Juegos para jóvenes

Los juegos tienen como objetivo:

- Divertir, liberar la energía y la tensión los integrantes de un grupo

Los juegos son los siguientes:

1. Se murió chicho
2. El guiño del ojo
3. Los celosos
4. Los cubiertos
5. El trenecito
6. Los listones
7. Mímica
8. El lagarto y la lagartija
9. Alerta ¡Pares!
10. Perseguir
11. Recoger el pañuelo
12. Apretón de manos
13. El nudo
14. Empujar la corriente
15. El guardia y el ladrón
16. Buenos ¿Cómo estas?
17. Manos arriba
18. Danza de sillas
19. Contrarios
20. Correo
21. Habilidad
22. Coleccionando nombres
23. Los más listos
24. La risa de la tela
25. El pastel
26. Prohibido decir SI y NO
27. Teatro de palabras
28. Risotada seria
29. La lotería de los nombres
30. Enhebrar el agua
31. Frijoles en el espejo
32. Pintoras
33. Atención
34. Encender las velas
35. Suma rápida
36. Confusión de zapatos
37. Conocimiento
38. Imitación
39. Pesca
40. Profesionales
41. Memoria
42. Cualidades del vecino
43. Capacidad auditiva
44. Espejo mágico
45. Anillo mágico
46. Sedientos
47. Cacería
48. Corriendo en el laberinto
49. Buenos colaboradores
50. El sapo goloso
51. Mercancía dispersa
52. Transformación
53. Tarea
54. Nudo en la corbata
55. Dilo con mímica
56. Cazar al ruidoso
57. El río
58. Dibujos en equipo
59. El pitador
60. La batalla de los globos
61. Matamoscas
62. Recate del Tesoro
63. Una torre alta, firme y segura
64. Relévame I
65. Relévame II
66. La caza de la culebra
67. El supermercado
68. Agarrar las cintas
69. Las banderas
70. Toque – Toque
71. Veneno
72. Cinchada en cruz
73. Dos líneas y un pañuelo
74. Fútbol revisión
75. Fútbol loco
76. Fútbol rápido
77. Saludos
78. Me mató!!!

79. Cola de vaca

SE MURIÓ CHICHO

Formación: Se necesitan cuatro voluntarios que formarán un cuadro separados unos dos o tres metros según lo permita el lugar, uno a cada esquina.

Desarrollo: El juego consiste en lo siguiente: el animador llega con uno de ellos diciéndole: *hay compadre, ¿que crees?, se murió chicho* (llorando, es muy importante el realismo con que se haga). Y el otro responde: *¿Y de que se murió, compadre?* (también llorando con mucho sentimiento). *Se murió de...* (cualquier cosa), *anda y dile a...* (el nombre del jugador de la derecha). Este hace lo mismo, y después el otro va y le dice al siguiente, todo debe ser con el mayor realismo posible. Pasando todos, repite pero ahora como borrachitos, con el mismo diálogo (auque pueden agregar de su cosecha) y la misma secuencia. Después pueden hacerle como norteños, como afeminados, riéndose, en fin todo depende de la imaginación.

EL GUIÑO DEL OJO

Material: sillas para la mitad de los jugadores.

Formación: jugadores en circulo, sentados. Una silla libre. Detrás de cada silla esta un jugador de pies, con las manos en el respaldar.

Desarrollo: el jugador que esta detrás de la silla vacía, guiña el ojo a uno de los que están sentados. Este, al recibir la señal, ira a sentarse en la silla vacía. El jugador que este detrás del que recibió la señal, procura impedir que su compañero cambie de lugar, tocándolo en el hombro, pero sin salir de lugar. Si queda solo, deberá hacer señal a otro. Y así continua el juego.

LOS CELOSOS

Formación: Se forman dos equipos de igual número de integrantes, uno de hombres y otro de mujeres.

Desarrollo: Un jugador en el centro, y todas mujeres sentadas con un hombre (el esposo celoso) detrás para evitar que se muevan. En el momento en que el jugador del centro guiñe un ojo a una de ellas, estas deben correr hacia él. Su esposo debe evitar que están se muevan y evitar que lo “abandone” su mujer. Si no puede evitarlo, pierde y ocupa el lugar en el centro y tratara de buscar otra pareja y el que estaba en el centro ocupa el lugar detrás de la mujer. Se puede invertir, hombres sentados y mujeres celosas.

LOS CUBIERTOS

Desarrollo: Es un juego muy divertido y sencillo. El animador les dice que cuando mencione cuchillos todos se paran, cuando diga cucharas todos se sientan y cuando diga cubiertos todos se cambian de lugar. El que se equivoque se va saliendo del juego. Gana quien quede hasta el final.

EL TRENECITO

Desarrollo: Se les da a cada uno el nombre de una parte del tren: silbato, manivela, vagón, puerta, combustible, rieles, etc. Quien coordine el juego dirá: -El tren va a partir pero no puede

porque le falta un(a): y dice una parte del tren, entonces esta se colocará detrás de la última persona del tren. Así se irá llamando a todas y cada una de las partes y luego todos juntos correrán y perderá el que se suelte.

Este juego también se puede usar para formar equipos, formando varios trenes y varios partes de tren iguales, que busquen cada una su máquina.

LOS LISTONES

Desarrollo: Se piden voluntarios (6 a 10, dependiendo de la cantidad de jóvenes). A estos se les pide que abandonen el lugar, a cada uno por separado se le asigna el mismo color de un listón (por ejemplo rojo), pero sin que ninguno sepa el color del otro. Se les pide que pasen al salón, y se explica que el juego consiste en lo siguiente: este juego se llama los listones y cada uno de ustedes se les ha asignado un color de listón, ahora formen un círculo y tómense de los brazos fuertemente, de tal manera que cuando yo mencione el color de un listón, el que tenga ese color se va a colgar de los brazos de sus los compañeros que tiene a los lados (el animador puede hacer un ejemplo con algún color). La idea es que al momento de mencionar el color dado (en este caso rojo) todos intentaran colgarse y se caerán. Este juego es muy divertido pero solo se puede hacer una vez en un mismo grupo, pues todos sabrán de que se trata.

MÍMICA

Formación: los jugadores se dividen en dos grupos. Cada grupo escoge una acción que debe desarrollarse con gestos.

Desarrollo: un grupo va hacia otro y pregunta:
_ ¿De donde viene?
_ De Nueva York
_ ¿Que trajeron?
_ Limonada
_ Dénos un poco.
El grupo interrogado inmediatamente comienza la representación del tema escogido. El equipo contrario intenta tres veces adivinar que acción es. Si lo logra, los que dramatizan huyen hacia el refugio perseguidos por los otros. Los que sean apresados, pasan al grupos en tres intentos no logran descubrir lo que se realiza, deberá correr al refugio, perseguido por el contrario. La victoria será del grupo que al final del tiempo establecido, tenga mayor número de jugadores.

EL LAGARTO Y LA LAGARTIJA

Formación: Se forman dos círculos de igual número de integrantes, uno dentro del otro.

Desarrollo: Cada uno de los integrantes deben tener una pareja del otro círculo. El animador canta lo siguiente: "*Un lagarto y una lagartija salieron a tomar el sol, en invierno porque hace frío y en verano porque hace calor*" (poniéndole ritmo, auque puede ser cualquier otra canción o alguna grabación) y el círculo de adentro gira hacia la derecha y el de afuera gira a la izquierda. La idea es que cada vez que la música se detenga, las parejas se deben buscar tomarse de los brazos y agacharse juntos. La última pareja que se agache sale del juego. Gana la pareja que quede al final.

ALERTA ¡PARES!

Formación: dos equipos con igual numero de jugadores en dos filas paralelas, distantes de diez a quince metros. Los jugadores se numeran por pares, par uno, par dos, par tres, etc., y estos se están con las manos entrelazadas.

Desarrollo: uno de los pares, de cualquier equipo, se coloca en el punto central determinado y grita un número. Los pares en ambos grupos que tengan el número citado, deben inmediatamente cambiar el partido. No es necesario, sin embargo, ocupar el lugar dejado vació. Basta llegar a la otra fila. El par que esta en el centro, trata de aprisionar a uno de los pares que van corriendo. Si lo logra ocupara su lugar, y el par apresado gritara otro numero. Si uno de los pares suelta las manos, reemplazara automáticamente al par que estaba en el centro.



PERSEGUIR

Material: cualquier objeto.

Formación: jugadores dispersados por el campo. Uno de los jugadores tendrá el objeto en la mano. Cerca de él, un perseguidor.

Desarrollo: el perseguidor se lanza a perseguir al jugador que tiene el objeto en la mano. Este corre y pasa el objeto aun compañero, quien, a su vez, lo pasa a otro. Así continua el juego. El perseguidor trata de agarrar al que el objeto, y el otro comienza la persecución.



RECOGER EL PAÑUELO

Material: un pañuelo.

Formación: dos equipos colocados detrás de líneas paralelas, a una distancia de ocho a diez metros y, numerados de manera que los números estén frente a frente en línea diagonal. En el centro, se coloca un pañuelo.

Desarrollo: el dirigente grita un número, e inmediatamente los representantes de ambos bandos que tengan el número llamado, intentan recoger el pañuelos y regresar a su fila. Si el uno logra recoger el lienzo, el otro debe correr detrás de el antes de que llegue a su lugar. Si alguno logra llegar a su fila con el lienzo y sin ser tocado, el equipo marca dos puntos



APRETÓN DE MANO

Formación: los jugadores formaron dos filas. A una distancia de diez metros se traza una línea sobre la cual esta el perseguidor, de espaldas a las filas.

Desarrollo: el perseguidor grita: "¡El ultimo fuera!". El último jugador de cada fila parte inmediatamente, corriendo, y para adelante del perseguidor, uno a la derecha y el otro a la izquierda, intentando darse un apretón de mano. En el momento en que los jugadores pasan la línea sobre la cual esta el perseguidor, este basta que toque con la mano a uno de ellos. Si lo logra el que haya sido tocado ocupa el lugar del perseguidor, y este el suyo. Si no lo logra, el perseguidor grita nuevamente: "¡el último fuera!" y prosigue el juego. Los jugadores que so sean tocados, ocupan el primer lugar en sus respectivas filas.



EL NUDO

Desarrollo: Se separa a una persona del grupo y esta no debe ver lo que sucede con los demás. Luego todos los integrantes forman un círculo tomados de las manos y se enredan lo más posible, pero sin soltarse. La persona que fue apartada, entonces regresará y tratará de deshacer el nudo que se creo con los demás integrantes. Si lo deshace, gana y puede dársele un premio, pero si no lo deshace, pierde y se le puede poner un castigo.

EMPUJAR LA CORRIENTE

Formación: se traza una línea en el suelo. Los jugadores se colocan frente a frente a uno y otro lado de la línea, formando una corriente, de la siguiente manera: mano derecha, e izquierda del adversario.

Desarrollo: el juego consiste en hacer que el adversario pise la línea divisora de los equipos, atrayéndolo con ambas manos. Cada vez que un jugador pisa la línea, se marca un punto para el equipo contrario. Gana el equipo que al final del tiempo previsto tenga mayor numero de puntos.

EL GUARDIA Y EL LADRÓN

Material: un pañuelo y otros objeto cualquiera.

Formación: uno de los jugadores se queda en el centro del círculo formado por los demás jugadores. Todos sentados. El del centro tendrá los ojos vendados con el pañuelo, y cercano a el, el objeto escogido.

Desarrollo: uno de los jugadores de la rueda se acerca al objeto para robarlo. El guarda, con los ojos vendados, grita: "¡Alto"! - e indica la dirección de donde proviene el ruido. Si acierta, el ladrón volverá a su lugar, y el otro intenta la suerte. En caso de que el guardia no acierte, el ladrón recoge el objeto y lo esconde, colocando las manos en las espaldas, en lo que será imitado por todos los demás. El guarda se quita entonces la venda y trata de adivinar quien lo robo. Si adivina, será nuevamente guarda: en caso contrario, cederá su lugar al ladrón.

BUENOS DÍAS ¿CÓMO ESTAS?

Formación: los jugadores están en círculo, con las manos tomadas. En el centro esta un jugador con los ojos vendados.

Desarrollo: los jugadores del círculo circulan en ambos sentidos para desorientar al del centro. En un determinado momento el jugador del centro grita: "¡Alto ahí!". Todos paran. El jugador vendado extiende el brazo hacia cualquier dirección. El jugador hacia quien señalo, dice con voz simulada, intentando cambiarla o distorsionarla: "¿Buenos días, como esta?". Por la voz el jugador vendado debe adivinar quien hablo. Tendrá tres oportunidades de adivinar, en caso de que acierte, cede su lugar al que fue señalado; si no acierta, continua en el centro y hace otro intento, hasta que acierte el nombre de un compañero.

MANOS ARRIBA

Material: una bolita de papel o un pedacito de tiza.

Formación: dos equipos con igual numero de participantes. Todos sentados. Los equipos se colocan frente a frente. Cada equipo escoge su capitán.

Desarrollo: en el grupo designado por suerte para iniciar el juego, los jugadores colocan las manos atrás, y así pasan la bolita de papel de uno a oreo. El segundo grupo, observador, sigue los movimientos del primer grupo para tratar de localizar la bolita de papel. En determinado momento, el capitán del segundo grupo grita: "¡Manos arriba! Los componentes del primer grupo inmediatamente levantan las manos cerradas. El capitán del segundo grupo ordena: "Manos abajo". Los jugadores colocan las manos sobre la rodillas, con las palmas para bajo. Uno de los componentes del primer grupo solicita entonces licencia de su capitán para descubrir quien tiene la bolita. Concedida la licencia, el jugados levanta la mano del adversario que a su juicio la tiene. Solo puede levantar una de las manos. Si no acierta. Lo intentara otro jugador. Cuando los adversarios encuentren la bolita, se marca un punto. Serán tantos puntos, cuantas sean las manos que estén sobre las rodillas en el momento en que se descubre quien tiene la bolita. Cada que es levantada una mano, sin que el jugador tenga la bolita, el jugador contrario sin licencia del capitán. En el momento en que sea descubierta la bolita, se cambia los papeles de los grupos y se procede de igual manera. La victoria corresponderá al equipo que al final del tiempo establecido tenga mayor número de puntos. Por cada falta será descontado un punto.

DANZA DE LAS SILLAS

Material: sillas suficientes para todos los jugadores, menos uno.

Formación: las sillas son colocadas en fila, alternadamente, en direcciones contrarias. Los jugadores se colocan de espaldas. Debe haber un jugador más que el número de sillas.

Desarrollo: al don de una música, los jugadores siguen el camino de la roza, es decir, rodean las sillas. Repentinamente la música se detiene. Los jugadores tratan de sentarse sin alterar las posiciones de las sillas. El que no logre sentarse será excluido y se saca también una silla. A si prosigue el juego. Será ganador el último que quede sentado en la última silla.

CONTRARIOS

Material: pañuelo.

Formación: 4 jugadores sostienen las puntas del pañuelo. Juegan cuatro cada vez los demás observan y esperan su turno. Se señala un dirigente.

Desarrollo: el juego consiste en hacer siempre lo contrario de lo que manda el jefe. Si, por ejemplo, manda: - ¡tener firme! los cuatros jugadores deben soltar el lienzo. El jugador que no ejecute las ordenes al contrario o se demore para hacerlo, será reemplazado por uno de los espectadores. Será vencedor el que dure mas tiempo recibiendo y cumpliendo las ordenes en la formación señalada.

CORREO

Formación: cada jugador adopta el nombre de un jugador. En el centro del circulo esta el dueño del correo.

Desarrollo: el dueño del correo dice: -Carta de (el nombre de la ciudad) para (nombre de otra ciudad). Inmediatamente los jugadores que tengan estos dos nombre procuran cambiar de lugar. El dueño del correo trata de tomar uno de los lugares. Si lo logra, adopta el nombre de la ciudad del jugador que el jefe quiera hacer mover a todos los jugadores, debe decir: -Carta para todas las ciudades. - Entonces todos deben cambiar de lugares, este mismo juego puede hacerse con números o nombres de frutas.

HABILIDAD

Material: cintas de dos colores y alfileres.

Formación: los competidores se dividen en dos grupos con el mismo número de jugadores. Se colocan alineados un frente al otro. Cada grupo tendrá pegado al la espalda un color de cinta.

Desarrollo: dada la señal los adversarios se enfrentaran intentando obtener el mayor numero posible de cintas de sus adversarios. Se debe establecer un tiempo límite. Será vencedor el equipo que logre obtener mayor número de cintas de sus adversarios.

COLECCIONANDO NOMBRES

Material: pedazos del papel donde están escritos los nombres de personajes celebres, o artistas, o conocidos. Una hoja de papel y lápiz para cada jugador.

Formación: los jugadores se colocan en círculo, con la hoja de papel y el lápiz en la mano. En la espalda de cada uno esta pegado un pedazo de papel con el nombre de un personaje.

Desarrollo: dada la señal de comenzar, cada jugador trata de descubrir el mayor número posible de nombres. Cada nombre que descubre lo escribe en su hoja. Se da un tiempo límite para el juego, al final del cual ser vencedor el que tenga escritos mayor número de nombres.

LOS MAS LISTOS

Material: un silbato

Formación: los participantes forman un gran círculo.

Desarrollo: antes de comenzar, el dirigente debe explicar que cuando pite tres veces es para formar grupos de cinco personas con las manos cogidas. Dos pitos, 6 personas; 1 pito, ocho personas. Dada la señal de comenzar, todos los participantes empiezan a girar en torno de la sala. Al sonar el pito conforme a lo señalado se forman los grupos. Los que sobre serán prisioneros de los demás grupos hasta nueva oportunidad. El juego será tanto más interesante cuanto mas rápido pite el dirigente.

LA RISA DE LA TELA

Material: un lienzo o un pedazo de paño.

Formación: todos sentados en circulo. El dirigente esta en el cetro del circulo.

Desarrollo: el dirigente lanza la tela hacia arriba. Mientras la tela este en el aire todos deben reírse. En el momento en que el lienzo toque el suelo, todos deben quedar serios. Los que se rían pagan penitencia. El dirigente debe variar la manera y la velocidad de la tirada de la tela.

EL PASTEL

Material: pedazos de papel. Lápiz y papel para cada jugador.

Formación: los jugadores forman un círculo. En la espalda de cada uno se pegara un pedazo de papel con el nombre de uno de los ingredientes de un pastel.

Desarrollo: el juego consiste en leer y anotar el nombre de la persona y el ingrediente que trae. Será vencedor el jugador que al término de cinco minutos tenga mas completa la lista de ingredientes.

PROHIBIDO DECIR SI Y NO

Material: granos de maíz o frijoles.

Formación: cada jugador tiene en su poder cierta cantidad estipulada de granos.

Desarrollo: el juego consiste en que los jugadores hagan preguntas unos a otros, que sean respondidas correctamente pero sin emplear las palabras SI y NO. Cada vez que una persona pronuncie una de estas dos palabras paga un grano a su interlocutor. Vence el que al final tenga mayor cantidad de granos.

TEATRO DE PALABRAS

Material: pedazos de cartulina o papel y lápiz o pluma.

Formación: se escribe en las cartulinas palabras que puedan ser teatralizadas, como por ejemplo, orquesta, ciclista, cargador de agua, etc. En seguida se cortan todas las letras de la palabra y se aumentan todas con el mismo número, de modo que cada palabra tendrá un número especial. Entonces se distribuyen las letras entre todos los participantes.

Desarrollo: a la señal de comenzar, los jugadores se agrupan por palabra, y verificado cual es la palabra, ensayan la mímica correspondiente para presentarla ante la comisión jurado, que escoge el grupo que mejor teatralizo su palabra.

RISOTADA SERIA

Formación: los jugadores forman un círculo.

Desarrollo: a la señal de comenzar, un jugador previamente escogido dice a su compañero de la derecha: ¡Ha! Este a su vez dice también a su compañero de la derecha: ¡Ha! ¡Ha! Y así sucesivamente. Cada jugador aumenta un ¡Ha! En el momento en que dice- ¡Ha!, el jugador debe estar serio. Si sonríe, se le impone un castigo y se vuelve a empezar el juego. Se continúa el juego hasta que decline el interés.

LA LOTERÍA DE LOS NOMBRES

Material: hojas cuadriculadas, y en numero suficiente para todos los participantes.

Formación: los participantes se sitúan a voluntad en la sala y reciben la hoja al entrar.

Desarrollo: a la señal de comenzar, cada participante consigue la firma de todos participantes, acomodándolas colocándolas en forma horizontal y vertical como un cartón de lotería. Cuando se agota el tiempo previsto, el dirigente comienza a llamar a las personas por sus nombres sin ningún orden. Cada participante copara en su hoja los nombres anotados y marca con una cruz a los llamados. El participante que primero logre llenar una de las columnas tanto horizontal como vertical, será el ganador.

ENHEBRAR LA AGUJA

Material: agujas e hilos para cada par de participantes.

Formación: el juego es disputado en parejas de caballeros y damas. Se trazan dos líneas paralelas, con una distancia de diez a quince metros. Detrás de una se línea las demás, y detrás de la otra los caballeros. Los caballeros tienen en sus manos la aguja, y las damas el hilo.

Desarrollo: a la señal de partida, las damas salen de sus posiciones, y sin tocar las manos de los caballeros, tratan de enhebrar la aguja. En el momento en que lo logren, tomen la mano del compañero y corren hacia la línea de partida de las damas con la aguja enhebrada.

FRIJOLES EN EL ESPEJO

Material: un espejo, un plato con determinado numero de granos de fríjol, una ponchera y una cuchara.

Formación: equipos de dos personas. Pueden competir varios equipos a un mismo tiempo o uno solo cada vez.

Desarrollo: una de las personas sostiene el espejo y el plato con los frijoles. La otra sostiene con la mano izquierda la ponchera sobre la cabeza y con la derecha la cuchara. El juego consiste en pasar los frijoles del plato a la ponchera, orientándose únicamente por el espejo que esta al frente. Cada fríjol colocado en la ponchera vale un punto. Y cada fríjol que caiga al suelo descuenta un punto, que será descontado del total colocado en la ponchera. Se debe delimitar el tiempo entre uno o dos minutos para cada pareja. Gana la pareja que tenga mayor numero de puntos positivos.

PINTORAS

Material: hojas de papel y lápiz para todos los participantes.

Formación: a voluntad.

Desarrollo: el dirigente apaga la luz y pide que cada uno pinte una casa en la hoja que tiene. Después, que añada un árbol al lado de la casa, un jardín alrededor de la casa, sol, nubes y aves volando. Se enciende nuevamente la luz y se hace una exposición de las pinturas. Los resultados son imprevisibles.

ATENCIÓN

Formación: en circulo.

Desarrollo: el dirigente comienza a contar a partir de uno, el compañero del lado dirá dos, y así sucesivamente. El No. 7, o múltiplo de 7, o el numero que contenga siete no se pronunciara, sino que en su lugar se dirá "PUM". Si hay dos sietes (por ejemplo setenta y siete), el jugador dirá "PUM, PUM". No se permite la interrupción o demora en la pronunciación de los números. El jugador que se equivoque será excluido. Si hay interrupción de juego por la salida de un jugador, la cuenta se sigue donde se interrumpió. Ganara el jugador que quede de último.



ENCENDER LAS VELAS

Material: 2 velas, 2 cajas de fósforos.

Formación: dos equipos con igual numero de participantes. Se trazan dos líneas en el suelo para cada equipo. Detrás de ellas se sitúan los componentes del equipo en fila, y sobre la otra línea de llegada, la vela y el fósforo.

Desarrollo: a la señal de comenzar, el primer jugador de cada equipo va hasta la línea de llegada, enciende la vela y la trae al segundo jugador. Este la lleva de regreso, y la apaga al llegar a la línea. En seguida vuelve corriendo y toca en la mano al tercer jugador al cuarto. Y así continua. Conforme los jugadores vuelven de la línea de llegada, van tomando lugar detrás de la fila. Será vencedor el equipo cuyo primer jugador pise primero la línea de partida. Si, durante el recorrido con la vela encendida, se apaga esta, el jugador debe volver a la línea y encenderla nuevamente.



SUMA RÁPIDA

Material: tablero y tiza.

Formación: los participantes se dividen en dos equipos colocados en la fila detrás de una línea de partida a unos cinco metros del tablero. El primer participante de cada equipo tendrá una tiza en la mano.

Desarrollo: a la señal de comienzo, el primer jugador de cada equipo sale corriendo y escribe en el tablero un número de tantas cifras cuantas se haya determinado con anterioridad. Vuelve hasta su equipo, da la tiza al segundo, este va el tablero y escribe otro número con igual número de cifras, y así sucesivamente. El numero no puede ser decena o centena redonda, ni puede haber repetición de números. El último participante del equipo hará la suma de todos los números. Ganara el equipo que termine primero y cuyas suma este correcta.



CONFUSIÓN DE ZAPATOS

Material: zapatos de los participantes.

Formación: se traza dos líneas paralelas a una distancia de diez metros. Detrás de una de las líneas, la de partida, están alineados los participantes. Detrás de la otra, los zapatos de los participantes, todos revueltos, pero no amarrados o abotonados.

Desarrollo: el dirigente de una señal de partida, y todos corren a la línea de llegada, y cada uno procura calzarse su zapato. Este debe ser amarrado o abotonado según la necesidad. En seguida, se vuelve a la línea de partida. El primero que pase la línea de partida debidamente calzado con sus zapatos será el vencedor.

CONOCIMIENTO

Material: una pelota.

Formación: se traza un gran círculo en el suelo, y los jugadores se colocan alrededor, con el pie derecho dentro del círculo. Uno de los jugadores está en el centro con la bola.

Desarrollo: el jugador del centro lanza la bola a lo alto y al mismo tiempo llama a uno de los jugadores. Este se precipita para recibir la bola. Los otros jugadores salen todos corriendo en todas direcciones. El jugador que tiene la bola intenta tocar a otro jugador pero sin salir del círculo. Si logra acertar, será contado para aquel hacia quien se tiro la bola pero que no fue alcanzado. En el centro se coloca ahora aquel que fue llamado, y así continua el juego.

IMITACIÓN

Formación: los jugadores están libres en el campo o sala. Se escoge uno que será el perseguidor.

Desarrollo: el perseguidor escoge uno de los jugadores y sale en su persecución. El perseguido puede hacer lo que quiera, andar en un solo pie, corre en cuclillas, andar en cuatro pies, subir en alguna cosa, en fin, todo lo que pueda, y el perseguidor debe imitar todas las actitudes del perseguido. El perseguidor puede cambiar repentinamente de perseguido y este, a su vez, puede también hacer de todo para enredar al perseguidor. Cuando el perseguido se alcanzado, será perseguidor. Se puede también colocar más de un perseguidor.

PESCA

Formación: se escogen cinco jugadores, que forman la red. Los demás están dispersos por el campo o sala.

Desarrollo: la red sale en busca de peces y trata de aprisionar el mayor numero posible de jugadores. Pero no puede desmembrarse. Solamente uno de los componentes por vez, puede soltar las manos para aprisionar un pez. Cada pez preso comienza a hacer parte de la red. Gana el último jugador en ser aprisionado.

PROFESIONALES

Formación: se escoge un líder. Cada jugador escoge una profesión, sin repetir, y finalmente el líder escoge la suya.

Desarrollo: el líder da la señal, y cada uno comienza a ejercer su profesión en mímica, también el líder. En determinado momento el líder cambia su profesión por cualquiera de las otras. Inmediatamente aquel profesional ejercerá la profesión del líder, y todos los demás para las suyas, hasta que el líder vuelva nuevamente a su profesión original. El juego se vuelve tanto mas divertido cuanto mayor se la habilidad del líder para cambiar de profesión.

MEMORIA

Formación: los jugadores están a voluntad en la sala.

Desarrollo: escogido el primer jugador, este sale de su lugar y toca cualquier objeto que este en la sala, y al mismo tiempo le dice el nombre. Vuelve a su lugar y toca a otro jugador. Este a su vez toca el objeto que había tocado el anterior, le dice el nombre, y toca el otro objeto, diciendo también el nombre de este. Vuelve a su lugar y toca al otro compañero, que procede de la misma manera. El jugador debe tocar y decir el nombre de todos los objetos tocados anteriormente, y añadir uno. Será vencedor el jugador que recuerde el mayor número posible de objetos y en orden.



CUALIDADES DEL VECINO

Formación: en circulo.

Desarrollo: el dirigente comienza el juego diciendo: "Mi vecino es..." (aquí dice una cualidad). Todos los jugadores deben decir cualidades que comiencen con la misma letra que comienza la palabra dicha por el dirigente. Por ejemplo, si el dirigente dice "Mi vecino es valiente", todos los demás jugadores dirán palabras con la letra V, añadiéndolas a la frase "Mi vecino es...". No se puede repetir palabras. Terminada la primera ronda, el dirigente escoge otra letra, y así continua el juego.



CAPACIDAD AUDITIVA

Formación: en circulo o en fila.

Desarrollo: el primer jugador cuchichea rápidamente una frase al oído de su vecino. Este a su vez transmite a su vecino lo que juzgo oír, y así sucesivamente, hasta que la frase vuelva nuevamente a aquel que la pronuncio por primera vez. Después, cada uno dice lo que juzgo haber oído. Es un buen ejercicio de comunicación.



ESPEJO MÁGICO

Material: una silla

Formación: un semicírculo donde los jugadores, sentados, están frente al espejo (jugador escogido), que esta de pies, con una silla a sus espaldas.

Desarrollo: el espejo (jugador) comienza a hacer preguntas o a contar una historia. Todo lo que haga es espejo, los demás jugadores deben hacerlo al contrario. Si el se sienta, los demás se levantan. Si se pone el sombrero, los demás se lo quitan. Si levanta el brazo derecho, levantan el izquierdo. Después de algunos minutos se reemplaza el espejo por el jugador que no haya tenido equivocaciones.



ANILLO MÁGICO

Material: un lazo y un anillo.

Formación: los jugadores se sientan en sillas o en el suelo sosteniendo el lazo. El anillo esta enhebrado en el lazo. En el centro esta un jugador que trata de descubrir donde esta el anillo.

Desarrollo: las manos de los jugadores están en continuo movimiento, pues a través de ellas es por donde pasa el anillo, lo más discretamente posible para que el jugador del centro no pueda descubrirlo. En el momento en que el dice: "Para", todos inmovilizan las manos en la posición en

que se encuentran. Entonces el levantara la mano de aquel que juzgue que esta con el anillo. Si acierta, será reemplazado; de lo contrario, hará nueva tentativa.

SEDIENTOS

Material: vasos con agua y cucharillas de dulce.

Formación: el juego se realiza por pares. Se trazan dos líneas paralelas. Detrás de una de ellas estarán los jugadores con los vasos de agua a medio llenar y la cucharita. Detrás de la otra línea, están sus respectivos pares.

Desarrollo: a la señal de partida, los jugadores con los vasos de agua salen corriendo de sus lugares y van hasta sus pares, y con la cucharita le dan toda el agua. No pueden derramar ni una gota. Después de tomar toda el agua, el par regresa a la línea inicial. Gana el que primero vuelva a la línea de partida.

CACERÍA

Material: una pelota.

Formación: se escoge el cazador y todos los demás jugadores son la caza, y están dispersos en el campo.

Desarrollo: el animador grita: "Comienza la cacería". El cazador lanza entonces la bola tres veces a lo alto. Mientras tanto todos los demás jugadores corren por el campo. Al parar la bola por tercera vez, el cazador grita: "¡Cazador en acción!". Entones todos se detienen donde están, y se vuelven de cara al cazador, quien tampoco se puede mover. El cazador mira a uno de los jugadores y tira a pegarle con la bola. Caza tiene derecho a defenderse saltando, agachándose, desviando el cuerpo a derecha o izquierda pero sin salir del lugar. Si es tocado por la bola se convertirá en el próximo cazador, y procede como el anterior. Si un mismo jugador llega a ser dos veces cazador, pagara una penitencia.

CORRIENDO EN EL LABERINTO

Formación; se escoge un fugitivo y un perseguidor. Los demás jugadores forman dos círculos concéntricos con una distancia aproximada de un metro. Dentro del segundo circulo esta el fugitivo. Fuera de los círculos esta el perseguidor.

Desarrollo; a la señal de comenzar, el perseguidor procura agarrar al fugitivo, y este a su vez trata de escaparse, buscando caminos complicados entre los círculos. El perseguidor debe seguir exactamente el mismo camino del fugitivo. No es permitido al fugitivo ni al perseguidor salir fuera del círculo. Si el perseguidor se equivoca en el camino recorrido por el fugitivo, debe ser sustituido por el jugador mas cercano a el en el momento del error. Si logra agarrarlo, los dos son sustituidos por nuevos miembros del grupo.

BUENOS COLABORADORES

Material: una pelotita o un saquito de arena par cada pareja.

Formación: los jugadores forman dos filas que quedan frente a frente a una distancia de tres metros. Cada jugador esta frente a su pareja. Los jugadores de una de las filas tienen en las manos la bolita o el saquito de arena.

Desarrollo: la bolita o el saquito deben pasar de un miembro de la pareja al otro sin que ellos mismos se mueven de sus lugares, y de la siguiente manera: 1) la lanza con las dos manos y el otro la recoge también con las dos manos; 2) con la mano izquierda y la recibirá también con la mano izquierda el otro; 3) con la mano derecha y el otro la recibe también con la mano derecha. Si uno de ellos deja caer la bolita o se equivoca en el modo de lanzarla o de recibirla, se anotara falta contra el. Vencerá la pareja que, pasado el tiempo señalado, no haya cometido ninguna falta.

EL SAPO GOLOSO

Material: una caja de cartón con cinco pequeños agujeros de 5cm. de diámetro y otra caja mucho mas pequeñas, cuya tapa esta levantada en parte, y asegurada por un pedacito de madera, 10 pequeñas piedras para cada participante.

Formación: los jugadores, cuantos los deseen, están a 5 metros de distancia del sapo y de sus hijos. El sapo es la caja menor medio abierta, y los hijos son los agujeros en la caja más grande.

Desarrollo: cada jugador, por turnos, lanza las diez piedritas, una cada vez, tratando de colocarlas en la boca del sapo o la de sus hijos. La piedrita que toque al sapo vale diez puntos, y la que toque a los hijos, 5 puntos cada una. Un monitor cuenta los puntos al final de cada jugada. Cuando todos hayan jugado sus piedritas, será vencedor aquel que haya logrado mayor número de punto.

MERCANCÍA DISPERSA

Material: 2 sillas y 10 objetos, 5 de cada clase, y 2 vendas para los jugadores.

Formación: se colocan las sillas, una en cada extremo de la sala, y se esparcen los objetos por el espacio comprendido entre ambas. Los dos jugadores que compiten observan bien la colocación de los objetos. Cada una de las sillas será el lugar de depósito de la mercancía de cada jugador.

Desarrollo: los jugadores son vendados y comienzan a recoger su mercancía y a colocarla en su depósito, es decir, debajo de la silla.

Un jugador puede perjudicar al otro dispersando sus mercancías cuando ya esta en el depósito, o cambiándolas de lugar en el espacio entre ambos. Transcurridos 5 minutos, se quitan las vendas a los jugadores, y aquel que tenga mayor número de mercancías en su depósito será el vencedor.

TRANSFORMACIÓN

Material: papel y lápiz

Formación: los jugadores forman dos o más equipos con igual numero de participantes, en columnas o filas como resulte mejor.

Desarrollo: el jefe entrega una hoja de papel al primer jugador de cada fila. En la hoja hay una palabra escrita que es la misma en todas las hojas. El primer jugador de cada columna escribe

debajo de la palabra, otra palabra, cambiando solamente una letra de la palabra primitiva. Pasa la hoja al que le sigue, quien lo hará lo mismo; pero ahora, sobre la palabra ya transformada.

Son faltas: cambiar más de una letra, repetir una palabra ya escrita, aumentar letras, escribir una palabra sin sentido y cometer errores de ortografía. Vencerá el equipo que primero entregue la hoja al jefe y que no tenga más de dos faltas.

TAREA

Material: papel y lápiz para todos los participantes.

Formación: participantes en circulo. Cada uno recibe un papel y lápiz.

Desarrollo: el dirigente pide a cada participante que escriba una tarea en el papel, la más difícil que encuentres, que será realizada por el vecino de la derecha. Todos deben firmar. Cuando todos hayan escrito la prueba, el dirigente recoge los papeles y declara que se ha cambio la regla del juego y que la pruebe ya no será realizada por el vecino, sino por el que la escribió. El dirigente debe recordar el espíritu deportivo del juego.

NUDO EN LA CORBATA

Material: 2 corbatas.

Formación: dos equipos. Cada equipo debe tener el mismo número de caballeros y damas. Las damas se colocan detrás de una línea que debe quedar a 10 metros de donde están los caballeros, La primera dama de cada equipo tiene en las manos la corbata.

Desarrollo: a la señal de comenzar, la dama que tiene la corbata correctamente en su cuello. Una vez amarrada la corbata, toma por la mano y lo trae hasta su línea de partida. Inmediatamente la segunda dama desata la corbata y va nuevamente a anudársela al segundo caballero, procediendo como la primara. Así sigue el juego. Será vencedor el equipo que primero haga que los caballeros pasen a la línea de partida.

DILO CON MÍMICA

Formación: dos equipos con igual numero de participantes, alejados uno del otro. Entre ambos esta el animador.

Desarrollo: a la señal de comenzar, un participante de cada equipo corre hasta el animador y recibe de este en voz baja, una palabra que deberá ser escenificada en el grupo. Volviendo al equipo, el jugador por medio de mímica, hace que sus compañeros descubran cual es la palabra recibida. En el momento en que lo logre, otro jugador va hasta el animador y le dice la palabra. Este a su vez, le da otra palabra, y se realiza lo mismo. Será vencedor el grupo que, al final del tiempo establecido, haya escenificado el mayor número de palabras.

CAZAR AL RUIDOSO

OBJETIVOS: Ayudar a los jóvenes a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

MATERIALES: Tantos pañuelos como chicos haya menos uno

DESARROLLO: Todos los jóvenes con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

EL RÍO

DESARROLLO: Se forman dos equipos . En cada equipo tendrán, cada uno, una hoja de tamaño carta de un color, menos uno de los integrantes. El coordinador dibuja en el piso un río y los equipos intentarán atravesar el río usando, para no mojarse, sus hojas como si fueran piedras. Deben cruzar el río sólo con la ayuda de sus piedras, pisando sobre ellas y no sobre el suelo. Si alguien cae de la piedra su equipo tendrá que volver al inicio e intentarlo una vez más. Al llegar al otro lado cada quien debe llegar con su piedra, excepto la persona que no recibió hoja. Ganará el equipo que logre atravesar el río. La persona que dirija el juego tendrá que ver que nadie haga trampa.

Nota: Durante el cruce del río es posible que dos personas estén en la misma piedra parados.

DIBUJOS EN EQUIPO

OBJETIVOS: Incentivar la capacidad creativa y la rapidez de pensamiento.

MATERIALES: Un lápiz o marcador por equipo.5 o más pliegos de papel por equipo.

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 el primero de cada fila tiene un marcador 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 animador nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un marcador en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +o-10 segundos el animador grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el marcador al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de + o - 10 segundos .....

El juego termina cuando el animador lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.

EL PITADOR

OBJETIVOS: Agilizar los sentidos

Si el jugador del centro toca al jugador que se acerca éste último queda eliminado. Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

LA BATALLA DE LOS GLOBOS

OBJETIVOS: Fomentar la libertad de movimiento y la competencia.

MATERIALES: Un globo por participante.

DESARROLLO: Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le reviente el globo queda eliminado.

EL MATAMOSCAS

OBJETIVOS: Fomentar la cooperación.

DESARROLLO: Todos los chicos se ubican en un extremo de un terreno previamente delimitado. El animador nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr hacia el otro extremo, los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por otro lado del terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

RESCATE DEL TESORO

OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipos.

MATERIALES: 1 bolsa con cosas pequeñas (fichas, monedas, etc.) que serán el tesoro.

DESARROLLO: Los equipos atacantes usarán un pañuelo entallado atrás (en el pantalón). Los atacantes deben llegar al tesoro y sacar 1 "ficha" del tesoro para levarla a su guarida. Deben tratar de que los defensores no les quiten el pañuelo que representa su vida. Al juntar 5 fichas en su guarida los atacantes pueden recuperar una vida. Los defensores entregan a un dirigente las vidas que le quitan a los atacantes, el mismo que esta encargado de entregar las vidas que quieran recuperar los atacantes. Los defensores pueden tener una zona de la que no puedan salir, Además debe existir un círculo de más o menos 2 metros. De radio alrededor del tesoro que delimite una zona prohibida para los defensores. El juego termina cuando no quedan fichas, no quedan atacantes vivos o después de ciertos minutos para luego hacer el recuento de puntos (1 punto por ficha y 5 puntos por vida).

UNA TORRE ALTA, FIRME Y SEGURA

OBJETIVOS: Este juego sirve de integración para equipos recién formados.

MATERIALES: 1 pegamento en barra por equipo. 2-3 diarios completos que se puedan usar.

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 mas o menos 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.

RELÉVAME

OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipo y remarcar la cooperación

DESARROLLO: Hay tantas botellas como grupos (pueden ser cartones de leche con la parte superior cortada). Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad. Cada botella distará de su equipo unos 10 metros. Los grupos dispondrán de algún recipiente con agua o canilla para poderse ir a llenar la boca. Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua. Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresa corriendo. En cuanto

ha llegado adonde está su equipo, sale otro jugador haciendo lo mismo... Gana el equipo que consigue llenar antes la botella.

RELÉVAME II

OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipo y remarcar la cooperación

DESARROLLO: Cada equipo se pone formando una fila. Detrás del último de la fila hay una botella vacía, y delante del primero hay un recipiente lleno de agua. Todos los jugadores se ponen con las piernas abiertas. Cuando empieza el juego, el primero llena en el recipiente un vaso y se lo pasa al segundo por debajo de sus propias piernas; éste lo pasa al tercero y así hasta llegar al último, que vaciará el agua que quede en el vaso dentro de la botella y devolverá dicho vaso al compañero que tiene delante. El vaso siempre tiene que pasar por entre las piernas. Gana el equipo que primero llene la botella.

LA CAZA DE LA CULEBRA

OBJETIVOS: Fomentar la agilidad y la atención.

DESARROLLO: En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas como número de participantes haya menos uno. Todos corren entre las cuerdas, y, a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga. Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar. Si 2 participantes toman la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por el animador a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren hacia ella ganando quien la tome primero.

EL SUPERMERCADO

OBJETIVOS: Aumentar la atención en los participantes

DESARROLLO: Este juego se llama SUPERMERCADO (con todas sus variantes): se sientan todos en ronda sentados en sillas dejando una silla vacía, a cada uno se le da el nombre de algún producto del supermercado (uno es LATA DE TOMATES, el otro PEREJIL, el otro DETERGENTE, y así). El animador comienza a contar una historia (que tenga algún sentido y sea graciosa, obviamente) y a medida que nombra algún elemento del supermercado que figura entre los que posee alguno de los jóvenes, el producto nombrado tiene que darse cuenta e inmediatamente levantarse y correr al lugar vacío de la ronda. Si no lo hace pierde un punto. El último detalle a tener en cuenta es que si el animador, mientras cuenta la historia, dice la palabra SUPERMERCADO, TODOS deben cambiar de lugar. Este juego puede adaptarse con personajes bíblicos (y, por ejemplo, cuando se dice JESÚS o BIBLIA todos cambian de lugar) o a cualquier otra situación.

AGARRAR LAS CINTAS

OBJETIVOS: Divertir

MATERIALES: Cintas de tres colores, tantas como participantes en el juego.

DESARROLLO: Se forman tres equipos. Cada joven se coloca una cinta del color correspondiente a su grupo en la parte trasera de la cintura (colgando de los pantalones, cinturón...). El juego consiste en sacar las cintas a los demás. Cuando se quita una cinta se coloca junto a la propia. El joven que se queda sin cinta queda fuera del juego hasta que uno del mismo equipo recupere la cinta y pueda llevársela, quien no tiene cinta quedará en un lugar llamado “el calabozo”. El juego

termina cuando un equipo queda sin cintas y los ganadores cuentan cuantas cintas tienen cada uno.

LAS BANDERAS

OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipos

MATERIALES: Cintas de dos colores diferentes (una para cada participante), dos banderas

DESARROLLO: Se divide a 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. 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 el pañuelo que llevan colgando de la cintura, quien es atrapado queda afuera.

TOQUE - TOQUE

Material: Una pelota.

Formación: jugadores en circulo. Uno permanece en el centro, juntamente con la bola.

Desarrollo: el jugador del centro lanza la pelota a uno de los jugadores del círculo, el cual debe recoger la bola y colocarla de nuevo en el centro del círculo y salir en persecución del que la tiro. El jugador que estaba al principio en el centro, debe correr, saliendo por el campo dejado por el jugador a quien le lanzo la bola, hacer una vuelta y tocar la bola sin ser alcanzado por el perseguidor. Ganara el que logre el objetivo.

VENENO

DESARROLLO: Se aparta a un miembro del grupo que será el veneno. Luego se forma un círculo con los demás tomados de las manos. La persona que es el veneno se coloca justo en medio del círculo y podrá dar tres ordenes: DERECHA, IZQUIERDA y VENENO. Cuando este diga DERECHA o IZQUIERDA el círculo girará al lado correspondiente alrededor del veneno, y cuando diga VENENO todos se estiran todo lo que puedan sin soltarse ni tocar al veneno. Los que se suelten o toquen al veneno, pasarán dentro del círculo y serán venenos también. Se repite el proceso hasta que ya no se pueda cerrar el círculo a causa de la gran cantidad de venenos que hay en el centro. Entonces los del círculo serán los ganadores.

CHINCHADAS EN CRUZ

OBJETIVOS: Divertirse

MATERIALES: 2 cuerdas gruesas. 1 cuerda más fina para atar el ladrillo
4 recipientes y 1 ladrillo que quepa en ellos.

DESARROLLO: Se atan las 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de X. Se ata el pedazo de cuerda fina en el centro de la X con el ladrillo en la punta. Se colocan 4 recipientes en X a los

lados del centro. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el ladrillo dentro de su recipiente.

DOS LÍNEAS Y UN PAÑUELO

OBJETIVOS: Este juego ayuda a agilizar los reflejos, la agilidad.

MATERIALES: Un pañuelo

DESARROLLO: Se escogen dos equipos, se traza una línea en el suelo, se colocan cada uno de los equipos a ambos lados de la línea a unos 5 metros o más de distancia de la misma, se coloca un pañuelo sobre la línea de manera que sobresalgan las puntas del mismo a ambos lados. Se le asigna un numero a cada uno de los participantes de cada equipo, por ejemplo si son cinco jugadores por equipo existirá 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ; el animador estará dirigiendo el juego de manera que si él dice "uno", entonces saldrán los numero "uno" de los dos equipos y trataran de agarrar el pañuelo y llevárselo, el jugador del equipo contrario, el que no alcance a agarrar el pañuelo, correrá tras de el que sí lo agarró y si lo toca antes que llegue a donde su equipo pierde, si los jugadores se paran frente a la pañoleta y uno de ellos pone el pie después de la línea o pisa la línea pierde, si uno de los jugadores toca al otro antes que el toque la pañoleta pierde.

FÚTBOL REVISIÓN

OBJETIVOS: Evaluar Jugando

DESARROLLO: Se juega igual que el fútbol, con la variante de que cada vez que tienes que cobrar algo (lateral, gol, etc.) le haces una pregunta sobre temas que se hayan desarrollado en el año al equipo que cobraste a favor si la contesta mal lo cobrado será para el equipo contrario. Es una buena forma de evaluar sin que los chicos se den cuenta y mantener siempre presente los conocimientos.

FÚTBOL LOCO

OBJETIVOS: Divertirse

DESARROLLO: Se divide al grupo en cuatro equipos. Se usa la cancha de fútbol habitual y las reglas del fútbol, con la variante de que se juegan dos partidos a la vez y con cuatro arcos (cruzados). Los jugadores solo pueden pegarle a la pelota que les corresponde a su partido. Luego los ganadores jugarán entre si y los perdedores igual conservando la misma dinámica.

FÚTBOL RÁPIDO

MATERIAL: Dos lápices u objetos parecidos

DESARROLLO: Se forman dos equipos (equipo 1 y 2). Se unen en círculo intercalando jugadores de cada equipo (1, 2, 1, 2, 1, 2…). El animador asigna a cada equipo uno de los lápices (que sean diferentes). El animador se une al círculo teniendo a los lados a uno de cada equipo y toma los lápices de cada equipo y al momento de la señal cada jugador del equipo tiene que tomar su lápiz y pasarlo al siguiente jugador. El juego consiste en que los equipos tienen que hacer llegar el lápiz a la otra mano del animador, pasando por todos los integrantes del equipo (¡OJO! sin hacer trampas). Gana el equipo que anote más goles.

SALUDOS

DESARROLLO: El animador comienza con una historia: "*Yo he viajado mucho alrededor del mundo y he aprendido muchos saludos: Fui a la India y llegando me dijeron JAO (poniendo la mano derecha hacia adelante, como un jefe indio), llegando a Japón , Honolable señol (y se inclina haciendo una reverencia), en Hawai, ha loa loa , (haciendo como hawaiano), y en México, Hola que tal (con la mano derecha como si diera un apretón de mano)".* El animador pide a los jóvenes tienen que hacer todo lo que dice y no lo que el hace. Por ejemplo cuando dice JAO y levanta la mano derecha hacia delante y todos tienen que hacer lo mismo, el juego se acelera, el animador dice uno de los saludos pero hace los movimientos de otro, por ejemplo dice Hola que tal y hace una reverencia. La idea es que los jóvenes se equivoquen al ir todo más rápido.

ME MATO!

OBJETIVOS: Divertirse

MATERIALES: Globos, una pelota que se pueda tomar con la mano.

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

COLA DE VACA

DESARROLLO: El juego es muy sencillo, se pide un voluntario, y se le dice que a todo lo que se le pregunte tiene que contestar "cola de vaca" sin reírse, si se ríe pierde. Así por ejemplo: ¿Cómo te llamas? "cola de vaca", ¿que comiste hoy? "cola de vaca", ¿que tienes en la boca? "cola de vaca" y así los demás puedes hacer cualquier tipo de pregunta. Puede hacerse con dos o tres jóvenes más.