JUEGOS DE CARRERAS

Las características de este tipo de juegos son

- Ejercicio físico (psicomotricidad gruesa)
- Habilidades físicas (psicomotricidad fina)
- Distensión del grupo, diversión y entretenimiento, aspecto lúdico.
- Competición, lo que colabora a la integración, animación y motivación.

Cooperación

Algunos juegos se pueden modificar para hacerlos cooperativos. Para ello sólo habrá un grupo con la misma meta (en vez de dos grupos), y todos los miembros tendrán que completar la tarea para que se termina el juego. Se pueden establecer reglas de cooperación (cómo ayudarse unos a otros). Estos cambios contribuyen a la hora de trabajar la cooperación de grupo, pero en menores y adolescentes disminuye el aspecto lúdico. Quizás en ocasiones se puede realizar el mismo juego de las dos formas.

Por ejemplo, en la carrera de patatas, todo el grupo deberá ir de un lugar a otro, pero no cada uno con una papa, sino que cada uno con un palito, llevará un grupo de papas, puede empujar cualquiera, con el fin de que todos lleven todas las papas a otro lugar. Para añadir emoción y diversión, se puede grabar en vídeo y luego verlo para reírnos de nosotros mismos.

Juegos

El gusano veloz

Objetivo	Diversión, cooperación.
Tipo	Carrera
Material	Cuerdas largas y resistentes
Desarrollo	Se divide al grupo en subgrupos. A todos miembros de cada subgrupo se les ata con una cuerda por la cintura, de forma que estén lo más juntos que puedan. Luego correrán hasta la meta. El espectáculo está garantizado.

El beso de la princesa I

Objetivo	Diversión
Tipo	Carrera

Material	Nada
Desarrollo	Se forman equipos, uno de chicos y otro de chicas, y se sigue la dinámica del juego alerta. Una chica, la princesa, sentada en el suelo entre los dos equipos, a la misma distancia. Luego se sustituirá por el príncipe. Los miembros de los equipos se enumeran. Cuando el monitor dice un número, el chico deberá correr para besar a la princesa, y la chica llamada impedírselo. Si pasan 10 segundos y no consigue besarla, queda eliminado.

El beso de la princesa II

Objetivo	Diversión
Tipo	Carrera
Material	Nada
Desarrollo	Igual que "El beso de la princesa I" pero esta vez hay un príncipe y una princesa sentados. Una vez llamará el príncipe, y a la siguiente vez, la princesa. De esta manera se alternan las funciones de besar y evitar que besen entre los dos equipos, con lo que se añade emoción.

Carrera de patatas o papas

Objetivo	Diversión
Tipo	Carrera
Material	Una papa (o patata) y un palo pequeño por cada participante.
Desarrollo	Los participantes deben empujar con un pequeño palo la papa en el suelo, desde un lugar a otro. El que gane será el mejor papero o patatero de todos. Se puede usar cualquier otro material como piedras pequeñas.

Carrera de hojas

Objetivo	Diversión
Tipo	Carrera
Material	Hojas de algún árbol o planta o un pedacito de papel.
Desarrollo	Se le entrega a cada participante una hoja o pedazo de papel. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.

Juegos con pañuelos

Las características de este tipo de juegos son

- Ejercicio físico (psicomotricidad gruesa)
- Distensión del grupo, diversión y entretenimiento, aspecto lúdico.
- Competición, lo que colabora a la integración, animación y motivación.

Juegos

Capturar el pañuelo

Objetivo	Diversión
Tipo	Pañuelos
Material	Pañuelos
Desarrollo	El terreno de juego será similar al siguiente:  Cada equipo tiene la misión de capturar el pañuelo que se encuentra en el equipo contrario. Para ello tendrán que cogerla sin que le toquen. Una vez que se cruce al lado contrario puede ser tocado y si esto ocurre, se le enviará al lugar trazado como cárcel del equipo contrario. Para librar a una persona de la cárcel se deberá ir hasta allí y llevarse a una persona (al volver estos dos a su terreno propio no pueden ser tocados, aunque éstos dos tampoco pueden coger la pañuelo hasta que regresen a su propio terreno). El equipo que capture el pañuelo es el que gana.

Las banderas

Objetivo	Diversión
Tipo	Pañuelos
Material	Pañuelos
Desarrollo	Se dividen los participantes en dos equipos, y a cada uno de los dos equipos se les asigna un campo relativamente amplio, y con unos limites bien definidos. Cada uno

	de los equipos dispone de una bandera, que debe colocar en su campo de forma que sea distinguible a simple vista por los miembros del otro equipo, también debe elegir un emplazamiento que será la cárcel en la que pondrá a los miembros del otro equipo que coja prisioneros. El juego consiste en que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera. A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando la pañoleta que llevan colgando de la cintura, cuando se ha capturado a un prisionero se le devuelve se pañoleta, y se le deposita en la cárcel. Los prisioneros pueden ser liberados por sus compañeros de equipo, para ello. Estos deben ser capaces de llegar hasta la cárcel, y solo entonces pueden volver a su campo para estar seguros. Pero ninguno de ellos (ni los liberados ni el liberador) pueden ir a coger la bandera hasta que regresen a su campo.

Alerta

Objetivo	Diversión
Tipo	Pañuelos
Material	Pañuelos
Desarrollo	Se forman dos equipos del mismo tamaño y se divide el espacio de juego en dos partes (el centro estará marcado). Los miembros del equipo se enumeran del 1 hasta el número total del que se compone el grupo. Una persona neutral se coloca en el centro con un pañuelo en la mano extendido y dice "alerta el número (uno de los números que se hayan puesto)" Las personas que tengan ese mismo número correrán a coger el pañuelo, y al cogerlo tendrá que volver hasta su equipo sin que el otro le coja. Si alcanza la línea de su equipo, se elimina el que no cogió el pañuelo, y si es tocado es él el que dejará el juego. Si uno de ellos pasa el medio campo sin coger el pañuelo también quedará eliminado. Ganará el equipo que consiga eliminar a todos los miembros del otro equipo. Cada cierto tiempo podrán reenumerarse, y al tener distintos tamaños el equipo, algunos jugadores tendrán dos o más números.

El pañuelo en círculo

Objetivo	Diversión
Tipo	Pañuelos
Material	Pañuelos
Desarrollo	Dibujar un círculo grande de 5 metros de diámetro. Los equipos se colocan en fila en los lados opuestos del círculo. Si la fila es curva, todos pueden ver lo que ocurre en el terreno de juego sin molestar. Ponga el pañuelo en el centro. Los jugadores hacen fila. La primera persona en cada equipo, a la señal indicada, corre al centro y trata de agarrar y llevarse el pañuelo, pasando la línea exterior del círculo. Si la persona con el pañuelo es tocada, entonces la que la toca recibe un punto. Si, después de un tiempo

	determinado (treinta segundos), ningún jugador recoge el pañuelo, toque el silbato y los siguientes dos jugadores pueden unirse a los del círculo.

Pañoletazos

Objetivo	Diversión
Tipo	Pañuelos
Material	Pañuelos
Desarrollo	Los participantes forman un círculo con las piernas suficientemente abiertas como para que pase alguien bajo ellas. Uno de los participantes, con un pañuelo en la mano, que hará de cazador persigue a un segundo participante que arranca alrededor del círculo, la presa. El cazador le pega con el pañuelo a la presa, dándole de pañoletazos. La presa debe dar un número determinado de vueltas al círculo para luego pasar entre las piernas de alguno de los que lo forma. Al ocurrir esto el antiguo cazador deja el pañuelo en el suelo y arranca ya que ahora es la presa, el participante que estaba en el círculo y que pasaron bajo sus piernas toma el pañuelo del suelo ya que ahora es el cazador, el que era la presa toma el lugar del nuevo cazador en el círculo.

A quitar el pañuelo

Objetivo	Diversión
Tipo	Pañuelo
Material	Pañuelo
Desarrollo	Se reparte a cada participante un pañuelo el cual se coloca en la parte de atrás del pantalón, de forma que sea fácil sacarlo con sólo tirar de el. El juego consiste en tratar de quitar el pañuelo al contrario si que le quiten el de uno. Puede realizarse todos contra todos (lo que requiere gran habilidad y atención de los participantes) o pueden realizarse torneos por eliminación (por parejas o grupos). Variación : El pañuelo puede colocarse en diferentes lugares del cuerpo siempre que sea fácil de sacar al tirarlo (tobillos, muñecas, cuello, etc.). Dar cierta oscuridad al lugar ofrece también algo más de diversión.

A quitar el pañuelo al gusano

Objetivo	Diversión
Tipo	Pañuelo
Material	Pañuelo
Desarrollo	Se forman equipos de 6 personas. Los equipos se forman en fila y se toman de la cintura formando una fila, el último participante de la fila se coloca un pañuelo en la parte de atrás del pantalón. Se puede jugar de dos maneras. En primer lugar que el primero de la fila intente quitar el pañuelo al último (los tres primeros favorecen y

	los tres últimos lo intentan impedir) sin que se destruya la fila. La segunda forma es que cada fila intente quitar el pañuelo a otras filas formadas.

A quitar el pañuelo al jinete

Objetivo	Diversión
Tipo	Pañuelo
Material	Pañuelo
Desarrollo	Se forman parejas de forma que uno pueda llevar a la pela (subido en la cintura). El jinete (el que está subido) se coloca un pañuelo en la parte de atrás del pantalón. El objetivo es tratar de quitar el pañuelo a las otras parejas sin que le quiten el suyo.

El pañuelo del ciego

Objetivo	Diversión
Tipo	Pañuelo
Material	Pañuelo
Desarrollo	Se forman parejas. Uno de los dos será el "ciego" y el otro su "guía". El que hará de ciego debe vendarse la vista y colocarse el pañuelo en la parte trasera del pantalón. El juego consiste en que los ciegos tienen que quitar el pañuelo a otros ciegos, y son guiados por su pareja indicándole con el habla ("a la derecha", "a la izquierda", "frente a ti hay uno", etc).

Dinámicas de parejas (confianza)

Las características de este tipo de juegos son

- Lograr una comunicación / cooperación para conseguir una expresión creativa.
- Comprender la diferencia de relaciones, cuando se basan en una desconfianza o confianza a priori..
- Lograr una confianza suficiente para que se pueda dar la colaboración.
- Desarrollar el conocimiento y la confianza de un grupo por medio de la relajación.
- Al final de cada dinámica se puede hacer una evaluación

Juegos

El escultor

Objetivo	Aumentar la confianza mutua
Tipo	Dinámicas de parejas (confianza)
Material	Ninguno
Desarrollo	Se trata de, por parejas, ir formando esculturas con el cuerpo. El juego se hace en silencio. Se juega por parejas, en las que uno hace de modelo y otro de escultor. El modelo deja que el escultor le mueva los brazos, piernas, cuerpo... para formar una escultura. La comunicación es en todo momento no - verbal. Una vez realizada la escultura, se intercambian los papeles.

Entrevistas mutuas

Objetivo	Aumentar la confianza mutua
Tipo	Dinámicas de parejas (confianza)
Material	Ninguno
Desarrollo	El juego dura 20 minutos. Las parejas se aíslan, y durante 10 minutos, cada compañero dice al otro la idea que tiene de sí mismo, a fin de crear un mundo en común. Cada pareja debe aislarse y no contactar con los demás. hay que intentar contar lo más posible de sí mismo

Sigue hablando

Objetivo	Aumentar la confianza mutua
Tipo	Dinámicas de parejas (confianza)
Material	Ninguno
Desarrollo	Este es un juego eliminatorio, se juega en parejas. Cada persona tiene que seguir hablando a la otra. No importa lo que digan, pero no puede haber repeticiones o pausas. Necesitarán un árbitro que decida el ganador de cada pareja

El lazarillo

Objetivo	Aumentar la confianza mutua
Tipo	Dinámicas de parejas (confianza)
Material	Vendas
Desarrollo	La mitad del grupo tiene los ojos vendados. Están agrupados de dos en dos (un ciego y un guía). Los guías eligen a los ciegos, sin que sepan quien les conduce. durante 10 minutos los lazarillos conducen ciegos, después de los cual hay un cambio de papeles (se elige pareja de nuevo, ahora escogen los que antes hacían de ciegos).

El balancín

Objetivo	Aumentar la confianza mutua
Tipo	Dinámicas de parejas (confianza)
Material	Ninguno
Desarrollo	Las personas se colocan por parejas. Hay que colocarse hacia atrás unidos por las muñecas y con los brazos rectos. Mientras uno flexiona las rodillas, el otro se estira y al subir la otra persona las va doblando. Deben agruparse las parejas de más o menos el mismo peso.

Juegos con globos

Las características de este tipo de juegos son

- Fomentar la participación de grupo (juegan todos los participantes)
- Son juegos con un gran contenido lúdico
- Son juegos de activación (movimiento)
- Los siete primeros son de competición, y los dos últimos de cooperación.

Juegos

La batalla de los globos

Objetivo	Diversión
Tipo	Globos
Material	Globos
Desarrollo	Todos los participantes se atarán un globo en los tobillos. El globo debe estar bien inflado y a una distancia de unos 5 a 10 centímetros del tobillo. El juego consiste en explotar los globos de los demás sin que pisen el suyo propio. Si a uno de ellos le revientan el globo, no puede explotar otros, sino que queda eliminado.

Traseros revienta globos

Objetivo	Diversión
Tipo	Globos
Material	Globos
Desarrollo	Cada participante atará a su cintura un cordel con un globo que toque el suelo. El juego consiste en reventar el globo de los otros... con el trasero, y evitar que revienten el nuestro.

Mosqueteros Locos

Objetivo	Diversión
Tipo	Globos
Material	Globos
Desarrollo	Cada participante tendrá atado un globo a su cintura y un globo de los largos con una chincheta pegada en la mano (la espada). Cada jugador tendrá que reventar el globo a los otros. Ganará el último jugador que quede con el globo de la cingura. Se puede hacer por grupos (cada grupo definido por el color del globo) y gana el equipo que después de un tiempo mantenga más globos sin explotar.

Alerta de globos

Objetivo	Diversión
Tipo	Globos
Material	Globos
Desarrollo	Divide al grupo en dos equipos. Forma a cada equipo por estaturas del más bajo al más alto. Después numéralos. Cada participante debe inflar un globo y atarse lo al tobillo con un hilo grueso. Di un número y los dos jugadores con ese número vendrán al centro del cuarto y tratarán de reventar el globo de su oponente. El primero que lo truene gana un punto para su equipo. El equipo con más puntos gana.

Desafíos con globos.

Objetivo	Diversión
Tipo	Globos
Material	Globos
Desarrollo	Cada uno se coloca un globo atado al tobillo. Todo el grupo forma un círculo. Sale uno al centro y señala a otra persona que irá, también, hacia el centro. Lucharán para explotar el globo del contrario. El que gane desafiará a otro hasta que quede el último. Si es un grupo grande se puede dividir en grupos, y al final habrá un desafío entre los ganadores de diferentes grupos. (Los grupos no deben ser muy numerosos para que el espacio en el que se lucha no sea demasiado grande y sea difícil reventar los globos).

Ajedrez de Globos

Objetivo	Diversión
Tipo	Globos
Material	Globos
Desarrollo	Se divide en dos o más grupos y escogen secretamente a un rey en cada equipo. Todos se

	pondrán globos en los pies, en la cintura y en la parte de atrás del pantalón. Cada equipo tendrá que explotar los globos del rey del equipo contrario.

Calle de la Amargura

Objetivo	Diversión
Tipo	Globos
Material	Globos
Desarrollo	Se divide al grupo en dos equipos. Primero un equipo forma un pasillo, armados con un bate hecho de periódico (un periódico enrollado). Los miembros del otro equipo tendrán un globo atado a la espalda. Ellos tendrán que pasar una vez por el pasillo formado y los del pasillo intentarán reventar todos los globos. Luego se hace al revés. El grupo con más globos intactos es el ganador.

Voleibol con globos (cooperativo)

Objetivo	Diversión
Tipo	Globos
Material	Globos
Desarrollo	El equipo entero comienza en un lado de un campo de voleibol. Todos deben pasar al otro lado en el menor tiempo posible siguiendo estas instrucciones: usando un globo en vez de un balón, cada jugador debe pasar el globo a otro compañero y entonces ir por debajo de la red al otro campo. El último jugador al tocar el globo, lo pasa por encima de la red y pasa por debajo al otro lado. Los que reciben el globo lo mantienen en juego e intentan repetir la acción.

Gusano de globos (cooperativo)

Objetivo	Diversión
Tipo	Globos
Material	Globos
Desarrollo	El grupo se coloca en fila, uno detrás de otro. Cada dos se mirarán de frente. ES decir, el primero y el segundo estarán mirándose. El segundo y el tercero se darán la espalda, el tercero y el cuarto se mirarán y así sucesivamente. Coloca un globo entre dos personas a la altura del pecho y entre las espaldas. No se pueden usar las manos para mantener el globo en su lugar. El objetivo es moverse a través de un circuito marcado previamente. Si se quiere convertir en un juego competitivo, se hace en dos grupos y se verá quien llega primero.

Dinámicas de Presentación

Las características de este tipo de juegos son

- Los miembros de un grupo nuevo conozcan sus nombres
- Dar a conocer aspectos de la personalidad de cada persona a los demás
- Romper el hielo
- Los juegos requieren distinta implicación, si el juego implica hacer actividades difíciles, dado que no se conocen los miembros, el animador tendrá que hacer un buen motivador

Juegos

Desafíos con globos.

Objetivo	Presentación
Tipo	Presentación
Material	Ninguno
Desarrollo	Se forma un círculo, se reparte 1 globo a cada participante, sale uno al centro con el globo entre las piernas dando pequeños saltos, cuando llega al centro señala a otra persona que irá, también, hacia el centro; el 1ero. coge su globo y se lo pone en el pecho, abraza al 2do. y gritando su nombre explota el globo con un fuerte apretón. Cuando el globo explote el "1ero" se volverá hacia su sitio en el círculo, y el "2do" llamará a otra persona, así hasta que todos hayan explotado su globo.

Este es mi amigo

Objetivo	Presentación
Tipo	Presentación
Material	Ninguno
Desarrollo	Se trata de que cada participante presente al compañero al resto del grupo, convirtiendo la presentación, de una cosa "mía" en una cosa nuestra. Los participantes se sientan en círculo con las manos unidas. Uno comienza presentando al compañero de la izquierda con la fórmula "este es mi amigo X", cuando dice el nombre alza la mano de su amigo al aire; se continúa el juego hasta que todos hayan sido presentados.

Los refranes

Objetivo	Presentación
Tipo	Presentación
Material	Ninguno

Desarrollo	En una ficha dividida por la mitad se escribe un refrán (en una parte un trozo y en el otro la siguiente parte). Después se mezclan las fichas y se reparten por todo el grupo, que ahora tendrá que buscar quién tiene la otra mitad del refrán que le ha correspondido. De este modo se agruparan por parejas y se comienza la presentación. Después de haberse presentado, es conveniente que cada uno presente su pareja al resto del grupo.

Presentación artística

Objetivo	Presentación
Tipo	Presentación
Material	Ninguno
Desarrollo	Cada uno busca musicalmente su nombre y gesto y se presenta a los demás como si fuese un artista. "Me llamo..." y la gente repite "se llama..."

El zoo

Objetivo	Presentación
Tipo	Presentación
Material	Ninguno
Desarrollo	El animador comienza diciendo: "Mi nombre es Pepe González; si fuera un animal sería un lince"... "porque podría ver de noche". El animador da un tiempo para que los participantes piensen en el animal que les gustaría ser y el porqué. Se los anima a ser creativos, diferentes y únicos. El primero de los chicos del círculo empieza y el siguiente tiene que decir su nombre, el animal que le gustaría ser, el porqué y tiene que repetir también lo que ha dicho su compañero de la derecha.

Pelota al aire

Objetivo	Presentación
Tipo	Presentación
Material	Ninguno
Desarrollo	Los jugadores están de pie en el círculo de espaldas, menos uno que está en el centro con una pelota en la mano. La persona del centro lanza la pelota al aire al tiempo que en animador dice un nombre, quien tiró la pelota vuelve al circulo y la persona nombrada debe agarrar la pelota antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo al aire mientras el animador dice otro nombre. El juego continúa hasta que todos han siso presentados. Una vez que todos han sido nombrados por el animador se motiva a que sigan jugando pero con la variante de que ellos mismos nombran a alguien.

Epitafio

Objetivo	Presentación
Tipo	Presentación
Material	Ninguno
Desarrollo	El epitafio es un mensaje recordatorio que se inscribe en las tumbas, lo cual nos recuerda a quien yace en el lugar. El juego consiste en que cada uno escribe en su papel lo que sintetice su vida (sencillo, corto y claro) Ej.: "Carlos, jamás se cansó de ayudar a los pobres". Luego cada uno se lo prende del pecho y caminan por la sala leyendo los epitafios de los demás. Se forman parejas y dialogan sobre sus epitafios.

Fomento de la confianza en el grupo

Las características de este tipo de juegos son

- Crear confianza mutua
- Aumentar el conocimiento entre los miembros del grupo
- Identificarse y comprometerse con el grupo
- Comprender lo positivo de la cooperación

Juegos

La identificación del grupo

Objetivo	Identificarse en el grupo
Tipo	Fomento de la confianza en el grupo
Material	Hojas y bolígrafos
Desarrollo	Para comenzar el juego hay que crear ambiente reflexivo sobre el grupo: qué características tiene, que tienen en común los integrantes del grupo, etc. Se reparte a cada jugador una hoja donde debe anotar, según su parecer, cuál sería la canción, el juego, la comida, el paisaje, el color, etc. con el que más identificado se sentiría el grupo. Cuando todos terminan se pone en común, intentando llegar a una lista consensuada mediante el debate.

La fila cooperativa

Objetivo	Cooperación
Tipo	Fomento de la confianza en el grupo
Material	Ninguno
Desarrollo	Todos los jugadores hacen una fila, uno detrás de otro, y flexionamos hacia atrás la pierna derecha. Entonces, cada jugador pone su mano izquierda en el hombro izquierdo del compañero que tiene delante y con la derecha le agarramos el pie derecho. A la señal, el que encabeza la columna debe tratar de agarrar al último para cerrar el círculo.

La máquina humana

Objetivo	Cooperación
Tipo	Fomento de la confianza en el grupo
Material	Ninguno
Desarrollo	Se trata de construir una máquina, u otro objeto, entre todos. El animador propone: "vamos a hacer una máquina y todos somos parte de ella". Se escoge la máquina a crear: lavadora, túnel de lavado, máquina de escribir, un tren, un coche, algo imaginario... Alguien comienza y los demás se van incorporando cuando vean un lugar donde les gustaría situarse, incorporando un sonido y un movimiento. Hay que asegurarse de que lo que se añade conecta con otra parte de la máquina. Cuando todos se hayan colocado, se hace el test de funcionamiento.

Dibujos en equipo

Objetivo	Cooperación
Tipo	Fomento de la confianza en el grupo
Material	Papel y lápices de colores
Desarrollo	Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde es primero de cada fila tiene un plumón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el dirigente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +-10 segundos el dirigente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el plumón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +-10 segundos ..... Se califica con puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.

Todos podemos

Objetivo	Cooperación y identificación
Tipo	Fomento de la confianza en el grupo
Material	Ninguno
Desarrollo	Entre todos deben coger a un miembro del grupo para llevarlo y traerlo un trecho respetable. Pueden organizarse como deseen: Turnarse de 2 en dos, llevarlo a coscoletas, hacerle una camilla con las manos, pero en ningún caso, el transportado puede tocar el suelo.

Una torre alta, firme y hermosa

Objetivo	Cooperación, imaginación
Tipo	Fomento de la confianza en el grupo
Material	Pegamento, periódicos
Desarrollo	El responsable de la actividad pide a cada equipo que construya "una torre alta, firme y hermosa". No especifica nada más y se le entregan los materiales a cada equipo. Después de +-30 minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas. Después el responsable de la actividad pide a los participantes que piensen que su equipo se construye igual que la torre que han presentado. Se puede plantear con otro tipo de materiales que dificulten o faciliten la construcción (cartas, maderas, palillos, cañas para beber, etc.)

Abrazos musicales

Objetivo	Identificación, confianza mútua
Tipo	Fomento de la confianza en el grupo
Material	Radiocaset, cd, cualquier forma de ofrecer música para bailar.
Desarrollo	Una música suena, a la vez que los participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los ,participantes vuelven a bailar (si quieren, con su compañero). La siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar al final.

El lavacoches

Objetivo	Identificación, confianza mútua
Tipo	Fomento de la confianza en el grupo
Material	Ninguno
Desarrollo	El grupo forma dos filas, mirándose una a otra. Cada pareja, frente a frente, se convierte en una parte de una máquina de lavado de coches, haciendo los movimientos

	adecuados. Acarician, frotan y palmean al "coche" mientras pasa a través del túnel de lavado. Al llegar al final, se incorpora a la máquina, mientras otra persona reinicia el juego: Así sucesivamente, hasta que todos los participantes han sido "lavados

El viento y el árbol (el péndulo)

Objetivo	Identificación, confianza mútua
Tipo	Fomento de la confianza en el grupo
Material	Ninguno
Desarrollo	Un participante se sitúa en el centro y cierra los ojos. Sus brazos penden a lo largo de su cuerpo y se mantiene totalmente derecho, para no caerse. El resto de los participantes, que forman un círculo a su alrededor, le hacen ir de un lado para otro, empujándole y recibiéndole con las manos. Al final del ejercicio es importante volver a la persona en posición vertical, antes de abrir los ojos.

JUEGOS DE PALABRAS

Las características de este tipo de juegos son

- Distensión del grupo, diversión y entretenimiento, aspecto lúdico.
- Aprovechar momentos vacíos de actividad.
- Ejercitar las habilidades de lectura y escritura.
- Potenciar la imaginación y la creatividad.

Juegos

El señor del palo

Objetivo	Ejercitar la creatividad y la capacidad de memorización de los participantes
Tipo	Juegos de palabras
Material	Un objeto cualquiera, un corcho quemado u otro material para tiznar a los que vayan fallando.
Desarrollo	Los jugadores se sientan en circulo. Cada uno debe repetir por turno exactamente lo mismo que dice el director, quien inventa una frase que puede ir prolongando cada vez. El que se equivoca recibe una marca de tinta en la cara. Ejemplo: el director dice: "este es el señor del palo" y pasa un objeto cualquiera al siguiente que debe repetir lo mismo. Después: "ésta es la puerta de la casa del señor del palo", y cada

	vez va agregando alguna complicación.

Basurero

Objetivo	Ejercitar la habilidad de expresión.
Tipo	Juegos de palabras
Material	Bolsa, papel y bolígrafo
Desarrollo	Es muy simple jugar este juego, lo único que tienes que hacer es escribir en tiras de papel 5-10 sustantivos (un sustantivo por papel, pueden ser canciones, frases, o el título de algún libro) pero asegúrate de que lo que vas a escribir sea conocido o común. Forma dos equipos con el mismo numero de personas. Deposita todos tus papelitos doblados en dos dentro de una canasta, una gorra o algo así. Se echará una moneda al aire para decidir que equipo empezará primero. El equipo que gane seleccionará a un integrante, éste tendrá que pasar a tomar un papelito y tendrá 20 segundos para explicar lo que esta escrito, pero no podrá mencionar alguna derivación de la palabra (ejemplo: perrito - un perro chiquito), ni señalar algún objeto que dé referencia de la palabra, frase o lo que esté escrito, si las personas de su equipo aciertan y el tiempo no ha terminado la persona que esta al frente puede tomar otro papelito y seguir así hasta que termine el tiempo. Después de los 20 segundos la persona seleccionada del otro equipo tendrá que pasar al frente y tratar de superar la marca del participante del otro equipo. El equipo que junte la mayor cantidad de aciertos será el equipo ganador.

Expresión de amistad

Objetivo	Expresar sentimientos
Tipo	Juegos de palabras
Material	Ninguno
Desarrollo	Los jugadores se sientan en circulo. Quien comience el juego dice, por ejemplo: "amo a mi amigo Pedro, con A, porque es una persona atenta". El siguiente jugador dirá: "Amo a mi amiga Olga, con B, porque es una persona bondadosa". Y as¡ sucesivamente con todas las letras del alfabeto en orden. Quien no pueda continuar paga penitencia.

El despiste

Objetivo	Potenciar la capacidad de atención y fomentar la imaginacion
Tipo	Juegos de palabras
Material	Ninguno
Desarrollo	Se hace salir a un jugador del salón, al regresar debe hacer preguntas para saber de qué se trata. Todos los participantes se ponen de acuerdo para responder a las preguntas: "SI", cuando la última palabra que él diga termina en consonante; "NO", cuando termine en vocal. Al entrar al salón se le dice al jugador: "todos hemos pensado en un objeto que hay en el salón y puedes averiguarlo haciéndonos preguntas"; si no adivina debe pagar penitencia.

Creando historias

Objetivo	Desarrollar la imaginación
Tipo	Juegos de palabras
Material	Bolsas de papel con objetos diferentes dentro de ellas (mejor los objetos son diferentes entre las distintas bolsas)
Desarrollo	Tome pequeñas bolsas de papel y coloque pequeños objetos en ellas (el sujetapapeles, la cuchara, la batería, el peine, etc.) Cada uno escoge una bolsa y va contando una historia sobre lo que está en el bolso.

Una cesta llena de ideas

Objetivo	Identificar y expresar sentimientos
Tipo	Juegos de palabras
Material	Bolsa con varios objetos
Desarrollo	Este trabajo es se puede usar para cerrar una sesión. Pasa alrededor una cesta llena de varios objetos (bombilla, juguetes, campana, dinero, gafas, etc.. cualquier cosa que podamos encontrar en el lugar en donde estemos). Los participantes seleccionan el objeto que quieran, pero lo dejan en la cesta (para que todos puedan elegir algo de lo que está dentro). Cuando todos lo hayan elegido, ellos explican el simbolismo que tiene ese objeto con la sesión de ese día, semana o última actividad.

Sin la...

Objetivo	Fomentar las habilidades de escritura
Tipo	Juegos de palabras
Material	Material para escribir.
Desarrollo	El organizador dice una frase que él escoja, por ejemplo: "Desde aquí se oye el silbido del trenecito". Una vez que todos hayan escrito la frase, el organizador dice: "Sin la i". Los participantes tienen tres minutos para escribir otra frase que signifique lo mismo pero que no contenga ni una sola i, por ejemplo: "Desde este lugar llega el soplo del pequeño tren". Luego se corrigen las frases bajo estos criterios: No tener ni una vocal como la indicada y tener un significado análogo al de la frase inicial.

Adivinanzas

Objetivo	Estimular la formulación de preguntas y la imaginación
Tipo	Juegos de palabras
Material	Ninguno
Desarrollo	Estas adivinanzas se pueden proponer al grupo. El grupo sólo puede hacer preguntas que el que cuente la historia conteste con "sí", "no" o "es indiferente". o El hombre del ascensor Un hombre vive en un edificio en el décimo piso. Todos los días baja a comprar, y al volver, sube hasta el séptimo y el reto lo sube caminando. Solución: el hombre es enano y no llega al botón número 10. Se puede añadir la pista: "cuando llueve, sube directamente hasta el piso número 10", ya que usa el paraguas para apretar el botón correspondiente. o El hombre en el bar Un hombre entra en un bar y pide un vaso de agua. El camarero le apunta con una pistola. El hombre le da las gracias y se va. Solución: el hombre tenía hipo o El hombre que se ahorcó No lejos de Madrid, en un pajar de madera, hay un hombre ahorcado en la viga del medio. El pajar está vacío, y no hay ninguna escalera. Sin embargo, la viga está a 10 metros de altura, y los pies están a cuatro metros del suelo. ¿Cómo se pudo ahorcar? Solución: El se subió a un bloque de hielo y éste se fue derritiendo. Se puede añadir otra pista: "había un charco de agua". o Muerto en el campo

	Un hombre está muerto en un campo. Cerca de él hay un paquete cerrado. No hay nadie más en muchos kilómetros a la redonda. ¿Cómo murió? Solución: El hombre saltó de un avión y no se le abrió el paracaídas. ○ Romeo y Julieta Romeo y Julieta están muertos en el suelo. Cerca de ellos hay cristales rotos. En sus cuerpos no hay marcas, y no fueron envenenados ¿Cómo murieron? Solución: Romeo y Julieta eran peces y un perro torpe rompió la pecera. ○ El carbón, la zanahoria y la bufanda En el césped hay en el suelo cinco piezas de carbón, una zanahoria y una bufanda. Nadie las ha puesto en el suelo ¿cómo llegaron ahí? Solución: pertenecían a un muñeco de nieve. ○ Suicidio Un hombre va a suicidarse desde un rascacielos, oye que el teléfono suena y se arrepiente ¿Por qué? Solución: El pensaba que era el último hombre vivo, pero al oír el teléfono se dio cuenta de que no era así.