

JUEGOS DE CONFIANZA

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.

CONTROL REMOTO

Se divide el grupo en dos subgrupos y se forman parejas, de modo que cada componente de las parejas se encuentren en subgrupos diferentes. Se disponen bien en dos filas enfrentadas o bien una mitad ocupando el centro del círculo que forma a su alrededor la otra mitad del grupo. La pareja no podrá estar frente a frente (esto es, los miembros de cada pareja no deben estar uno frente al otro). Los jugadores de un subgrupo llevan los ojos vendados. Los otros son los lazarillos, que no podrán moverse. Los ciegos tendrán que alcanzar a su lazarillo, quienes sólo podrán llamarles una y otra vez por su nombre.

EQUILIBRIO

DEFINICIÓN

Se trata de que, por parejas, se consiga alcanzar el punto de equilibrio, y hacer movimientos cooperando.

OBJETIVOS

Favorecer la confianza e uno/a mismo/a y el otro/a. Estimular la cooperación y el sentido del equilibrio.

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 10 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Es importante invitar a que las parejas se formen entre personas desproporcionadas físicamente: bajas con altas, gordas con delgadas, ... Siempre es posible alcanzar el equilibrio.

DESARROLLO

Las personas participantes se reparten por parejas. Dentro de cada pareja los integrantes se ponen frente a frente, dándose las manos, juntando los pies y uniéndolos.

las punteras. 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 alcanzado el equilibrio se pueden intentar hacer movimientos cooperando y sin doblar los brazos: una de las integrantes de la pareja dobla las piernas mientras la otra la sostiene, las dos bajan, ...

EVALUACIÓN

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

EL NUDO

DEFINICIÓN

Se trata de hacer un nudo, a partir de un corro, lo más complicado posible.

OBJETIVOS

Estimular la cooperación, la flexibilidad y el sentido del equilibrio.

PARTICIPANTES

Grupo, ... de cualquier edad a partir de 6 personas.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Un participante se aleja de grupo para no ver como los demás desde corro se enredan lo máximo posible.

DESARROLLO

Las personas de corro se enredan pasando por encima y por debajo del de las manos del compañero. Cuando ya no puedan complicarlo mas llaman al compañero que esta alejado y este intenta deshacer el nudo indicando al grupo que deben hacer.

EVALUACIÓN

¿Cómo nos sentimos al hacer el nudo? ¿Hubo colaboración?

VOLEY VOZ

DEFINICIÓN

Dos grupos que simulan ser jugadores o jugadoras de voleibol. El balón es la voz. Se hacen los gestos de golpear pero diciendo el nombre de la persona a la que envías el balón.

OBJETIVOS

Desinhibición, Conocimiento de los compañeros y compañeras. Participación lúdica

PARTICIPANTES

A partir de los 6 años Grupos de seis personas, dispuestos, o no, en el terreno, como los jugadores/as de voleibol

CONSIGNAS DE PARTIDA

Hacer los gestos de voleibol.

DESARROLLO

Se simula con gestos que se golpea la pelota, pero se hace con la voz.

EVALUACIÓN

Sentados/as comentamos lo experimentado, si ha habido vergüenzas, o que alguien no

ha participado por que no han dicho su nombre, si alguien se ha reído del resto, etc.

PONLE LA COLA AL BURRO

DEFINICIÓN

Intentar poner la cola a un burro pintado con los ojos vendados.

OBJETIVOS

Estimular la confianza.

PARTICIPANTES

Grupo, ... de 4 años de edad en adelante.

MATERIAL

pintar el burro con tizas de colores o crayolas, recortar en papel una cola en la punta poner cualquier material que pegue y una venda para los ojos.

CONSIGNAS DE PARTIDA

No pueden decir si puso o no la cola correctamente.

DESARROLLO

Se venda los ojos al niño, se le da la colita del burro y se le da 3 vueltas y si el niño esta acertando hay que decirle "ponle la cola al burro" si no decirle "el burro no tiene cola", para que sepa si lo esta haciendo bien.

LAZARILLO

DEFINICIÓN

Es un juego de confianza donde un lazarillo debe llevar a un invidente a un lugar previamente establecido

OBJETIVOS

Que los niños se integren, que sepan que sus compañeros confían tanto en ellos que se arriesgan a que los dirijan, que generen comunicación no solo oral, porque lógicamente no pueden permanecer en silencio aunque se les diga en las instrucciones,

que se imaginen lo que es ser invidente y de ese modo comprendan a personas con capacidades diferentes

PARTICIPANTES

Tiene que ser un número par porque deben ser parejas, de cualquier edad, porque aun

los niños lo pueden hacer.

MATERIAL

Puede hacerse dentro o fuera del salón, necesitamos las vendas o mascaradas o velillos

para cubrir los ojos y el material a traer de regreso o los papelillos que comprueben que se llegó a la meta o lugar establecido

CONSIGNAS DE PARTIDA

El lazarillo no debe quitarse la venda hasta que llegue de regreso con el material o papelillo, o hasta que llegue a su asiento, el que le guía ha de procurar estar en silencio y evitar que caiga su invidente en ningún momento

DESARROLLO

En un grupo de cualquier tamaño se aplica al separar a los integrantes por parejas, se vendan los ojos de uno de los participantes y el otro lo tiene que llevar a un lugar sin decir nada, el niño con los ojos vendados puede darle la mano a su lazarillo o solo ponerla sobre su hombro, como desee, así que solo presionando el brazo o llevándole de la la mano lo puede guiar, de preferencia que sea fuera del aula hacia ella o a la dirección, se puede pedir que traigan algo para comprobar que llegaron al lugar, por ejemplo, un papelito o un material de un área del salón. Puede durar cuanto quiera el docente o hasta que se logre llegar a un lugar determinado donde se puede pedir que el lazarillo sea ahora el invidente

EVALUACIÓN

Comentarios en el grupo de las sensaciones, incidencias, si se logró el objetivo, como se sentirían al ser invidentes y que han de hacer si se encuentran con uno
NOTAS: Es divertido ver como los niños intentan explicar que hay escaleras o que hay alguna pendiente en el terreno, escalones o cualquier desnivel u objeto con el que pueda golpearse su invidente

TÚNEL OSCURO

DEFINICIÓN

Confiar en tus compañeros mientras vas debajo de sus piernas con ojos cerrados

OBJETIVOS

Favorecer la confianza entre sus compañeros, conseguir un ambiente distendido y tomar conciencia de la noción de izquierda y derecha.

PARTICIPANTES: De seis años en adelante, unas 20 personas

CONSIGNAS DE PARTIDA

No se pueden cerrar las piernas y mucho menos engañar al compañero dándole indicaciones incorrectas

DESARROLLO

Se divide a los chicos/as en grupos de siete personas que cada grupo se colocara en

fila india con las piernas abiertas a un metro de distancia unos de otros.

El último de la fila se colocara a gatas con los ojos cerrados o tapados y se le dirá que

es un tren que tiene que pasar por un túnel muy oscuro.

Sus compañeros mediante las indicaciones de izquierda derecha y centro deberán indicar al tren para que llegue por debajo de las piernas asta el principio.

Cuando acabe se colocara como sus compañeros y el último de la fila realizara el mismo proceso

EVALUACIÓN

¿Cómo se han sentido? ¿Han confiado en todo momento de sus compañeros?