JUEGOS SOCIALES

EL DESUBICADO

Un voluntario sale de la ronda. El resto del grupo debe elegir a El Desubicado. Cuando el compañero vuelva, todos estarán haciendo una coreografía sencilla, acompañada de un ritmo (por ejemplo, tarareando la canción de Los Locos Adams y chasqueando los dedos). El Desubicado, justamente, hará movimientos diferentes a los que hagan sus compañeros. Primero en forma sutil y, a medida que el tiempo pasa, cada vez más exagerados. El voluntario deberá adivinar quien es El Desubicado. El juego es divertido en la medida en que El Desubicado hace cosas graciosas y cada vez más grotescas.

EL PRESIDENTE

Un voluntario se retira por un tiempo de la ronda. Mientras, el resto del grupo designa a una persona como El Presidente. Cuando el voluntario regresa y se ubica en el centro de la ronda, todo el grupo está realizando un movimiento (aplaudir, mover la cabeza, golpear los pies, etc.). Todos realizan el mismo movimiento. Pero cuando El Presidente cambia - de forma sutil - el movimiento que se estaba haciendo (deja de aplaudir y comienza a mover la cabeza) todos deben hacer el nuevo movimiento. El voluntario debe detectar quien es El Presidente.

¿UN QUÉ?

El animador dice a la persona de su derecha “te paso un perro” y a la persona de su izquierda “te paso un gato”. Cada persona, al recibir el mensaje pregunta “¿un qué?”, a lo que el animador le repite “un perro” o “un gato” según corresponda. Luego de recibir la confirmación le pasará el mensaje a quien tenga a su lado. Éste preguntará “¿un qué?” y el anterior hará lo mismo a quien le pasó el mensaje hasta que el “¿un qué?” llegue al animador. Este dirá “un perro” o “un gato” y la confirmación viajará hasta el primero que preguntó “¿un qué?”.

VENDIENDO A MIS COMPAÑEROS

Todos los participantes se sientan en círculo. Uno empieza presentando al compañero que se encuentra al lado como si fuera un producto. Tiene que convencer a los otros de que es el mejor producto existente en el mercado, explicando cual es su función, comodidades, ventajas, forma de uso, dando ejemplos de su utilización.

JUEGOS DE CONFIANZA

PAREJAS EN EQUILIBRIO

Se trata de conseguir alcanzar el equilibrio y hacer movimientos cooperando

Debe invitarse formar parejas entre personas desproporcionadas físicamente: o sea bajas con altas, gordas con flacas. Siempre es posible alcanzar el equilibrio.

Dentro de cada pareja los integrantes se ponen frente a frente, dándose las manos, juntando los pies y uniendo las puntas. A partir de esta posición y sin despegar los pies del suelo, cada integrante va dejándose caer hacia atrás con el cuerpo completamente recto. Así hasta llegar a estirar completamente los brazos y conseguir el punto de equilibrio dentro de la pareja.

Una vez que las parejas alcancen el equilibrio, se las guía a que hagan movimientos, primero suaves y sencillos, aumentando su dificultad a medida que los participantes toman confianza. Incluso puede hacerse con los ojos cerrados.

Debe insistirse en que la "gracia" del juego no es asustar al otro, ni caerse los dos juntos, sino que el desafío es no lastimarse y poder lograr el equilibrio. La música de fondo puede favorecer un clima de distensión y compromiso con el juego.

Finalmente puede reflexionarse sobre ¿Cómo nos sentimos? ¿Fue fácil encontrar el equilibrio? ¿Qué ocurrió con parejas muy desproporcionadas?

JUEGOS MEZCLADORES

EL BINGO HUMANO

Cada participante recibe un trozo de papel donde anotará su nombre y - por ejemplo - su comida y color favoritos. Cuando todos han llenado sus papeles los colocan en "el bolillero" y recibirán un trozo de cartulina (con la forma parecida a una ficha del Tetris) con 4 o 5 cuadrados para rellenar. En dichos cuadrados, cada uno debe poner el nombre, la comida y el color favoritos de otros compañeros (en cada casillero pone los datos de UN solo compañero). Para ello se acercará a ellos y les preguntará que pusieron. Al final, debe tener en cada casillero el nombre, la comida y el color de 4 o 5 compañeros.

Luego, cuando todos han llenado sus "fichas", habrá que juntarse para armar los cartones del bingo. Para esto, los Educadores debemos haber hecho las "fichas del Tetris" de modo que esta tarea pueda llevarse a cabo. Una vez que todos los cartones están armados, se juega al bingo (las fichas son los papeles que cada uno llenó al principio).

EL JUEGO DE LAS CITAS

Se entrega a cada participante el dibujo de un reloj de agujas (o una agenda). La consigna es concretar citas con otros integrantes del grupo a horas determinadas. Por ejemplo, se encuentran X e Y. Si a las 15 hs. ninguno tiene una cita concretada, podrán arreglar una cita a esa hora. X anotará el nombre de Y en el número 3 y viceversa.

Cada uno conserva su reloj. A medida que pasa el tiempo, cuando el Educador lo considera oportuno, avisa: "Son las 15 hs.". Entonces cada uno debe juntarse con la persona con la que tenía una cita a las 15 hs. (en nuestro ejemplo, X e Y deberán encontrarse). Una vez que todas las parejas se han encontrado, se les propone un juego corto y sencillo.

La idea de este juego es que sea utilizado, por ejemplo, durante toda una reunión o todo un campamento.

STOP CON CARACTERÍSTICAS

Uno de los jugadores tira una pelota hacia arriba y al mismo tiempo dice el nombre de otro de los jugadores. El que fue nombrado corre hasta poder agarrar la pelota y el resto corre lo mas lejos posible. Para que paren de correr, el jugador que fue nombrado, una vez que tiene la pelota, dice fuerte una característica que distinga al jugador que lo nombró. En ese momento, todos los demás jugadores deben quedarse quietos donde estén para que el jugador trate de golpearlos con la pelota. El que sea golpeado pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie el jugador nombrados pierde una vida y debe reanudar ella el juego.

¿TE GUSTA MI VECINO?

Se hace sentar a todo el grupo en un circulo y un voluntario se pone de pie. El que esta de pie le pregunta a cualquiera: "¿TE GUSTA TU VECINO?". Si contesta que NO, vuelve a preguntar "¿PORQUE?", el que está sentado entonces contestará "PORQUE NO ME GUSTA QUE... USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC." entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiaran de puestos y el que esta de pie también se sentara quedando uno de pie que será el próximo "voluntario". Si contesta que SI, sólo se cambian los vecinos y el castigado quedando de los tres uno de pie.

CHUSMERIO

Se juega en parejas. Cada persona tiene que seguir hablando a la otra. No importa lo que digan, pero no puede haber repeticiones o pausas. Un arbitro que decidirá quién es el ganador de cada pareja.

CHICLES PEGADIZOS

Cada uno es un chicle y va por la habitación, pero si en el salto se "pega" con otro deben seguir saltando juntos, agarrados de las manos. De esta forma se van creando grupos de chicles, hasta que todo el grupo forme una bola gigante de chicle. Puede hacerse con los ojos vendados.

PARED, INQUILINO, TERREMOTO

Todoss se colocan en tríos formando apartamentos. Para ello una persona se coloca frente a otra agarrándose de las manos, y la tercera se meterá en medio, rodeada por los brazos de las anteriores. La que está en el interior será el inquilino y las que están a sus lados serán la pared izquierda y derecha.

JUEGOS COOPERATIVOS

LETRAS HUMANAS

Se dividirá el grupo principal en subgrupos, de manera que en cada subgrupo exista el mismo número de miembros. La palabra que el/a monitor/a asigne, se dividirá en letras y cada subgrupo tendrá que representar esa letra. Cuando éstos se organicen, en cuanto a la formación de las letras se pondrán "manos a la obra" y tendrán que representar dichas letras tumbados en el suelo, siguiendo un orden para que de esta manera se forme la palabra asignada.

EMBOCANDO LA LAPICERA

Se atan a un extremo de una lapicera tantos hilos (finos y todos del mismo largo) como participantes haya. Cada participante debe tomar un hilo por el extremo que no está atado a la lapicera y sostenerlo tenso, formando un círculo de hilos con la lapicera como centro. El objetivo del grupo es embocar la lapicera en una botella de cuello fino sin tocarla, jugando con la tensión de los hilos.

ORDENACIONES COMPLICADAS

Todo el grupo se para en fila sobre un banco suizo, un árbol caído o cualquier superficie angosta que sea lo suficientemente larga. El objetivo es que el grupo ordene a sus participantes de acuerdo a alguna consigna (alfabéticamente, cronológicamente, etc.) sin que los participantes se caigan de la superficie.

JUEGOS PRE-DEPORTIVOS

SOFT-BALL DE PAÑOLETAS

Se forman dos equipos y se colocan cuatro pañoletas en las puntas de un cuadrado (de 15 metros de lado). El equipo A se coloca en una fila perpendicular a uno de los lados del cuadrado, fuera de él y el equipo B se esparce por todo el cuadrado y sus alrededores. Un jugador del equipo A le tira la pelota al primero de la fila del equipo B y éste debe patearla (en general, lo más lejos posible) y corre a buscar las cuatro pañoletas. El equipo A debe tomar la pelota y dándose pases, sin caminar con ella en las manos, deben tratar de manchar al jugador del equipo B antes de que pueda recoger las cuatro pañoletas. Luego de que pasen todos los jugadores de equipo B, se cambian los papeles y el equipo A forma la fila. Gana el equipo que en total alcance a recoger el mayor número de pañuelines.

LOS BATEADORES LOCOS

Se debe trazar un círculo grande, de unos seis metros de radio, preferentemente en un terreno plano. En el centro del círculo se ubica un equipo. Los demás jugadores se colocan alrededor del círculo e intentan hacer que una (o varias) una pelotas piquen en el círculo, sin entrar al él. Los del centro se defienden golpeando la pelota con su cuerpo, tratando de enviarla lo más lejos posible. Luego de un tiempo, se cambia el equipo del centro. Gana el equipo que haya dejado entrar menos pelotas.

EL VENDEDOR DE PAÑOLETAS

Un educador con varias pañoletas debe esconderse y hacer un sonido brevemente. Los participantes deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido. Si lo encuentran recibirán una de las pañoletas y el Educador se cambiará de lugar y hará nuevamente el sonido. El Educador puede estar siempre en movimiento haciendo de vez en cuando el sonido o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de pañoletas.

DISPARÁNDOLE A LA SERPIENTE

Cinco o seis participantes se colocan en línea, en el centro de un círculo formado por el resto de la Unidad. Cada uno de los que están en línea pone sus brazos alrededor de la cintura del de delante, formando una serpiente.

El juego consiste en que los que forman el círculo le den (con una pelota) al que está colocado al final de la serpiente, por debajo de las rodillas. La serpiente se puede mover

dentro del círculo para hacerlo más difícil. Cuando el chaval de la cola de la serpiente es alcanzado por la pelota, abandona la serpiente y pasa a formar parte del círculo de los que lanzan la pelota y el jugador que tiró la pelota pasa a ser la cabeza de la serpiente. El juego puede continuarse durante tanto tiempo como se quiera. Sona queda sin apartamento. Para buscar sitio, puede decir una de estas cosas: pared derecha, pared izquierda, inquilino o terremoto. En los tres primeros casos, las personas que están haciendo el rol nombrado tienen que cambiar de apartamento, momento que debe aprovechar la que no tiene sitio para ocupar uno. En el caso de que diga terremoto, serán todos los que tienen que cambiar y formarse nuevos apartamentos. Continúa el juego la persona que quedó sin sitio.

JUEGOS DE ACECHO Y PERSECUCION

BUSCANDO LA MATRÍCULA

Cada equipo tiene una base. Cada jugador tiene una bincha con un número en su frente. El objetivo de un equipo es adivinar los números del resto de los jugadores y anotarlos en una ficha que estará en su base. Los jugadores deben jugar con las manos en la espalda (de modo que no puedan tapar su número). Es conveniente jugar en un lugar con abundante vegetación.

GRANJEROS Y CHANCHITOS

Se necesita un lugar cerrado o demarcado para realizar el juego. Se forman dos equipos, los granjeros y los chanchitos. Se comienza el juego y los granjeros tratan de agarrar a los chanchitos y levantarlos en el aire durante cinco segundos con lo que el chanchito queda eliminado. Después que queden eliminados todos los chanchitos se invierten los papeles, pasando el equipo de chanchitos a ser granjeros y los granjeros a chanchitos. Gana el equipo que demoró menos en eliminar a los chanchitos cuando les tocó ser granjeros.

COMO SARDINA EN LATA

Se escoge uno de los participantes quien debe esconderse mientras el resto del grupo cuenta hasta cien o hace una danza o espera un tiempo. Terminada la cuenta el grupo sale en busca del que estaba escondido. El primero que lo encuentra se esconde con él y se quedan callados y quietos esperando que lleguen más. Así llega el segundo, los encuentra y se esconde con ellos, así sucesivamente hasta que solo uno queda sin esconderse y los demás estarán como sardinas apretados en el escondite. El último en llegar es quien deberá esconderse en el siguiente juego.

CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS

Se divide la unidad en dos grupos de los cuales uno de ellos serán los venados y el otro se dividirá en cazadores y sabuesos. Los venados tendrán un tiempo para ir a esconderse mientras se les explica como cazar a los traviosos venados: la cacería consiste en que los sabuesos busquen a los venados y una vez que los encuentran avisarán a los cazadores con ladridos (sin hablar) y perseguirán al venado hasta que llegue el cazador y lo atrape.

EL PITADOR

Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.

Si el jugador del centro señala la dirección en que se acerca uno de los jugadores, éste último queda eliminado. Para evitar que el jugador se convierta en una veleta, tendrá el doble de disparos que de los enemigos que se acercan.

Este juego exige silencio absoluto por parte de los que no están participando.

AGARRAR LA COLA

Se divide a los jugadores en equipos. Cada equipo o grupo se coloca en fila detrás de su piloto.

Cada persona sujeta la cintura de la persona de delante. El último tiene una cola puesta en sus pantalones (o varias). El piloto debe moverse para tratar de conseguir alguna cola del resto de los equipos. Los grupos no pueden separarse. El equipo ganador será el que haya conseguido un mayor número de colas.