



JUEGOS Y ACTIVIDADES

Los niños pueden llenarte el alma de besos, sonrisas e ilusión a cambio de una tarde de juegos... Con ellos entregarse al máximo es poco, porque nunca les habrás devuelto tanto como son capaces de darte... Lo importante es llegar a compartir ese lenguaje que va más allá de las palabras

Juegos para energizar, activar, sensibilizar

1- Danza de Activación		
Material:	Objetivos:	Descripción:
Música marchosaailable.	Energizar, mímica.	Se propone un baile y vamos parando la música de cuando en cuando para realizar algunos ejercicios energetizantes, que podemos ensayar previamente para no interrumpir la danza con explicaciones. Tras cada parada, se pueden dejar unos instantes de descanso. Luego suena de nuevo la música para que cada cual baile por su cuenta durante un rato.

Ejemplos de ejercicios:

- 1) Los participantes se emparejan o colocan uno al lado del otro y corren sin apenas moverse del sitio, simulando que disputan el sprint final de unos 100 metros lisos reñidísimos. Pueden expresar sonidos.
 - 2) Se les dice que la pared de la sala cae sobre nosotros. Hay que sostenerla empujando con todas las fuerzas, apoyando la palma en la pared.
 - 3) Los participantes se colocan junto a una pared de la sala. Allí, voluntariamente salen de uno en uno corriendo, bailando o andando de la forma más curiosa o estrambótica posible. Los demás imitan al que ha salido. Conviene cortar varias veces este ejercicio para seguir bailando hasta que todos han sido imitados.
 - 4) Pedimos a los participantes que formen rápidamente pareja con alguien de la misma talla o fuerza. Apoyan las manos en los hombros de los compañeros y empujan intentando arrastrar al otro hacia atrás. Pueden emplear rugidos y sonidos para impresionarle.
- Estos ejercicios se prolongan en la medida en que el grupo necesita más o menos energización.

Variantes:

En las pausas se pueden hacer todo tipo de ejercicios y juegos energetizantes que propongan los miembros del grupo.

2- Leo tu Espalda		
Material:	Objetivos:	Descripción:
Pegatinas o tarjetas con alfileres.	Activar. Energetizar. Movilizar.	Este juego se puede hacer dividiendo al grupo en parejas o bien una pareja actúa delante de todos. Se escribe una palabra distinta en cada tarjeta y se cuelga o pega en la espalda de los participantes sin que éstos la vean. Se trata de leer lo que pone en la espalda del compañero. Uno debe impedir que lean su tarjeta e intentar ver la del que tiene enfrente. Es más difícil de lo que parece, sobre todo si se juega sin poder tocar al contrincante.

3- Baile de la Escoba		
Material:	Objetivos:	Descripción:
Músicaailable y de estilos distintos. Una escoba o palo decorados con lazos o trapos.	Energetizar. Caldear el ambiente si la gente se conoce poco.	Es un baile muy conocido que moviliza muy bien al grupo y facilita el conocimiento rápido de los participantes. Admite además muchas variantes inusitadas, prendas y premios. Puede utilizarse tanto al comienzo como en un momento cualquiera en que se necesite activación.

Una forma de introducirlo puede ser: “¡Atención!, vamos a realizar el baile de la escoba. ¿Alguien no lo conoce? Bien, pues para los que nunca lo hayan bailado, allá va una breve explicación: todos vamos a bailar en parejas. ¡A ver! Vayan formando parejas. ¿Ya está? Bien,

todos tenemos pareja, excepto una persona (si son pares, el coordinador es esa persona), o mejor dicho, sí que tiene pareja: ¡la famosísima Srta. Escoba!”.

“En el instante en que se detenga la música y se oiga: ¡cambio de parejas!, todos lo hacemos con gran rapidez para no quedarnos solos, porque si no bailaremos con la escoba”.

Nota:

El que está a cargo de la música puede jugar a hacer más largos o más cortos los períodos de baile, buscando el factor sorpresa. Puede bajar el volumen de la música para que la gente crea que ya está a punto de acabar, volviéndolo a subir poco después.

4- Formar Parejas	
Materiales:	Descripción:
Pegatinas o tarjetas con alfiler. Se dispondrán de forma que haya en total dos soles, dos lunas, dos rosas, etc. (mejor usar dibujos que palabras)	Se pegan o cuelgan las tarjetas en la espalda de los participantes sin que éstos puedan verlas. Luego se les invita a que, sin palabras ni gestos, encuentren a su pareja, para lo cual han de descartar a todas las demás. A medida que las parejas se van encontrando, resulta más sencillo para el resto del grupo.

Variantes:

Si el grupo es muy grande, el juego puede resultar larguísimo, por lo que pueden permitirse gestos.

Nota: Una vez formadas las parejas se puede aprovechar para realizar un juego de parejas, como los que se describen más adelante.

5- ¡LEVÁNTESE Y SIÉNTESE!	
Fines:	Descripción:
Animación, Concentración.	Todos sentados en círculo. El coordinador empieza contando cualquier historia inventada. Cuando dentro del relato dice la palabra "quien" todos se deben levantar, y cuando dice la palabra "no", todos deben sentarse. Cuando alguien (no se levanta o no se sienta en el momento en que se dice "quien" o "no", sale del juego o da una prenda. El coordinador puede iniciar la historia y señalar a cualquier participante para que la continúe y así sucesivamente. El que narra la historia, debe hacerlo rápidamente para darle agilidad; si no lo hace, también pierde.

Juegos de Atención, Interacción, Entretenimiento y otros.

1- La regla del juego	
Fines:	Descripción:
Interacción grupal. Imaginación. Divertimiento. Comunicación. Útil cuando el grupo se conoce poco.	Se juega en círculo. Una persona sale y las demás escogen una regla. Cuando vuelve trata de averiguar cuál es esa regla haciendo preguntas a las personas del círculo. Para comenzar, una buena regla del juego puede ser: responder a todas las preguntas como si fueras la persona de tu derecha. Otra regla podría ser: todas las mujeres mienten y todos los hombres dicen la verdad. Las reglas pueden ser difíciles o simples según la edad y experiencia de los jugadores. Pueden ser visuales (rascarse la cabeza o la nariz antes de contestar a cada pregunta) o estructurales (cada respuesta comienza con la letra siguiente del alfabeto).

2- Plin-clis-pum-plaf-plom	
Fines:	Descripción:
Atención, Entretenimiento.	Todos tienen que reproducir lo que haces con la mano. Por ejemplo, señalándote cada uno de los cinco dedos, dices "plin-clis-pum-plaf-plom". Todos los demás intentarán reproducir tus gestos y sonidos con la máxima fidelidad. Pero la clave real es que antes de empezar has guiñado un ojo o has sonreído o has hecho un gesto en que la gente no suele reparar.

3- Mil voces, mil mundos.	
Fines:	Descripción:
Conciencia. Energizar. Sorprenderse a si mismo y a los demás. Ejercicio de voz.	<p>Paseamos por la sala y siguiendo las instrucciones del coordinador nos decimos mutuamente en mil formas diferentes “buenos días” unos a otros. Buenos días afectuosos, automáticos, falsos, enfadados, etc. Hacemos lo mismo con la palabra “adiós”. Un adiós de despedida drástica, de “me quiero quedar contigo”, coqueto, seco, de mamá, de niño, etc.</p> <p>Buscamos las mil formas en que una palabra como “sí” o “no” puede ser dicha: un sí de seguridad, de timidez, falso, honesto, discreto, etc.</p>

Variantes:

En este juego pueden utilizarse muchas frases habituales: “no quiero”, “hola”, “dime”, “qué hora es”, etc.- Nota:El coordinador debe cambiar con rapidez las consignas para que el ejercicio sea ameno y energizante. Conviene que lo prepare con antelación.

4. El nudo humano		
Participantes	Tiempo	Materiales
todos juntos. A partir de 7 años. A partir de 4 jugadores. Interior/ exterior	+30 minutos.	ninguno.
Descripción	<p>Se pide a un jugador del grupo que se retire donde no oiga ni vea lo que hace el resto. El resto de jugadores formará un nudo humano con los siguientes pasos:</p> <p>Paso 1: se forma un círculo con todos los jugadores agarrados por las manos.</p> <p>Paso 2: Sin soltarse las manos, se aplana un poco el círculo.</p> <p>Paso 3: Sin soltarse las manos, un lado pasa por encima de las manos de el lado de enfrente (cada uno por encima de las manos del que tiene en frente).</p>	

	<p>Paso 4: Sin soltarse las manos, se vuelve a aplanar el grupo pero esta vez por los dos lados que faltaban.</p> <p>Paso 5: Sin soltarse las manos, un lado pasa por encima de las manos de el lado de enfrente (igual que el paso 3)</p> <p>Paso 6: Por último, y sin soltarse las manos, todos se juntan al centro formando una piña.</p> <p>Ahora el grupo ya está hecho un nudo humano y el jugador que se separó puede acercarse para intentar desliar el nudo hasta poner a todos en círculo como al principio.</p> <p>Es un juego cooperativo muy divertido que garantiza risas para todos.</p>
--	---

5. Balón-tiro		
Participantes:	Tiempo:	Materiales:
en equipos. A partir de 11 años. A partir de 10 jugadores. Exterior.	+15 minutos	pelota
Descripción	<p>Se dispone de un campo rectangular dividido en dos mitades. Cada equipo se sitúa en una mitad, excepto un jugador de cada uno de los equipos que se sitúa detrás del equipo contrario. El juego consiste en tirar fuerte el balón al bando contrario para darles a algunos de sus jugadores. Si un jugador es alcanzado por un balón lanzado por el equipo contrario, y después de darle toca el suelo, irá a la parte posterior del campo, detrás del equipo contrario. Allí podrá seguir tirando al grupo contrario o pasar por alto al propio equipo. Si es el primer jugador “muerto” que pasa a la parte posterior, el jugador del propio equipo que estaba desde el comienzo entra al terreno de juego.</p> <p>Si un balón lanzado por el bando contrario es “atrapado”, es decir, que es capturado el balón sin que posteriormente toque el suelo, el balón pasa al dominio del equipo que lo captura. Igualmente, si el balón sale fuera, pertenecerá al equipo por cuyo campo haya salido.</p> <p>Si un jugador sale del campo propio, aunque sea sólo con un pie, también queda eliminado.</p> <p>Gana el equipo que logra eliminar totalmente al otro.</p>	

6. Marionetas		
Participantes:	Tiempo:	Materiales:
por parejas. De 6 a 12 años. De 6 a 24 jugadores. Interior.	10 minutos	ninguno (lana opcional)
Descripción	<p>Por parejas, uno en el suelo que es la marioneta y otro de pie va moviéndole piernas, brazos, cabeza,... tirando de hilos imaginarios con gestos.</p> <p>Variantes: Se pueden atar hilos de lana a las muñecas y tobillos.</p>	

7. Crear objetos		
Participantes:	Tiempo:	Materiales:
todos juntos. De 8 a 12 años. De 12 a 24 jugadores. Interior	15 minutos	trozos de papel de embalar
Descripción	<p>Los jugadores se sitúan en círculo. Un jugador comienza realizando un objeto, modelando, arrugando el papel. Los demás tendrán que adivinar de que objeto se trata.</p> <p>El juego continúa hasta que todos los jugadores hayan creado un objeto.</p> <p>Variantes: Realizar un objeto relacionado con el objeto que haya hecho el anterior jugador. Utilizar dos trozos de papel.</p>	

8. El Rey		
Participantes:	Tiempo:	Materiales:
todos juntos. De 4 a 10 años. De 8 a 36 jugadores. Interior/externo.	10 minutos.	varios obstáculos
Descripción	<p>El jugador es el "rey" que se desplaza a su gusto. Los demás le seguirán imitando sus movimientos. Cuando el monitor grita el nombre de otro jugador. Éste pasa a ser el "rey"</p> <p>Variantes: para dinamizar, pueden haber varios reyes simultáneamente.</p>	

9. Reventar el globo (juego de globos)		
Participantes:	Tiempo:	Materiales:
De 6 a 12 años. De 8 a 24 jugadores. Interior/Exterior	15 minutos	un globo por jugador
Descripción	<p>Se forman grupos de 6 a 8 jugadores. En el terreno de juego se marcan claramente la línea de salida y la de llegada. Los equipos en fila de uno en uno se colocan detrás de la línea de salida.</p> <p>A la voz de “¡YA!”, saldrán hacia el otro lado, donde encontrarán un globo, lo inflarán y lo explotarán sentándose en él, volverán y darán el relevo al compañero.</p>	

10. Carreras de globos		
Participantes:	Tiempo:	Materiales:
por equipos. De 6 a 12 años. De 8 a 24 jugadores. Interior/Exterior	15 minutos	un globo por jugador. Varios obstáculos (opcional)
Descripción	<p>Se dividen todos los jugadores por equipos (de 2 a 5 jugadores). Se marca en el terreno de juego la línea de salida y la de llegada. Distribuidos por equipos, deben trasladar entre todos un globo una determinada distancia...</p> <ol style="list-style-type: none"> Empujándolo con la palma de la mano abierta. Empujándolo con uno o dos dedos. Golpeándolo con las dos manos. Con otras partes del cuerpo. Con obstáculos. 	

11. Cohetes espaciales (juegos con globos)		
Participantes:	Tiempo:	Materiales:
individual. De 6 a 12 años. De 3 a 24 jugadores. Interior/Exterior.	10 minutos	un globo por jugador
Descripción	<p>El monitor da un globo a cada jugador. Para identificarlos mejor, cada globo debería ser de un color distinto. Si no hay suficientes colores, entonces marcar con un rotulador un número distinto en cada globo (o el nombre del jugador).</p> <p>Cada uno hincha el suyo (sin atarlo)</p> <p>A una señal del monitor, todos sueltan su globo e intentan no perderlo de vista para recuperarlo enseguida.</p>	

12. El calambre		
Participantes:	Tiempo:	Materiales:
todos juntos. De 8 a 16 años. A partir de 8 jugadores. Interior.	+10 minutos	1 venda para los ojos. Varios objetos.
Descripción	<p>Se elige a un jugador para que salga de la habitación. Se colocan todos los objetos encima de una mesa.</p> <p>Se explica a los jugadores que uno de los objetos tiene electricidad, y que cuando lo toquen, tienen que gritar como locos. Hay que dejar muy claro cuál es el objeto que tiene electricidad.</p> <p>Se llama a la víctima y se le vendan los ojos. Se le explica que de todos los objetos, uno tiene electricidad. Tiene que ir tocándolos uno a uno para detectar cuál es.</p> <p>En el momento en que toque el objeto, el monitor le da una fuerte sacudida al mismo tiempo que todos se ponen a gritar... susto garantizado.</p>	

13. Uno, dos, tres y cuatro		
Participantes:	Tiempo:	Materiales:
Por parejas. De 8 a 24 jugadores. Interior/Exterior.	+10 minutos	ninguno
Descripción	<p>Todos los jugadores se agrupan por parejas. Se forman 2 círculos concéntricos (uno dentro de otro). Para cada pareja, un jugador se cuela en el círculo interior y el compañero en el exterior. Todos miran al centro.</p> <p>El monitor dice un número de 1 al 4 y todos tienen que realizar lo que corresponde al número.</p> <ul style="list-style-type: none"> - UNO: el que está detrás pasa por debajo de las piernas del compañero y se queda delante. - DOS: el que está detrás se monta a caballito sobre su compañero. - TRES: el de detrás da una vuelta completa corriendo al círculo hasta volver a su sitio. - CUATRO: se hacen seguidos los 3 movimientos anteriores (UNO DOS TRES). El de atrás pasa por las piernas del compañero poniéndose delante, el que ahora está detrás se monta a caballito y ambos dan la vuelta al círculo hasta volver a su sitio. <p>Variantes: si se quiere hacer competitivo, se puede eliminar a la pareja que acaba la última cada vez que se dice un número.</p>	

14. A que no quedas seco		
Participantes:	Tiempo:	Materiales:
por equipos. De 8 a 14 años. A partir de 8 jugadores. Al aire libre.	15 minutos	2 cubos por equipo (uno de ellos lleno de agua). Una esponja por equipo.
Descripción	<p>Los jugadores se dividen en equipos de igual número de niños. Todos los equipos se colocan en fila. Se trazan dos líneas en el suelo, una al inicio y otra al final de cada fila. Al principio de la fila, se sitúan los cubos llenos de agua con la esponja dentro. Al final de la fila se colocan los cubos vacíos.</p>	

	<p>El primer jugador agarra la esponja empapada de agua y la pasa a su compañero por encima de su cabeza, así va pasando la esponja hasta el jugador colocado al final de la fila, quien escurre la esponja sobre el cubo vacío y luego corre hasta la primera posición. El resto de jugadores se mueve una posición.</p> <p>Gana el equipo que logra llenar antes el cubo que estaba vacío.</p>
--	--

15. Recolectar setas		
Participantes:	Tiempo:	Materiales:
2 equipos. De 6 a 12 años. De 8 a 36 jugadores. Al aire libre.	15 minutos	ninguno
Descripción	Los jugadores se dividen en dos grupos. Un grupo son las setas y se agarran los unos a los otros y a los elementos del terreno. Los jugadores del otro equipo disponen de un tiempo determinado para tratar de “arrancar” y transportar el mayor número de setas a un lugar señalado.	

16. Carrera de gusanos		
Participantes:	Tiempo:	Materiales:
por equipos. De 6 a 10 años. De 8 a 36 jugadores. Interior.	15 minutos	Ninguno
Descripción	Se forman varios grupos. Cada grupo se sitúa en fila. Todos a cuatro patas y cada uno de los componentes del grupo se debe agarrar de los tobillos de su compañero de delante. Sin soltarse y avanzando con las rodillas deberán llegar a la línea de meta.	

17. La botella borracha

Participantes:	Tiempo:	Materiales:
por equipos. De 6 a 10 años. De 8 a 36 jugadores. Interior.	15 minutos	ninguno
Descripción	<p>Se forman grupos de tres o más. Uno de los grupos se coloca entre los otros dos, los cuales se encuentran frente a frente.</p> <p>El del centro se deja caer hacia atrás y su compañero le empuja ligeramente para que llegue a la posición del otro. El que se sitúa en medio no deberá mover los pies del suelo.</p>	

18. El oso, el cazador y las moscas

Participantes:	Tiempo:	Materiales:
individual. De 6 a 10 años. De 8 a 24 jugadores. Interior/exterior.	15 minutos	sin materiales
Descripción	<p>Se hace un círculo en el suelo y las moscas se sitúan fuera del mismo. Dentro está el cazador agarrando al oso por la cintura. Las moscas intentan tocar al cazador y el oso coger a las moscas. Si atrapa una mosca, el oso pasa a ser mosca, la mosca a ser cazador y el cazador a ser oso.</p>	

19. Pájaros y jaulas

Participantes:	Tiempo:	Materiales:
por equipos. De 6 a 10 años. De 8 a 36 jugadores. Interior/Exterior	15 minutos	sin materiales
Descripción	<p>Los jugadores se colocan en grupos de tres componentes, dos de los cuales se colocan enfrentados, de pie y agarrados por las manos (formando la "jaula"). El tercer participante se coloca, en medio de ellos, entre las manos (es el "Pájaro"). El jugador que se encuentra en medio tendrá el número 1, y los otros serán el 2 y el 3, respectivamente. Cuando el monitor diga "¡número 1!" o "¡pájaros!" éste sale corriendo y la "jaula" (números 2 y 3) cogidos de la mano, salen detrás de él para atraparlo.</p> <p>Cuando el monitor dice otro número, por ejemplo el 2, los</p>	

	números 1 y 3 se agarran de las manos, formando una nueva “jaula” y va a atrapar al nuevo “pájaro” y así sucesivamente.
--	---

20. Tragapeces		
Participantes:	Tiempo:	Materiales:
todos juntos. De 6 a 10 años. De 8 a 36 jugadores. Interior.	15 minutos	sin materiales
Descripción	<p>El monitor (el “tragapeces”) grita ¡BARCO!, y todos corren hacia la pared que señala. Ahora grita ¡COSTA!, y todos corren hacia la pared opuesta.</p> <p>Al grito de ¡TRAGAPECES!, un ave hambrienta sobrevuela la zona. Todos han de tirarse al suelo enlazando sus brazos, piernas o cuerpo con sus compañeros. Sólo así están a salvo.</p> <p>Cuando Tragapeces comprueba que no puede atrapar a ninguno, grita ¡SALVADOS!.</p> <p>Otros gritos:</p> <p>¡SARDINAS! Todos corren al centro para unirse en un estrecho abrazo, o se colocan en el suelo acostados como sardinas en lata, coincidiendo la cabeza de uno con los pies del otro.</p> <p>¡CANGREJOS! Se sientan espalda con espalda, por parejas, enlazan los brazos e intentan ponerse en pie.</p>	

21. Relevé de animales		
Participantes:	Tiempo:	Materiales:
por equipos. De 6 a 12 años. De 6 a 50 jugadores. Interior/Exterior	+10 minutos	ninguno
Descripción	<p>Se forman varios grupos de 6 jugadores (todos los grupos deben tener el mismo número de jugadores)</p> <p>Cada grupo se divide en dos filas, una frente de otra. Se</p>	

	<p>marcan dos líneas paralelas en el suelo separadas unos metros entre sí. Las filas de los grupos se ponen una frente a la otra. El monitor grita un animal, por ejemplo ¡SALTAMONTES!.</p> <p>Entonces el primero de cada fila deberá desplazarse al frente cruzando el espacio entre las dos filas para entregar el relevo (dar una palmada) a su compañero de en frente, imitando al animal que indique el monitor.</p> <p>Cuando el jugador de enfrente recibe el relevo, sale imitando al mismo animal para dar el relevo (una palmada) al jugador que estaba en frente. Así se van alternando hasta que el relevo lo recibe el último jugador. Entonces éste (el último) debe ir corriendo a cruzar la línea de en frente ganando la partida.</p> <p>Se pueden jugar tantas veces como puntos se vayan a jugar.</p>
--	--

22. Busca la pelota		
Participantes:	Materiales:	Descripción:
De 8 a 12 años	Pelota y pañuelos para tapar los ojos.	Cuatro grupos cada uno en una esquina. El primero de cada grupo con los ojos tapados. La pelota entre los grupos. A una señal, los alumnos con los ojos tapados, guiados por los gritos de sus compañeros/as, tratan de encontrar la pelota antes que los otros.

23. El maremoto		
Participantes:	Materiales:	Descripción:
De 6 a 12 años	Ninguno	Se determinan cuatro zonas: TIERRA, MAR, PLAYA, BARCO. Los alumnos dispersos por el espacio. El maestro nombra una de estas zonas. Los

		alumnos deben llegar lo más rápido posible. Al decir "MAREMOTO", deben acudir a zona segura (playa o tierra) para no ahogarse.
--	--	--

24. El semáforo		
Participantes:	Materiales:	Descripción:
De 8 a 12 años	Ninguno	Por parejas, uno detrás de otro, desplazándose por todo el espacio. El maestro dice en voz alta los colores del semáforo: ROJO- Todos se paran, VERDE- El que va detrás pasa delante de su compañero, AMBAR- El de detrás debe dar una vuelta alrededor de su pareja.

25. Sardinas en lata		
Participantes:	Materiales:	Descripción:
De 8 a 12 años	Ninguno	Dispersos por el espacio (sardinas a la mar). Cuando el monitor diga: "sardinas en lata", los alumnos deberán agruparse, tendidos en el suelo, boca arriba, paralelos y contrarios (en grupos de 4 ó 5). A la voz de "sardinas a la mar", los alumnos se dispersan y mezclan de nuevo.

26. Teléfono enredado

Participantes:	Materiales:	Descripción:
De 8 a 12 años	Ninguno	Sentados en círculo. Un jugador le susurra en el oído al compañero de la derecha una frase. Éste debe transmitirla a su derecha tal como la haya escuchado. Cuando llegue de nuevo al principio vemos si la frase se ha modificado.

27. La sombra		
Participantes:	Materiales:	Descripción:
De 8 a 12 años	Ninguno	Por parejas, uno delante del otro. Dispersos por el espacio. El alumno que va delante hace movimientos y el que va detrás imita haciendo exactamente lo mismo. Cambio de rol.

28. El eco		
Participantes:	Materiales:	Descripción:
A partir de 6 años	Ninguno	Todo el grupo corre unido, de vez en cuando el profesor señala a un alumno y éste debe gritar su nombre. El resto de los compañeros repiten su nombre y corren hacia él.

29. Cuatro esquinas		
Participantes:	Materiales:	Descripción:
De 6 a 12 años.	Ninguno	Se forman grupos de 5 y cuatro de ellos se sitúan formando un cuadrado. El que queda se sitúa en el medio. Éste intentará ocupar una de las esquinas cuando se encuentre vacía. Los cuatro situados en las esquinas se cambiarán rápidamente intentando que el del medio no ocupe sus lugares.

30. Objeto mágico		
Participantes:	Materiales:	Descripción:
Se puede aplicar a todo tipo de gente	Objeto.	Se va pasando un objeto, éste es mágico por que cada uno le da una utilidad diferente, representándolo por gestos. Facilitar el clima de desarrollo de la creatividad. Favorecer la creatividad del grupo.

31. El escondite inglés		
Participantes:	Materiales:	Descripción:
Se puede aplicar a todo tipo de gente	Ninguno	El jugador A se coloca contra la pared y todos los demás jugadores tienen que llegar a la pared contraria sin que el que el jugador A les pille en movimiento. El jugador A contra la pared y

		<p>en voz alta dirá: “1, 2 , 3 escondite inglés!!” y se girará rápidamente. Cuando se gire los demás jugadores deberán haberse quedado “congelados”, los que sean vistos en movimiento por el jugador A quedarán eliminados. En cuanto en jugador A vuelva a girarse contra la pared para volver a decir “1, 2 , 3 escondite inglés!!”, los otros jugadores intentarán seguir avanzando. El juego acaba cuando están todos eliminados y/o los jugadores han llegado a la pared contraria sin ser pillados en movimiento por el jugador A.</p>
--	--	---

32. Pasa la bola

Participantes:	Materiales:	Descripción:
<p>Se puede aplicar a todo tipo de gente</p>	<p>cucharas de plástico, pelotitas de plástico o telgopor del tamaño de un huevo</p>	<p>Dispuestos los jugadores en 2 equipos de 10 (esto puede variar y ser más equipos y más integrantes en cada equipo, pero siempre la misma cantidad de jugadores por equipo), desde el primero al último tienen que conseguir pasarse las bolas, una a una, ayudándose con la cuchara en la boca hasta llegar al último jugador que colocará la bola en un recipiente. Si la bola se cae por el camino, vuelven a empezar.</p> <p>Ganará el juego el equipo que más bolas consiga trasladar hasta el recipiente en un tiempo determinado. Otra variable es que se determine un número de bolas (por ejemplo 7), en ese caso ganará el equipo que primero consiga trasladar todas las bolas al recipiente.</p> <p>Otra variante para complicar el juego es que los jugadores se pasen la bola y cuando llegue al último ese tendrá que llevar la bola en la cuchara caminando hasta el recipiente que se encontrará a una distancia determinada evitando que se le caiga.</p> <p>Los jugadores deberán tener las manos detrás de la espalda en todo momento, si alguno intentara ayudarse con las manos también tendrían que volver al principio.</p>

TALLERES Y MANUALIDADES

1. Plastilina casera

- 2 tazas de harina
- 1 taza de sal
- 4 cucharaditas de aceite
- Agua
- Colorante alimenticio
- Bol

Hacer la masa y separarla en bolitas. A cada bolita le añadiremos un color del colorante alimenticio, amasando y añadiendo poco a poco.

2. Pompas de jabón:

Burbujas especiales resistentes
1 Taza de agua tibia 2 cucharadas de azúcar blanca (o azúcar glass) 1 cucharada de glicerina (la que se utiliza en repostería) 1/3 taza de jabón líquido para platos
Disuelve el azúcar en el agua tibia <u>completamente</u> y agrega el jabón líquido. Deja reposar unos minutos antes de utilizar.

Receta de burbujas simple
1 taza de agua 1/2 de taza de jabón líquido para platos (funciona mejor los transparentes y no los cremosos) Mezcla los ingredientes y comienza a hacer burbujas.
1 Taza de agua tibia 2 cucharadas de azúcar blanca (o azúcar glass) 1 cucharada de glicerina (la que se utiliza en repostería) 1/3 taza de jabón líquido para platos

Actividades:

Serpientes de burbujas:

Necesitas:

Una botella de plástico.

Goma/cinta adhesiva

Un trapo o toallita vieja o calcetín

Tijeras

Colorante vegetal (opcional)

Pompas con limpiapipas

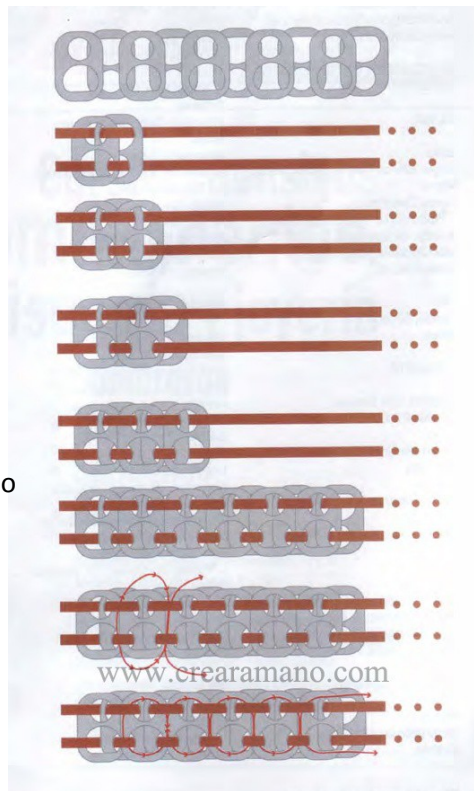
Limpiapipas de colores

Mezcla para pompas de jabón



3. Pulseras

- Con gomitas de colores
- Con trapillo
- Con pajitas y lanas
- Con limpiapiipas
- Con chapas de latas y cuerda/bolsas/cintas/trapillo



4. Máscaras

- MÁSCARAS CON PAPEL MACHÉ Y GLOBOS. Es una actividad que se puede hacer durante un día, empezar por la mañana, esperar que se seque y por la tarde (o si no está seco, al día siguiente) continuar para terminarla.

*Materiales: - papeles de periódico, revistas... - cola – globo – tijeras y/o cutter – témperas, rotuladores, purpurina... - Lana, cordón o elástico para sujetarla a la cabeza.

https://www.youtube.com/watch?v=2_TnhOOUUC

- MÁSCARAS CON PLATOS DE CARTÓN. Esta forma es más sencilla, puede realizarse en una mañana o una tarde. Simplemente darle la forma que más nos guste al cartón,

decorar con lo que tengamos y perforar los laterales para colgarla con un cordón o elástico.

*Materiales: - platos de cartón – tijeras – témperas, rotuladores, papeles de colores, purpurina... - Lana, cordón o elástico para sujetarla a la cabeza.

A CUALQUIERA DE LAS DOS ACTIVIDADES ANTERIORES SE LES PUEDE AÑADIR LA OPCIÓN DE CREAR UN “CONCURSO DE MÁSCARAS”

5. Marco con palos de helado.

También es una actividad sencilla que se puede combinar con otras ya que lleva poco tiempo, o hacer variantes más elaboradas que requieran un poco más de tiempo.

*Materiales: - palos de helado – papeles de colores o papeles lisos para hacer un dibujo – témperas, lápices de colores, rotuladores de colores, purpurina, algodón... - pegamento/cola o cinta doblecara.

<https://www.youtube.com/watch?v=ucHT0l8vf5Y>

6. Actividades con limpiapipas:

- Gusanitos hechos con limpiapipas

Materiales: limpiapipas de colores, ojos autoadhesivos y pegamento.



- Flores con limpiapipas

Materiales: Limpiapipas de colores, envases reciclados o cápsulas de papel (tipo magdalenas), papeles de colores, pegamento y piedras o algún peso para la maceta.



- Lápices con flores

Materiales: Limpiapipas de colores, lápices.

Los pétalos se crearán con ayuda del lápiz, haciendo espirales. El centro se realiza con la mitad de un limpiapipas y el cuerpo se enrolla al lápiz. Otra variante puede ser con estrellas o espirales.

