

JUEGOS DE AFIRMACIÓN

¿UN QUÉ?

DEFINICIÓN

El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo.

OBJETIVOS

Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

DESARROLLO

El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un

clip, goma...) según las características del grupo. Que comienza el juego (A) dice al de su derecha (B): "esto es un abrazo" y le da uno, B pregunta : "¿un qué?" y A le responde: "un abrazo" y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C (el de su derecha): "Esto es un abrazo" y le da uno, C pregunta a B : "¿un qué?" y A contesta a B: "un abrazo" y se lo da. Así sucesivamente.

La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a "A", quien envía de nuevo los abrazos.

Simultáneamente manda por su izquierda otro mensaje y gesto: "esto es un beso" y se lo da, se

sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior. Cuando los besos comienzan a cruzarse en

una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión

AFECTO NO-VERBAL

DEFINICIÓN

Se trata de que todo el grupo exprese a una persona, sucesivamente, sentimientos positivos.

OBJETIVOS

Estimular el sentimiento de aceptación en grupo mediante expresión no verbal.

CONSIGNAS DE PARTIDA

El juego se hace en silencio.

DESARROLLO

Un/a participante, con los ojos tapados, se sitúa en el centro y los demás en círculo a

su alrededor. Estos se la van acercando y le expresan sentimientos positivos de forma

no verbal, de la manera que deseen, durante un tiempo de 4-5 minutos. Luego la persona del centro cambia, hasta que participen todos/as los que quieran.

CUIDADO

OBJETIVO:

Favorecer la confianza en el grupo.

DESARROLLO:

Se hace un circuito con los objetos. Tres voluntarios que entrarán de uno en uno. El voluntario recorre el circuito con los ojos abiertos. Vuelve a recorrerlo, pero esta vez,

con los ojos vendados. Sin que él se entere, quitamos los objetos del suelo. Los compañeros le "dirigen" simulando que aún están los objetos.

LAS GAFAS

DEFINICIÓN

Consiste en ver la realidad a través de distintos puntos de vista.

OBJETIVOS

Comprender el punto de vista de los otros y cómo una determinada postura condiciona nuestra visión de la realidad.

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 8 - 9 años

MATERIAL

Ocho monturas de gafas sin cristales o de alambre o cartulina.

DESARROLLO

El animador plantea : "estas son las gafas de la desconfianza. Cuando llevo estas gafas

soy muy desconfiado. ¿Quiere alguien ponérselas y decir qué ve a través de ellas, qué

piensa de nosotros?".

Después de un rato, se sacan otras gafas que se van ofreciendo a sucesivos voluntarios (por ejemplo : la gafas de la "confianza", del "replicón", del "yo lo hago todo mal", del "todos me quieren", y del "nadie me acepta", etc.)

EVALUACIÓN

En grupo. Cada uno puede expresar cómo se ha sentido y qué ha visto a través de las

gafas. Puede ser el indicio de un diálogo sobre los problemas de comunicación en el grupo.

LAS LANCHAS

DEFINICIÓN

Se trata de salvarse en grupos.

OBJETIVOS: Distendirse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, ... a partir de 4 años

CONSIGNAS: Tratar de ayudar a los compañeros.

DESARROLLO: Se tiran en el piso, dispersas, hojas de papel periódico y al grupo se le

dice que están en un barco que ha empezado a hundirse y que esas hojas de papel representan lanchas en el mar, que se van a salvar según la orden que se dé. La orden

es la siguiente: "Las lanchas se salvan con 4..." Los participantes tienen que pararse

en las hojas de papel de 4 en 4 participantes, las personas que no hayan encontrado

lugar en las "lanchas" irán saliendo del juego. El número de salvados variará según la

orden que dé el que dirige el juego.

EVALUACIÓN: Al final los participantes comentarán cómo se sintieron al no encontrar

lugar en la "lancha" o cómo se sintieron al no poder ayudar a sus compañeros a "salvarse".

VARIANTES: Las "lanchas" (hojas de papel) se pueden ir cortando a la mitad o en

cuartos cada que se da una nueva orden, a manera de que quepan menos participantes en ellas.

SPLASH

DEFINICIÓN

Se trata de evitar que te pillen y librarte "queriendo" a los compañeros/as.

OBJETIVOS

Distenderse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico. Quitar prejuicios.

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 8 años

DESARROLLO

El animador/a trata de pillar a alguien, tocándole. Si lo consigue ésta será la nueva persona que intente pillar. Para tratar de evitar que te pillen, puedes, en cualquier momento, pararte, juntando las manos (dando una palmada) con los brazos estirados

al tiempo que gritas SPLASH. A partir de ese momento quedas inmóvil en la posición.

Para reanimar a las que están inmóviles alguien tiene que entrar dentro del hueco que

forman con sus brazos y darle un beso. Mientras se está dentro de los brazos sin darle

un beso, los dos están en zona libre, sin que puedan darles.

Juegos de conocimiento

EL DETECTIVE

DEFINICIÓN

Cada uno escribe en una hoja sus datos personales y algún hobby. Luego se deja un

rato para que todos lean las hojas de los demás, y a continuación se hacen preguntas

como: ¿A quién le gusta ir al fútbol los sábados? (contestan todos menos el interesado).

OBJETIVOS

Como apoyo a otros juegos de conocimiento, para profundizar en el conocimiento de

los demás, pero todavía a un nivel muy inicial.

PARTICIPANTES

Lo hemos probado para chavales entre 14 y 18 años, pero puede funcionar en un margen más amplio de edades. Número: no demasiados, porque puede resultar pesado. Hasta 20 va bien. Si son más, habrá que dividir el grupo.

DURACIÓN: 20 minutos.

MATERIAL: Una hoja para cada uno, y una silla, ya que nos sentaremos en círculo.

Espacio mínimo: el necesario para que todos se puedan ver y relacionarse unos a otros

con las hojas.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Silencio absoluto. Respeto por lo que los demás pongan en las hojas.

DESARROLLO

Se introduce el juego diciendo que vamos a recibir a un detective que va a buscar a

alguien. Entonces, para que el detective pueda descubrir a la persona que busca, vamos a apuntar nuestro nombre, apellidos, edad, cumpleaños, lo que nos gusta, lo que no nos gusta y algún rasgo que nos defina en una hoja. A continuación se dejan

unos 10-15 minutos para que todos puedan ver las hojas de los demás. Por último nos

sentamos todos y el animador realiza preguntas como: El detective busca a alguien que nació en Enero. A lo que se debe responder aquellos que recuerden. En principio

es el animador el que va preguntando, pero se puede plantear como variante que quien responda el primero puede preguntar él.

EVALUACIÓN

Este juego no tiene planteada ninguna evaluación como tal, ya que su principal objetivo es el llegar a conocerse mejor. Sin embargo, se puede realizar un análisis de

las reacciones del grupo al leer las hojas: qué ha hecho gracia, qué ha gustado, qué ha resultado una sorpresa, etc.

CARTA AL TÍO DE AMÉRICA

Se hace la siguiente presentación a los participantes: "Un tío vuestro marchó a América antes de que vosotros naciésteis, y vuelve ahora. No le conocéis, así que ¿cómo os reconocerá cuando salgáis a recibirle al aeropuerto? Vais a escribirle una carta dándole una descripción de vuestra personalidad de modo que él pueda reconocerlos. Ahora bien, no vale indicar la ropa que llevaréis, ni el color de vuestro pelo, ni el de vuestros ojos, ni la altura, ni el peso, ni el nombre. Tiene que ser una carta más personal: tus aficiones, lo que haces, lo que te preocupa, los problemas que tienes, qué piensas de las cosas, cómo te diviertes, lo que te gusta y lo que no te gusta, etc."

Una vez hecha la explicación, se dan 20-30 minutos para escribirla. Se recogen todas

las cartas y a cada uno se le da una que no sea la suya. Cada uno lee en voz alta la carta que le ha correspondido, y tiene que adivinar a qué persona del grupo corresponde.

Pueden dársele dos oportunidades. Si no lo adivina, otro cualquiera del grupo, si cree

saberlo, puede intervenir. Tras adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han dado la pista o los que nos han despistado.

AL LORO

Se reparte a cada jugador una cuartilla. Se divide en cuatro partes iguales con el lápiz,

y se escribe de izquierda a derecha y de arriba abajo, lo siguiente: lo que suele hacer

un domingo por la tarde; su afición favorita; lo que más le gusta encontrar en las personas; el deseo que pediría a un hada. Una vez rellenas, se recogen y barajan, para

ser repartidas de nuevo, sin que a nadie le toque la suya.

En este momento, cada jugador deberá encontrar al dueño de la tarjeta sin

mostrarla
a ninguno de los otros y sin hacer preguntas directas. Solo sirve la intuición y el conocimiento que tengamos de los otros.
Cuando se encuentra al dueño, se escribe el nombre en la cuartilla y se la pega en el
pecho

LA PELOTA CANTARINA

Se ata una cuerda a un balón que no haga daño (de espuma). Se forma un círculo y una persona se coloca en el interior con los ojos tapados, esta tira la pelota, un miembro del círculo recoge la pelota y ha de cantar una canción procurando no ser reconocido/a. Si es reconocido/ pasa al centro y vuelve a tirar.

ARDILLA A SU CUEVA

DEFINICIÓN

Conocimiento de los integrantes a través del juego.

OBJETIVOS

Lograr la integración de los participantes

PARTICIPANTES

A partir de los 14 años y un número par.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Los participantes deben formar parejas.

DESARROLLO

Todas las personas forman un círculo, luego, ya que cada persona tiene su pareja, entonces se asignan sus roles: uno hará de ardilla y el otro compañero de cueva.

Todos los que tienen el rol de cueva realizan muy bien el círculo, cogiéndose de las manos. Luego la pareja correspondiente o sea la ardilla lo mira a los ojos y le hace preguntas tal como en que lugar vive, como se llama, que edad tiene. Cuando el monitor diga: ARDILLA, las personas que tienen el rol de ardilla se mueve a la derecha

para conversar con el compañero que sigue y le realizará las misma serie de preguntas. El monitor de juego dirá varias veces ARDILLA con el fin de que todos roten

y se conozcan los compañeros. Las cuevas nunca se deben mover. Cuando el monitor

diga cueva, todas las ardillas deben buscar a la pareja que tenían al iniciar el juego y

se ubican entre las piernas de la persona que hace de cueva. La última persona que encuentre su pareja debe salir al medio del círculo y presentarla. Esto se debe

repetir

varias veces.

EVALUACIÓN

Con este juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando, conoceremos a aquellos niños más tímidos y a los que no tienen ningún problema a la

hora de hablar delante de otros compañeros.

SÍ/NO

DEFINICIÓN

Le hacen una pregunta a un compañero y según la terminación de su contestación los compañeros le responderán.

OBJETIVOS

El conocimiento de los compañeros. La pérdida de vergüenza entre ellos. confianza, comunicación, distensión...

PARTICIPANTES

Indiferente.

DURACIÓN

Indefinido

MATERIAL

Ninguno.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Coger a dos muy amigos y sacar al uno; se le dice al otro cuando entra "anda que lo

que nos ha contado tu amigo de ti...."

Deben saber todos que cuando lo que diga acabe en vocal la respuesta es SÍ y cuando

lo que acaba de decir sea una consonante la respuesta es NO.

DESARROLLO

Un compañero se sale del entorno en el que está el resto para no escuchar lo que dicen. Todos se ponen en un corro y se ponen de acuerdo para contestar SÍ o NO. Consiste en que uno del grupo le hace una pregunta a un compañero que no ha escuchado de que va el juego y si en la contestación que da la última palabra acaba en

vocal todos responderán SÍ y si es consonante todos responderán NO. Lo que se trata

es que al que le pregunten se quede asombrado de lo que la gente sepa de él aunque

en realidad no sabe nada.

EVALUACIÓN

El análisis lo hacen entre todos.

EL ORDEN DE LAS EDADES

DEFINICIÓN

Es un juego cooperativo y de conocimiento. Se trata de ordenarse por edades sin hablar

OBJETIVOS

El conocimiento de los miembros de un grupo, el desarrollo de la expresión corporal y el cooperación del grupo.

PARTICIPANTES

De 6 a 25 participantes, a partir de 8 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA

No hablar durante el juego.

DESARROLLO

Todos en fila, adquieren en compromiso de no hablar mientras dure el juego, sólo

pueden hacer señas. El objetivo del grupo es ordenarse por fechas de nacimiento por orden descendente, de mayor a menor, pero sin hablar. Ganará el grupo cuando esté ordenado. Al final se contrasta el orden conseguido sin hablar, con las fechas reales que cada cual nos cuente

EVALUACIÓN

Se realizan diversos comentarios finales sobre las dificultades que han tenido y sobre cómo se han sentido sin poder hablar.

RUMBO A LO DESCONOCIDO

DEFINICIÓN

Conocer a un grupo recién formado, sus gustos, aficiones, etc.

OBJETIVOS

El conocimiento del grupo y la presentación al mismo

PARTICIPANTES

Mayores de 8 años. Numero de 10 en adelante.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Hay que cambiar de compañero a preguntar. No vale siempre al mismo.

DESARROLLO

Se hace una batería de preguntas que deben tener todos los participantes. Por ejemplo: Buscar a una persona que tenga como color favorito el rojo; a una persona

que haga determinado deporte; a una persona que su nombre empiece por "C"; etc

El juego consiste en encontrar para cada característica una persona entre la gente que

juega. Si la encontramos le preguntamos como se llama y lo ponemos junto a esa frase. Seguidamente vamos a por otra persona. Así sucesivamente hasta terminar toda

la lista, momento en el que finalizará el juego.

EVALUACIÓN

Comprobando que, efectivamente todos han completado la lista con un nombre por cada característica y que verdaderamente cumple la misma..