas de observación, de memorización, de percepción, etc.

Deportivos: Voleibol, tire al cesto de basquetbol.

Misceláneas: Coser el botón, remiendo, beber el refresco, cantos, teatro, etc.

Para niños:

Carreras y relevos varios, juegos al aire libre.

OTRAS RECOMENDACIONES

- Cada jugador podrá participar en no más de 2 eventos, uno individual y uno en equipo, además de las pruebas en que pueden participar todos y están señaladas así: "todo el equipo"
- En cuanto al puntaje: será campeón el equipo que acumule más puntaje de sus participantes. Es recomendable dar puntos a todos (para estimular la participación), Por eso damos el siguiente puntaje para 3 equipos.

Eventos individuales:

Ganador: 5 puntos

Segundo: 3 puntos

Ultimo: 1 punto

Pruebas de equipo:

Ganador: 8 puntos

Segundo: 5 puntos

Ultimo: 3 puntos

REGLAMENTO DEL EVENTO

Ping-Pong: 2 jugadores por equipo, partido a 15 puntos (cambiar de lado a los 8) por eliminación.

LA "GYMKHANA"

(Para otra ocasión)

Es una larga serie de carreras que se hacen en relevos.

Un corredor hace su parte cuando su compañero terminó. La combinación de eventos depende del tiempo, edades o sexos. En grupos mixtos se recomienda que haya pruebas especiales para cada categoría de participantes, se agrupan en equipos. Las reglas generales son las mismas que para el día de "encuentros deportivos".

La idea de la Gymkhana" se puede aplicar a todo tipo de actividades. Por ejemplo:

"GYMKHANA" DE CAMPAMENTO

Cada equipo dividido en grupos. El primer grupo de cada equipo arma una tienda de campaña; cuando termina, el segundo grupo junta la leña y enciende la fogata; el tercero fríe los huevos; el cuarto trae agua para apagar el fuego; el quinto desarmar la tienda de campaña, etc.



PARTE VI
JUEGO DE REVELO, TIÑAS, EN MASA



JUEGO DE REVELO, TIÑAS, EN MASA

La finalidad y aplicación de estos juegos además de lo dicho en la introducción general, tiene por objeto:

- Prevenir la fatiga resultante de tipos “formales” de educación.
- Favorecer la auto- expresión.
- Permitir el desahogo de tensión nerviosa y relajamiento psíquico.
- Posibilitar el desarrollo de:
- Fuerza – resistencia.
- Coordinación motora.
- Sentido de equilibrio.

Todo esto en un clima de espontaneidad y alegría para contribuir a la salud a la salud físico- mental de las personas.

82. RELEVO DEL CANGURO (DOBLE CANGURO)

Orientaciones:

Se trata de guardar el equilibrio al correr con un obstáculo entre las piernas, más exactamente las rodillas.



Ejecución:

Se dividen el grupo de participantes en dos filas con igual número de jugadores. Estos harán un túnel con las piernas bien abiertas (como en el simple Canguro).

El jugador que encabeza la fila lanza la pelota por el túnel hasta el último jugador; éste la recoge, se la coloca entre las rodillas y trata de imitar el brinco del canguro; en esta forma, lo más rápido que sea posible, llega a la cabeza de la fila: él mismo vuelve a lanzar la pelota por el túnel, hasta llegar al último lugar, el jugador que está en ese sitio repite de nuevo los pasos anteriores y así todos los demás

La otra fila de jugadores, debe estar haciendo lo mismo. El equipo perdedor, debe realizar un juego de "penitencia".

83. CARRERA DEL MARQUÉS

Orientaciones:

Los jugadores se distribuyen en parejas (hombres y mujeres).



Ejecución:

A la señal, un miembro de la primera pareja de cada equipo coloca dos papeles en el suelo y sobre ellos paso la otra pareja.

Esta debe hacer lo siguiente: la mujer levanta los pies y su compañero mover los papeles hacia adelante, hasta llegar a la línea señalada con anterioridad, allí se cambia de "rol".

Quien camina sobre papeles no puede tocar el suelo. Se debe tener a mano papeles extras para ir reponiendo los rotos.

Variaciones

Los jugadores corren de a uno, saltando y adelantando sus propios papeles de periódico y sin pisar el suelo.

Implementos

2 hojas de papel por equipo (periódicos, etc.).

84. RELEVO DEL PAÑUELO

Orientaciones:

Se hace un círculo, se numeran.



Ejecución:

Se da un pañuelo al número par y al impar, corren cada uno por su lado y cuando llegan a su sitio entregan el pañuelo par a los números pares y el pañuelo impar a los compañeros con números impares; gana quien termine primero, con los otros se realiza un juego de "penitencia".

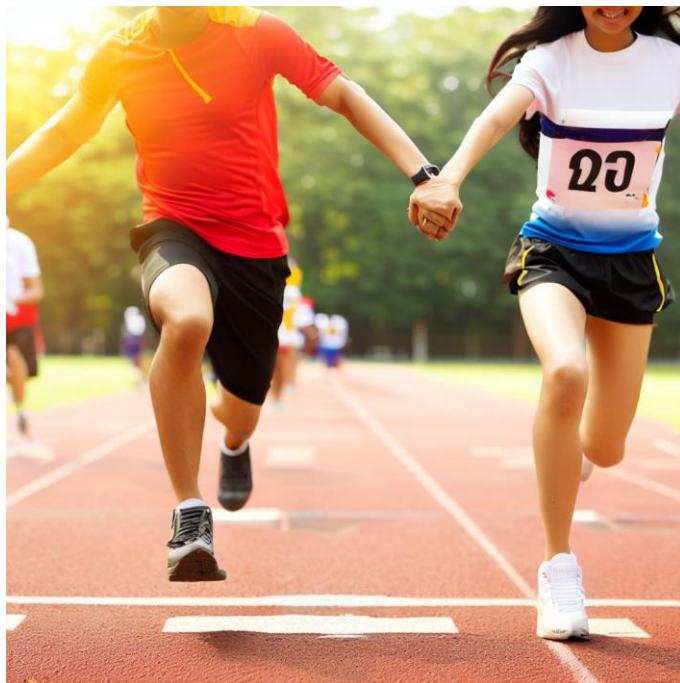
Implementos

Pañuelos, cuerda gruesa

85. CARRERA DE LA SILLA

Orientaciones:

Los equipos, por parejas, se colocan en columna o fila detrás de la línea de partida.



Ejecución:

Cada pareja corre tomada de la mano; el hombre lleva una silla cerrada y al llegar a la línea de meta, señalada anteriormente, abre la silla; la dama se sienta, y se pone de pie; el hombre cierra la silla.

Se toman de la mano y corren a la línea de partida. Le dan la silla a la segunda pareja y así sucesivamente hasta que todos hayan repetido las mismas acciones.

Es necesario hacer todos los movimientos sin equivocarse.

El equipo que termine de último, debe hacer un juego de "penitencia".

Implementos

2 sillas plegables

86. EL TUNEL DE RELEVO

Orientaciones:

Los jugadores se dividen en equipos iguales, depende la cantidad de jugadores que haya.



Ejecución:

Se colocan detrás de la línea de partida con las piernas separadas; de esta forma se hace el "túnel"; a 10 a 20 metros de distancia, al frente se marca la línea de llegada.

El primer jugador de cada equipo tiene una pelota.

Dada la señal de comienzo el primer jugador empuja o lanza la pelota hacia atrás, la cual irá pasando por el "túnel".

El último la agarra y corre hasta la línea de llegada, regresa al primer puesto y lanza nuevamente la pelota por el "túnel".

Vence el equipo cuyo último jugador sea el primero en regresar a la cabeza del "túnel".

Implementos

Pelotas, bolas o talones.

87. EL CIENPIES

Orientaciones:

Los integrantes de cada equipo se montan en un palo o cuerda, imitando los caballos.



Ejecución:

A la señal corren sin perder su posición, van hasta la línea de llegada y vuelven a la de partida, se toma el tiempo.

Los últimos en llegar según el tiempo determinado, juegan nuevamente a "penitencias".

Implementos

1 palo largo o cuerda por cada equipo.

88. ESCONDER LA CORREA

Orientaciones:

El jugador agarra una correa y los demás se retiran, mientras la esconde.



Ejecución:

Luego grita: "ya está" y regresan todos a buscarla.

El dirigente del juego dice: "rio, frio", cuando se alejan; "tibio, tibio" cuando se van acercando: "callen te, caliente" cuando están muy cerca; "se queman" cuando casi la agarran.

Quien la encuentre, grita: "Fuego, fuego" y persigue a los demás jugadores con la correa hasta que ellos lleguen al sitio de seguridad o refugio, previstos con anterioridad.

Quien encontró la correa, la esconde para el juego siguiente.

89. MIENTRAS REBOTA LA PELOTA

Orientaciones:

Los jugadores se hacen en círculo, a unos 2 metros de distancia uno del otro.



Ejecución:

Uno de ellos agarra una pelota y pasa al centro; la tira fuertemente contra el suelo, para que rebote alto y dice: "para fulano" (dice el nombre de uno de los jugadores).

El jugador nombrado sale corriendo para evitar que el otro le dé un pelotazo y salir del juego.

Si recoge bien la pelota, pasa al centro mientras el otro ocupa su lugar en la rueda.

La tira nuevamente, bien fuerte y dice: "Para fulano", quien quede sin eliminar, gana los aplausos de los compañeros.

90. CARRERA CON TRES PIERNAS

Orientaciones:

Cada grupo se forma con 3 jugadores.



Ejecución:

El del medio se coloca en dirección opuesta a los otros dos y amarra su pierna izquierda a la izquierda de su compañero; y la derecha a la derecha del otro.

Al dar la señal por el director del juego, todos los jugadores, en grupos de 3, corren así amarrados, la distancia que se ha fijado y regresa al sitio de donde salieron.

Los que se quedan de último, juegan a "penitencias".

Implementos

Cuerdas para amarrarse las piernas.

91. RIÑA DE GALLOS

Orientaciones:

Este juego es propio para varones o niñas pequeñas.



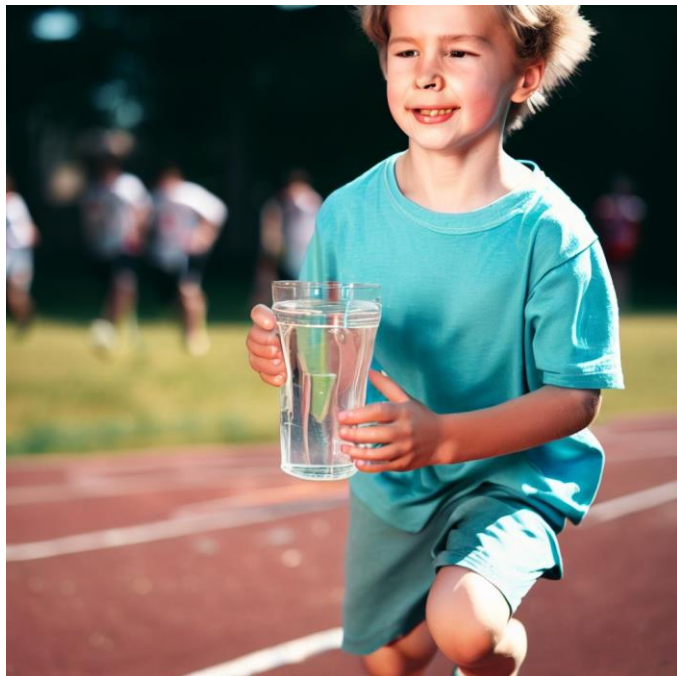
Ejecución:

Dos jugadores, con los brazos cruzados y saltan en un solo pie, deben tratar de empujar al otro con el hombro y hacerle pisar tierra, con el pie que deberá estar en el aire.

92. CARRERAS DIFICILES

Orientaciones:

Se pueden hacer carreras de relevos con algunas dificultades.



Ejecución:

Con un vaso lleno de agua; si se cae una gota, debe llenarlo de nuevo.

Correr en patasola o en pata de gallo o con una sola pierna.

Los de turno esperan sentados hasta que llegue el compañero y deben ponerse de pie sin apoyar las manos.

En reverso, es decir corriendo hacia atrás; si se caen, deben comenzar de nuevo las carreras.

Con escaleras: en el centro se coloca una escalera

y cada uno debe tocar todos los barrotes.

Con velas encendidas: si se apaga la vela, debe regresar a prenderla en el sitio de salida.

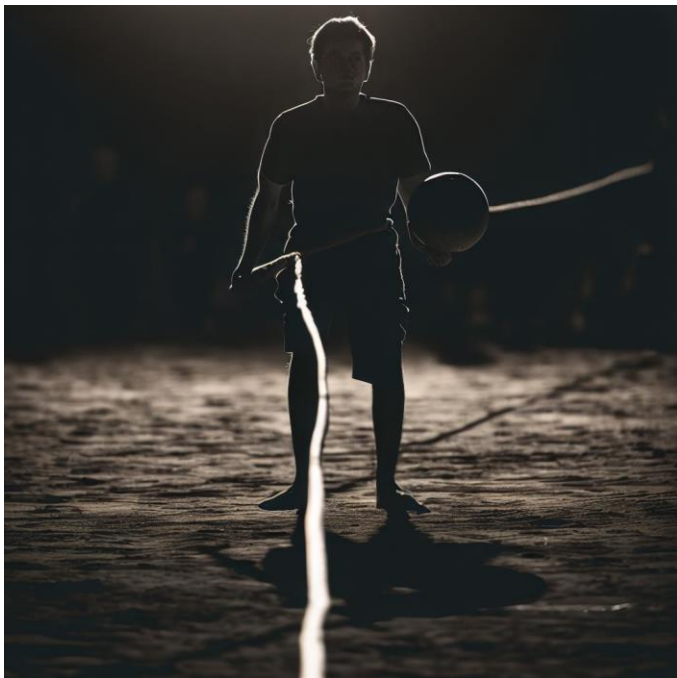
Implementos

Los necesarios para cada ocasión.

93. EL RECOGEDOR

Orientaciones:

Colóquese al grupo formando un círculo, de cara al centro de éste.



Ejecución:

Un jugador, situado en el centro, tiene una larga cuerda con una pelota atada a un extremo.

Al darse la señal, se hace rodar la cuerda en torno al círculo, obligando a los que lo forman a saltar sobre ella.

El que es atrapado por la cuerda cambia de lugar con el jugador del centro.

Puede hacerse el juego más difícil colocando a los participantes:

1) de espaldas al centro

2) agachados.

94. BLANCO Y NEGRO

Orientaciones:

Los jugadores divididos en dos equipos: el "blanco" y el "negro" (pueden varias los colores).



Ejecución:

Observan detenidamente la forma de lanzar la tablilla al aire por el director del juego.

La tablilla debe estar pintada a cada lado con los colores indicados.

El lado que caiga hacia arriba determina que el equipo de ese color debe correr y hacer prisioneros (tocándolos) a los del otro color.

Se marcarán refugios o zonas de seguridad donde los jugadores no puedan ser "tocados".

Se repite el juego hasta que un equipo sea el

ganador, éste debe indicar al perdedor el juego de "penitencia" que le tocará hacer.

Variantes

Los "prisioneros" pasan a engrosar el equipo contrario.

Implementos

La tablilla pintada diferente a cada lado, con el color indicado; de 0.15 x 0.05 cms.



PARTE VII
JUEGOS DE INICIACION A LA EDUCACION FISICA



JUEGOS DE INICIACION A LA EDUCACION FISICA

95. DOS OBJETOS CIRCULANTES

Orientaciones:

Se divide el grupo de jugadores en dos equipos, señalando bien quiénes son de uno y quiénes son de otro.



Ejecución:

Se hacen circular dos objetos (o balones) al mismo tiempo, pero en sentido inverso, pasando de mano en mano por todos los jugadores, los cuales deben formar un gran círculo.

Cuando los objetos circulantes llegan al punto donde se unen los dos equipos, deben entrecruzarse.

Un jugador debe recibir los dos objetos sin dejarlos caer, lanzarlos oportunamente en sentido inverso. Al equipo ganador se le dan puntos.

El perdedor debe hacer un juego de "penitencia".

Implementos

Dos objetos o balones; un pito para dar la señal.

96. VIGILAR EL VECINO

Orientaciones:

Se trata de educar los reflejos. Los jugadores forman un círculo; cada uno debe estar en sus respectivas sillas, se dividen en dos equipos.



Ejecución:

El director(a) del juego, dirige o lanza la pelota a cualquiera de los participantes.

Este la recibe rápidamente sin dejarla caer los compañeros que están a su izquierda derecha respectivamente, deben alzar la mano que está más cerca al jugador sin equivocarse, enmarcando a que recibió la pelota de tal manera que un jugador alza la mano derecha y el otro la izquierda

Los equipos deben variar de vez en cuando de sitio para fomentar el interés, evitar las rivalidades y la competencia malsana

Implementos

Sillas, una pelota, un pito para dar la señal.

97. CORTAR LA MASA

Orientaciones:

Se forma un círculo con los participantes, todos cogidos de las manos.



Ejecución:

El director (a) del juego, inicia comando la unión de dos manos entrelazadas; desde ese momento, los jugadores que han sido desunidos, danzan rítmicamente, pero con rapidez en sentido inverso por fuera del círculo; dan la vuelta al círculo y el jugador que llegue primero, grita: "torta de maíz, ya estoy aquí".

Este jugador romperá otras dos manos entrelazadas, en cualquier parte del círculo y éstos inician nuevamente la danza rítmica; y así sucesivamente.

Variantes

La danza se puede hacer con música.

Implementos

Un pite para indicar la salida de los jugadores.

98. LAVARSE LA CARA

Orientaciones:

Se trata de autodomínio en los movimientos. Se divide el grupo en dos equipos formando cada uno una ronda o círculo cerrado.



Ejecución:

De cada equipo sale un jugador (los que encabezan la ronda).

Estos deben hacer los ademanes de "avance la cara", desde sus puestos respectivos, luego deben "secarse la cara" con una "toalla" imaginaria, haciendo los ademanes de "abrirla" y "cerrarla" y luego "entregarla" al compañero: después hacer, el recorrido de la ronda con gran rapidez, regresar a sus puestos respectivos: así harán todos los jugadores.

Se anotan puntos a los equipos dependiendo de la habilidad de cada jugador.

99. EL CANGURO SALTARIN

Orientaciones:

Se deben formar dos equipos en igual número de participantes, tratando de hacer un túnel con las piernas bien abiertas de todos los jugadores, dejando una distancia adecuada.



Ejecución:

Los jugadores que encabezan las filas respectivas, deben lanzar los balones por encima de sus cabezas, pasando de mano en mano por cada jugador, deben evitar caer los balones porque esto no deja avanzar el juego.

El último jugador debe devolver la pelota por el túnel formado con las piernas de todos los jugadores; el primero agarra nuevamente la bola y sale con ella entre las piernas, hasta ocupar el último lugar; la fila corre un puesto adelante; así todos los jugadores.

Implementos

Dos pelotas (balones), un pito para dar la señal.

100. TRENES CIEGOS

Orientaciones:

Se forman varias filas de 5 a 6 personas, de acuerdo al número de participantes.



Ejecución:

Se vendan los ojos al primero de cada fila, con un pañuelo; el segundo debe colocar sus manos encima del primero y los restantes en la cintura; al dar la señal deben marchar hacia la meta señalada con anterioridad sin correr guardando el equilibrio ante los obstáculos que encuentren en el camino.

Lo interesante es el diálogo que se sigue sobre la actitud de dejarse guiar por un ciego.

101. CARRERA DEL HUEVO POR EQUIPOS

Orientaciones:

Se forman subgrupos haciendo figuras: cuadros, líneas o filas, círculos, según lo convenido por todos.



Ejecución:

Se marcan líneas de partida y de llegada. El primer jugador de cada cuadro (o línea, fila o círculo), pone el huevo en la cuchara y sostiene la cuchara con la boca; corre o camina aceleradamente hasta la llegada y regresa a la línea de partida. El segundo de su equipo hace lo mismo.

Durante el ejercicio no se debe tocar la cuchara ni el huevo; si ésta se cae, debe ponerse otra vez en la cuchara (el huevo debe ser duro), pero en esta forma se atrasa el juego.

Lo importante es guardar el equilibrio.

Implementos

Una cuchara por jugador, un huevo duro, por equipo.

102. LA CONQUISTA DE LA BANDERA

Orientaciones:

Se coloca una bandera en un sitio cubierto de piedras, hojas secas, papeles, ramas, etc.



Ejecución:

Cerca de este lugar se deja un centinela, a quien se le vendan los ojos. Los demás jugadores se retiran a unos 20 metros, y al dar la orden el director (a) del juego, se viene caminando muy sigilosamente, con los brazos extendidos horizontalmente, erguido el cuerpo, a conquistar la bandera.

Cuando el centinela escucha un ruido, grita, o pita, y señala con el dedo el sitio donde se produjo el ruido; si allí hay un jugador queda eliminado del juego.

Con todos los eliminados se realiza un juego de "penitencia".

103. EL ENCUENTRO

Orientaciones:

Varios jugadores se sientan en círculo, pero un poco separados.



Ejecución:

Dos jugadores vecinos cogen cada uno un objeto.

Otro jugador, sin ver, ordena que se comience el juego. Cada objeto pasa de mano en mano, pero en dirección opuesta.

De repente se ordena que se devuelvan los objetos en dirección contraria (por medio de un silbo o una palmada).

Se deja el juego cuando alguno queda con los dos objetos; se le obliga a penitencia o se elimina del juego.

Se comienza de nuevo, tratando de llevar el ritmo con los brazos al circular los objetivos.

104. LA CARRERA DE GLOBOS

Orientaciones:

Dos equipos en fila frente a frente. Cada jugador tiene un globo.



Ejecución:

A la señal del director, los dos primeros jugadores deben inflar los globos y luego sentarse en ellos hasta reventarlos.

Sólo cuando los ha reventado siguen los siguientes, realizando la misma operación.

Gana la fila que primero termine.

105. LA VELA

Orientaciones:

Se dividen los jugadores en parejas. Una persona debe tener la vela encendida y otra no.



Ejecución:

Cada pareja se coloca frente a frente hincando solo una rodilla en tierra y mantener la otra pierna suspendida en el aire.

En esta posición los que tiene la vela apagada deben tratar de encenderlos con la que tiene el compañero respectivo.

106. DESPERTÓ LA FIERA

Orientaciones:

Un jugador que es la "fiera", se coloca en el centro y con la mano se tapa los ojos. A unos 10 metros de distancia se pinta una raya a la izquierda y otra a la derecha.



Ejecución:

Los jugadores van bailando alrededor de la "fiera dormida". De repente el director (a) del juego grita: "Despertó la fiera" y todos los jugadores corren a situarse detrás de una línea Mientras la "fiera" los persigue.

Si la "fiera" alcanza a alguno, éste será la "fiera" para el siguiente juego.

107. LUCHAS INDIAS

Orientaciones:

Dos jugadores frente a frente, con los cuerpos bien cerca y los brazos tendidos a los lados.



Ejecución:

Empujan con sus manos las de los contrarios hasta hacerles mover uno de los pies.

Lo importante es guardar el equilibrio y resistir la tensión que hacen los compañeros.

Variaciones

Los jugadores se toman de las manos derechas (como saludando) y se paran con los pies derechos tocándose: los pies izquierdos apoyados bien atrás.

Hay que obligar al otro a mover el pie izquierdo, tirando y empujando su mano derecha en todos los lados (o sea en todas las direcciones)

108. SALTOS

Orientaciones:

Para el salto alto se colocan 2 soportes y una cuerda o una varita fina que se pueda caer al menor movimiento y que no vaya a causar daño a los jugadores.



Ejecución:

Poco a poco se puede levantar la marca, por las muescas que tienen los soportes y donde puede anotarse la altura desde el suelo.

Para el salto largo debe pintarse una raya que cada jugador debe pisar. Si pisa atrás de la raya en el momento del salto, perderá unos centímetros, si pica delante de la raya, el salto no es válido; comete una falta.

Cada jugador tiene derecho a 3 saltos y se medirá el salto mejor realizado. Para esto es necesario

medir muy bien los pasos de la distancia, correr muchísimo e impulsarse fuerte. Pero también se puede saltar a pie junto, sin impulso.

El salto triple es parecido al salto largo; sobre la línea marcada se impulsa con una pierna y cae sobre el mismo pie; da el segundo salto, con la otra y el tercero con las dos a la vez. Son 3 saltos sucesivos, en serie, sin demora.

109. EL SOMBRERITO

Orientaciones:

Se colocan frente a frente los jugadores, divididos en 2 equipos a unos 10 metros de distancia. Se numeran los jugadores y deben quedar uno frente a otro.



Ejecución:

El director dice un número y los correspondientes de cada equipo salen a coger un sombrero colocado en el centro, sobre el suelo.

Los jugadores deben llevar el sombrero arrastrándolo, con un palo, hasta pasar una línea que se ha trazado en el suelo para su propio equipo.

Sólo se puede mover el sombrero arrastrado; debe cuidarse de que el compañero no le toque ninguna parte de su cuerpo. Si llegare a suceder, debe

soltar el sombrero inmediatamente. Gana puntos el equipo cuyos jugadores hayan cumplido todas las reglas del juego. Cada vez se llama a diversos números, hasta que todos pasan a recoger el sombrero.

El jugador que tiene el sombrero puede tocar a su rival. Al llegar a la línea demarcada donde debe arrastrar el sombrero lo devuelve al centro y salen otros dos jugadores



PARTE VIII
JUEGOS DE PENITENCIA



JUEGOS DE PENITENCIA

INTRODUCCION

Esta variedad de juego nos ayuda a romper la monotonía de las mismas penitencias tal vez en momentos poco oportunos. Hay que tratar de enfocarla como variantes de los juegos y no como "castigo" propiamente. En el campo hay que tener sumo cuidado porque ellos son muy susceptibles ya que nosotros les hemos desvalorizado tanto y con frecuencia decimos "el pobre campesino"; por otra parte, se sienten atacados por los de la ciudad, así que difícilmente aceptan una "penitencia"; son muy tímidos; por eso es necesario darle un enfoque de continuación de los juegos realizados.

110. LA ELECTRICIDAD

Orientaciones:

Sirve para una persona que debe cumplir penitencia. Se le ruega que salga. Al resto se le informa; debemos guardar profundo silencio en el juego.



Ejecución:

A uno de los participantes se le determina como el "poseedor de electricidad". Cuando el que debe penitencia, toque la cabeza del señalado, todos gritaremos fuerte. Al entrar se le dice: "uno de los presentes tiene electricidad, y debes concentrarte bien al ir tocando la cabeza de los participantes para poder darte cuenta de quién es, y avisar tan pronto la encuentre".

Se procede al juego.

111. FRENTE AL PAPEL

Orientaciones:

Cada uno de los jugadores escribe una frase corta en un papel.



Ejecución:

Un jugador le dice: "piensa que tu frente es de papel y esto es lo que llevas escrito".

El "castigado" va pasando frente a cada jugador y le pregunta: "¿qué llevo escrito en mi mente?".

Y el jugador lee lo que escribieron todos.

112. EL ZOOLOGICO

Orientaciones:

El "castigado" va pasando delante de cada jugador y le pregunta cuál es el animal favorito.



Ejecución:

Tan pronto tendrá la respuesta, debe imitar en ninguna forma al animal que él ha nombrado.

Cada jugador debe dar un animal diferente.

113. LAS TRES RESPUESTAS

Orientaciones:

Sale el "castigado". Los que quedan preparan 3 preguntas.



Ejecución:

Al regresar el "penado" se le pide que responda a la primera pregunta, luego a la segunda y a la tercera.

Después se le dicen públicamente y él repite la respuesta.

114. EL ABOGADO

Orientaciones:

Se le pide al "castigado" que hable como defensor de una causa, que se busque entre los jugadores.



Ejecución:

Por ejemplo, que defienda al gato que se comió la salchicha, a la señora que se subió al tren sin tiquete, a fulano que rompió el florero, etc.

115. ADIVINE QUIEN ES

Orientaciones:

El "castigado", estando vendado, debe adivinar quién le tocó la punta de la nariz con un dedo (el mismo que lo venda le toca varias veces la nariz).



Ejecución:

También se le puede decir que al tacto puede adivinar, entonces estirará los brazos a coger a la persona y quien le ha tocado es el que lo vendó y está detrás de él.

116. EL ARCA DE NOE

Orientaciones:

El "castigado" sale de la sala.



Ejecución:

Cuando regresa encuentra sentado en medio a "Noé", quien le dice, después de hacerlo arrodillar: "cuál de los animales del Arca desea usted ver?". El de la penitencia dice el nombre de un animal. Noé saca entonces un espejo y se lo pone, y se le dice "mira tú retrato".

117. APAGAR LA VELA

Orientaciones:

Dos jugadores toman en la mano derecha una vela encendida.



Ejecución:

Con la mano izquierda cada uno se agarra el pie del mismo lado.

Se trata de apagarle al otro la vela, sin dejarse apagar la propia y sin soltarse el pie.

Se puede jugar de pie o de rodillas, pero en una sola rodilla.

118. QUITEME EL PAÑUELO

Orientaciones:

Es un juego similar al anterior, pero en cambio de la vela encendida.



Ejecución:

Se amarra un pañuelo a la cabeza de cada jugador. Gana el que pueda quitar el pañuelo al contendor.

119. DOMINIO DE LA RISA

Orientaciones:

Dos jugadores en el centro.



Ejecución:

Se saludan muy seriamente así: "Tomás te saludo", dice uno y el otro responde: "Te saludo Tomás".

El primero que se equivoque, o sonría, debe pagar penitencia nuevamente.

120. POBRE GATICO

Orientaciones:

Un jugador hace de gatico y los demás permanecen sentados en el círculo.



Ejecución:

El gatico se hace frente a cualquier jugador, se acurruca, hace monerías y maúlla 3 veces: miau, miau, miau... El otro debe acariciarlo diciendo, cada vez: "Sobre gatico", pero muy seriamente: si no puede resistirse a reír, paga penitencia y pasa a hacer de gatico.

121. LA ORQUESTA

Orientaciones:

Los jugadores de pie, forman un círculo; cada uno tiene un pañuelo agarrado por una punta.



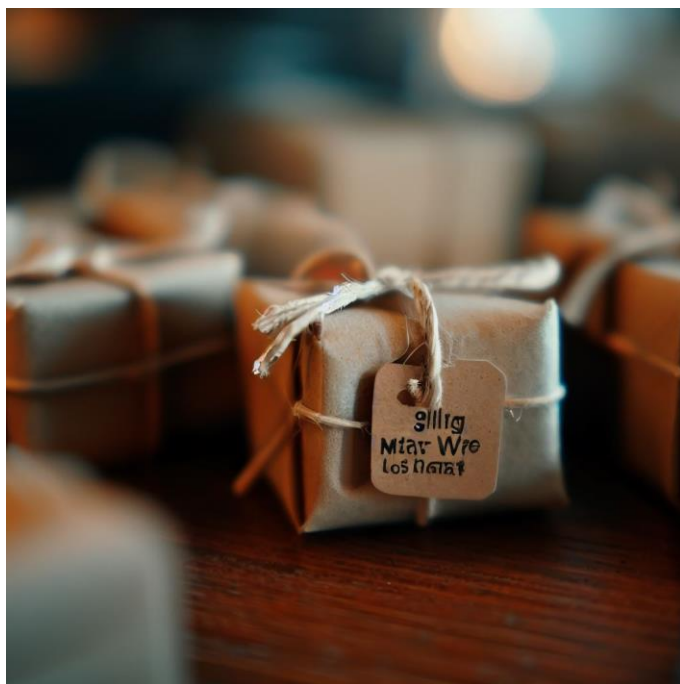
Ejecución:

El director del juego agarrará una de las otras puntas de cada pañuelo. Cada vez que este toque con la otra mano una de los pañuelos, el que lo sostiene tendrá que cantar una canción diferente. Quien no lo haga así pagará penitencia nuevamente.

122. REGALO Y PENITENCIA

Orientaciones:

Se ponen regalos pequeños, envueltos. Para poder quedar se con el mismo, debe de antemano cumplir con el trabajo que se ha escrito entre cada regalo.



Ejecución:

En un mismo paquete puede ponerse varios, separados por sus envolturas respectivas y con sus penitencias.

El paquete grande va pasando al son de una música o durante el tiempo que quiera el que dirige. Cuando se dé una señal o "pare la música", el que tiene el paquete lo desenvuelve, cumple penitencia y se queda con el regalo.

El juego comienza de nuevo.

123. ESTA ES MI NARIZ

Orientaciones:

El director del juego ha de proceder con rapidez.



Ejecución:

Cada vez que éste señale una parte de su cuerpo o vestido, dice el nombre de otra, los jugadores deben señalar la que él dice y decir la que él señala, por ejemplo: "esta es mi oreja" tocando la nariz.

Los jugadores deben agarrarse la oreja y decir "esta es mi nariz".

Los que se equivoquen van saliendo del juego.

124. EQUILIBRIO

Orientaciones:

Coger un palo con la mano y colocar en la punta un objeto de difícil equilibrio.



Ejecución:

Recorrer el mayor espacio posible, sin que se caiga el objeto.

125. EL GANCHO

Orientaciones:

Mientras "el castigado" está fuera, cada jugador piensa una cosa.



Ejecución:

Cuando regresa, el director del juego le dice: "su nariz es gancho, pregunte y sabrá lo que cuelga en ella".

El castigado va preguntando a cada jugador ¿qué me cuelga en la nariz?".

Se dicen varias cosas extravagantes hasta causar risa.

126. EL BANQUILLO

Orientaciones:

Se sale el castigado.



Ejecución:

El director del juego va pasando por las diferentes puestos y cada jugador le dice que le parece como razón para que vaya al banquillo el acusado, por ejemplo: "por inteligencia", "por bruto", "por los ojos verdes", "por los zapatos rotos", etc.

Entra el acusado, se sienta en el centro y pregunta: "Por qué estoy en el banquillo".

El director del juego dice alguna de las cosas que le dijeron y el acusado debe adivinen quién lo dijo.

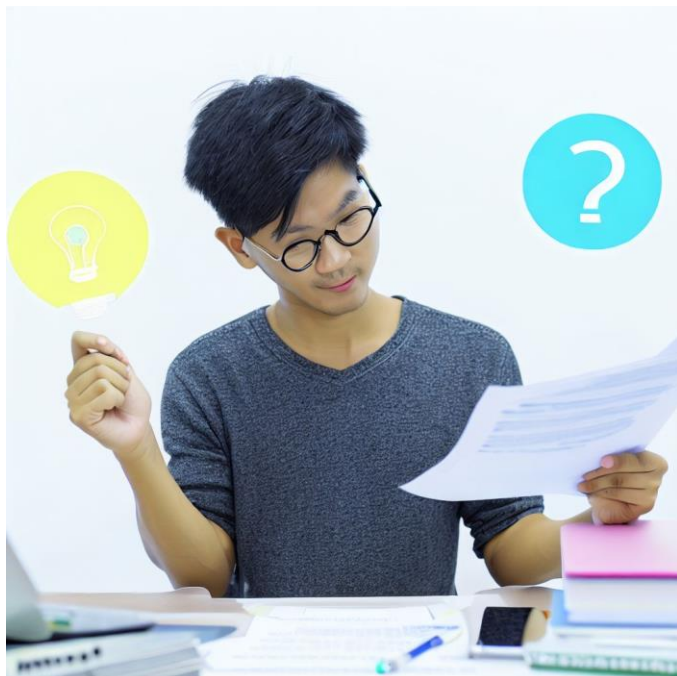
Cuando adivine, debe pasar a "recoge:" las acusaciones mientras que el jugador adivinado pasa al banquillo.

Se repite el juego.

127. LA CONFESION PÚBLICA

Orientaciones:

Se sale el castigado.



Ejecución:

El director del juego hace un gesto, una mueca y pregunta: "¿cuántas veces hace usted esto cada día?".

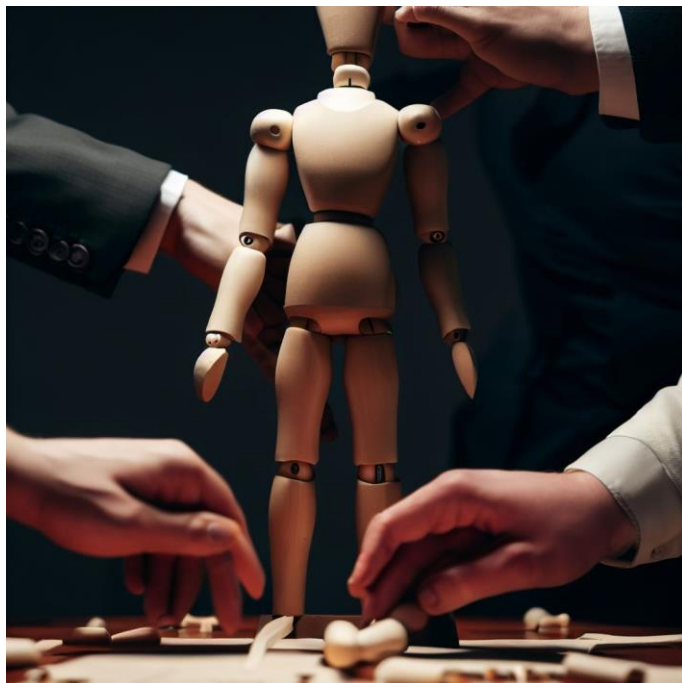
El castigado debe responder cuántas veces.

Finalmente, se le dice de qué "pecados se acusó públicamente" y cuántas veces lo cometió.

128. EL MANIQUI

Orientaciones:

El "penado" se coloca en el centro.



Ejecución:

Cada jugador va a él y le coloca en la posición que le parezca.

El "castigado" debe permanecer así hasta que el siguiente lo cambie y así sucesivamente.

129. EL ESPEJO

Orientaciones:

El "castigado" debe repetir los gestos y movimientos del que le castiga.



Ejecución:

Se colocan frente uno al otro; así, si el otro mueve la mano derecha, él mueve la izquierda, vuelve la cabeza a la izquierda, cuando el otro la vuelve a la derecha, etc.

130. LOS TRES RETRATOS

Orientaciones:

Se sale "el castigado".



Ejecución:

Los jugadores convienen qué representan, en su orden, los 3 retratos (ejemplo: la novia, 1 perro, 1 bola).

Al regresar el "penado" se le dice qué va hacer con lo que representa el primer retrato y él debe contestar sin saber qué representa.

Luego el segundo y después el tercero.

No puede hacer lo mismo con 2 de los retratos, debe ser diferente.

Luego se le indica cuáles eran los retratos.

131. LOS ESPEJOS

Orientaciones:

El "castigado" sale de la sala y entra cuando le llamen.



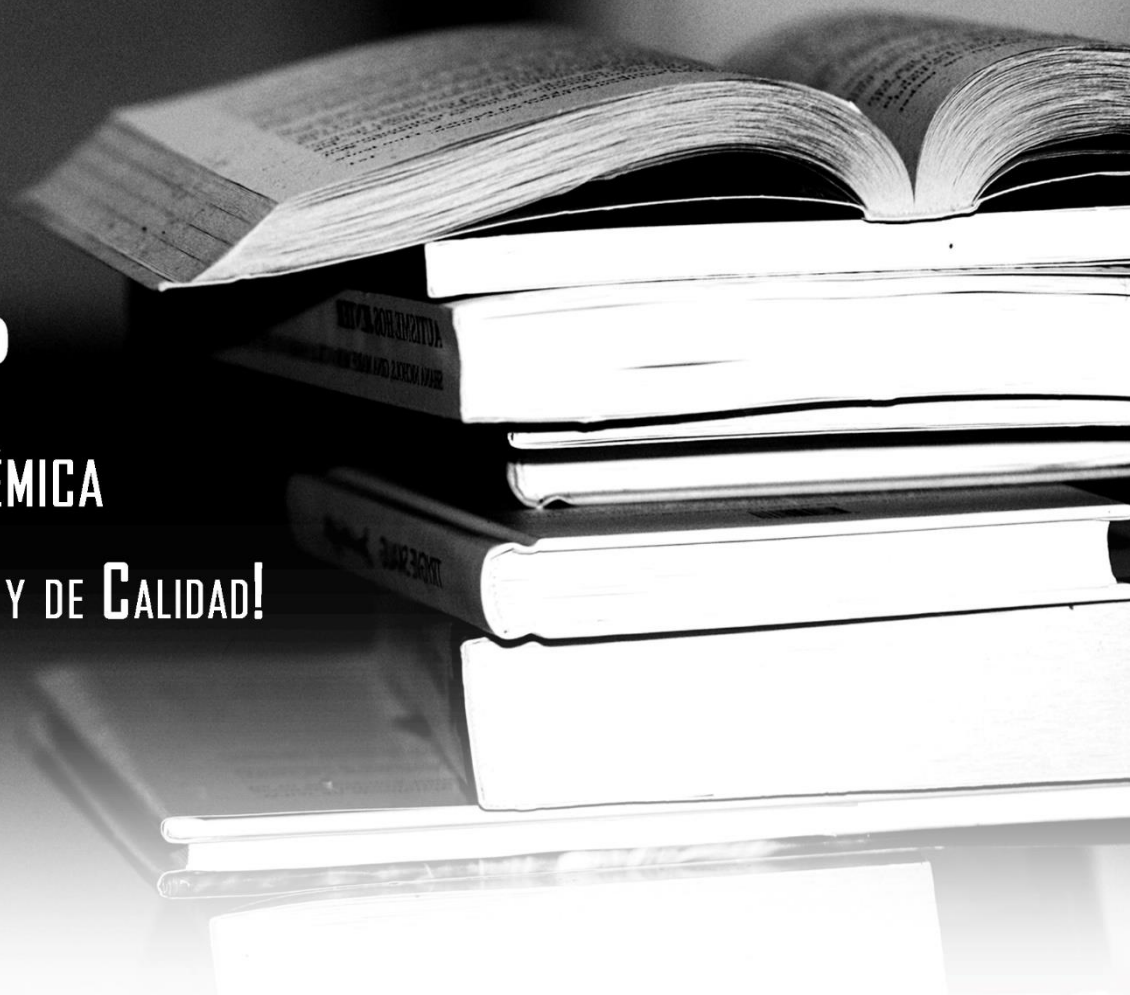
Ejecución:

Mientras tanto todos convienen qué movimientos van a realizar, cuando regrese le van a imitar en todo cuanto haga el "penado" y así lo hace al venir él.



PRODUCCIÓN ACADÉMICA

OPORTUNA, PERTINENTE Y DE CALIDAD!



Sistema de Publicaciones liderado por el Sello Editorial NOVA EDUCARE genera una producción académica basada en altos estándares de calidad, sustentado en derecho de autor Creative Commons 4.0, revisión por Pares a Ciegas y aplicación de software antiplagio. Sus volúmenes se amparan en la Ciencia Abierta, criterios éticos del COPE y el Acceso Abierto.

Publication System led by the NOVA EDUCARE Editorial Seal generates academic production based on high quality standards, supported by Creative Commons 4.0 copyright, Blind Peer Review and anti-plagiarism software application. Its volumes are supported by Open Science, COPE ethical criteria and Open Access.

Sistema de Publicação liderado pelo Selo Editorial NOVA EDUCARE gera produção acadêmica baseada em altos padrões de qualidade, apoiada por direitos autorais Creative Commons 4.0, Blind Peer Review e software anti-plágio. Seus volumes são apoiados por Open Science, critérios éticos COPE e Open Access.

Le système de publication dirigé par le sceau éditorial NOVA EDUCARE génère une production académique basée sur des normes de qualité élevées, soutenue par le droit d'auteur Creative Commons 4.0, Blind Peer Review et une application logicielle anti-plagiat. Ses volumes sont soutenus par l'Open Science, les critères éthiques COPE et l'Open Access.



SELLO EDITORIAL

Publicado en:



Indexado en:



nova
educare

Centro Latinoamericano de Estudios en Epistemología Pedagógica (CESPE)
<https://cespecorporativa.org>

novaeducare@cespecorporativa.org
novaeducare.cespecorporativa@gmail.com

(+53) 5467 3749 (Cuba)
(+57) 300 4425 676 (Colombia)
(+593) 98 4333259 (Ecuador)