



El Fichero Lúdico

Lista de juegos para aplicar en clase o en casa

Índice

- 1 INTRODUCCIÓN
- 2 MANCHAS
- 3 JUEGOS COOPERATIVOS
- 4 JUEGOS COMPETITIVOS
- 5 GRANDES JUEGOS
- 6 JUEGOS DE CONFIANZA
- 7 JUEGOS DEPORTIVOS
- 8 JUEGOS DE MIMICA
- 9 JUEGOS EDUCATIVOS
- 10 JUEGOS CON CARTAS
- 11 JUEGOS DE AZAR



Introducción

El fichero lúdico

Consiste en explicar juegos con sus instrucciones, materiales, organización, objetivos, edades estimadas, para que cualquier persona, sin ser recreador pueda utilizar éstas técnicas lúdicas maravillosas como pueden ser los juegos.

El fichero esta creado por Academia lúdica, un centro recreativo donde niños y niñas disfrutan de su tiempo libre ya sea jugando, creando, compartiendo y aprendiendo. Si te interesa te dejamos el link aquí www.academialudica.com

El fichero lúdico se construye entre todos, puedes enviar los juegos que conoces para aportar al fichero. Solo tienes que enviar un mail a ludica.academia@gmail.com



¿Qué es el juego?

Antes que nada, primero tenemos que definir el juego, para eso vamos a citar al autor J. Huizinga quien define el juego como

"una acción libre sentida como ficticia y situada al margen de la vida cotidiana, capaz sin amargo de absorber completamente al jugador; una acción desprovista de todo interés material y de toda utilidad, que acontece en un tiempo y un espacio expresamente determinados, se desarrolla con orden a unas reglas establecidas y suscrita en la vida las relaciones entre grupos, que deliberadamente se rodean de misterio o acentúan mediante el disfraz su extrañeza frente al mundo habitual"



¿Por qué un fichero?

Es un fichero de juegos para niños desde 4 años en adelante , porque así podemos tener siempre presente los juegos para poder aplicarlos a nuestras clases jugar con amigos, poder animar eventos familiares y recreativos sin tener que ser técnicos! Todos podemos hacerlo si tenemos el interes de hacerlo. Sigue los pasos y consejos para cada cosa y vas a poder aprender lo que a algunos nos llevó años aprender con experiencia y te diremos la verdad, no va a ser facil, requiere práctica, paciencia, desarrollar capacidades personales como: escuchar, empatía, confianza, simpatía, amor por lo que hacemos, luego los éxitos van a venir tarde o temprano, lo importante es que nosotros tengamos un profundo interes en hacerlo.

El fichero lúdico te va a acompañar siempre en tu bolsillo, dentro del celular! Va a ser tu compañero de viaje. Lo puedes consultar si no tenes muchas ideas, o si se tr olvida alguna regla.



1. Manchas!

Las manchas son juegos de persecución donde el objetivo del juego es que haya un manchador y un manchado. De éste modo, lo divertido de la mancha es que no me manchen y salir victorioso sin ser manchado por el manchador.

1 MANCHA LEÓN (4 años en adelante)

La mancha león consiste en que el manchador se pone en cuatro apoyos como un león, y éste se desplaza de ésta manera. Los que huyen pueden correr normal por el espacio seleccionado por el recreador.

Si me manchan me convierto en león, así sucesivamente hasta que todos queden manchados y se conviertan todos en leones.

2-MANCHA HIELO (4 años en adelante)

La mancha hielo consiste en que si me manchan me quedo congelado en el lugar, hasta que me liberen, la forma en la que se libra puede ser creada por el docente según el objetivo que tenga. En nuestro caso será un abrazo apretado para poder seguir jugando.

3 MANCHA VENENO (8 años en adelante)

La mancha veneno tiene distintas variantes que se pueden hacer progresivamente.

Si me manchan me tengo que agarrar donde me tocó el manchador cuando me manchó. ejemplo, si me manchan en un hombro, me voy a agarrar del hombro, pero si me manchan en la espalda me agarro la espalda, pero puedo seguir corriendo en busca de ayuda, los liberadores son encargados de liberar tocando las partes manchadas de los "envenenados" y de esta forma ya podrán correr libremente. Pero ¿que pasa si me manchan tres veces? al no tener más manos, el personaje se muere y se tiende en el piso, hasta que otro lo reviva.

4. PAPA FRITA (4 años en adelante)

La mancha papa frita se puede hacer con niños muy pequeños porque es muy fácil y divertida. Es así, cuando me manchan me tengo que quedar saltando en el lugar como una papa frita hasta que venga uno a echarme sal para poder seguir jugando.

5. PANCHO (4 años en adelante)

La mancha pancho también se puede hacer con niños chiquitos, la siguiente mancha es así, cuando me manchan me tengo que quedar tendido en el piso "como pancho" hasta que me vengan a echar mayonesa o ketchup, la liberación se hace pasando por arriba a lo largo del compañero manchado (sin pisarlo) .

6 TORTA FRITA (5 en adelante)

Cuando me manchan me tengo que quedar con los brazos y piernas estiradas pero de pie. Con los cachetes inflados. Para liberar me tienen que hacer el agujero del medio. Tocando a la zona de la panza con un dedo.

7 CATAPULTA (8 años en adelante)

Si me manchan me convierto en piedra, apretando panza piernas y brazos, los liberadores van a ser dos, se enlazan las manos entre si y se colocan atrás del compañero manchado hecho piedra (tomándose de las manos). En éste momento el compañero manchado se deja caer hacia atrás para que la catapulta (liberadores) impulse hacia adelante a la piedra (compañero manchado). Ésta mancha se recomienda jugarla con niños de 8 años en adelante ya que tiene muchas reglas, técnicas, controles corporales y cuidados específicos que los más peques no están listos.

9 BOLITA (4 años en adelante)

Si me manchan tengo que hacer una bolita boca arriba, me abrazo las rodillas y con la espalda redondeada me hamaco hacia adelante y atrás una vez. Y sigo corriendo.

10 - MANCHA ZOMBIE

Va el zombie caminando como zombie pero solamente puede caminar, no puede correr. Al manchar a otro, éste se convierte en zombie y pasa a manchar, gana el último que quede sin manchar.

11-CAZADORES DE FANTASMAS

Va a haber uno que tenga un aro o algo como para envolver a los demas, entonces, va a haber un manchador (cazador) y el resto (fantasmas). Cuando el cazador mancha a uno, este se convierte en cazador, (en ese caso tiene que ir a buscar un aro) y se van multiplicando los cazadores hasta que los fantasmas se agoten.

12- MANCHA ESPEJO

Cuando me manchan tengo que hacer una posición rara, y cuando viene el espejo a liberar (otro jugador) o un liberador específico, me tiene que copiar la posición que hice para poder seguir corriendo.

13- MANCHA PUENTE

Cuando me manchan me tengo que poner en posición de puente, es decir, con los pies y las manos apoyadas en el suelo con el cuerpo en carpa. Luego, para ser liberado el jugador le tiene que pasar por abajo. Una variante, tambien lo pueden saltar (8 años en adelante)

14- MANCHA CADENA

Cuando me manchan me tengo que quedar de la mano, y asi se van a ir sumando a la cadena, a medida que vayan manchando se van agregando. Puede ser una cadena sola, o dos, dependiendo de cuantos participantes sean, si son muchos, lo recomendable es que sean varias cadenas independientes, identificadas para evitar posibles riesgos.

15- NUNCA TRES

los jugadores se ponen de a dos, uno adelante y uno atras sentados en el espacio, pero las duplas exparcidas.

Van a comenzar dos de pie, el manchador y el que es manchado.

el que es manchado tiene que sentarse atrás de cualquier dupla que este sentada en el suelo. De esta forma se cumple el "nunca tres" ya que hay tres en la misma fila, en este momento el de adelante de éste grupo tiene que salir a manchar, pero ¿que pasa? el que era manchador ahora pasa a ser manchado y ahora tiene que huir hasta esconderse en alguna dupla del suelo. ¿Que sucede si me manchan?, me toca manchar.

16- MANCHA 100 pies

Van a haber DOS manchadores sujetando una cuerda, los manchadores deben ir a manchar a los otros y conseguir que se unan al 100 pies. Se mancha solo con la cuerda, no con las manos. El que es manchado tiene que agarrarse de la cuerda y no soltarse. Así sucesivamente hasta que manchen a todos.

17- MANCHA PACMAN

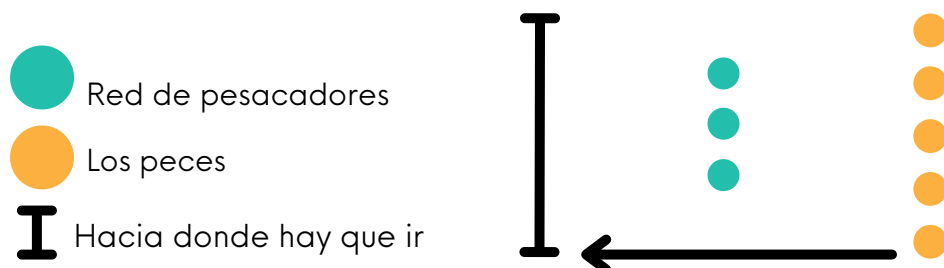
Se define un pacman quien lleva algo que lo represente, puede ser la cara de un pacman, una pelota, un peluche, lo que sea, pero tiene que ser algo. Todos solamente pueden correr por las líneas del suelo. (si tu piso no tiene líneas, puedes construirlas con tiza, o con cuerdas, o crear un laberinto con conos, depende de tu creatividad). Si me manchan me toca llevar el pacman.

18 - MANCHA PELOTA

Si me manchan con la pelota (sin tirarla, solo tocando suave) me dan la pelota y me toca manchar, si son muchos puedes poner más de una pelota.

19- RED DE PESCADORES

Comienzan todos en una fila en el extremo de un lado, y el manchador es el pescador, el manchador solamente puede correr por una línea definida (paralela a la de los peces). Cuando el recreador dice "ya" todos los peces corren de un lado al otro sin que el pescador los toque. Si el pescador toca a uno, éste se suma a la red de pescadores. Los que están en la red tienen que conseguir más pescadores hasta pescar a todos. Siempre se pasa de un lado al otro a la orden del recreador. En caso de que un pez no pueda pasar para el otro lado, se cuenta una cuenta regresiva de 10 a 0 y si no logra pasar queda manchado. Y si la red de pescadores se separa todas las manchas que hagan serán inválidas.



20- POLI LADRON

Se define la máquina, (un jugador) quien debe ponerse de espaldas y ojos cerrados, los demás hacen la fila detrás, éstos van pasando de a uno a tocarle la espalda a la máquina, quien va a definir si ese jugador es poli o ladron, si dice "poli" se va para un lado, y si dice "ladron" se va para el otro. Así sucesivamente hasta que todos tengan un rol. La máquina va a definir su rol a lo último para que quede parejo.

Se debe definir la carcel. Un rincón del espacio de juego, quien va a ser controlado por el recreador.

Los ladron corren a los poli a señal de comenzar, dejando unos segundos de ventaja. Cuando un poli atrapa a un ladron lo tiene que manchar, una vez que el ladron es manchado se tiene que dejar llevar a la carcel. De ésta forma hasta que se terminen todos los ladron. Si el juego es muy largo, se dan unos segundos para terminar y si los poli no atraparon a todos los ladron, ganan los ladron.

Se estima la misma cantidad de jugadores para cada bando
Variante: se puede liberar, chocando los cinco a los de la carcel.



21- MANCHA DE NOMBRES

Ésta mancha se juega en el lugar, en ronda con un jugador en el medio que sería el manchador.

Es importante que se aprendan los nombres de la mayoría de los jugadores, de ésta forma será más facil liberarse.

El manchador tendrá un pañuelo largo, o algo parecido a una cuerda, que sea suave. Porque con ésto va a tener que manchar a los que estan en la ronda.

Para que la mancha no tenga efecto, el que está en la ronda deberá decir el nombre de otro jugador de la ronda a quien deberá ir a manchar, y éste deberá hacer lo mismo.

Cuando se logra manchar, es cuando el de la ronda se equivoca, no reacciona a tiempo o no sabe ningun nombre, entonces no tiene como defenderse. Entonces deberá pasar al medio y le toca manchar con el pañuelo o tela.

22- MANCHA ANIMAL (4 años)

Si me manchan me tengo que convertir en un animal, y hay que representar a un animal.

23- LECHUGUITAS

Se ubican los jugadores en una linea inicial, y comienza uno adelante enfrentado a la fila, bastante alejado. El que está solo dice, "ayer fui a la feria" los demas le contestan "Que compraste? hacienda la gestualidad de "que"?

El vocero responde y dice, algo que puede haber en una feria, por ejemplo: TOMATE

en este momento el grupo avanza caminando las silabas de la palabra, diciendo TO (un paso) MA (otro paso) TE (otro paso). En éste momento se comienza con "ayer fui a la feria" otra vez, y se vuelve a repetir, pero con otra cosa, por ejemplo arroz. ellos avanzan. A-(un paso) RROZ (OTRO PASO) ésto hay que decirlo en coro, fuerte.

24- ¿QUE HORA ES LOBO? HORA DE COMER

La dinámica del juego es igual que el juego anterior, parten todos los jugadores desde una linea, y el lobo alejado del grupo. Pero lo que tiene de diferente con el juego anterior es que cambia el dialogo entre el manchador y el grupo.

El grupo pregunta en forma de coro: ¿QUE HORA ES LOBO?
El manchador va a responder: por ejemplo "LA UNA"
Entonces el grupo avanza un paso contando los pasos.
"UNO!"

Cuando los jugadores estan cerca del manchador, éste va a responder "HORA DE COMER" y ahí todos salen corriendo, el lobo tiene que atrapar a uno para convertirlo en lobo. Cuando agarra a uno, se corta el juego, cambian y se comienza todo de nuevo.

25- ESPALDITA

Todos contra todos hay que tocar la espalda de los otros jugadores para manchar. Si me manchan me tengo que quedar sentado, cuando manchan al que me manchó me paro y quedo liberado. Si dos se manchan al mismo tiempo, todos los jugadores sentados se paran y quedan liberados con la señal de ESPALDITA dicha por el recreador.



2. Juegos Cooperativos

Los juegos cooperativos son aquellos juegos que busca un objetivo común con todo el grupo. Quiere decir, que todo el grupo tiene que lograr una meta en conjunto.

Hay juegos de competencia que también son cooperativos, es decir, los juegos en equipo, pero la esencia de los juegos cooperativos es que sea todo el grupo trabajando en una meta común.

Lo bueno que tienen los juegos cooperativos es que unen el grupo, se notan los roles y los aportes de los jugadores, como una gran comunidad y familia.

Desde el punto de vista educativo los juegos cooperativos sirven para afianzamientos grupales, los participantes aprenden a comunicarse a escuchar, a proponer, a formar parte de un grupo en el que es valorado y protegido. Donde sus opiniones son tomadas en cuenta, donde hay colaboración para que fluya el juego, donde se entienden las normas de convivencia grupales. En si madura a los grupos.

En los juegos cooperativos no hay ganadores ni perdedores, si gana es todo el grupo. Si se puede mejorar, también.

Algunos Juegos cooperativos

EL PARACAÍDAS

Con el paracaídas conocido como el juego cooperativo por excelencia, podemos hacer varios juegos, que unen a los participantes.

El paracaídas es una tela circular de colores que puede venir en varios tamaños, con el cual el grupo puede jugar perfectamente.

He aquí algunos juegos:

1- JUEGO DE ATENCIÓN - EL BRINDIS LOCO

Todos los participantes comienzan tomándose del paracaídas, de ésta manera comienzan a agitar el paracaídas esperando la señal del recreador.

Cuando el recreador da la señales siguientes el grupo debe responder a la misma vez.

ARRIBA: todos levantar el paracaídas bien alto sin soltarlo.

ABAJO: Agacharse y quedarse abajo con el paracaídas tocando el suelo.

AL CENTRO: Todos los participantes se juntan en el medio y pueden hacer un "agite"

ADENTRO: Todos los jugadores se van adentro del paracaídas. a agitar. Y luego salen con la señal de:

AFUERA: todos vuelven a su posición normal.

2- PELOTA AL CIELO

Todos tomados del paracaídas, colocar una pelota en el medio, de esta forma los participantes deben lanzar a la pelota hacia arriba a la cuenta de tres. Luego la pelota deberá caer dentro del paracaídas. Ese es el objetivo común.

10- EL CAMINO DEL REY

Es un juego de coordinación grupal, donde la idea es ir de un lugar a otro sin tocar el suelo, y siempre ir por un camino o de aros, también puede ser papel de diario, o alguna plataforma que sirva para pisar.

1- los jugadores se disponen en una fila, cada uno dentro de un aro. El último, pasará el aro hacia el compañero de adelante y así sucesivamente hasta que llegue al de adelante del todo. Cuando llega hasta el de adelante, éste lo apoya adelante en el piso, y salta hacia ese aro. Todos avanzan un aro, y el último vuelve a repetir el proceso. Pasan de mano en mano, hasta el primero de la fila.

El objetivo del juego es llegar a determinados puntos, puede ser una búsqueda, una carrera a contrarreloj, etc.

11- EL ARO EMBRUJADO

Todos los jugadores van a mantener sosteniendo el aro solamente con el dedo índice de una mano. El cual no se puede despegar del aro. El objetivo del juego es bajarlo hasta el suelo pero si uno separa el dedo del aro ya hay que volver al punto inicial. Cuando lo juegues no va a parecer tan fácil como suena.

12 LAS CASITAS COOPERATIVAS

Las casitas cooperativas, es parecido al juego de la silla, solo que en vez de sillas van a ser casitas, (pueden ser aros, papeles de diario, etc) y mientras suena la música pueden ir y jugar por todos lados sin entrar a la casa de los amigos, éste momento se destina a hacer amigos para invitar a la casa para hacer una pijamada. Por otro lado, está el que viene a destruir las casas, que se la lleva, puede ser el viento, una máquina, un monstruo, lo que sea. Cuando deja de sonar la música, y mi casa ha sido destruida, mis amigos me tienen que amparar en una casa, (por eso la importancia de hacer amigos). No me puedo quedar sin casa, tengo que ir a la de un amigo, y el amigo debe compartir su casa. Así sucesivamente, las casas no tienen dueño ya que se puede ir a cualquier casa.

13 - LA FOTO GRUPAL

Se reparten temáticas y los participantes tienen que armar una foto artística con esa temática planteada. Puede hacerse en grupos así cada grupo adivina que temática le tocó.

Variante, en vez de foto, puede ser una representación con movimientos repetitivos. MODO GIF. Se da un tiempo para prepararlo y luego se da un espacio a mostrar.

14- CONSTRUYENDO HISTORIAS LOCAS

Cada jugador toma un objeto, de la mesa o de una bolsa, y se comienza a crear una historia donde se debe mencionar sí o sí el objeto que se tomó (que también pueden ser tarjetas con dibujos).

El siguiente compañero va a continuar la historia cuando lo considere oportuno, y va a enganchar con lo que el anterior estaba diciendo, siempre mencionando a su objeto, el siguiente jugador no puede interrumpir si todavía no mencionaron el objeto.

15- METER LA LAPICERA EN LA BOTELLA

Todos los jugadores tendrán un hilo que está atado a una lapicera que está en el medio, entre todos tienen que buscar la forma que metan la lapicera dentro de la botella. Se puede hacer progresivamente, meterla en algo ancho, y así ir aumentando la dificultad, primero en un vaso, después en un pico de botella etc.

16- DIRECTOR DE ORQUESTA

Se hace una ronda, sentados y se define a un jugador que se vaya a esconder, en este momento se define un director de orquesta el cual solo puede saberlo el grupo. Cuando el recreador autoriza al que se escondió para que adivine (que tendrá tres oportunidades) quien es el director comienza el juego.

El director deberá tocar un instrumento (imaginario) y los demás deberán copiarle en seguida, sin que se de cuenta el que adivina. Así el director puede cambiar de instrumento sucesivamente.

PIRÁMIDE HUMANA

Los jugadores deben construir una pirámide humana, los más grandes van abajo en cuatro apoyos.

Y los más livianos arriba, se apoya la rodilla sobre la base de la espalda y las manos sobre los hombros, una rodilla en cada jugador de abajo. Los base se quedan con una base firme apoyando rodillas y manos.



NUMEROS Y LETRAS HUMANOS

EL recreador forma equipos, y reparte a cada grupo una letra, o una palabra, (dependiendo de la cantidad que sean por grupo). Y el otro equipo tiene que descifrar el mensaje.

EJ. A un grupo le da la palabra, "GATO" y el otro equipo tiene que leer que palabra es.

VARIANTES

si son varios equipos, se pueden juntar dos y hacer dos palabras. También se puede crear un mensaje general para todo el grupo y coordinar entre todos los grupos cómo van a distribuir las palabras y ordenar un mensaje para poder representarlo con el cuerpo.

Por lo general se puede hacerlo acostados en el piso, pero dependiendo la creatividad del grupo (a libre elección) se puede hacer parados, o con varias personas, uno arriba del otro, etc.

LA MÁQUINA

El recreador puede repartir (o dejar a libre elección) crear una máquina, donde se deben hacer movimientos repetitivos, algunos hacen un ruido repetitivo, y otros movimientos. Cada equipo deberá representar una máquina y cada persona representará una parte de esa máquina.

EJEMPLO: "MICROONDAS" cuatro representan las paredes, uno puede quedarse girando dentro, otro puede ser el que lo maneja, otro el que hace el ruido, "biiip" otro puede ser la puerta. y se genera la máquina.



3. JUEGOS de INTEGRACION

Los juegos de integración son aquellos en los cuales se afianza un grupo, conocemos los aspectos fundamentales de las personas con las que compartimos una grupalidad.

Fomentan la unión del grupo, la armonía y la alegría de compartir con el otro, interesarse por las personas de forma lúdica, saber más sobre la personalidad de nuestro compañero, saber que hay un otro con sus historias, intereses y cosas en común por las cuales combinar actividades.

Nos interesa que se rompa el hielo, que entremos en un estado de energía armoniosa y distendida en la que genera placer jugar con los otros, liberando tensiones y miedos, queremos despertar interes en permanecer en el grupo.

ORDEN

ROMPER EL HIELO

Para comenzar utilizamos juegos rompe hielo donde el grupo se distienda, rompa tensiones, comience a relajarse para entrar en un estado de confianza que le permita meterse en el juego.

LOS NOMBRES

Todos queremos que la gente sepa nuestro nombre, nuestro nombre es hermoso y muy importante para nosotros, es nuestra identidad, escuchar nuestro nombre nos hace sentir únicos y especiales. Los juegos de los nombres no hay reparo en jugar con los nombres hasta que se puedan aprender todos o la mayoría.

Juegos de integración

EL PARACAÍDAS

Con el paracaídas conocido como el juego cooperativo por excelencia, podemos hacer varios juegos, que unen a los participantes.

El paracaídas es una tela circular de colores que puede venir en varios tamaños, con el cual el grupo puede jugar perfectamente.

He aquí algunos juegos:

1- JUEGO DE ATENCIÓN y ROMPE HIELO -

Todos los participantes comienzan tomándose del paracaídas, de ésta manera comienzan a agitar el paracaídas esperando la señal del recreador.

Cuando el recreador da la señales siguientes el grupo debe responder a la misma vez.

ARRIBA: todos levantar el paracaídas bien alto sin soltarlo.

ABAJO: Agacharse y quedarse abajo con el paracaídas tocando el suelo.

AL CENTRO: Todos los participantes se juntan en el medio y pueden hacer un "agite"

ADENTRO: Todos los jugadores se van adentro del paracaídas. a agitar. Y luego salen con la señal de:

AFUERA: todos vuelven a su posición normal.

CAMBIO DE COLOR: Todos cambiar de color en el paracaídas.

2- PELOTA AL CIELO

Todos tomados del paracaídas, colocar una pelota en el medio, de esta forma los participantes deben lanzar a la pelota hacia arriba a la cuenta de tres. Luego la pelota deberá caer dentro del paracaídas. Ese es el objetivo común.

EL PARACAÍDAS

3- MUCHAS PELOTITAS

Con muchas pelotitas u objetos, los participantes deberán agitar el paracaídas para que salten las pelotitas sin que se caigan.

4- MANCHA CON EL PARACAÍDAS

Se hace una ronda y uno de los jugadores va al medio con el paracaídas en mano, éste deberá manchar con el paracaídas a los que estan en la ronda (que no se pueden mover). Los de la ronda para no ser manchados deben decir el nombre de otro jugador que esté en la ronda. Si el jugador se equivoca, no sabe responder o es tocado por el paracaídas, deberá ir al medio para manchar con el paracaídas, y el que estaba en el medio se va a la ronda.

5- EL TRAJO, YO TRAJE.

En ronda, uno comienza diciendo:

1- **soy (su nombre) y traje (algo que se le ocurra).**

2- El siguiente jugador de la ronda repite lo de su anterior jugador diciendo:

"el" o "ella" es -nombre- y traje -lo que haya traído-. y luego le toca decir.

Ejemplo: hay una ronda de 3 personas.

Jugador 1: Soy Mica y traje un buzo rojo.

Jugador 2: Es Mica y traje un buzo rojo, soy Hernan y traje un reloj.

Jugador 3: Es Mica y traje un buzo rojo, es hernan y traje un reloj, soy Mateo y traje una botella.

VARIANTE 1- **ME PICA** En vez de haber traer algo, es soy (nombre) y "me pica" (una parte del cuerpo) haciendo la gestualidad.

VARIANTE 2- **MOVIMIENTO**, decir el nombre con un movimiento particular con el cuerpo, el siguiente lo repite y hace el suyo.

JUEGOS DE ORDENARSE

Se juega con todo el grupo junto con el objetivo de ordenarse bajo distintos criterios.

Altura

Fecha de nacimiento

Edad

Orden alfabético (según iniciales del nombre)

Talle de pie

talle de ropa

Tamaño de mano

Color de pelo (en tonos de oscuridad)

Cantidad de hermanos

Color de ropa

Cantidad de letras en el nombre.

VARIANTE: POR GUSTOS dividir el espacio en dos sectores, y el recreador dice: a este lado todos los que les gusta... y rellenar las frase, y a este lado todos los que les gusta... los jugadores irán al sector donde se sienten mejor identificados.

(Ejemplo para un lado los que les gusta el chocolate y para el otro lado los que no les gusta)

EL RELOJ

Se recortan relojes para cada jugador y agendarán citas en las horas del mismo. ¿cómo se agenda? me encuentro con otro jugador y coordinamos a qué hora estamos libres y anotamos su nombre, por lo que después tendré que agendar con el resto de los jugadores.

Una vez hayamos terminado de agendar a todos los participantes, y completar todos los horarios, me quedo esperando hasta que los demás terminen.

Una vez concluida esta fase, pasamos a los encuentros

los encuentros:

Mientras suena la música vamos caminando y desplazándonos por el espacio saludando a con quien me cruce, cuando se apaga la música, el recreador dice, se juntan los de la hora... y ahí puede ser la 1 las 2 las 3 etc. y con la persona que tenía agendada vamos a jugar.

Serán desafíos simples y fáciles de jugar. Pueden ser enfrentamientos o juegos cooperativos, charlas, bailes etc. pero lo importante es que no lleve mucho tiempo la explicación ni el desarrollo.

- 1- **Piedra papel o tijera:** Piedra le gana a la tijera, tijera le gana al papel, papel le gana a la piedra
- 2- **Par o impar:** Uno dice par, el otro impar, a la cuenta de 3 cada jugador saca un numero (con los dedos de su mano), la suma de los dos numeros da par o impar. dependiendo de lo que dijo cada jugador previo a la jugada es quien gana.

Ejemplo:

JUGADOR A : PAR JUGADOR B: IMPAR

JUGADOR A: 4 JUGADOR B: 5

4+5= 9_ GANADOR IMPAR: POR ENDE: GANADOR JUGADOR B

3- **Pan y queso:** Se disponen los jugadores una distancia optima, y comienzan a dar pasos, uno es el pan y otro el queso, los pasos deben ser pegando el talón con la punta, dando un paso una vez cada uno hasta lograr pisar el pie al rival.

4- **Pulsada china:** Tomándose de una mano con el otro jugador, se deberá apretar el dedo pulgar del otro durante 10 segundos. El otro no deberá dejarse apretar.

5- **Construir estatuas:** Uno hace de estatua y el otro le manipula el cuerpo para construir su estatua.

6- **Coincidir:** Se ponen espalda con espalda, y al decir "ya" deberán mirar para la izquierda o derecha, el objetivo es coincidir.

7- **El espejo:** Uno es el espejo y el otro humano, uno se mueve libremente, y el otro le copia todos los movimientos, al decir cambio va el otro.

8- **Duelo de nombres:** Se ponen espalda con espalda, y dan tres pasos, al terminar los tres pasos deben girar y decir el nombre del rival, el que lo diga primero gana.

9- Contar a su compañero con quien viven, a que se dedican cosas de su vida etc.

CRUCIGRAMA DE NOMBRES

En una hoja grande se plasman los nombres teniendo como raíz un crucigrama. Comienza uno y utilizando las letras de los otros nombres se va construyendo el palabras cruzadas.

ejemplo:

