

Manual de Juegos del MH

por StefColonna1 | buenastareas.com

MANUAL DE JUEGOS
DEL
MOVIMIENTO HUMANISTA

ENCUADRE GENERAL

1. ¿PARA QUE SIRVEN LOS JUEGOS?

Habitualmente se toman los juegos como una actividad de niños o para pasar el tiempo, Pero los juegos permiten desarrollar una actitud lúdica frente a la propia vida y la relación con los demás. Los juegos constituyen una herramienta de gran utilidad para el trabajo interno y para la dinamización de ámbitos y de actividades. Podemos distinguir entre la actitud “grave” y la actitud “lúdica”, La actitud grave tensiona, desproporciona los hechos externos e internos. fija las imágenes y sus cargas, endurece los roles. fomenta las distancias interpersonales y genera cerrazón de futuro.

La actitud lúdica distensa. proporciona los hechos externos e internos, moviliza las imágenes, da soltura a las relaciones, favorece la comunicación directa, flexibiliza el sistema de roles y abre el futuro.

Trabajo Interno: Todos los temas se pueden trabajar a través de juegos: distensión, psicológica, autoconocimiento (roles, imagen de si), atención. comunicación directa, vencimiento de resistencias, etc.

Dinamización de ámbitos y actividades: Los juegos ayudan a la formación y fortalecimiento del espíritu de cuerpo. Ya que facilitan las relaciones. Ayudan a transformar el tono del grupo y a dinamizar el conjunto por la ruptura de hábitos fijos en la distribución de los participantes dentro del ámbito.

II. LAS GANAS DE JUGAR.

El motor fundamental de los juegos es “las ganas de jugar”. Para el jugador las ganas son la motivación y para el coordinador son el indicador de la marcha del juego.

La duración de un juego está determinada por las ganas de jugar.

Conviene terminar el juego o cambiarlo antes de que el entusiasmo decaiga.

La proporción, o sea cuántos juegos se van a jugar y de que tipo. dependerá de los objetivos que se quieran lograr y de la percepción que el coordinador tenga del conjunto, en ese momento.

III. ROL DEL COORDINADOR

El rol del coordinador es despertar la ganas de jugar y atender a que se mantengan durante los juegos.

El emplazamiento del coordinador depende del tipo de juego. Hay juegos en los que su rol es explícito; hay otros que no requieren de coordinación, después que han sido explicados. Pero en ambos casos su función es dinamizar y estar atento al

desarrollo del juego, atendiendo especialmente a las ganas de jugar.

IV. INSTRUCCIONES DE USO DEL MANUAL DE JUEGOS

Este manual presenta una serie de juegos. Estos están clasificados según el aspecto que más se moviliza en cada caso.

- 1 - Juegos de roles y expresión
- 2 - Juegos de relación
- 3 - Juegos emotivos
- 4 - Juegos con la atención
- 5 - Juegos de claves
- 6 - Juegos de imágenes
- 7 - Juegos motrices
- 8 - Juegos de intuición
- 9 - Juegos con el método
- 10 - Juegos de comunicación

Cada juego tiene una ficha donde figura el nombre, el tipo de juego y el o los intereses. Además contiene el número mínimo de participantes, el ámbito físico necesario y los materiales requeridos.

Cómo seleccionar los juegos?

- a) Por el interés buscado.
- b) Por la cantidad de participantes.
- c) Por el ámbito físico disponible.

Ejemplo: Si son sólo dos personas y es un día de lluvia, seleccione los juegos cuyas fichas indiquen como mínimo de participantes el N° 2 y cuyo ámbito sea una sala

JUEGOS

1 - EL IMÁN

Tipo de juego: Juego de comunicación

Interés: Comunicación directa no-verbal. relación suelta entre los participantes.
desarrollo de la expresión

Nro. de participantes: Más de 2

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

a) EL IMÁN 1: Se ubican de a dos, frente a frente; entonces la mano de uno se pone a 10 cm. aproximadamente de la cara del otro. e imaginan que la mano tiene cierto tipo de imán. Entonces, donde vaya la mano de uno, va la cara, y como

consecuencia todo el cuerpo del otro. Y juegan libremente desplazándose, agachándose, enrollándose... etc.etc. Luego cambian el rol.

b) El IMÁN 2: Se ubican de a dos. Se ponen frente a frente, e imaginan que existe un imán ubicado en el centro del pecho . Entonces uno guía al otro; a una seña del coordinador del juego, sin parar el juego, cambian de rol. La idea es que el que guía atiende a no chocar con el resto de los que están en el juego. En ambos juegos la idea es no romper el acuerdo imaginario de que los une a un imán, a una cierta distancia.

2 - LOS CIEGOS

Tipo de juego: Juego de comunicación

Interés: Comunicación directa no-verbal, relación suelta entre los partícipes, desinhibición

Nro., de partícipes: Más de 4

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

LOS CIEGOS: Se ubican de a dos. Uno de ellos cierra los ojos, mientras el otro crea una figura con todo su cuerpo. Entonces, cuando está lista, el que está con los ojos cerrados debe averiguar a través del tacto como es la figura, con todos sus detalles. Una vez que la tiene "representada!" se ubica en la misma posición. Y recién ahí, abre los ojos y coteja con su pareja si está correcta. Luego se cambian de rol. Este juego se repite 3 o 4 veces, Luego, si hay el adecuado encaje, se repite, pero de a 4; es decir, dos cierran los ojos y descubren la posición de los otros dos.

3 - LOS OBJETOS IMAGINARIOS

Tipo de juego: Juego de expresión

Interés: Desarrollar la capacidad expresiva, relación suelta entre los partícipes, incentivar la creatividad

Nro., de partícipes: Más de 5

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

EL OBJETO IMAGINARIO: Se ubican sentados en círculo, entonces uno crea un objeto imaginario (abstracto o concreto) con las manos y le agrega un sonido cualquiera (ej: brrrrrrrrr!!!). Se lo pasa al del lado, éste lo manipula y luego lo pasa y así siguiendo. Después se hace más complejo. entonces se pasa el objeto y el que lo recibe lo transforma en otro y lo pasa. y así siguiendo.

4 - ESTATUA CONJUNTA

Tipo de juego: Juego de relación

Interés: Incentivar el trabajo en equipo. relación suelta entre los participantes, desarrollo de la expresión

Nro., de participantes: Más de 5

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

LA ESTATUA CONJUNTA: Uno se ubica al centro o adelante y representa una figura con todo su cuerpo y se queda inmóvil, como una estatua. Nadie tiene por qué saber lo que esa persona quiere representar, entonces alguien del grupo pasa adelante y se agrega a la figura según lo que él creyó ver en esa imagen. Ya tenemos algo más completo. Luego pasa otro y se agrega y así siguiendo, hasta conformar una imagen definida y conjunta.

Este juego se puede repetir 2 o 3 veces, para eso atender al encaje del grupo.

5 - LOS OBJETOS

Tipo de juego: Juego de relación

Interés: Incentivar el trabajo en equipo, relación suelta entre los participantes, desarrollo de la expresión

Nro. de participantes: Más de 10

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

1: Se forman grupos de 4 o 5. Se ubica cada grupo en una esquina y el instructor da un objeto y entonces cada grupo trata de construirlo con todo el cuerpo y en conjunto, Ejemplo: Avión, Camión, Caracol, Teléfono público, etc.

b) LOS OBJETOS 2: Cada uno crea un objeto con todo su cuerpo y lo muestra al conjunto y tienen que adivinar qué es.

6 - LOS ATRIBUTOS

Tipo de juego: Juego de expresión

Interés: Incentivar el trabajo en equipo. relación suelta entre los participantes, desarrollo de la expresión

Nro. de participantes: Más de 5

Lugar: Aire libre o sala Materiales: Ninguno

LOS ATRIBUTOS: Cada uno representa (previo se le da un tiempo para prepararlo) a través de una estatua lo que considera la característica personal (o actitud) que

menos aporta al conjunto, y la que más aporta.

7 - MONO PORFIADO

Tipo de juego: Juego de expresión

Interés: Lograr registro de distensión. ganar en confianza, trabajo en equipo,

Nro. de partícipes: Más de 6

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

a) MONO PORFIADO 1: Se ubican tres personas en fila, dejando un espacio de 70 cm. entre ellos. La persona que está al centro se pone con el cuerpo rígido y los otros dos lo empujan hacia el otro... va y viene.

b) MONO PORFIADO 2: El mismo juego anterior, pero en grupos. Se forma un círculo y uno de los partícipes se ubica al centro y todos lo van empujando de un lado al otro. Todos van pasando al centro.

8 - 1.2.3.4.5 PARTES DEL CUERPO

Tipo de juego: Juego de relación

Interés: Relación suelta entre los partícipes. levantar el tono motor desinhibición corporal.

Nro. de partícipes: Más de 6

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

1.2.3.4.5 PARTES DEL CUERPO: Toda la gente caminando y el instructor dice en voz alta un número y una parte del cuerpo. Los partícipes rápidamente se reúnen en grupos de acuerdo al número planteado. uniéndose por la parte del cuerpo que el instructor dijo, Ejemplo: Instructor: !!5. rodillas!! Partícipes: Se reúnen cinco unidos por las rodillas... todos vuelven a caminar... Instructor: !!3, narices!! Partícipes: Se reúnen tres unidos por las narices... Este juego es dinámico. va una instrucción detrás de la otra, sin detenerse. Cuando alguno no logra incluirse en los grupos. va saliendo del juego... hasta que queden 1 o 2.

9 - EL ESPEJO

Tipo de juego: Juego de expresión

Interés: Desarrollar la capacidad expresiva, relación suelta entre los partícipes, conocimiento y registro del cuerpo

Nro. de partícipes: Más de 6

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

ESPEJO: Se ubican los participantes en parejas. Uno de ellos toma el rol de espejo: es decir, repite simultáneamente los movimientos propuestos por el otro. Luego se alterna el rol del espejo. El instructor puede sugerir tipo de movimientos, ej. gestos ridículos, amables rápidos etc.,.

10 - ESTATUAS

Tipo de Juego: Juego de comunicación

Interés: Desarrollar la actitud de disponibilidad, desinhibición, relación suelta entre los participantes.

Nro., de participantes: Más de 3.

Lugar: Aire libre o sala.

Materiales: Ninguno.

ESTATUAS: Se forman tres grupos, El grupo I es la arcilla, y su actitud es de disposición, No pueden realizar ningún movimiento, El grupo II son los escultores, son los encargados de modelar con los cuerpos del grupo I. No pueden realizar ningún movimiento sin orden previa. El grupo III son los gestores de la estatua, este grupo piensa qué estatua quiere realizar y da las instrucciones al grupo II para que la realice. Ellos no pueden hacer gestos, sólo hablar, Instrucciones: grupo I: no se mueve solo grupo II: no aporta nada, sólo sigue las instrucciones grupo III sólo habla, no realiza gestos ilustrativos. Luego se van alternando, hasta que todos los grupos realicen las tres alternativas,

11 - FOSFORITO

Tipo de juego: Juego de relación

Interés: Desinhibir la imagen de sí, relación suelta entre los participantes.

Nro., de participantes: Más de 5 Lugar: Aire libre o sala

Materiales: 1 fósforo

FOSFORITO: Los participantes están sentados en ronda, El juego consta de dos partes.

12: Los participantes se van pasando un fósforo, y al entregárselo al compañero que está a su lado tienen que decir lo siguiente: "Este es un fosforito, esta es su cabecita (aquí tienen que señalar la parte de arriba del fósforo), y estas son sus patitas (aquí tienen que señalar la parte de abajo del fósforo)". Esta primera parte finaliza luego de terminar la ronda.

22: Se realiza lo mismo que la primera parte, pero esta vez los participantes tienen que decir la frase colocando la lengua entre los dientes y presionando hacia afuera el labio inferior.

12 - EL ASESINO

Tipo de juego: Juego de relación

Interés: Relación suelta entre los partícipes, comunicación no verbal.

Nro. de partícipes: Más de 5

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Papel y lápiz

EL ASESINO: Están sentados en ronda, Se entrega un papelito doblado (para que nadie lo vea) a cada uno (uno de estos tiene una cruz), El que recibe el papelito con la cruz es el asesino, Este tiene que tratar de matar a cada uno, guiñando un ojo, sin que el resto se de cuenta. Los que han sido asesinados dicen: "He muerto", y entregan el papelito, Si uno de los que está vivo, observa al asesino matando a otro, puede delatarlo, En el caso de que se equivoque, él también queda muerto. El juego termina cuando el asesino ha matado a todos o cuando es descubierto.

13 - ¿COMO SERIA SI FUERA,..?

Tipo de juego: Juego de intuición

Interés: Desarrollar la intuición,

Nro., de partícipes: Más de 5

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

COMO SERIA SI FUERA: Uno de los participantes sale afuera. Los que se quedan adentro eligen a un personaje conocido o a uno de los integrantes del grupo. Luego la persona que estaba afuera, entra y trata de adivinar quien es el elegido. Para adivinar le va preguntando a cada uno qué sería esta persona, si fuera un determinado objeto, sensación, personaje, época de la historia. animal. color, etc. A través de las respuestas tiene que adivinar, con un máximo de dos errores, quién es el elegido.

14 - LOS NOMBRES

Tipo de juego: Juego de relación

Interés: Relación suelta entre los partícipes.

Nro. de partícipes: Más de 8

Lugar: Aire libre o sala
Materiales: Tela grande

LOS NOMBRES: Dos personas sostienen una frazada. El resto de los participantes se dividen en dos grupos. Cada grupo se coloca detrás de cada lado de la frazada, sin poder verse.

Luego se acerca uno de cada grupo y se colocan con la cara de frente a la frazada (tocando con la nariz en la frazada). Una vez que estén ubicados uno frente al otro (con la frazada entre medio), se levanta la frazada rápidamente y cada uno tiene que decir el nombre de la persona que está enfrente suyo, el que pierde se va al grupo del participante que ganó, se va repitiendo lo mismo hasta que en un grupo quede una sola persona.

15 - COMANDO BIMBALE

Tipo de juego: Juego de atención

Interés: Desarrollar la atención, relación suelta entre los partícipes.

Nro., de partícipes: Más de 4

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

COMANDO BIMBALE: Los participantes se sientan en ronda. Las manos están sobre las piernas, hay distintos comandos que se tienen que representar con las manos.

- 1) Comando Bimbale: Se golpea con los 2 dedos índices alternadamente y rítmicamente sobre las piernas,
- 2) Comando Touch: Se ponen las 2 manos sobre la cabeza,
- 3) Comando Flat Se ponen las 2 palmas de las manos sobre las piernas.
- 4) Comando Bock Se ponen las puntas de los dedos. arqueando las manos sobre las piernas (como una araña).
- 5) Gong: Se arquean las manos en el aire con las puntas de los dedos hacia arriba, El único que no lleva la palabra comando es el GONG, Todos los otros llevan la palabra comando,

El coordinador comienza diciendo un comando y lo va realizando , El resto tiene que hacer lo que el coordinador va diciendo. no lo que el coordinador hace.

El coordinador tratará de hacer equivocar a otros en la medida en que diga un comando y realice otro. Además el coordinador puede también hacer perder a los otros dando instrucciones sin agregar la palabra comando. o en el caso de Gong agregar la palabra comando, el que se equivoca toma el rol del coordinador.

16 - ARQUERO LAINO

Tipo de juego: Juego de clave

Interés: Desarrollar la atención. relación suelta entre los participantes.

Nro., de participantes: Más de 5

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

ARQUERO LAINO: La clave del juego es que el arquero Laino ataja solamente las palabras que no contienen la letra "i" y no ataja aquellas que si la contienen. El coordinador parte diciendo: "El arquero Laino ataja el vaso. pero no el cristal". Los participantes van diciendo la misma frase. pero cambiando los objetos. Otros ejemplos: mar y no río. alcohol y no vino. esposa y no marido La clave no se explica al resto de los jugadores. El juego termina cuando todos hayan adivinado la clave.

17 - LA PIEDRA

Tipo de juego: Juego de motricidad

Interés: Elevar el tono motriz. relación suelta entre los participantes.

Nro., de participantes: Más de 5

Lugar: Aire libre

Materiales: Ninguno

LA PIEDRA: Dentro de un limite preestablecido. uno de los participantes debe perseguir y tratar de capturar uno por uno a los otros. El que es capturado (tocado) debe quedar inmóvil en el sitio donde lo capturaron, con las piernas abiertas. Los que aún están libres pueden liberar al capturado. si logran pasar entre sus piernas. Si se logra capturar a todo el grupo, se cambian los roles y otro pasa a ser el perseguidor.

18 -MÍMICA

Tipo de juego: Juego de expresión

Interés: Desarrollo de la expresión, desinhibición, incentivar el trabajo en equipo.

Nro. de participantes: Más de 7

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Papel y lápiz

MÍMICA: Se dividen los participantes en dos equipos (o mas en caso de grandes números) y un juez. El juez se instala entre los equipos, que deben estar bien separados. El juez hace una lista de 10 palabras. Un representante de cada equipo recibe al mismo tiempo, y en secreto, la primera palabra, la que cada uno debe representar ante su equipo, sin hablar ni mostrar el objeto que representa. Quien descubra la palabra exacta corre a recibir la segunda palabra, y se repite el proceso. Al equipo que primero termina con la lista, se declara vencedor.

19 - UNO, DOS, TRES, MOMIA ES

Tipo de juego: Juego de motricidad

Interés: Desarrollo de la coordinación motriz.

Nro. de participantes: Más de 5

Lugar: Aire libre

Materiales: Ninguno

UNO, DOS, TRES, MOMIA ES: Un jugador se emplaza frente a un muro, árbol, etc., y de espaldas al resto de los participantes, que estarán a una distancia de 30 a 50 mts. El debe decir: 1, 2, 3 momia es antes de darse vuelta a mirar al grupo, que está tratando de avanzar hacia el muro o árbol, sin ser descubierto en sus movimientos. Quien sea descubierto moviéndose, debe volver al punto de partida. El que logre llegar primero a su objetivo, toma el rol del primer jugador.

20 - PERRO GATO

Tipo de juego: Juego de atención

Interés: Desarrollar la atención, relación suelta entre los participantes.

Nro., de participantes: Más de 7

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Dos objetos manuales

PERRO-GATO: Se sientan en círculo. Quien guía el juego, luego de explicarlo, pasa el primer objeto a quien está a su derecha diciéndole: Esto es un perro. El que debe recibirlo, antes de hacerlo, pregunta: Que es eso? El coordinador contesta: Un perro. Recién entonces, el primer participante puede tomar el objeto en su mano y pasarlo al siguiente participante a su derecha, repitiendo: Esto es un perro. Cuando preguntan: Qué es eso?, repite la pregunta hacia la izquierda, hasta que el coordinador que empezó el proceso responde: un perro, lo que él repite hacia su derecha, y recién entonces el tercer participante recibe el objeto, y repite el proceso hacia su derecha.

Mientras esto ocurre, el coordinador del juego presenta el segundo objeto a quien tiene a su izquierda y le dice: "Esto es un gato".

21 - EL NUDO

Tipo de juego: Juego de relación

Interés: Relación suelta entre los participantes.

Nro. de participantes: Más de 7

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

EL NUDO: Los participantes se colocan en círculo, con los brazos en alto, las manos abiertas y los ojos cerrados. A una señal comienzan a avanzar hacia el centro, hasta que cada una de sus manos encuentra a otra mano, las que se toman mutuamente. Recién entonces pueden abrir sus ojos. El conjunto se encontrará construyendo un nudo, que debe ir desarmándose, sin soltarse las manos.

22 - LA CAJA MUSICAL

Tipo de juego: Juego de atención

Interés: Desarrollar la atención.

Nro. de participantes: Más de 5

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

LA CAJA MUSICAL: La clave del juego son las notas musicales: do, re, mi, fa, sol, la, si. El coordinador debe decir qué objeto meterá dentro de la caja musical: Por ejemplo un dominó. Es decir que cada objeto debe comenzar con una nota musical. Los otros jugadores van nombrando objetos para meter en la caja, y el coordinador, de acuerdo a la clave, les dirá si cabe o no cabe, hasta que cada uno vaya cayendo en cuenta de cual es la clave.

23 - ALFOMBRA MÁGICA

Tipo de juego: Juego de sensación

Interés: Reconocimiento de la ilusión.

Nro. de participantes: 4

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Un tablón y una venda

ALFOMBRA MÁGICA: Se sube a uno de los jugadores, con los ojos vendados, a una tabla que sostienen por sus extremos otros dos jugadores a solo 10 cm . del suelo. Quien está sobre la tabla se afirma sobre los hombros de un cuarto participante, quien va agachándose lentamente, mientras los otros balancean suavemente la tabla.

Esto produce la sensación de estar elevándose al que esta con los ojos vendados. Para reforzar esta sensación, si se está en una sala baja, podría hacer tocar su cabeza con un libro en el momento en que su apoyo este más agachado, de manera de haber producido la sensación de tocar el techo con la cabeza. También, en este momento puede desestabilizarse el tablón yurgirlo a que se lance rápidamente,

24 - EL OJO MÁGICO

Tipo de juego: Juego de atención
Interés: Desarrollo de la atención.
Nro. de partícipes: Más de 3
Lugar: Aire libre o sala
Materiales: Ninguno

EL OJO MÁGICO: Un jugador se coloca, mirando un punto fijo, en el centro de una ronda, formada por el resto de los jugadores, Cada uno de los otros, comienzan a realizar movimientos sin desplazarse de su lugar. El que esta al centro, sin cambiar, el punto de mira, debe describir el movimiento de cada jugador.
Al terminar el juego, se sugiere hacer algunos comentarios sobre el estado atencional y su registro, tratando de mantener este estado.

25 - EL VIAJERO INCANSABLE

Tipo de juego: Juego de imágenes
Interés: Desarrollo de la imaginación, movilidad de imágenes.
Nro. de partícipes: Mas de 2
Lugar: Aire libre o sala
Materiales: Objeto llamativo o brillante

EL VIAJERO INCANSABLE: Los participantes sentados en ronda, se predisponen a realizar un viaje imaginario librado a la ocurrencia de cada uno. Por turno, van tomando en sus manos un objeto llamativo, mientras describen el viaje que imaginan. El siguiente participante, al tomar el objeto, da continuidad al relato anterior con sus propias imágenes.

26 - ESPEJO MÁGICO

Tipo de juego: Juego de emoción
Interés: Testeo de tensiones y de identificación emotiva, proyección del paisaje.
Nro. de partícipes: Mas de 4
Lugar: Aire libre o sala
Materiales: Papel y lápiz

ESPEJO MÁGICO: Dos Jugadores, cada uno con un colaborador, se ubican frente a frente. Los jugadores comienzan a destacar tensiones que detectan en el otro. mientras los colaboradores van tomando notas, Luego de un tiempo. el colaborador le entrega a su jugador las notas de lo que vio en el otro (tratando de mostrar que lo que se ve en el otro. tiene que ver con el propio paisaje). Es conveniente que los jugadores no conozcan la mecánica del juego. para evitar la disimulación.

27 - EL MAGO

Tipo de juego: Juego de emoción

Interés: Diferenciar entre proyección e intuición (si no intuyo. proyecto).

Nro. de partícipes: 3

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Papel y lápiz

EL MAGO: Un jugador toma el rol de mago y comienza a adivinar la vida, en sus distintas etapas (niñez, adolescencia, madurez e incluso futuro), de otro jugador sentado frente a él, quien no debe hacer gestos de afirmación ni negación, limitándose a escuchar. El tercer jugador, toma nota de todo lo dicho y las entrega al Mago, sugiriéndole que las relacione con su propia vida.

28 - LA DIFAMACIÓN

Tipo de juego: Juego de emoción

Interés: Descarga de tensiones y reconciliación,

Nro. de partícipes: 2

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

LA DIFAMACIÓN: Se ubican de pie y de espaldas. Cada uno, por turno, dice al otro lo que cree de él y qué cosas más le molestan de él. Es conveniente que las críticas sean sin inhibiciones, pero manteniendo una actitud lúdica. Terminada la crítica, los jugadores se dan vuelta, se toman por los hombros y se dicen, por turno, los aspectos positivos que ven en el otro. Según el tipo de manifestación que tengan al finalizar el juego, se apreciará el grado de integración obtenido.

29 - EL ANÓNIMO

Tipo de juego: Juego de emoción

Interés: Descarga de tensiones con la imagen de sí, reconciliación.

Nro. de partícipes: Más de 4

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Papel y lápiz

EL ANÓNIMO: Los jugadores se sientan en círculo, todos provistos de papel y lápiz. Cada uno escribe lo que no le contaría a nadie. Aquello íntimo que le provoca gran tensión con la imagen de sí. Lo puede hacer de modo que no sea identificable la escritura, (escrito con la mano izquierda, cambiando la letra, etc.). El coordinador recogerá los papeles, los mezclará y volverá a repartir azarosamente. Por turno,

cada jugador irá leyendo en voz alta el papel que recibió y expresará qué salida integradora le ve a la situación.

Esta catarsis que cada jugador realiza en su escrito, puede trabajarla en otra oportunidad, en un ámbito más íntimo y con técnicas específicas.

Es recomendable aclarar que este juego opera con fuertes tensiones en la imagen de sí, sugiriendo no realizar comentarios y trabajar con la mayor consideración hacia el otro, evitando así malas grabaciones, Se sugiere este juego solo a partir del nivel de Delegados de Equipo.

30 - LA CARRERA DE OBSTÁCULOS

Tipo de juego: Juego de motricidad

Interés: Detectar tensiones corporales y relacionarlas con la imagen de sí

Nro. de participantes: Más de 3

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Objetos diversos y vendas para todos

LA CARRERA DE OBSTÁCULOS: Se ubican los diversos objetos como obstáculos dentro del espacio destinado a la carrera, Luego el coordinador venda los ojos de todos los participantes, Por turno, cada uno debe tratar de llegar a la meta sorteando los obstáculos. Pero el coordinador, sigilosamente, ha retirado los objetos, dejando libre el espacio. Al llegar a la meta, cada jugador se saca la venda y puede observar el cuidado de los otros para evitar los objetos inexistentes.

Se sugiere a los participantes que tomen notas de las tensiones que se les produjeron.

31 - CADENA DE NOMBRES

Tipo de juego: Juego de relación

Interés: Relación suelta entre los participantes

Nro. de participantes: Más de 4

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

CADENA DE NOMBRES: Están los participantes sentados en círculo. El primero dice el nombre suyo. El segundo dice el nombre del primero y el suyo. y así sucesivamente. El último del grupo tendría que repetir todos los nombres.

32 - PRESÉNTENSE CANTANDO

Tipo de juego: Juego de relación

Interés: Relación suelta entre los participantes

Nro. de partícipes: Más de 4
Lugar: Aire libre o sala
Materiales: Ninguno

PRESÉNTESE CANTANDO: Cada partícipe se presenta al grupo con la melodía de una canción (ej: Me llamo María, con ritmo de tango).

33 - ZIG-ZAG

Tipo de juego: Juego de relación
Interés: Relación suelta entre los participantes
Nro. de partícipes: Mas de 4
Lugar: Aire libre o sala
Materiales: Ninguno

ZIG-ZAG: Todos los participantes en círculo y al centro uno. La persona que está al centro indica a uno de los participantes diciendo zig o zag; si dice zig, el partícipe indicado, da el nombre de la persona que está ubicada a la izquierda; si es zag, el nombre de la persona a su derecha. Al decir zig-zag todos se cambian de lugar, Al perder uno pasa adelante y continúa el juego,

34 - EL NAUFRAGIO

Tipo de juego: Juego de relación
Interés: Facilitar la comprensión del trabajo en equipo y su aplicación
Nro. de partícipes: Más de 6
Lugar: Aire libre o sala
Materiales: Papel y lápiz

EL NAUFRAGIO: El coordinador propone imágenes de un crucero de placer en alta mar; en el medio del viaje, el barco se hunde. Cada participante tiene un bote asegurado y prepara individualmente un listado de los cinco elementos más importante dentro de sus objetos personales que salvaría del naufragio. El coordinador distribuye a los participantes en los botes aclarando que la capacidad de estos está excedida y deberán descender individualmente deberán eliminar dos de cada cinco objetos para garantizar la mínima seguridad del conjunto. En el siguiente paso, el coordinador reagrupa a los participantes en una cantidad menor de botes exigiéndose que nuevamente se eliminen de los tres, uno de los objetos salvados, procediendo con la mecánica anterior. A continuación el coordinador reubica a los participantes en solo dos botes teniendo estavez que decidir el conjunto que queden sólo cinco objetos en total. Por último pasan a un

bote repitiendo la mecánica anterior. Moraleja: La peor decisión del equipo es mejor que la mejor o más brillante decisión individual.

35 - ATORRANTE Y PICARON

Tipo de juego: Juego de relación

Interés Trabajar la atención

Nro. de participes Más de 3

Lugar Aire libre o sala

Materiales Vasos plásticos u objetos irrompibles

ATORRANTE Y PICARON: El conjunto al unísono lo siguiente “Porque sos un atorrante y picarón hoy tendrás que trabajar con el pico, con la pala, con el pica-picapum”. A medida que cantan teniendo cada uno un vaso plástico u otro objeto, lo pasan al unísono hacia el que está a su derecha marcando un ritmo, con la variante que sobre el final de la frase pica-pica-pum en el segundo “pica” se invierte la dirección del vaso que se pasará recién al decir “pum”, Se acelera el ritmo progresivamente,

36 - PAPA Y MAMA TRABAJAN

Tipo de juego de clave

Interés Trabajar la atención

Nro. de participes: Más de 4

Lugar Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

PAPA Y MAMA TRABAJAN El conjunto se divide en dos equipos, cada uno de los equipos prepara una lista de profesiones, estas de a una son comunicadas en secreto a un participante del otro equipo; éste participante. utilizando únicamente palabras cuyas sílabas estén compuestas con la vocal a. intenta explicar a su equipo la profesión correspondiente.

Con estas ayudas, su equipo infiere distintas profesiones que deducen. Para orientarlos, el jugador que conoce la profesión responde ante las preguntas en el caso que sean afirmativo con “ahá”, y “para nada” en el caso que sea negativo.

37 - GOLPEANDO LAS PALMAS

Tipo de juego de relación

Interés Atención dividida y coordinación motriz

Nro. de partícipes Más de 4

Lugar Aire libre o sala

Materiales Ninguno

GOLPEANDO LAS PALMAS Sentados en una mesa los participantes entrecruzan entre ellos los brazos apoyando las manos sobre la mesa, quedando éstas cruzadas entre ellas Al darse una señal se inician de a uno y en orden un golpe por mano pudiendo los participantes invertir la dirección, golpeando en el turno que les corresponde, en vez de una, dos veces, a medida que se cometen errores, se van retirando de la mesa los que fallan, siguiendo de todos modos, la mecánica del juego.

38 EL STOP

Tipo de juego de motricidad

Interés Detectar las dificultades en el desplazamiento y en los reflejos

Nro. de partícipes Mas de 4

Lugar Aire libre o sala

Materiales Pelota u objeto blando

EL STOP Formando un círculo con uno de los participantes dentro de él, éste munido con una pelota (previa enumeración de los participantes). arroja la pelota hacia arriba diciendo un número al azar o el nombre de los participantes, El conjunto luego del lanzamiento se aleja lo mas rápidamente posible del lugar

El nombrado tendrá que rápidamente tomar la pelota gritando "stop", el resto deberá detenerse en el lugar que se encuentre al escuchar la palabra STOP. El jugador que tiene en su poder la pelota y que también permanece detenido en el lugar donde la tomó, elige al participante más cercano, o aquel que considere más fácil para acertar, pudiendo acercarse dos pasos en dirección a este y tratando de acertarle con la pelota. Luego, el que es acertado con la pelota. nuevamente inicia el juego.

39 - ¿CONOCES A JUAN?

Tipo de juego: Juego de motricidad

Interés: Relación suelta entre los participantes

Nro. de partícipes: 6

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

¿CONOCES A JUAN?: Se ubican los participantes en fila y el coordinador les pregunta: ¿Conoces a Juan? Los participantes responden: ¿Qué Juan? El coordinador dice: El que se para así... (adoptando cualquier postura). Los participantes adoptan esta postura a medida que se van pasando la pregunta, quedándose en las posiciones que asumen (siempre dadas por el coordinador). Se repiten dos o tres

secuencias donde las nuevas posturas que el coordinador sugiere , se suman a las anteriores, quedando todo el conjunto a punto de perder el equilibrio.

El remate del juego consiste en que el coordinador se acerca al participante que inicia la fila y con un leve empujón produce la cadena de caída al piso de los participantes.

40 - PITIWAOW

Tipo de Juego: Juego de clave

Interés: Trabajar la atención

Nro. de partícipes: Mas de 4

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

PITIWAOW: Ubicados los participantes en ronda, el coordinador muestra al conjunto sus manos. y a medida que recorre con el índice de la mano derecha el resto de los dedos de la izquierda (comenzando con el meñique) va diciendo en cada una de las pasadas por el dedo: Piti pib piti pitiwaow, pitiwaow, piti. piti. piti. Completa la operación y sugiere al resto que de a uno repitan los movimientos que el realizó; finalizado el intento de cada participante, el coordinador, que conoce la clave (al terminar el recorrido de los dedos, se cruzan los dedos), indica si es correcto o incorrecto el ejercicio. Completada la vuelta, y a medida que descubran la clave, los otros jugadores también indican acerca de lo acertado del ejercicio.

41 - CRUZADO- DERECHO

Tipo de juego: Juego de clave

Interés: Trabajar la atención

Nro. de partícipes: Mas de 4

Lugar: Aire libre o sala

Materiales: Ninguno

CRUZADO - DERECHO: El objetivo del juego consiste en que los participantes que están sentados en ronda descubran la clave siguiente, el coordinador. con las piernas cruzadas y tomando en sus manos dos objetos alargados, inicia la ronda pasándoselo al participante que está a su lado, diciendo: "los recibí cruzados, y te los paso derecho,,,", al decir los paso derecho, el coordinador descruza sus piernas. Se completa la ronda, donde los partícipes continúan pasando los objetos y diciendo la frase clase, hasta que el conjunto la descubra. (La clave es como quedan las piernas al recibir el objeto y al entregar el objeto sin importar la posición de los objetos, ya sean cruzados o derechos).