

edupaz

2

Seminario de Educación para la Paz
Asociación Pro Derechos Humanos

La alternativa del juego [2]

JUEGOS Y DINÁMICAS DE EDUCACIÓN PARA LA PAZ



Seminario de Educación para la paz
Asociación Pro Derechos Humanos

La alternativa del juego [2]

JUEGOS Y DINÁMICAS DE EDUCACIÓN PARA LA PAZ



Seminario de Educación para la paz
Asociación Pro Derechos Humanos

La alternativa del juego [2]

JUEGOS Y DINÁMICAS DE EDUCACIÓN PARA LA PAZ



SERIE EDUPAZ
DIRIGIDA POR PACO CASCIÓN

PRIMERA EDICIÓN: 1990
SEGUNDA EDICIÓN: 1992
TERCERA EDICIÓN: 1994
CUARTA EDICIÓN: 1996
QUINTA EDICIÓN: 1998
SEXTA EDICIÓN: 1999
SÉPTIMA EDICIÓN: 2001
OCTAVA EDICIÓN: 2003
NOVENA EDICIÓN: 2005
DÉCIMA EDICIÓN: 2007

ILUSTRACIÓN DE COBERTURA: DAVID MCKEE
ILUSTRACIONES DE PÁGINAS INTERIORES: EDUARDO GONZÁLEZ
MARTÍNEZ
IMAGEN CORPORATIVA DE EDUPAZ: JOSEP POBLADOR TOLOSANA

© PACO CASCIÓN SORIANO, 2007
ORTEGA Y GASSET, 77, 2º A. 28006 MADRID
TELÉFONO: 91 402 23 12

© LOS LIBROS DE LA CATARATA, 2007
FUENCARRAL, 70
28004 MADRID
TELÉFONO: 91 532 05 04
FAX: 91 532 43 34
WWW.CATARATA.ORG

LA ALTERNATIVA DEL JUEGO [2]
JUEGOS Y DINÁMICAS DE EDUCACIÓN PARA LA PAZ

ISBN: 978-84-8756-797-1
DEPÓSITO LEGAL: M-36.700-01

ESTOS MATERIALES HAN SIDO EDITADOS PARA SER DISTRIBUIDOS.
LA INTENCIÓN DE LOS EDITORES ES LA DE QUE SEAN UTILIZADOS LO
MÁS AMPLIAMENTE POSIBLE, QUE SEAN ADQUIRIDOS ORIGINALES
PARA PERMITIR LA EDICIÓN DE OTROS NUEVOS Y QUE, DE REPRODU-
CIR PARTES, SE HAGA CONSTAR EL TÍTULO Y LA AUTORÍA, PARA
REPRODUCCIONES, EN UN LIBRO U OTRA PUBLICACIÓN DE VENTA AL
PÚBLICO, ES NECESARIA LA AUTORIZACIÓN POR ESCRITO DE LOS/AS
AUTORES/AS Y DE LA EDITORIAL.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	9
LAS FICHAS	13
JUEGOS DE PRESENTACIÓN	15
JUEGOS DE CONOCIMIENTO	43
JUEGOS DE AFIRMACIÓN	67
JUEGOS DE CONFIANZA	89
JUEGOS DE COMUNICACIÓN	109
JUEGOS DE COOPERACIÓN	141
JUEGOS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS	169
JUEGOS DE DE DISTENSIÓN	207
JUEGOS CON PARACAÍDAS	233
BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA Y/O CONSULTADA	259
ÍNDICE TEMÁTICO	261
ÍNDICE POR EDADES	263

INTRODUCCIÓN

A finales de 1986 salía la primera parte de este libro. En aquellos años casi no había publicaciones en castellano sobre educación para la paz y existían muy pocos grupos de educadores/as trabajando el tema. Todo se reducía a la labor que realizábamos desde los grupos de no violencia y a las campañas sobre el juguete bélico.

En los últimos años la situación ha cambiado y la educación para la paz se ha extendido y afianzado. Podemos encontrar gran número de ciudades con grupos y seminarios permanentes de educadoras y educadores por la paz, e incluso, centros en donde una parte importante del claustro la asume. Poco a poco se ha ido introduciendo en las escuelas de verano, los ICE, los CEP, las asociaciones de padres, los grupos de tiempo libre, las tutorías, la educación no formal,...

Éste era nuestro objetivo. No se trataba de una propuesta de algunos juegos, para "hacer más agradable la labor educativa"; algo ajeno a los contenidos y a los métodos de la educación, que se llevaba a cabo en algunos ratos como una forma de esparcimiento y para ofrecer un momento de desfogue, para luego "mantener tranquilos a los niños y niñas" dentro de la misma estructura vertical, autoritaria e impositiva clásica.

Cuando se edita un libro como éste (al igual que la primera parte), no es posible evitar que se utilice como un manual y algo alejado a la globalidad educativa. No obstante, ha sido y será nuestro esfuerzo el seguir planteando que educar para la paz significa un cambio de contenidos y métodos en todo el

ámbito educativo. Y es en este segundo campo, el del cambio de los métodos, en el que se enmarcan estas dinámicas.

Creemos en una forma de trabajo horizontal, participativa y lúdica, que plantea contenidos a partir de una experiencia y una realidad concretas que todos/as podemos vivenciar en la propia piel y sentir como una experiencia personal y cercana, para desde ahí profundizar en ella y analizarla.

Creemos también que las personas y los grupos tienen su proceso, al igual que la educación para la paz y la resolución de conflictos y ha de seguir unos pasos. Nos gusta hablar de la construcción de una escalera, y no por utilizar un símil cualquiera, sino porque en ella cada peldaño está basado en la construcción de los anteriores y esto es algo a tener muy en cuenta al abordar algunos de los temas que vamos a plantear. No podemos construir el sexto peldaño si no hemos conseguido construir los cinco anteriores. Es por este motivo que muchas veces tenemos grandes fracasos, al intentar comenzar por los problemas de comunicación, la toma de decisiones o la resolución de conflictos, sin haber construido un grupo.

En este sentido, encontraréis que los cuatro primeros capítulos de este libro, como del anterior, tratan de los diferentes elementos de la construcción de un grupo, intentando favorecerlo de esa forma dinámica, lúdica y participativa que decíamos. Se trata de ayudar a formar un grupo en el que las personas sepan sus nombres, se conozcan, tengan confianza en sí mismas y en las demás, sepan valorarse y encontrar los valores positivos de las otras, y sean capaces de aportar todo ello de una forma solidaria y equilibrada al enriquecimiento del grupo.

Es una primera fase para crear un buen ambiente. Pero no tiene que tratarse de algo ficticio, adulador y paradisíaco. No es objetivo de la educación para la paz quedarnos aquí, sintiéndonos muy a gusto y "mirando nuestros ombligos".

Ahora que el grupo es fuerte, que es ya algo más que la mera suma de individualidades, puede plantearse seguir subiendo esa escalera que mencionábamos. Puede asumir dos retos importantes en educación para la paz: los problemas de la comunicación y la resolución de conflictos.

El primero de estos retos busca una comunicación efectiva. Aprender a comunicarnos, a utilizar los distintos canales que tenemos y reconocer los de las demás personas, a saber hacer tanto de la emisión del mensaje como de su recepción un proceso activo y enriquecedor para todos/as, a utilizar todo ello a la hora de la toma de decisiones, usando como mecanismo el consenso.

No entendemos el consenso como un pasteleo, una dejación de tus propuestas cuando las consideres importantes o algo que funciona bien cuando estamos de acuerdo. Se trata de un mecanismo que empieza a tener sentido precisamente cuando hay posiciones diferentes, convirtiéndose en algo, que huyendo de mayorías y votaciones, busca la forma de que todo el mundo sea escuchado, que su propuesta sea recogida y alcanzar una decisión que pueda ser aceptada por todas las personas.

El segundo de los retos y último, pero interminable, peldaño de esta escalera que proponemos subir en educación para la paz, es todo lo que hace referencia a la resolución de conflictos. Partir de ejemplos a veces un poco ajenos para aprender a interiorizar valores de distanciamiento y calma en los conflictos. Aprender a analizarlos, intentando verlos desde el mayor número posible de puntos de vista. Estimular nuestra imaginación en la búsqueda de soluciones constructivas y no violentas. No para quedarnos ahí, sino para poco a poco ir entrando en nuestros conflictos y en los que nos rodean. No se trata de crear un mundo alejado de la realidad. Se trata de aprender a enfrentar los conflictos cotidianos que tenemos. Y se trata de convertirlos en una palanca de transformación social, de compromiso.

En suma, se trata de un proceso y desde luego no rígido. Hay que saber escuchar el ritmo y el momento del grupo y de sus personas. Saber ir más rápido o menos. Volver atrás cuando sea necesario. Pero también saber ir hacia adelante.

Si bien es cierto que, como decíamos al principio, cada vez hay más grupos que trabajan el tema, y que esto es una gran alegría y una posibilidad de avanzar más y compartir más experiencias, también es cierto que esto conlleva peligros. Hay dos que comienzan a verse:

- El intento de institucionalizar el tema, más en concreto, la posibilidad de intentar convertir la educación para la paz en una asignatura, algo integrado en el currículum escolar, constreñido a una sola parcela y de lo que hay que examinarse.
- La aparición de grupos de educación para la paz que con mayor o menor intención, se convierten en grupos fundamentalmente intimistas, quiméricos o fuera de la realidad. Demasiadas veces hemos oído aquello de que "el fin justifica los medios", pensando que si el fin era "bueno" ya era válido cualquier medio. Por desgracia desde algunos grupos autodenominados "no violentos y/o de educación para la paz" a veces se piensa lo contrario, que "los medios justifican el fin" y, utilizando unos "buenos" medios se piensa que el fin se define por sí solo. El planteamiento no violento que enunciaba la conocida frase de Gandhi dice: "el fin está en los medios como el árbol en la semilla". Es decir, tenemos que cuidar ambas cosas y trabajar por que sean coherentes.

En nuestro país cada vez estamos más lejos de la dictadura y nos integramos más al modelo consumista del hemisferio norte, donde no gustan mucho los mensajes de compromiso social, de cambio,... Por ello, grupos (revistas, campamentos,...) que trabajan el sentirse bien consigo mismo/a, el cuidado natural de tu cuerpo y mente, el crear un ambiente de cariño y aprecio, sin ir mucho más allá, son muy bien aceptados. Podemos convertir, por tanto, lo que son unos primeros peldaños de la educación para la paz o, lo que es lo mismo,

unos medios, en el objetivo final. De esta forma le quitamos a la paz toda fuerza, resistencia y capacidad de cambio y transformación de la realidad. Esto es lo que quiere el poder, que nos quedemos en condenar o escandalizarnos por los actos de violencia, sin entrar en profundidad en la raíz: la injusticia y la violencia institucional.

Pensamos que, como decíamos antes, tenemos que trabajar para encontrar una coherencia y un camino unido entre el trabajo personal y el cambio social. Desde ahí y hacia allí, es por lo que trabajamos con estas dinámicas.

Mayo, 1994

LAS FICHAS

Están distribuidas en 8 secciones. Al final del libro tenéis un índice de cada una de ellas, así como uno por edades.

En la parte superior derecha encontraréis el tiempo aproximado de duración de la dinámica.

A partir de ahí, y después del título del juego o dinámica, podemos encontrar:

1. **DEFINICIÓN:** una idea de en qué consiste, en muy pocas palabras.
2. **OBJETIVOS:** qué es lo que principalmente puede favorecer.
3. **PARTICIPANTES:** la edad y el número.
4. **MATERIAL:** los materiales que se precisan.
5. **CONSIGNAS DE PARTIDA:** aquello que todo el grupo debe saber y respetar durante toda la dinámica.
6. **DESARROLLO:** intenta explicar en detalle cómo se lleva adelante la dinámica.
7. **EVALUACIÓN:** es de gran importancia, excepto quizás en los juegos de distensión y presentación. Como decíamos en la introducción de este libro y en la del primero, tratamos de, a partir de una experiencia, analizar cómo la hemos vivido y profundizar y sacar conclusiones. Ésta será la misión de la evaluación. Es el momento para que salga todo y para que todo el mundo se exprese.
8. **NOTAS:** en este apartado podréis encontrar tanto variantes de los juegos como algún comentario que pueda ser de interés o recursos necesarios

para el desarrollo de la dinámica (roles de los personajes, tarjetas u hojas a rellenar, etc.).

9. **FUENTE:** en muchos juegos encontraréis el nombre de una persona o varias. No siempre quiere decir que fueron quienes los inventaron, pero sí que fue de quienes los vimos por primera vez escritos. En otros muchos no veréis ningún nombre, no quiere decir necesariamente que sean inventados por nosotros/as. La verdad es que hemos encontrado muchos juegos iguales en países muy diferentes y sin que hubiera habido ningún tipo de contacto. Así, un juego que se nos había ocurrido un día en una sesión de juegos cooperativos lo encontramos algún tiempo después en un libro o en una sesión en otra ciudad o país. Quiere decir que algunos se han convertido en tradicionales y que otros fácilmente surgen cuando un grupo trabaja de una determinada manera y con unos valores comunes. Esto ha sido y es una experiencia muy agradable, cuando hemos llevado talleres de educación para la paz o nos hemos carteadado con grupos en Latinoamérica, Europa, Canadá,...

Esperamos que esta segunda entrega os sea de provecho y que, dentro del espíritu de la introducción, no la convirtáis en un recetario, sino en el inicio de un proceso de creatividad y compromiso.

Juegos de
PRESENTACIÓN



JUEGOS DE PRESENTACIÓN

Se trata de juegos muy sencillos que permiten un primer acercamiento y contacto. Fundamentalmente son juegos destinados a aprender los nombres y alguna característica mínima.

Cuando los/as participantes no se conocen es el primer momento para ir creando ya las bases de un grupo que trabaja de forma dinámica, horizontal y distendida.

Normalmente la evaluación no es necesaria, a menos que se quiera hacer notar; al final, la diferencia entre esta forma de entrar en contacto con un grupo y la frialdad de otras formas de iniciar sesiones o presentarnos.



Juegos de PRESENTACIÓN

15'

Pelota caliente

0,08

1. DEFINICIÓN

Consiste en autopresentarse indicando, además del nombre, unos datos básicos por medio de una pelota que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Una pelota u otro objeto para lanzar.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lo más rápido posible. La pelota está muy caliente y quema.

6. DESARROLLO

En círculo, sentados o de pie. El animador/a explica que la persona que reciba la pelota tiene que darse a conocer, diciendo:

- El nombre con el que le gusta que la llamen.
- Su lugar de procedencia.
- Algunos gustos.
- Algunos deseos.



Todo esto hay que hacerlo rápido para no quemarse. Inmediatamente terminada la presentación se lanza la pelota a otra persona que continúa el juego, hasta que todas hayan sido presentadas.

9. FUENTE

Tradicional.



Juegos de PRESENTACIÓN

10'

¿Te gustan tus vecinos?

0,09

1. DEFINICIÓN

Cada uno/a ha de responder si le gustan sus vecinas/os y, en caso negativo, llamar a quienes le gustaría tener.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres y pasar un rato divertido.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 5 años.

4. MATERIAL

Una silla menos que participantes.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

6. DESARROLLO

Todos/as sentados/as en círculo. El animador/a (sin silla) dará comienzo al juego. Acercándose a alguien le preguntará: "¿te gustan tus vecinos?".

Si la respuesta es **NO**, habrá de decir los nombres de las personas que le gustaría que vinieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha e izquierda, mientras que éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentará ser ocupado por los vecinos escogidos. Durante el cambio de sitios, la persona del centro intentará ocupar una silla.



Si la respuesta es **SÍ**, todo el grupo girará un lugar a la derecha. A medida que avanza el juego, se complica, ya que cuando alguien diga otro **SÍ**, el grupo girará un lugar a la izquierda. Cuando se oiga el tercer **SÍ** (no importa que sean dichos por diferentes personas) se girarán dos lugares a la derecha. Al cuarto, dos a la izquierda y así sucesivamente. Después de cada pregunta, la persona que queda sin silla continúa el juego.

	Juegos de PRESENTACIÓN	
	10'	Piñas de nombres

1. DEFINICIÓN

Se trata de formar grupos (piñas) de un número de personas igual al gritado por el animador/a y decirse los nombres.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres de forma dinámica.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 7 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

6. DESARROLLO

Todos/as van paseando por la sala hasta que el animador/a dice un número. Hay que formar grupos de personas de igual número al mencionado y decirse los nombres rápidamente. Después de ello, los grupos formados se separan y siguen paseando hasta que se grite un nuevo número.

8. NOTAS

Un buen juego de presentación para grupos numerosos.

	Juegos de PRESENTACIÓN	
	15'	Limón-limón

1. DEFINICIÓN

Consiste en decir el nombre de uno mismo/a o de la persona que se tiene a derecha o a izquierda, ante una pregunta dada.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres con un ejercicio de movimiento.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Una silla menos que participantes.

6. DESARROLLO

Todos/as sentados en círculo. El animador/a (sin sitio) comienza el juego acercándose a la gente de forma rápida, señalándoles y diciendo:

- **limón-limón:** tendrá que decir el nombre de quien esté a su derecha.
- **naranja-naranja:** el nombre de la persona sentada a su izquierda.
- **fresón-fresón:** el nombre de la persona señalada.

Si alguien se equivoca se cambia con el del centro y continúa el juego.

Siempre hay la posibilidad de decir "**cesta de frutas**", con lo que todo el mundo ha de cambiar de sitio, intentando el del centro ocupar alguno. Nada más sentarse cada uno/a tendrá que preguntar rápido el nombre a sus vecinos/as.



Juegos de PRESENTACIÓN

15'

¿Cómo estás?

0,12

1. DEFINICIÓN

Se trata de que la persona que se queda sin sitio lo encuentre mediante algunas preguntas.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres y pasar un rato divertido.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Una silla menos que participantes.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

6. DESARROLLO

Comienza el juego la persona que quedó sin sitio. Se acerca a alguien y le pregunta: "¿cómo estás?", a lo que la otra persona responde: "bien, gracias". A continuación cada una sale caminando por fuera del círculo en direcciones contrarias, hasta llegar al sitio que quedó vacío. Cuando se crucen por el camino tendrán que repetir nuevamente el ritual, añadiendo otras dos preguntas: "¿cómo te llamas?" y, por ejemplo, "¿de dónde eres?". Mientras ocurre esto, el resto de los participantes puede ir cambiando de sillas, con lo que la silla que queda libre ahora estará en otro lugar.



Si alguien “queda” sin silla varias veces, puede preguntar: “¿cómo están ustedes?” a lo que el grupo responde “Bien”, cambiando todos/as de lugar. Continúa el juego la persona que queda sin silla.

9. FUENTE

Cuadernos de Pedagogía.

	Juegos de PRESENTACIÓN	
	15'	Aposento

1. DEFINICIÓN

Consiste en una autopresentación a través de un intercambio de dos personas. La que se presenta le indica a la segunda la forma de desplazarse.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres. Desarrollar la creatividad.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Una silla más que participantes.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

6. DESARROLLO

Sentadas/os en círculo. Comienza el juego la persona que está a la izquierda de la silla vacía, presentándose de la siguiente forma: **"Soy... y quiero que mi aposento sea ocupado por..."** (nombre de otra persona del grupo)". A continuación se indica cómo se quiere que venga: bailando, a la pata coja, sentada, volando, etc. La persona nombrada puede requerir la ayuda de las personas sentadas a ambos lados de ella, si lo considera necesario para poder desplazarse de la forma pedida hasta llegar a la silla vacía. Continúa el juego la persona situada a la izquierda de la silla vacía.



Juegos de PRESENTACIÓN

10'

Corro de nombres

0,14

1. DEFINICIÓN

Se trata de decir tu nombre a una señal del animador/a.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 5 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

6. DESARROLLO

Todos/as en círculo. El animador/a en el centro de pie gira con el brazo estirado señalando con el dedo. Cada uno/a dice su nombre cuando el animador/a le señale. El/ella puede girar despacio, deprisa, saltando, cambiando de lado,...

8. NOTAS

Para iniciar una sesión.



* PACO !



Juegos de PRESENTACIÓN

15'

Palmas

0,15

1. DEFINICIÓN

Se trata de decir el nombre propio y el de otra persona llevando el ritmo marcado.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres. Desarrollar el sentido del ritmo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 5 años.

6. DESARROLLO

En círculo, el animador/a marca el ritmo: un golpe con las palmas de las manos sobre las piernas, una palmas, mano derecha hacia atrás por encima del hombro y con el pulgar mirando hacia atrás, este mismo movimiento con la mano izquierda. Al llevar la derecha hacia atrás hay que decir el nombre de uno mismo/a y al llevar la izquierda el de otra persona del grupo. Todo el grupo tiene que hacer los mismos movimientos llevando el ritmo. La persona nombrada dice su nombre y el de otra persona.

Así sucesivamente hasta ser presentados todos/as algunas veces, sin perder el ritmo.



8. NOTAS

Se pueden hacer variantes, cambiando el ritmo, haciéndolo también con los pies estando sentados,...

9. FUENTE

Tradicional.

	Juegos de PRESENTACIÓN	
	10'	Nombres acumulativos

1. DEFINICIÓN

Se trata de decir el nombre de todos/as los anteriores a uno/a.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

6. DESARROLLO

Colocados en círculo. El animador/a comienza diciendo su nombre. El siguiente por su derecha tendrá que decir el nombre anterior y después el suyo. El siguiente habrá de repetir los nombres anteriores antes de decir el suyo. El resto del grupo puede ayudar. El juego continúa con esta dinámica hasta dar toda la vuelta al círculo.

8. NOTAS

Se puede hacer un gesto además del nombre (por ejemplo, ese gesto que te gusta hacer pero nunca haces en público,...).

En grupos muy numerosos, al cabo de un rato será mejor tener que repetir sólo los 3 o 4 últimos nombres.



Juegos de PRESENTACIÓN		
10'	¿Me quieres?	0,18

1. DEFINICIÓN

Una persona que no tiene asiento intenta conseguirlo a través de una pregunta.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres. Favorecer un ambiente distendido.

3. PARTICIPANTES

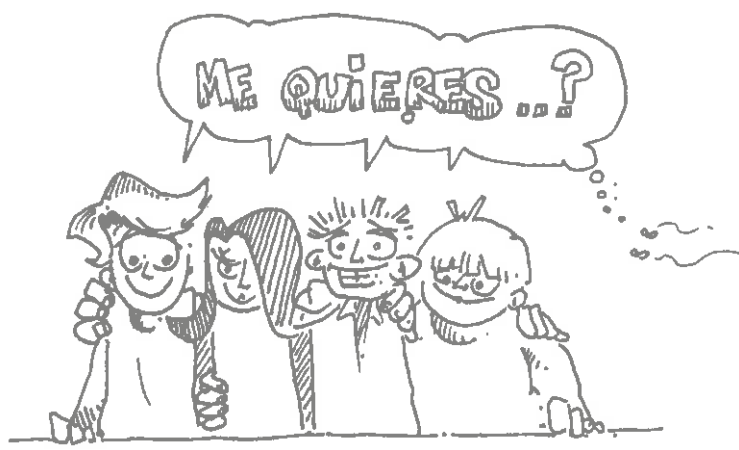
Grupo, clase,... a partir de 6 años.

4. MATERIAL

Una silla menos que participantes.

6. DESARROLLO

Todos/as sentados en círculo. El animador/a se acerca a alguien, le pregunta su nombre y le dice: "... ¿me quieres?". Él/ella le responde: "**claro que sí, pero también quiero a...**". Los/as que estén a derecha e izquierda de la persona preguntada y la nombrada tienen que cambiar de sitio. El/la que no tenía sitio intentará sentarse, continuando el juego quien quede sin silla.



	Juegos de PRESENTACIÓN	
	15'	Pegatina

1. DEFINICIÓN

Consiste en escribir el propio nombre y dibujar cualquier rasgo "definitorio" en clave de humor.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres mediante la visualización. Desarrollar la creatividad y la expresión plástica.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 5 años.

4. MATERIAL

Útiles de pintar, papel de pegatinas o papel y celo.

6. DESARROLLO

Cada participante, además de escribir su nombre y cómo le gustaría que le llamaran en el grupo, hace una caricatura o dibuja algo que piensa que representa aspectos de su personalidad.

9. FUENTE

Cuadernos de Pedagogía, nº 150.



Juegos de PRESENTACIÓN

10'

Objeto imaginario

0,20

1. DEFINICIÓN

Se trata de presentarse lanzando y gesticulando objetos imaginarios.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres. Estimular la creatividad. Ejercitar el lenguaje gestual.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Los gestos de lanzar y recibir deben ir en relación al peso y tamaño del objeto.

6. DESARROLLO

Todos/as en círculo. Una persona comienza gesticulando con las manos para explicar al grupo el objeto imaginario que va a pasar o lanzar a... (nombre de la persona a quien se envía). La persona receptora debe realizar la recogida en función del objeto que le pasan y proseguir el juego. La persona que recibe un objeto puede transformarlo en otro antes de enviarlo de nuevo. Así cada participante recibe un objeto (con todos los gestos) y lo convierte en otro (con todos los gestos). El juego continúa hasta que todos/as hayan participado.



8. NOTAS

Se puede hacer diciendo verbalmente cuál es el objeto que se pasa, o sin decirlo y que sea el grupo quien tenga que adivinarlo.

9. FUENTE

G. Brown.



Juegos de PRESENTACIÓN

10'

Pelota de playa

0,21

1. DEFINICIÓN

Se trata de presentarse al tiempo que se pasa una pelota de playa entre las piernas.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres. Coordinar movimientos.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Una pelota de playa.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

No se puede tocar la pelota con las manos.

6. DESARROLLO

Los/as jugadores/as están de pie en círculo. El animador/a comienza el juego colocándose una pelota blanda entre las piernas. Caminando como pueda, se acerca a otro/a participante y se presenta, luego le pasa la pelota, sin tocarla con las manos. Esta persona continúa el juego, hasta que todos/as se han presentado.



8. NOTAS

Para grupos numerosos se pueden introducir varias pelotas.

9. FUENTE

T. Orlick.



Juegos de PRESENTACIÓN

15'

Gente a gente

0,22

1. DEFINICIÓN

Se trata de presentarse al ritmo de la música.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres y permitir un primer contacto.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

6. DESARROLLO

Se divide el grupo en dos partes iguales. Se forman dos círculos concéntricos. Las personas del círculo interior miran hacia afuera y las del círculo exterior hacia adentro. Tendrán que quedar, por tanto, formando parejas frente a frente. Se puede poner música mientras cada pareja se presenta, se saluda con las manos y dice su nombre: "**Hola, soy...**". Después de presentarse, los de adentro dicen "**gente a gente**", que es la señal para que el círculo de afuera cambie un lugar hacia la izquierda. El juego continúa con la misma dinámica, hasta dar la vuelta completa.

El animador/a puede ir cambiando el ritmo de la música, así como el gesto del saludo: ahora codo con codo, cabeza con cabeza, rodilla con rodilla,...

8. NOTAS

Un buen juego de presentación para grupos muy numerosos.

9. FUENTE

G. Brown.

	Juegos de PRESENTACIÓN	
	15'	Balones presentadores

1. DEFINICIÓN

Se trata de ir pasando balones a los que acompaña una pregunta.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres y algunos datos mínimos de los/as participantes.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Tres pelotas de diferentes colores.

6. DESARROLLO

En círculo. El/la animador/a lanza una primera pelota después de decir su nombre. Cada uno/a que la reciba la lanzará nuevamente, siempre después de decir su nombre.

Después de un rato, el/la animador/a pone en juego una segunda pelota, lanzándosela a alguien de quien dice su nombre. Este jugador se la envía a otra persona de la que tiene que decir su nombre.

En seguida se introduce una tercera pelota. Al lanzarla habrá que decir alguna actividad que le gusta desarrollar a quien la ha enviado.

8. NOTAS

Se pueden introducir otras pelotas con otras cuestiones.

9. FUENTE

Elaborado en un taller de juegos cooperativos.



Juegos de PRESENTACIÓN

10'

Culipandeo

0,24

1. DEFINICIÓN

Se trata de hacer rodar una pelota por el suelo, alrededor del círculo, impulsándola sólo con el culo.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres de una forma divertida y dinámica. Distenderse y cohesionar al grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 5 años.

4. MATERIAL

Pelotas pequeñas o canicas, máximo del tamaño de una pelota de tenis.

6. DESARROLLO

El/la facilitador/a invita al grupo a sentarse en un círculo sobre el suelo. Se explica el objetivo del juego, que es hacer pasar la pelota por debajo de todos/as, dando la vuelta al círculo, impulsándola con las nalgas. El/la facilitador/a empieza pasándole la pelota a la persona que se encuentra a su izquierda o derecha, diciendo: "Roberto, culi-pandea". Roberto la recibe y sigue el movimiento, pasándola a la persona que se encuentra a su otro lado, con la misma frase. Mientras tanto, el/la facilitador/a puede ir introduciendo otras pelotas en ambas direcciones, dando por terminado el juego después de un rato.

9. FUENTE

Elaborado en un taller de juegos cooperativos.

Juegos de
CONOCIMIENTO



JUEGOS DE CONOCIMIENTO

Son juegos destinados a permitir que los/as participantes en una sesión o encuentro se conozcan entre sí.

Se trata de lograr un grado más en la presentación, llegando poco a poco a un conocimiento más profundo y vital.

Antes de empezar el juego hay que asegurarse de que se han entendido bien las consignas de partida. Por lo demás, los juegos son muy sencillos y facilitan la creación de un ambiente positivo en el grupo, especialmente cuando los/as participantes no se conocen.

En algunos no es necesaria la evaluación, pero en juegos de conocimiento más profundo, es útil hacerla preguntando a los/as participantes cómo han vivido el juego.

Es interesante que la evaluación prolongue la participación de todos/as que se ha dado en el juego, haciendo, por ejemplo, un turno de palabra mediante rueda, destinado a permitir a cada uno/a expresarse. Puede ser útil luego, según el grupo, hacer una breve discusión general sobre el alcance de estos juegos.



Juegos de CONOCIMIENTO

20'

El tesoro humano

1,08

1. DEFINICIÓN

Se trata de buscar, en base a una ficha, cosas comunes que tienes con los demás del grupo.

2. OBJETIVOS

Favorecer el conocimiento de las/os demás. Conocer lo que tenemos en común. Estimular la cohesión del grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Tantas fichas de búsqueda como personas haya.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

El/la animador/a deberá elaborar con anticipación la ficha de búsqueda, con una serie de instrucciones que los/as participantes intentarán seguir.

6. DESARROLLO

El/la animador/a reparte las hojas de búsqueda y explica que hay que conversar con los/as demás, tratando de seguir las instrucciones de la hoja. Cada participante debe intentar llenar la hoja con los nombres de las personas que haya encontrado que respondan a las preguntas planteadas en ésta.

La idea es intentar contestar a todas las preguntas, pero si no se logra, no importa. El orden por el que se contesten es indiferente.

El/la animador/a debe animar a todos/as a ponerse de pie y conversar.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo nos hemos sentido? ¿Cómo se ha dado la comunicación en el grupo?
¿Te ha sido fácil hablar con la gente?,...

8. NOTAS

Un ejemplo:

HOJA DE BÚSQUEDA DEL TESORO BIENVENIDOS

- Busca a cuatro personas que sean de lugares diferentes.
- Busca a una persona que tenga el mismo pasatiempo que tú.
- Busca a alguien que celebre su cumpleaños el mismo mes que tú.
- Busca a alguien que necesite un cariño. Dáselo.
- Busca a alguien que se siente nervioso/a porque viene por primera vez.
- Busca a dos personas y juntas inventad una consigna. Gritadla.
- Busca a alguien a quien le huelan los pies como a ti.
- Habla con alguien que quiera contarte por qué ha venido a este taller.

Las instrucciones pueden variar según el grupo. Se pueden incluir tanto cosas serias como cómicas.

9. FUENTE

G. Brown.



Juegos de CONOCIMIENTO

10'

Al loro

1,09

1. DEFINICIÓN

Consiste en reconocer a cada uno de los/as miembros del grupo a través de una identificación de las fichas anónimas que cada jugador/a escriba con datos significativos de su vida.

2. OBJETIVOS

Iniciar el conocimiento personal. Tomar conciencia de las características de las personas. Integrar las mismas en la vida del grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Pegatinas o fichas. Bolígrafo. Chinchetas o celo.

6. DESARROLLO

El/la animador/a reparte una pegatina o ficha a cada participante y les da las siguientes instrucciones:

"En el ángulo superior izquierdo de la pegatina escribe lo que sueles hacer un domingo por la tarde; en el ángulo superior derecho, cuál es tu afición favorita; en el ángulo inferior izquierdo, qué es lo que más te gusta encontrar en las personas; en el ángulo inferior derecho, el deseo que pedirías a una hada o un genio que en este momento entrara y te concediese lo que quisieras". Debes realizar esto en 8 minutos.



Una vez completadas las fichas o pegatinas, se recogen para ser barajadas. A continuación, se reparten de nuevo sin que le corresponda a nadie la suya.

Posteriormente cada jugador/a inicia el trabajo de encontrar al dueño/a de su tarjeta. Si tiene dudas, puede, sin mostrar la tarjeta a nadie, hacer algunas de las preguntas que tiene en la tarjeta utilizando las respuestas que aparecen en la misma. Una vez que cada uno/a encuentra al dueño/a correspondiente, escribe su nombre en la pegatina y se la pega en un lugar visible.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se sintieron? ¿Les costó responder a las preguntas?...

9. FUENTE

Lobato y Medina.



Juegos de CONOCIMIENTO

30'

Lo que más me gusta

1,10

1. DEFINICIÓN

Cada persona expone al resto del grupo lo que más le gusta en una serie de campos, explicando los motivos e intentando llegar a un acuerdo de lo que más le gusta al grupo.

2. OBJETIVOS

Conocer los gustos y sensibilidades de las personas. Intercambiarlos con los del grupo. Favorecer la afirmación de cada persona.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Fichas o folios. Útiles de escribir.

6. DESARROLLO

El/la animador/a entrega a cada jugador/a una ficha con las siguientes preguntas:

- Dinos cuál es tu poema preferido.
- Dinos cuál es tu canción.
- Dinos cuál es tu disco.
- Dinos cuál es tu juego.
- Dinos cuál es tu película.
- Dinos cuál es tu comida.
- Dinos cuál es tu paisaje.
- Dinos cuál es tu hora del día.
- Dinos cuál es la frase o expresión que te hayan dicho y más te guste.

Cada persona contesta su ficha por escrito. Cuando todos/as han terminado, no sólo se ponen en común los gustos, sino que se intenta que el grupo participe de los mismos.

Al final, una vez que todos/as se comunicaron, se puede intentar llegar a unas conclusiones consensuadas, en una lista única.

7. EVALUACIÓN

¿Qué dificultades tuvieron en la elección? ¿Cómo se sintieron al exponer sus gustos? ¿Cómo reaccionó el grupo? ¿A qué tipo de conclusiones llegaron?...



Juegos de CONOCIMIENTO

50'

Mi futura casa

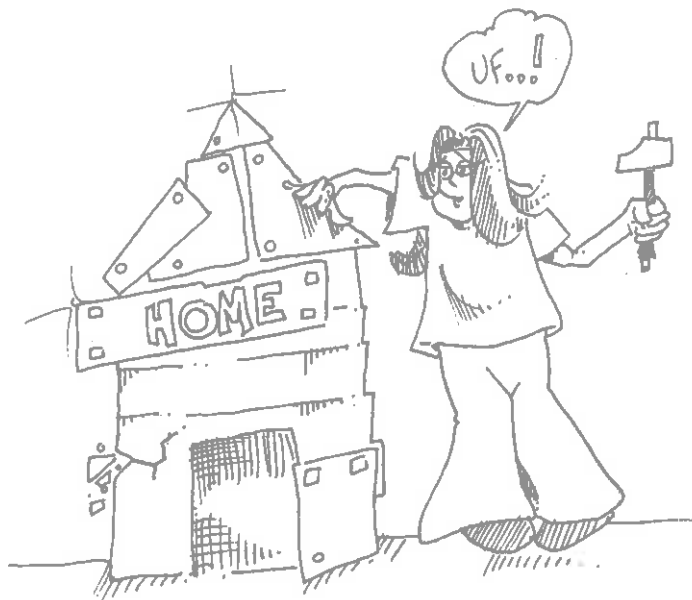
1,11

1. DEFINICIÓN

Se trata de indagar en los valores, necesidades y gustos de los/as miembros del grupo a través del diseño de un plano de la casa en la que desearían vivir.

2. OBJETIVOS

Tomar conciencia de los valores que se tienen. Percibir cómo se es, a partir de los gustos, necesidades y valores que se proyectan.



3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Mesas y sillas. Papel cuadriculado para cada participante (21 x 29 cm). Lápices, pinturas, gomas, rotuladores, reglas,...

6. DESARROLLO

Se trata de construir el plano de la casa en la que cada uno/a desearía vivir, anotando las dimensiones, el mobiliario, el espacio...

Una vez terminado el plano individualmente, cada jugador/a lo explica al grupo, al tiempo que va respondiendo a las preguntas del resto.

Se debe intentar, si la situación es propicia, llegar a unas conclusiones globales del grupo, con sus acuerdos y desacuerdos reflejados en un único plano.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se sintieron al ver sus casas? ¿y las de los demás? ¿Les gustaría invitar a alguien? ¿a quién? ¿qué tipo de valores descubrieron al ver la casa rediseñada?

9. FUENTE

Lobato y Medina.



Juegos de CONOCIMIENTO

30'

Mi mundo, mi país, mi región

1,12

1. DEFINICIÓN

Consiste en seleccionar cinco cosas o características que definan el planeta, el país o la región que habitamos, y contrastarlas con el resto del grupo.

2. OBJETIVOS

Conocer los símbolos y los hechos del lugar en que vivimos, con los que nos identificamos. Aprender a relativizar y a evitar chovinismos, así como acercarnos al conocimiento de otros lugares y sus valores.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 12 años.

4. MATERIAL

Útiles para escribir.

6. DESARROLLO

Cada jugador/a escribe en un papel las cinco cosas que llevaría de su planeta, país o región a otro como muestra de su esencia. Una vez hecho esto, se reúnen en grupos para contrastar lo que se ha seleccionado y hacer una lista única en el caso de hacer el juego sobre el planeta, o en el caso de hacerlo sobre el país o la región, si todos/as son de la misma. En cualquier caso, posteriormente habrá una exposición en gran grupo.

7. EVALUACIÓN

Contrastar la idea que cada uno/a tiene de su planeta, país o región. Comparar estas ideas, con las que seleccionan otras personas de culturas y lugares diferentes.

Podría dar origen a un debate sobre identidades culturales, nacionalismos, xenofobias, etc.

9. FUENTE

Según una idea de M. Jelfs.

	Juegos de CONOCIMIENTO	
	30'	Pegada de manos

1,13

1. DEFINICIÓN

Consiste en contestar a cinco preguntas que hace el/la animador/a, una por cada dedo de la mano.

2. OBJETIVOS

Suscitar la comunicación inicial en el grupo. Favorecer el mutuo conocimiento.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Folios y bolígrafos. Celo o chinchetas. Un trozo grande de papel.

6. DESARROLLO

Cada uno/a dibuja la silueta de su mano derecha o izquierda, y va rellenando cada uno de los dedos de la mano con las respuestas a las siguientes preguntas:

- Motivos por los que estás en la reunión.
- Aportaciones concretas que desearías que el grupo se fijase a lo largo de un tiempo determinado.
- Aspectos que más valoras de las personas.
- Aquello que actualmente más te preocupa.
- Las aportaciones que estás dispuesto a ofrecer.

El/la animador/a puede variar las preguntas en función de la dinámica del grupo. Una vez que todos/as participaron, se realiza la puesta en común. Para terminar, se hace un mural donde se pegan las manos de todos/as.

7. EVALUACIÓN

¿Qué impresiones tuviste a lo largo de la dinámica? ¿Qué dificultades encontraste para hacerla? ¿Qué lograste?...

9. FUENTE

Lobato y Medina.



Juegos de CONOCIMIENTO

25'

Espía

1,14

1. DEFINICIÓN

Se trata de reconocer los rasgos físicos de los miembros de un grupo a través del contacto corporal.

2. OBJETIVOS

Facilitar el conocimiento entre los miembros del grupo. Tomar contacto corporal.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Tantas vendas o pañuelos como participantes.



5. CONSIGNAS DE PARTIDA

El juego se desarrolla con los ojos tapados y en silencio. Habrá que marcar un espacio y vigilar que nadie se pueda salir y/o dañar.

6. DESARROLLO

Todo el mundo cierra los ojos y en silencio van avanzando por la sala. Cuando se encuentra a alguien, se intenta adivinar quién es, por la ropa que lleva, sus facciones,... El/la primero/a que lo consigue dice su nombre a la otra persona y se pone detrás. Si ninguno/a de los/as dos se reconoce, cada uno/a dice su nombre y se separan.

Cuando se encuentran filas de dos o más personas, las dos personas cabeza de fila llevan a cabo el reconocimiento. La persona que acierta el nombre coge a la que ha descubierto, la separa de su fila y ambas pasan a ocupar el final de la suya (fila descubridora), quedando al final de la fila quien descubrió el nombre.

El/la animador/a se acercará a alguna persona, y le dará el "rol" del espía. Él/ella también da vueltas haciendo que descubra. Cuando alguien se encuentra con él/ella y averigua su nombre, no pasa nada. Pero si no acierta su nombre, él/ella dirá "Espía", provocando que la fila se rompa y que quien no le descubrió se convierta en espía.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se sintieron? ¿Qué sensaciones produjo el silencio y la oscuridad? ¿Y el contacto físico?...

9. FUENTE

Taller de juegos cooperativos.



Juegos de CONOCIMIENTO

40'

Bazar mágico

1,15

1. DEFINICIÓN

Se trata coger y dejar cosas en un bazar imaginario.

2. OBJETIVOS

Profundizar en el conocimiento interpersonal. Fomentar la cohesión y la autoestima.

3. PARTICIPANTES

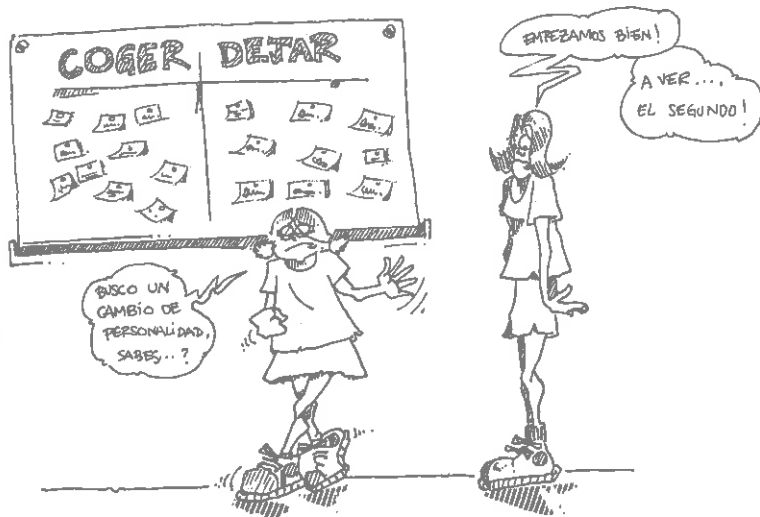
Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Una pizarra o un gran mural. Tiza o rotuladores.

6. DESARROLLO

La persona que anima el juego cuenta a las jugadoras: "Imaginaos que nos encontramos en un gran bazar donde hay de todo. Este bazar es mágico y especial: cada cual puede coger la característica que más desearía tener y, en cambio, puede dejar la que menos le gusta de sí misma. Sólo se puede entrar una vez para dejar una cosa y coger otra".



Cada persona escribe en un papel lo que dejaría y en otro lo que cogería, poniendo entre paréntesis su nombre. La pizarra o mural estará dividida en dos secciones: "COGER" y "DEJAR". Una vez que todas las personas tengan escritos sus papeles van "entrando al Bazar" y colocando su papel en el lugar respectivo. A continuación, se hace la puesta en común, comunicando las razones o motivos de sus elecciones.

7. EVALUACIÓN

¿Qué dificultades encontraste? ¿Cómo te sentiste a lo largo de la dinámica? Se puede intentar llegar a alguna conclusión teniendo en cuenta el contenido de la pizarra?

9. FUENTE

Según una idea de Pallarés, Lobato y Medina, y otros.



Juegos de CONOCIMIENTO

45'

Intercambio de siluetas

1,16

1. DEFINICIÓN

Se trata de dibujar la propia silueta y la de otras dos personas.

2. OBJETIVOS

Apreciar las diferencias existentes entre las percepciones de los/las miembros del grupo. Favorecer el conocimiento personal. Relativizar nuestra propia imagen.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Papel y útiles para dibujar.



6. DESARROLLO

Cada persona dibujará su silueta para ella misma, sin que las demás la vean. Esta silueta deberá reflejar, en la medida de lo posible, cómo se siente cada una en ese momento y situación. No se trata de dibujar una silueta bonita sino sincera. A continuación cada persona es elegida por dos compañeros/as para realizar su silueta. Estas siluetas deberán reflejar con la mayor claridad y realce posible cómo es vista cada persona por cada uno/a de los/as dibujantes. A continuación se forma un círculo. Por orden, cada una muestra a las demás su propia silueta. Aquellas que trazaron la silueta de esta persona expondrán sus puntos de vista.

La discusión general no debe iniciarse hasta que todos/as hayan expuesto y explicado sus propias siluetas.

7. EVALUACIÓN

¿Coincide la imagen que cada uno/a de nosotros/as tiene de sí misma con la que perciben las demás? ¿Hubo diversidad de retratos? La forma en que cada cual realiza la silueta de la otra, ¿expresa algo sobre sus relaciones mutuas?

8. NOTAS

Este juego pone de manifiesto que la autoimagen que nos formamos no coincide, a veces, con la que las demás personas tienen de nosotros/as.

9. FUENTE

Rainer.



Juegos de CONOCIMIENTO

25'

Frases incompletas

1,17

1. DEFINICIÓN

Se trata de compartir sentimientos en base a completar una lista de frases.

2. OBJETIVOS

Profundizar en el conocimiento de las demás personas. Valorar el mundo de los sentimientos.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Listas de frases.

6. DESARROLLO

Se reparten las hojas y cada cual las rellena individualmente. Después se pasa a la evaluación.

7. EVALUACIÓN

¿Nos ha costado rellenar las frases? ¿Cómo valoramos los sentimientos? ¿Nos es fácil expresarlos? ¿Estamos atentos a los de los/as demás?

8. NOTAS

Modelo de hoja:

- Cuando estoy callado en un grupo me siento...
- Cuando estoy con una persona y no habla me siento...
- Cuando me enfado con alguien me siento...
- Cuando alguien se enfada conmigo me siento...
- Cuando critico a alguien me siento...
- Cuando alguien que está conmigo llora me siento...
- Cuando digo un cumplido a alguien me siento...
- Cuando me dicen un cumplido me siento...
- Cuando soy injusto me siento...
- Cuando alguien es injusto conmigo me siento...



Juegos de CONOCIMIENTO

20'

Reconozco tu animal

1,18

1. DEFINICIÓN

Se trata de reconocer a una persona por el sonido que hace de un animal.

2. OBJETIVOS

Cohesión de grupo, concentración auditiva, percepción de los/as otros/as por otro canal, distensión.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6 años.

4. MATERIALES

Una silla menos que participantes. Pañuelos o vendas para tapar los ojos.

6. DESARROLLO

Todo el grupo sentado en círculo. Una persona se pasea por el centro con los ojos cerrados, sentándose sobre las rodillas de alguien del grupo. La persona sobre la que se ha sentado imita el sonido de un animal. Si la que está con los ojos cerrados la reconoce cambian de lugar. Si no, continúa el paseo, sentándose sobre otra.

8. NOTAS

Puede hacerse al revés, todo el grupo con los ojos cerrados y la persona que está sin silla con los ojos abiertos.



Juegos de CONOCIMIENTO

20'

Autobiografía

1,19

1. DEFINICIÓN

Cada jugador/a debe extractar en un tiempo determinado los datos que considera más significativos de su vida.

2. OBJETIVOS

Facilitar a los demás la información que cada uno/a considera más significativa de sí mismo/a.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Ficha, folios o cartulinas. Útiles de escribir.

6. DESARROLLO

Cada jugador/a escribe en un folio o cartulina durante un tiempo determinado, por ejemplo cinco minutos, los datos que considere más significativos de su vida. A continuación, se juntan todas las fichas, se barajan y después el grupo debe adivinar a quién pertenece cada ficha que se va sacando, en las que NO debe figurar el nombre.



8. NOTAS

Para este juego, es mejor que las/os participantes se conozcan mínimamente.

9. FUENTE

M. Jelfs.

	Juegos de CONOCIMIENTO	
	15'	Sherlock Holmes

1.20

1. DEFINICIÓN

Se trata de intentar detectar personas que cumplan una característica, a través de algunas preguntas.

2. OBJETIVOS

Desarrollar la capacidad de observación de las personas. Conocer a las/os demás del grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

6. DESARROLLO

Todas/os de pie. Cada uno se convierte en detective tras la pista de algo (por ejemplo, voy tras la pista de buenos/as dibujantes, buenas/os cantantes,...). Se acerca a alguien y puede hacerle cuatro preguntas indirectas. Nunca se puede preguntar directamente sobre la pista tras la que se va. Si tras la respuesta se cree que se está en lo cierto, se dice: **“eres un/a buen/a dibujante”** o **“mal/a dibujante”**, según se crea. El/la otro/a afirma o niega la expresión, tras lo que el detective deberá explicar cómo ha llegado a esa conclusión. Se puede continuar tras otras pistas.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo nos hemos sentido?...

Juegos de
AFIRMACIÓN



vés

los

or
se
de
se
fa
el
ir

JUEGOS DE AFIRMACIÓN

Son juegos en los que tiene un papel prioritario la afirmación de los/as participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad en sí mismo/a, tanto internos (auto-concepto, capacidades,...) como en relación a las presiones exteriores (papel en el grupo, exigencias sociales,...).

Se trata, a veces, de hacer conscientes las propias limitaciones. Otras, de facilitar el reconocimiento de las propias necesidades y poderlas expresar de una forma verbal y no verbal, potenciando la aceptación de todos/as en el grupo. Otras, de favorecer la conciencia de grupo.

El desarrollo de los juegos pone muchas veces de manifiesto cómo la afirmación personal en el grupo, o de éste, implica en numerosas ocasiones la negación o descalificación del otro/a, en lugar de basarse en la propia realidad. Por ello hay que tener cuidado a la hora de plantear el juego.

Los juegos de afirmación tratan de potenciar los aspectos positivos de las personas o del grupo, para favorecer una situación en la que todos/as se sientan a gusto, en un ambiente promotor. La afirmación es la base de una comunicación libre y de un trabajo en común posterior, en condiciones de igualdad.

Estos juegos enmarcan a veces situaciones de un relativo enfrentamiento, cuyo objetivo no es la competición sino favorecer la capacidad de resistencia frente a las presiones exteriores y la manipulación, y valorar la capacidad de respuesta a una situación hostil.

La evaluación de los juegos de afirmación es muy importante. Por una parte, se evalúan las dificultades surgidas en el juego y por otra, los nuevos aspectos descubiertos respecto a sí mismo/a y los/as otros/as.

Además, es una ocasión propicia para valorar las situaciones de la vida cotidiana en las que se plantean estos problemas, cómo son resueltos y por qué (normas de comportamiento, valores dominantes,...).



Juegos de AFIRMACIÓN

El ovillo

2.15

1. DEFINICIÓN

Se trata de decir lo que apreciamos de otras personas mientras vamos tejiendo una telaraña.

2. OBJETIVOS

Favorecer la afirmación de los demás. Cohesionar al grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Un ovillo de hilo grueso o lana.

6. DESARROLLO

Todo el grupo sentado en círculo. El/la animador/a comienza lanzando el ovillo a alguien sin soltar una punta. Al tiempo que lanza el ovillo dice algo positivo que le guste o valore de la persona a quien se lo lanza. Quien recibe el ovillo agarra el hilo y lo lanza a otra persona. También dice algo que valore o le guste. Así sucesivamente, siempre sin soltar el hilo, para que vayamos tejiendo la telaraña.



7. EVALUACIÓN

¿Cómo nos hemos sentido? ¿Cómo hemos recibido las valoraciones? ¿Nos reconocemos en ellas?

	Juegos de AFIRMACIÓN	
	Valentinas	2.16

1. DEFINICIÓN

Se trata de escribir o dibujar algo bonito a una persona o grupo, enviándose-lo anónimamente.

2. OBJETIVOS

Provocar actitudes positivas cara a uno/a mismo/a y los/as demás. Favorecer la autoestima. Provocar dinamismo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6-7 años.

4. MATERIAL

Útiles de escribir.

6. DESARROLLO

En una ficha de papel se dibuja o se escribe algo bonito para una persona del grupo. Se le hace llegar sin que se sepa quién fue.

7. EVALUACIÓN

Comentar las reacciones de las persona que reciben las "valentinas".

8. NOTAS

Cuidar de que todas las personas del grupo reciban su valentina. Se puede hacer que cada día sea una persona la "chica/o del día", recibiendo valentinas de todo el grupo durante ese día.



Juegos de AFIRMACIÓN

A. verbal: edredón/disco rayado

2.17

1. DEFINICIÓN

Se trata de saber resistir a un intento de manipulación verbal.

2. OBJETIVOS

Favorecer la afirmación en uno/a mismo/a. Resistir a la manipulación. Desarrollar una resistencia asertiva de cansancio del manipulador para desembocar en el diálogo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Se juega por parejas, intercambiando los roles después de un tiempo. Se da un minuto de silencio, antes de empezar, para meterse en situación.

6. DESARROLLO

Un miembro de la pareja interpela a la otra sobre una actitud, un defecto,... La otra intenta responderla de una de las dos formas siguientes:

- *Edredón:*
 - Frente a un hecho indiscutible, responder **“es cierto”**.
 - Frente a una opinión, responder **“es posible”**.
 - Frente a un argumento de razón, responder **“es lógico”**.
- *Disco rayado:* (cuando la presión manipuladora es muy fuerte)
 - Repetir todo el tiempo la primera respuesta que se haya dado, por ejemplo: **“¿Por qué no quieres ordenar tu despacho? Porque no tengo ganas. ¿No sería más agradable tener en orden tu despacho? Sí, pero no tengo ganas”**.

7. EVALUACIÓN

Valorar en gran grupo las actitudes que se han dado, las que es preciso evitar,... ¿Se han sentido cada vez más reforzados, incitados al diálogo, enfrentados,...?

8. NOTAS

Algunas parejas pueden hacer la técnica del edredón y otras la del disco rayado. Dentro de la pareja después de un rato (por ejemplo, 5 minutos) el/la animador/a da una palmada, propone mantener un rato de silencio e invita a cambiar los roles y comenzar de nuevo.



Juegos de AFIRMACIÓN

El corro de la tarde

2,18

1. DEFINICIÓN

Se trata de reconocer cualidades positivas de las personas del grupo, de una misma y del grupo como tal.

2. OBJETIVOS

Favorecer la autoestima y la cohesión grupal.

Aprender a pensar en positivo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

6. DESARROLLO

Sentados/as en círculo. El animador/a explica lo que cada persona del grupo tiene que decir. A modo de ejemplo:




- Decir la flor, el animal o el árbol que te recuerda la persona que está a tu lado, y por qué.
- Decir una cualidad de la persona situada a tu izquierda y ofrecer una de tus cualidades positivas a la de tu derecha.
- Decir una palabra, dos o tres, que expresen tus sentimientos agradables al estar con el grupo.

7. EVALUACIÓN

¿Te fue fácil decir cualidades positivas? ¿Escuchar las tuyas?

9. FUENTE

S. Judson.

	Juegos de AFIRMACIÓN	
		Smye 2,19

1. DEFINICIÓN

Se trata de hacernos conscientes de las valoraciones positivas y negativas que recibimos.

2. OBJETIVOS

Desarrollar la capacidad de observación. Ser conscientes de los distintos tipos de valoraciones a los que se nos somete.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Pegatina o trozo de cartulina. Rotuladores.

6. DESARROLLO

Consiste en llevar una etiqueta pegada en el pecho con las siglas SMYE (Soy Majo Y Espabilado). Se trata de ponérsela por la mañana y cada vez que alguien te califique negativamente te quitas un trocito, colocándotelo de nuevo, con celo, cada vez que recibas un comentario positivo.

7. EVALUACIÓN

Analiza las distintas reacciones y los motivos de las mismas. ¿Qué tipo de valoraciones se producen más, en qué situaciones y con qué tipo de personas?

9. FUENTE

Sidney B. Simon.



Juegos de AFIRMACIÓN

Siluetas de aprecio

2,20

1. DEFINICIÓN

Consiste en que cada jugadora dibuje su propia silueta para luego ser valorada positivamente.

2. OBJETIVOS

Identificarse con su cuerpo. Favorecer la autoestima. Estimular la actitud de valoración positiva ante otras personas.

3. PARTICIPANTES

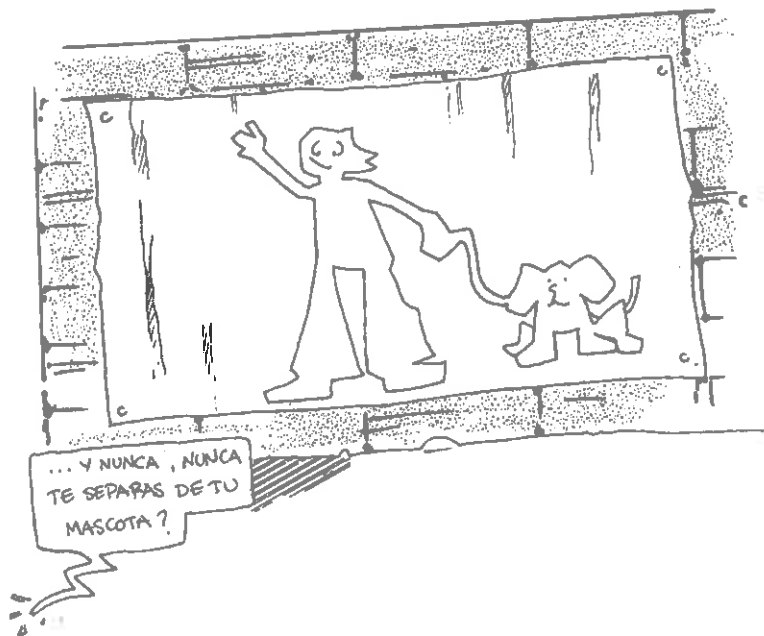
Grupo, clase,... a partir de 6 años.

4. MATERIAL

Papel continuo, útiles de dibujar y tijeras.

6. DESARROLLO

Se coloca el papel continuo sobre la pared para que las personas del grupo, por parejas, dibujen sus siluetas. Después se recortan y se pintan, colocándose



en la pared para que sean rellenas con frases afirmativas por las demás personas del grupo.

8. NOTAS

Se pueden hacer siluetas de una sola persona cada semana "el/la chico/a de la semana", hasta completar el grupo. O bien en un momento dado la de alguna persona que necesita ser afirmada.

9. FUENTE

S. Judson.



Juegos de AFIRMACIÓN

20'

Soy libre

2,21

1. DEFINICIÓN

Una persona intenta liberarse de otra que le apresa.

2. OBJETIVOS

Autoafirmarse físicamente. Tomar contacto. Energizarse y prepararse para un juego de rol.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de los 11-12 años.

6. DESARROLLO

Por parejas. Una de las personas se coloca detrás de la otra, mirando las dos en la misma dirección. La rodea con sus brazos tomando con su mano izquierda su mano derecha y viceversa, de manera que le mantiene los brazos cruzados. Tira con fuerza, mientras que la otra persona por métodos legítimos intenta soltarse. Cuando lo consigue o se cansa, se cambian los papeles.



7. EVALUACIÓN

¿Cómo se han sentido en ambos roles? ¿Cómo han sentido el papel de la fuerza física? ¿Y el estar aprisionados?

	Juegos de AFIRMACIÓN	
	La cinta amarilla	2,22

1. DEFINICIÓN

Se trata de llevar una cinta amarilla en el brazo, de forma permanente, durante un determinado periodo de tiempo.

2. OBJETIVOS

Adquirir una experiencia personal sobre ser diferente. Estimular la capacidad de autoafirmarse en un medio hostil.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Una cinta amarilla y una libreta para apuntar las reacciones, por participante.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

No quitarse la cinta amarilla en ningún momento mientras dure el ejercicio. Ni poner en evidencia que se está haciendo un ejercicio.

6. DESARROLLO

Las personas participantes se colocan, durante un tiempo establecido (por ejemplo una semana), una cinta amarilla atada alrededor del brazo de forma ostensible. Cada participante tiene que anotar en un cuaderno las reacciones que el hecho produzca.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se sintieron? ¿Qué tipos de reacciones se produjeron? ¿Qué pensáis que sienten y viven las personas de otra raza, color de la piel, etc.?



Juegos de AFIRMACIÓN

Mi árbol

2,23

1. DEFINICIÓN

Se trata de que cada persona dibuje su árbol indicando sus cualidades, realizaciones y éxitos.

2. OBJETIVOS

Favorecer el conocimiento propio y de los demás. Estimular la autoafirmación y la valoración positiva de los demás. Mejorar la confianza y comunicación del grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Útiles para escribir.

6. DESARROLLO

Cada persona dibuja un árbol, el que más le guste, con sus raíces, ramas, hojas y frutos. En las raíces escribes las cualidades y capacidades que cree tener. En las ramas puede ir poniendo las cosas positivas que hace. Y en las hojas y frutos, los éxitos o triunfos.

A continuación se hace la puesta en común, en el transcurso de la cual cada participante puede añadir "raíces" y "frutos" que los/as demás le reconocen e indican.



7. EVALUACIÓN

¿Te valoras lo suficiente? ¿Han encontrado los demás muchas cosas que tú no habías valorado? ¿Cómo te has sentido?

9. FUENTE

Lobato y Medina.



Juegos de AFIRMACIÓN

Formación de subgrupos

2,24

1. DEFINICIÓN

Se trata de distintos juegos para formar subgrupos sin que ninguna persona quede rechazada o última.

2. OBJETIVOS

Formar subgrupos. Afirmar al grupo cuando se ha de subdividir. Cohesionar e integrar a cada uno/a de sus miembros.

3. PARTICIPANTES


Grupo, clase,... a partir de 6 años.



6. DESARROLLO

A continuación se detallan diversas formas de subdividir un grupo sin que ninguna persona se sienta rechazada o quede última para ser elegida.

1. Se introducen en un recipiente tantas papeletas como participantes. Estas papeletas llevan escritos los nombres de tantos animales como grupos se quiere formar. Después de remover, cada persona coge una papeleta. Cuando todas las personas tienen su papeleta, cierran los ojos y comienzan a imitar el sonido del animal que les ha tocado. El objetivo es encontrar a todos los demás animales de la misma especie que haya y formar un grupo.
2. Cada participante coloca en un montón algún objeto personal (un reloj, un zapato,...) y tantas personas como grupos se hayan de formar, con los ojos tapados, van cogiendo objetos. Cada participante recoge su objeto y sabe a qué grupo pertenece.
3. Se preparan tiras de papel de tantos colores como grupos se quieran hacer. Cada persona coge una tira y se agrupa en función del color que le ha tocado.
4. Se forman subgrupos en función de características propuestas por quien anime: nacieron el mismo mes, color de zapatos,...

	Juegos de AFIRMACIÓN	
	Voy de viaje	2.25

1. DEFINICIÓN

Se trata de imaginar que vamos de viaje y decir algo nuestro que nos gustaría llevar o algo que nos gustaría dar al compañero/a.

2. OBJETIVOS

Favorecer la afirmación y la cohesión del grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6 años.

6. DESARROLLO

Sentados/as en círculo. Alguien empieza diciendo: **“Me voy de viaje a...”** (puede elegir el sitio) **“y me llevo un...”** por ejemplo, abrazo, dándole uno a B que está a su derecha. B ahora dice **“Me voy a... y me llevo un abrazo y una palmada en la espalda”** (dándole las dos cosas a C). Así sucesivamente.

8. NOTAS

Se pueden llevar cosas que gusten de sí mismos/as.

9. FUENTE

S. Judson.



Juegos de AFIRMACIÓN

Splash

2,26

1. DEFINICIÓN

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

2. OBJETIVOS

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

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

6. DESARROLLO

El/la 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.

8. NOTAS

Cuando el grupo es numeroso se puede hacer que varias personas "pillen". Conviene que lleven un pañuelo o un trapo en la mano para poder identificarles. Si sólo "pilla" uno/a, es importante que el espacio sea reducido para favorecer los cambios y el contacto.

9. FUENTE

Niños/as del Colegio Público La Palomera de León.





Juegos de AFIRMACIÓN

25'

Autoafirmación

2,27

1. DEFINICIÓN

Se trata de descubrir al menos cuatro valores positivos de uno/a mismo/a.

2. OBJETIVOS

Favorecer la propia autoestima. Aceptarse a sí mismo/a.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Útiles para escribir y medias cuartillas.

6. DESARROLLO

Todo el grupo sentado en círculo. El/la animador/a invita a que cada cual, sin hablar ni mirar a nadie, escriba las características positivas que más valora de sí mismo/a en la media cuartilla. Al menos habrán de ser cuatro. Se pueden expresar con una palabra, una frase o un dibujo. El/la animador/a también participa, y estimula al grupo afirmando cómo todo el mundo tiene muchas más de cuatro.

A continuación, **en silencio**, todas las personas pasean por la sala con su papel sobre el pecho, de forma que todo el mundo pueda leerlo.

Si hay tiempo, se pueden hacer parejas o tríos que quieran preguntarse más detalles acerca de lo que tienen escrito.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo nos hemos sentido? ¿Nos cuesta encontrar valores positivos de nosotros/as mismos/as? ¿Qué imagen propia tenemos? ¿Nos aceptamos y queremos?

Juegos de
CONFIANZA



JUEGOS DE CONFIANZA

Son, en su mayor parte, ejercicios físicos para probar y estimular la confianza en uno/a mismo/a y en el grupo.

Construir la confianza dentro del grupo es importante, tanto para fomentar las actitudes de solidaridad y la propia dimensión de grupo, como para prepararse para un trabajo en común, por ejemplo, para una acción que pueda suponer riesgos, o un trabajo que suponga un esfuerzo creativo.

Los juegos de confianza necesitan una serie de condiciones mínimas para que adquieran todo su sentido e interés. Un juego, en lugar de estimularla, puede poner en evidencia la falta de confianza que hay en el grupo y, por tanto, en ocasiones ser contraproducente. Antes de empezar a trabajar con estos juegos, el grupo tiene que conocerse. Podremos ir introduciendo diversos juegos que exijan grados crecientes de confianza, siempre teniendo en cuenta en qué momento se encuentra el grupo.

Los juegos de confianza se basan en dos circunstancias principalmente:

- Las condiciones que crea el dejarse llevar por el grupo. Es decir, las reacciones, impulsos, miedos o experiencias gratificantes que surgen en la situación de abandono al grupo, en las relaciones bidireccionales:

- yo – grupo
- yo – yo

- grupo – grupo
- yo – tú

- Cambiar los puntos de referencia habituales de nuestra relación con los otros o el medio. Los canales de información sobre los que se basa la confianza suelen ser unidireccionales. Los juegos de confianza provocando cambios temporo-espaciales, por ejemplo, tratan tanto de ponerlos en evidencia, como de estimular nuevos mecanismos.

El juego es siempre totalmente voluntario. No se puede obligar a nadie a realizarlo, ni siquiera de forma sutil, con la "presión moral" de que los demás también lo han hecho. Cada persona ha de ver su papel en el juego y es posible que el desarrollo de éste estimule a aquél.

Para que el juego se realice en buenas condiciones, el grupo ha de estar en silencio absoluto. El ruido, incluso la risa, pueden ser una interferencia importante en el proceso de confianza.

La experiencia nos ha demostrado que hay tres errores frecuentes en el uso de estos juegos:

- La desviación del juego hacia la competitividad (a ver quién lo hace mejor; al "más difícil todavía",...) o hacia la broma.
- Un "modelo al que ajustarse". El juego es una experiencia irrepetible para la persona y el grupo, y como tal no se hace "bien" o "mal", sino que tiene su propia dinámica y valor según los participantes.
- No tener en cuenta a la/s persona/s que realizan el juego. El grupo ha de promover condiciones para fomentar la confianza respetando a la persona que juega.

A diferencia de en otros, la evaluación es imprescindible en estos juegos, ya que:

- Las situaciones vividas durante el juego pueden repercutir en el grupo, de una forma u otra según se haya desarrollado éste.
- El juego, o alguna circunstancia del mismo en particular, pueden también tener una repercusión personal (por ejemplo, produciendo sensaciones de frustración por no haber podido hacer "bien" el juego, etc.).

La evaluación tiene la misión de explicitar las tensiones o nuevas experiencias surgidas en el juego, así como de hacer consciente su influencia en el grupo.

	Juegos de CONFIANZA	
	15'	Equilibrio

1. DEFINICIÓN

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

2. OBJETIVOS

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

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 10 años.

5. 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.

6. DESARROLLO

Las personas participantes se reparten por parejas. Los integrantes de cada pareja 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 estirar completamente los brazos y conseguir el punto de equilibrio en 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,...

7. EVALUACIÓN

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

	Juegos de CONFIANZA	
	20'	Equilibrio colectivo: la estrella

1. DEFINICIÓN

Todo el grupo en círculo, dados de la mano, intentan alcanzar el equilibrio dejándose caer unos/as hacia atrás y otros/as hacia adelante.

2. OBJETIVOS

Favorecer la confianza, la cooperación y la cohesión grupal. Estimular el sentido del equilibrio.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 10 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Hay que dejarse caer muy despacio para conseguir el equilibrio del grupo.

6. DESARROLLO

Todo el grupo en círculo, dados de la mano, con las piernas un poco abiertas y separados hasta tener los brazos casi estirados. El grupo se numera del 1 al 2. Las personas que tienen el número 1 irán hacia adelante y las del 2 hacia atrás. Hay que dejarse caer hacia atrás o hacia adelante muy despacio hasta conseguir el punto de equilibrio. Una vez conseguido se puede cambiar, los 1 irán hacia atrás y los 2 hacia adelante. E incluso, se puede finalizar intentando pasar de una posición a otra de forma ininterrumpida.

7. EVALUACIÓN

¿Qué dificultades se produjeron? ¿Qué problemas hay en la vida real para confiar en un grupo y lograr cooperar cada cual desde sus potencialidades?...



Juegos de CONFIANZA

15'

Torre de control

3.14

1. DEFINICIÓN

Consiste en dirigir el aterrizaje de un "avión" (jugador/a), en una situación de intensa niebla (ojos vendados).

2. OBJETIVOS

Desarrollar la confianza. Favorecer la colaboración y la diversión.

3. PARTICIPANTES

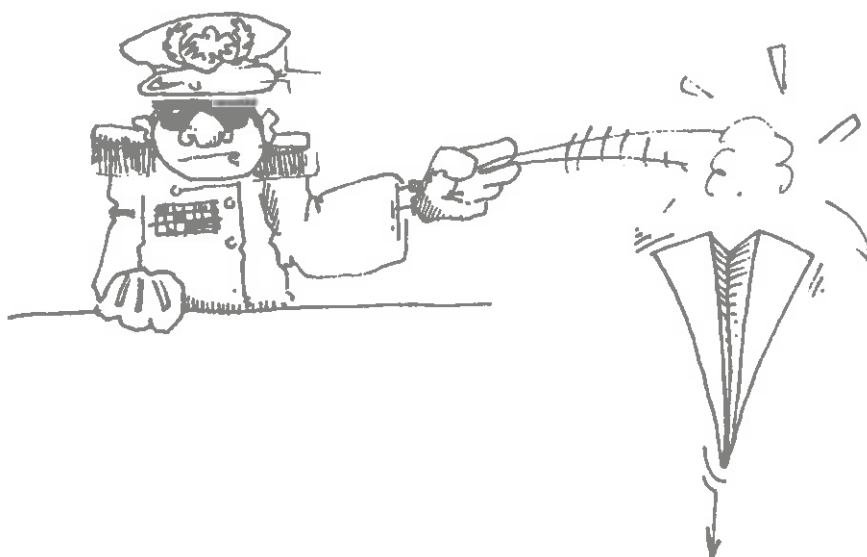
Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Algo para vendar los ojos. Colchonetas y objetos (sillas, bancos) con los que marcar una pista.

6. DESARROLLO

Se forman parejas y se dice quién hace de "avión" y quién de "torre de control". Se hace una pista con dos filas de sillas y obstáculos a lo largo del camino y al final se colocan unas colchonetas.



El avión tiene los ojos vendados y la torre de control debe guiarlo verbalmente, evitando los obstáculos para un feliz aterrizaje (pista de colchonetas).

Luego se cambian los papeles, pudiendo modificar la situación de la pista y los obstáculos.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se han sentido? ¿Se tuvo confianza en el/la compañero/a? Diferencias entre ser dirigido y dirigir.

8. NOTAS

Las torres de control deberán mantener a sus aviones en vuelo hasta que puedan entrar en la "ruta de aproximación" sin peligro de chocar con otros aviones.

9. FUENTE

PEP-Talk.



Juegos de CONFIANZA

15'

Drácula o eres tú el amor...

3,15

1. DEFINICIÓN

Todo el grupo con los ojos cerrados pasea por la sala, hasta que por los mordiscos de un/a drácula todos/as se vuelvan vampiros.

2. OBJETIVOS

Crear un ambiente de distensión. Favorecer la confianza en el grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Vendas o pañuelos para tapar los ojos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Delimitar zona de juego.

6. DESARROLLO

Todo el grupo con los ojos cerrados se pasea por la zona de juego. El animador/a nombra a una o dos personas **Dráculas**. Cuando cualquier persona choca con otra le pregunta: "**¿Eres Drácula?**"; si no lo es, le contestará negativamente diciéndole su nombre, y ambas continúan paseando. Si es un/a Drácula no contesta con su nombre, sino dando un mordisco en el cuello a la vez que un gran grito. A partir de ese momento, al ser contagiosa la mordedura, se convierte en un/a nuevo/a Drácula. El juego continúa hasta ser todos/as Dráculas.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se han sentido? ¿Hubo miedo o confianza? ¿Cómo respondiste?...

8. NOTAS

Se puede hacer igual pero cambiando la pregunta, por: "**¿Eres tú el amor de mi vida?**", pasando los/as Dráculas a ser los/as amantes secretos.

9. FUENTE

M. Jelfs.

	Juegos de CONFIANZA	
	20'	Control remoto

3,16

1. DEFINICIÓN

Se trata de seguir el sonido de tu nombre con los ojos cerrados y sin chocar con las demás personas del grupo.

2. OBJETIVOS

Favorecer la confianza y aprender a orientarse mediante la escucha.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de los 8 años.

4. MATERIAL

Pañuelos o vendas para taparse los ojos.

6. DESARROLLO

Se divide el grupo en dos, de forma que cada cual tenga su pareja. Una mitad ocupa el centro y se tapan los ojos. La otra mitad, a una cierta distancia, son los/as lazarillos. Tendrán que guiar a su pareja tan sólo llamándola por su nombre y sin poder tocarla.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se han sentido? ¿Han tenido dificultades para orientarse? ¿Cómo sintieron el espacio, las otras voces,...?

	Juegos de CONFIANZA	
	15'	Nariz con nariz 3.17

1. DEFINICIÓN

Se trata de tocar la nariz del compañero/a con tu propia nariz con los ojos cerrados.

2. OBJETIVOS

Facilitar la comunicación en el grupo. Desarrollar la confianza. Permitir el contacto físico rechazando los estereotipos sexuales convencionales.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6 años.

4. MATERIAL

Pañuelos o vendas para tapar los ojos.

6. DESARROLLO

Por parejas, a una distancia de un metro aproximadamente. Una persona de cada pareja se tapa los ojos y se va adelantando poco a poco, intentando tocar con la punta de su nariz la de su compañero/a, que permanecerá inmóvil con los ojos abiertos y sin poder hablar. Tan sólo puede guiar al otro/a soplando suavemente para indicar su posición. Luego pueden cambiar los papeles o hacerlo los/as dos al mismo tiempo con los ojos tapados.



7. EVALUACIÓN

¿Qué sensaciones experimentaron? ¿Hubo resistencias a hacer este juego?

¿Qué tipo de reflexiones surgieron?

8. NOTAS

Este juego no "funciona" si no hay confianza en el grupo.

9. FUENTE

Brown.



Juegos de CONFIANZA		
30'	El jardinero	3,18

1. DEFINICIÓN

Consiste en recoger un objeto con los ojos tapados a través de un itinerario.

2. OBJETIVOS

Desarrollar la confianza en sí mismo. Estimular la orientación espacial.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 4 años.

4. MATERIAL

Un caldero u otro objeto que represente un instrumento de jardinería.
Pañuelo o venda para tapar los ojos.

6. DESARROLLO

El grupo se sitúa en dos filas frente a frente a dos metros de distancia aproximadamente, representando los árboles de una avenida. La primera persona que hace de jardinera tiene que situarse en un extremo de la avenida (pasillo) con los ojos vendados, debiendo ir en busca de un caldero (u otro objeto) que se encuentra en el otro extremo de la avenida. Este trayecto debe hacerse sin tocar los árboles. Sucesivamente van saliendo más jardineros/as, hasta pasar todo el grupo.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se han sentido? ¿Cómo sintieron a los/as demás? ¿El espacio?...

8. NOTAS

Para gente más mayor se puede complicar el itinerario haciendo que el pasillo tenga curvas,...

9. FUENTE

Tradicional.

	Juegos de CONFIANZA	
	15'	Muelle humano 3,19

1. DEFINICIÓN

Se trata de dejarse caer contra otra persona cada vez desde más lejos.

2. OBJETIVOS

Favorecer la confianza. Estimular el equilibrio corporal y la cooperación.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 10 años.

6. DESARROLLO

El grupo se divide por parejas. Los/as integrantes de cada pareja se colocan frente a frente con las palmas de las manos tocándose. Dan un paso hacia atrás y sin separar los pies del suelo se dejan caer hacia adelante hasta apoyarse nuevamente en las palmas de las manos. Van repitiendo lo mismo cada vez desde un poco más atrás hasta que sea posible.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se sintieron?...

9. FUENTE

Según una idea de T. Orlick.



Juegos de CONFIANZA

Barómetro de confianza

3,20

1. DEFINICIÓN

Consiste en responder a una escala para "medir" el grado de confianza y de "acuerdo" que hay en un grupo de trabajo.

2. OBJETIVOS

Evaluar el grado de confianza y acuerdo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 12 años.

4. MATERIAL

Material para escribir. Fichas con las expresiones enunciadas.

6. DESARROLLO

Cada persona individualmente debe responder a la escala que se presenta más adelante. El/la animador/a muestra cada una de las expresiones en una tarjeta o ficha, tal como aparece en la escala.

La primera serie de expresiones se refiere al grupo; la segunda a los miembros individuales. Hay que ordenar las dos series de tarjetas, cada una por un lado, de forma que la expresión que mejor vaya con la opinión del grupo tendrá el número 1, y la que peor el número 12. A continuación se suman los números que están en los paréntesis de las 4 primeras tarjetas (por separado para cada serie de tarjetas). Luego se ponen esas sumas en la escala del barómetro "de acuerdo" que figura más adelante.

Primera serie de tarjetas: **En el grupo he observado lo siguiente:**

- Había mucho calor y amistad. (4)
- Abundaban los comportamientos agresivo-destructivos. (1)
- Los miembros del grupo estaban poco interesados e integrados. (2)
- Algunos miembros del grupo trataban de dominar y coger el liderazgo. (3)
- Nos entendíamos admirablemente. (4)
- Se echaba en falta algo de ayuda. (3)
- Buena parte de las conversaciones eran intrascendentes. (1)
- Estábamos plenamente volcados en nuestro trabajo. (4)
- Todos/as fueron sumamente corteses. (2)

- Había un profundo malestar. (1)
- Trabajábamos en cuestiones de procedimiento. (2)
- Discutíamos sobre cuestiones referentes a nuestro trabajo. (3)

Segunda serie de tarjetas: En mí mismo/a he observado lo siguiente:

- Con algunos/as fui amistoso y cordial. (3)
- Apenas mostré interés. (2)
- Estuve concentrado/a en la tarea. (3)
- Fui atacado/a por varios/as. (1)
- Me adueñé del liderazgo del grupo. (3)
- Me mostré cortés con todos/as. (2)
- Mis propuestas fueron generalmente desacertadas. (1)
- Fui un simple comparsa. (2)
- Acepté fácilmente las propuestas del grupo. (4)
- Me encontraba disgustado/a. (1)
- Fui vivaz y agresivo/a. (3)
- Fui bien comprendido por todos/as. (4)

ESCALA DE BARÓMETRO DE CONFIANZA



7. EVALUACIÓN

Según los autores de este barómetro, la interpretación de la escala resultante sería:

1. CONFLICTO: Mutua desconfianza; poco acuerdo sobre los objetivos y los métodos para alcanzarlos. Sentimiento de *nosotros/as* inexistente.
2. ADAPTACIÓN: Poca confianza personal, pero progresiva aceptación de los puntos de vista. Sentimiento inicial de *nosotros/as*.
3. DESACUERDO: Creciente confianza en el plano personal, pero falta de acuerdo en el plano objetivo: creciente sentimiento de *nosotros/as*.
4. ACUERDO: Elevado grado de confianza entre los miembros del grupo. Fuerte sentimiento de *nosotros/as*.

Comenta cómo te has sentido, qué piensas de estos resultados,...

9. FUENTE

Rainer.



Juegos de CONFIANZA

Pareja de estatuas

3.21

1. DEFINICIÓN

Se trata de imitar con los ojos tapados la posición de estatua del compañero/a.

2. OBJETIVOS

Favorecer el contacto corporal. Fomentar la confianza.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6 años.

4. MATERIAL

Telas para tapar los ojos.

6. DESARROLLO

En grupos de tres, una de las personas adopta una posición como si fuera una estatua. Otra con los ojos tapados, tiene que descubrir la postura, para posteriormente imitarla. Una vez que cree haberlo conseguido, la tercera persona (observador/a) le destapa los ojos para comparar resultados. A continuación se van cambiando los papeles.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo hemos sentido la comunicación y el contacto físico?

8. NOTAS

Una variante puede ser hacerlo con grupos de 3-4 personas en cada papel (estatuas-imitadores). Las que están con los ojos cerrados pueden hablar entre sí.

9. FUENTE

Mashedor.



	Juegos de CONFIANZA	
	20'	Paseo lunar

1. DEFINICIÓN

Se trata de "caminar por la luna", sin gravedad.

2. OBJETIVOS

Fomentar la confianza y la colaboración. Favorecer el contacto corporal.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6 años.

6. DESARROLLO

En grupos de tres, una de las personas se coloca en el centro con las manos en la cintura. Las otras dos se colocan a ambos lados, tomándola por los brazos. A continuación, la persona del centro dará saltos lentamente, mientras que las dos de los lados la sostendrán con las manos, elevándola un poco más alto y acompañándola en la toma de tierra, tratando de que vaya más lejos con un movimiento como si volara a cámara lenta.

Mantener una distancia suficiente entre los grupos para que no se estorben e ir cambiando los roles dentro de los tríos, hasta que salten todos/as.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se sintieron? ¿Cómo se dio la colaboración en los movimientos?...

8. NOTAS

La persona del centro puede cerrar los ojos.



Juegos de CONFIANZA

20'

La ducha

3,23

1. DEFINICIÓN

Se trata de dar un masaje como si fuera una ducha.

2. OBJETIVOS

Fomentar la confianza y el contacto físico.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

6. DESARROLLO

Se forman grupos de cuatro personas. Una persona se mete en el centro, mientras que las otras, colocadas alrededor, le hacen un ligero masaje con los dedos desde la cabeza hasta los pies, haciendo el rumor de una ducha. Se hacen tres pases de ducha, tres pases de champú con la palma de la mano, y tres pases de ducha. Se cambian los roles hasta que todo el mundo tuvo su ducha.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se sintieron? Hablar sobre el contacto físico, los prejuicios,...

8. NOTAS

Para este juego conviene que el grupo tenga ya un nivel de confianza. Para personas con dificultad de contacto físico o ciertas edades, introducir la regla de poca "minuciosidad".

Se puede hacer en grupos de tres. La persona del centro se dobla por la cintura, hacia adelante, dejando caer los brazos y relajándose. Las otras dos, a ambos lados comienzan desde la punta de los dedos hasta los pies.



Juegos de CONFIANZA

20'

Colección

3,24

1. DEFINICIÓN

Se trata de intentar recoger el mayor número de objetos posibles con los ojos cerrados.

2. OBJETIVOS

Fomentar la confianza y la orientación espacial.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... múltiplo de 2, a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Objetos diversos, al menos uno por cada dos personas.

6. DESARROLLO

Se divide el grupo en dos subgrupos, A y B. Todas las personas "A" cierran los ojos, mientras que las "B" colocan diversos objetos. Todas las "A" deben recoger el mayor número posible de objetos, siguiendo las indicaciones verbales de las "B". Una vez realizado cambiar los roles.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se sintió el espacio? ¿Tuvieron alguna dificultad? ¿Cómo se dio la comunicación con la pareja?

8. NOTAS

Se puede plantear el que haya que reconocer los objetos que se recogen antes de ir a por otro.

Juegos de
COMUNICACIÓN



JUEGOS DE COMUNICACIÓN

Son juegos que buscan estimular la comunicación entre los/as participantes e intentan romper la unidireccionalidad de la comunicación verbal en el grupo, en la que normalmente se establecen unos papeles muy determinados.

Estos juegos pretenden favorecer la escucha activa en la comunicación verbal y por otra parte, estimular la comunicación no-verbal (expresión gestual, contacto físico, mirada,...), para favorecer nuevas posibilidades de comunicación. El juego va a ofrecer para ello, un nuevo espacio con nuevos canales de expresión de sentimientos hacia el otro y la relación en el grupo. Los juegos rompen, además, los estereotipos de comunicación, favoreciendo unas relaciones más cercanas y abiertas.

Los juegos de comunicación tienen su propio valor según el proceso del grupo, el conocimiento previo entre los/as participantes y el ambiente. La dinámica de la comunicación siempre es distinta y, por tanto, la realización de los juegos en diferentes momentos puede aportar al grupo numerosas experiencias enriquecedoras.

La evaluación de los juegos de comunicación es especialmente interesante de hacer por parejas o subgrupos, aunque luego se realice también en gran grupo. No se trata de evaluar la "precisión" de la comunicación, gestos, etc., sino de dejar un espacio para la expresión de sentimientos y descubrimientos.



Juegos de COMUNICACIÓN

40'

Dictar dibujos

4,15

1. DEFINICIÓN

Se trata de dibujar lo que nuestra pareja nos va comunicando verbalmente.

2. OBJETIVOS

Favorecer la comunicación y la escucha. Analizar las limitaciones de una comunicación unidireccional.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Útiles para dibujar.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Dejar muy claro, que hasta el final de TODO el ejercicio no se pueden mirar los dibujos ni de la propia pareja, ni de las otras. Precisamente la evaluación será en base a comparar los dos dibujos realizados con diferentes reglas.

6. DESARROLLO

El grupo se divide por parejas que se sitúan espalda contra espalda y sin tocarse. El/la animador/a entrega un dibujo similar al gráfico 1 (ver notas).

La persona que lo está viendo tratará de dictarle a su pareja el dibujo, sin que la que no lo ve pueda hablar ni hacer ningún sonido o pregunta. Mientras que dura el ejercicio ninguno de los miembros de la pareja puede volver la cabeza.

Una vez acabado por todas las parejas (cuando quienes dictan lo consideran) y sin mirar sus respectivos dibujos, se vuelve a empezar, cambiando las reglas. Esta vez, quien dicta se da la vuelta, quedando cara a cara, y comienza a dictar, sin hacer gestos. Su pareja puede hacerle cualquier tipo de preguntas, pero no pueden verse los dibujos.

Podemos repetir todo el ejercicio cambiando los roles dentro de las parejas y con un nuevo dibujo. Para la segunda vez sería bueno utilizar algo más abstracto o figuras más irregulares (ver gráfico 2).

7. EVALUACIÓN

Se comparan los dibujos realizados pudiendo hablar y sin poder hacerlo. Se puede comparar el tiempo que tomó realizarlo de una forma y de otra, así como la precisión. ¿Cómo se sintieron sólo escuchando? ¿Sólo dictando? ¿Pudiendo hablar ambos? ¿Qué tipo de "comunicación" se daba en un caso y en el otro? ¿Cómo influyen otros canales: mirada, expresión de la cara, etc.? ¿Problemas de la comunicación verbal?...

8. NOTAS

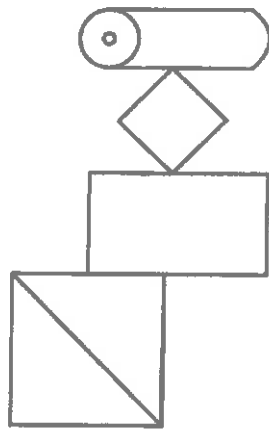


GRÁFICO 1

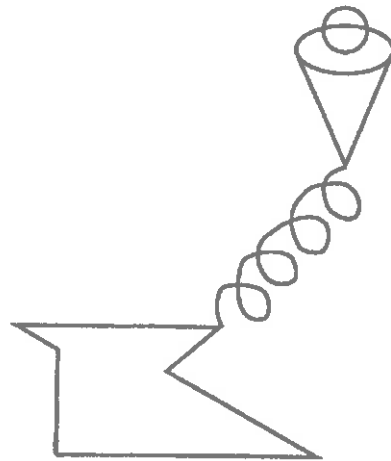


GRÁFICO 2



Juegos de COMUNICACIÓN

15'

Mirada atenta

4,16

1. DEFINICIÓN

Se trata de describir algo que ha sido visto durante un rato.

2. OBJETIVOS

Favorecer la observación y la capacidad de descripción.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

6. DESARROLLO

Se señala un objeto y se da tiempo para observarlo con calma. Luego, por parejas, debe describirse: aspecto, características, finalidad,...

7. EVALUACIÓN

Puede girar en torno a la precisión del lenguaje y la objetividad de nuestras observaciones.

	Juegos de COMUNICACIÓN	
	75'	Inundación

4,17

1. DEFINICIÓN

Se trata de llegar a una decisión por consenso de todas las personas participantes en una situación de crisis.

2. OBJETIVOS

Ayudar a examinar el proceso de toma de decisiones por consenso, en pequeños grupos y analizar de qué manera decidimos nuestras prioridades y valores personales, así como conocer y entender los de otras personas.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 10 años.

4. MATERIAL

Una lista del ejercicio y un lápiz por participante.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Hay que tomar una decisión seria acerca de las cosas que son importantes en una situación de crisis. Cualquier cosa que no se salve será destruida y, por tanto, después de la inundación sólo podremos contar con lo que hayamos salvado. **NO SE PUEDEN HACER VOTACIONES, SÓLO SE TOMAN AQUELLAS DECISIONES ACEPTADAS (no necesariamente tienen que gustar del todo) POR TODO EL MUNDO.**

6. DESARROLLO

Se lee a las participantes su situación:

"Al llegar de unas vacaciones por el extranjero, descubres que ha estado lloviendo durante tres días en el campo, donde vives. Justo al llegar a tu casa, una camioneta de la policía (con un altavoz) está diciendo a todo el mundo que tienen que evacuar la zona ante el inminente peligro de que el río reviente la presa. Discutes con el policía para que te permita entrar en tu casa sólo uno o dos minutos para sacar algunas cosas muy valiosas para ti, y él finalmente accede. Estás dentro y te das cuenta de que tienes como máximo cinco minutos para decidir qué llevar y que sólo serás capaz de rescatar cuatro cosas antes de tener que salir. ¿Qué cuatro cosas salvarías? Si tienes tiempo, escríbelas por orden de prioridad."

A continuación se distribuye una lista del ejercicio por participante, y se les da cinco minutos para elegir las cuatro cosas más importantes (avisar cuando falte 1 minuto).

Una vez que todas las personas han elegido, se dividen en grupos de cuatro o cinco, y se le da a cada grupo 15 minutos para decidir las cuatro cosas que colectivamente salvarían (avisar cuando falten tres minutos).

Cada grupo elige un portavoz. Los/as portavoces forman un grupo e intentan alcanzar el consenso para todo el mundo. Dejar un tiempo límite de 20 minutos para alcanzar el consenso sobre las cosas que deben ser salvadas y a ser posible en qué orden (avisar cuando falten tres minutos).

7. EVALUACIÓN

Dejar al menos 20-30 minutos para ella.

Después de hacer una ronda sobre cómo se ha sentido cada cual, podemos intentar analizar si la decisión final nos representa a todas las personas, si los/as portavoces han representado bien al grupo, qué roles hemos observado durante el ejercicio, qué cosas favorecen y qué cosas dificultan el consenso,...

8. NOTAS

La lista del ejercicio es la siguiente:

- Un largo poema en el que has estado trabajando durante varios meses, y el cual está al final listo para someterlo a tu comunidad o a la sociedad poética del colegio para su certamen anual.
- Un álbum de fotografías de tus primeros tres años.
- Una radio.
- El vestido de boda de tu abuela, el cual te pusiste tú (o tu esposa) en tu boda, o el cual has estado conservando para cuando te cases.
- El diario personal que has estado haciendo desde el año pasado.
- Un barco en una botella, que hiciste a la edad de 11 años, cuando estuviste enferma/o en cama durante seis semanas.
- Una guitarra muy cara que habías conservado durante mucho tiempo y que hacía sonar tu música cincuenta veces mejor de lo que era.
- Los archivos y cuentas del grupo social o político (asociación de vecinos, grupo ecologista, pacifista, parroquia, partido...) o cualquier otro grupo que sea importante para ti.
- Tu par favorito de botas.
- Tus notas de la escuela y certificados de tus exámenes desde que empezaste la escuela secundaria.
- Tu libreta de direcciones.
- Un precioso atlas de 1887 que habías pedido prestado a un amigo.
- Una valiosa alfombra que te dieron mientras estuviste por los mares de Asia, la cual tiene un sitio de honor en el suelo de tu comedor.

- Una cubeta de plantas para plantar, las cuales tienen fama de ser difíciles de cultivar, pero cuyo primer brote ya están mostrando.
- La colección de sellos de tu padre datados en 1920 y valorados en varios cientos de miles de pesetas.
- Cartas de amor de tu primer/a novio/a.
- Dos botellas de un vino especial, muy viejo, que has estado guardando para una ocasión especial.

Recuerda: cualquier cosa que no salves será destruida por la inundación. Tienes 5 minutos para decidir.

9. FUENTE

Según idea de M. Jelfs.



Juegos de COMUNICACIÓN

60'

Pecera

4,18

1. DEFINICIÓN

Unas pocas personas dialogan en el centro, rodeados del resto del grupo.

2. OBJETIVOS

Visualizar las dificultades para llegar al consenso y favorecer su consecución. Intentar tomar una decisión por consenso.

3. PARTICIPANTES

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

4. MATERIAL

Mejor si se dispone de un panel, pizarra, o cartulina grande.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Se eligen portavoces de grupos o personas que representen posturas y/o intereses diferentes. Sólo estas personas pueden hablar y muy alto para que todo el mundo las oiga.



6. DESARROLLO

El grupo que va a discutir se coloca en el centro y el resto a su alrededor. En el caso de ser portavoces, su grupo se sitúa a su espalda.

Comienza la discusión entre las personas que están en el centro. El grupo de afuera tiene como misión observar y analizar los roles que se están dando, las posturas que están bloqueando el consenso, las dificultades de comunicación que haya, etc.

Eventualmente se puede plantear la posibilidad (en el caso de utilizarlo para tomar una decisión entre grupos) de que el grupo de detrás pueda pasar algún mensaje por escrito (dos o tres) y que ante una propuesta muy novedosa que no estuviera discutida en el grupo se pueda plantear la posibilidad de dar uno o dos minutos para que todas las personas que están de portavoces consulten con su grupo.

Si no se está intentando tomar una decisión, el grupo de afuera sólo anotará tomando su papel en la evaluación.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se sintieron? ¿Todo el mundo puede aceptar la decisión tomada? ¿Se sintieron bien representados? ¿Qué dinámica se dio, qué roles, qué favoreció y dificultó el consenso?,...



Juegos de COMUNICACIÓN		
30'	Toma de decisiones rápida	4,19

1. DEFINICIÓN

Se trata de tomar decisiones de forma rápida en pequeños grupos.

2. OBJETIVOS

Aprender a concentrarse en lo esencial a la hora de tomar decisiones.

Desarrollar la creatividad a la hora de buscar soluciones rápidamente, en situaciones difíciles.

3. PARTICIPANTES

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

4. MATERIAL

Útiles para escribir.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Dividirse en grupos de 3 o 4 personas. El tiempo de reflexión será muy corto (30 segundos).

6. DESARROLLO

El/la animador/a va planteando situaciones, dando un tiempo para que los grupos escriban sus soluciones. Se continúa, de igual forma, con el resto de situaciones (unas seis). Después, se vuelve a leer una a una las situaciones, escuchando todas las soluciones escritas por los grupos y evaluándolas, antes de pasar a la siguiente situación.

7. EVALUACIÓN

Se discute sobre las diferentes soluciones planteadas. Se puede intentar sacar otras nuevas que salgan de escuchar las planteadas.

8. NOTAS

Plantear cuestiones variadas, por ejemplo:

- A la salida del cine llegamos al coche. Alguien está intentando abrirlo forzando la cerradura. ¿Qué haríais?

- Estás moderando una reunión muy importante. Un grupito perturba continuamente. ¿Qué haces?
- Organizáis una conferencia sobre pacifismo. La sala está llena. La policía os anuncia que hay un aviso de bomba en el local y hay que desalojar. ¿Qué haríais?
- Unos amigos se han ido de vacaciones y te han dejado la llave de su piso. Esa noche vas a dormir allí sólo. A media noche oyes que se abre la puerta, ¿qué haces?
- ...



Juegos de COMUNICACIÓN		
90'	Ejercicio de la NASA	4,20

1. DEFINICIÓN

Se trata de ordenar una lista de cosas necesarias para sobrevivir.

2. OBJETIVOS

Contrastar la calidad de la toma de decisiones en grupo frente a la individual.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de los 11-12 años.

4. MATERIAL

Útiles para escribir. Lista de cosas.

6. DESARROLLO

Dar una lista a cada participante y dejar de 5 a 10 minutos para clasificar la lista en orden de importancia. No se puede hablar con nadie.

Formar grupos de 6-8 personas y un/a observador/a. Dar una lista a cada grupo y dejar 20 minutos para ordenarla.

Finalmente comparar los resultados individuales, con los colectivos y los de la NASA.

7. EVALUACIÓN

Evaluar los resultados. ¿Se han mejorado en el grupo? ¿Qué te ha aportado la discusión en el grupo? ¿Ha sido fácil tomar la decisión grupal? ¿Cómo se ha dado?

8. NOTAS

Este ejercicio puede ser numéricamente evaluado, en base a la tabla de respuestas "correctas" elaborada por un equipo de científicos de la NASA y un computador.

Las puntuaciones se sacarían de calcular la diferencia entre las respuestas individuales o grupales y las de la NASA. Se puede intentar ver la diferencia de puntos con decisiones grupales por mayoría, consenso, etc.

HOJA DE INSTRUCCIONES

Estás/áis en una nave espacial que tiene que reunirse con la nave nodriza en la superficie iluminada de la luna. A causa de las dificultades técnicas tu/vuestra nave ha aterrizado a 300 km de la nave nodriza. Durante el alunizaje se ha destruido gran parte del equipo de a bordo.

Tu/vuestra SUPERVIVENCIA DEPENDE DE CONSEGUIR LLEGAR A LA NAVE NODRIZA, para lo cual sólo se puede llevar lo más imprescindible. A continuación hay una lista de 15 artículos que han quedado intactos y sin dañar después del alunizaje. Tu/vuestra tarea consiste en clasificarlos por orden de importancia para permitir a la tripulación llegar al punto de encuentro. El 1 sería el artículo más importante, y así hasta el 15 que sería el menos importante. (Entre paréntesis respuesta correcta y explicación, sólo para el/la animador/a.)

- 1 caja de cerillas (15, no hay oxígeno)
- 1 lata de alimento concentrado (4, se puede vivir algún tiempo sin comida)
- 20 metros de cuerda de nylon (6, para ayudarse en terreno irregular)
- 30 m² de seda de paracaídas (8, acarrear, protegerse del sol)
- 1 aparato portátil de calefacción (13, la cara iluminada está caliente)
- 2 pistolas del 45 (11, útiles para propulsión)
- 1 lata de leche en polvo (12, necesita agua)
- 2 bombonas de oxígeno de 50 l (1, no hay aire en la luna)
- 1 mapa estelar de las constelaciones lunares (3, necesario para orientarse)
- 1 bote neumático con botellas de CO₂ (9, para llevar cosas o protegerse y para propulsión, las botellas)
- 1 brújula magnética (14, no hay campo magnético terrestre)
- 20 litros de agua (2, no se puede vivir sin agua)
- Bengalas de señales (arden en vacío) (10, útiles a muy corta distancia)
- 1 maletín de primeros auxilios con jeringas para inyecciones (7, botiquín puede ser necesario, las agujas son inútiles)
- 1 receptor y emisor de FM accionado con energía solar (5, comunicador con la nave)



Juegos de COMUNICACIÓN

20'

Con las manos en la masa

4,21

1. DEFINICIÓN

Se trata de modelar por parejas y con los ojos cerrados un trozo de arcilla o plastilina.

2. OBJETIVOS

Favorecer la comunicación impulsando otros canales. Estimular los procesos de decisión.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Arcilla o plastilina. Tela para taparse los ojos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Todo el grupo se tapa los ojos y no puede hablar, ni emitir sonidos. Se forman parejas sin conocerse.

6. DESARROLLO

Cada pareja se sienta cara a cara. En medio se coloca un trozo de arcilla o plastilina, lo bastante blanda para poder modelarla. Una vez colocadas se ponen las cuatro manos sobre la arcilla y se pide que se moldee algo conjuntamente.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se fue decidiendo qué hacer? ¿Quién tomaba la iniciativa? ¿Cómo se produjo la comunicación?...

	Juegos de COMUNICACIÓN	
	60'	Fantasmas

1. DEFINICIÓN

Consiste en comunicarse identificando la sombra de un miembro del grupo.

2. OBJETIVOS

Desarrollar la atención. Favorecer un clima de distensión. Potenciar una forma de comunicación inusual.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Una sábana. Algo para producir luz.

6. DESARROLLO

En un extremo de la habitación se extiende una sábana hasta el suelo. Por detrás se coloca un foco de luz, manteniendo el resto de la habitación a oscuras. Cada persona va pasando entre la sábana y el foco de luz. Deben caminar lentamente representando oficios, películas, acciones, etc. El resto de jugadores/as intentará identificar al "fantasma" y lo que representa.

7. EVALUACIÓN

Puede girar en torno a los diferentes canales de comunicación y formas de comunicación no verbal.

9. FUENTE

A partir de una idea de Vilamala.



Juegos de COMUNICACIÓN

30'

Cintas de prejuicios

4,23

1. DEFINICIÓN

Se trata de mantener una discusión en la que cada persona tiene una "etiqueta".

2. OBJETIVOS

Analizar cómo influyen los estereotipos en la comunicación.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 10 años.

4. MATERIAL

Cintas de cartulina, rotulador y celo.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

El/la animador/a prepara cintas para colocar alrededor de la cabeza con diversos estereotipos: "ligón", "pesada", "listillo", "pelota",...

6. DESARROLLO

El/la animador/a coloca a la altura de la frente las cintas sin que sean vistas por la persona a la que se le coloca. Una vez todas las personas tienen las cintas puestas se propone un tema a discutir. Cada cual tratará a las demás personas, durante la discusión, según lo que para ella significa el estereotipo que le ve en la frente. No hay que decir abiertamente lo que pone, sino tratar a esa persona con la idea que tienes de una persona que respondiera a esa "etiqueta".



7. EVALUACIÓN

¿Cómo afecta a la comunicación la primera imagen que te formas de alguien?
¿o la que te dan? ¿Cómo os habéis sentido? ¿Se valora lo mismo la palabra de
todo el mundo?...

8. NOTAS

Se puede hacer en el transcurso de una clase, toda una mañana, durante un
desayuno, etc.



Juegos de COMUNICACIÓN

20'

Percepción

4,24

1. DEFINICIÓN

Se trata de observar dibujos desde distintos puntos de vista.

2. OBJETIVOS

Favorecer la percepción. Aprender cómo la realidad se puede ver desde diferentes puntos de vista y ser distinta desde cada uno/a.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 10 años.

4. MATERIAL

Dibujos (ver notas).

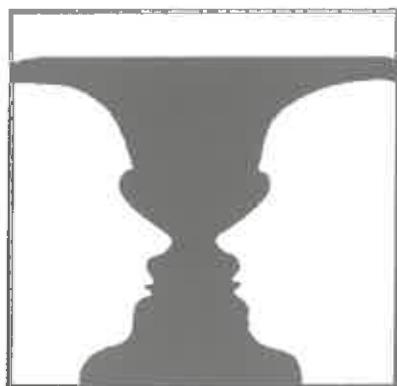
6. DESARROLLO

Mirar atentamente los dibujos durante un par de minutos. En grupos pequeños comentar qué ha visto cada cual.

7. EVALUACIÓN

Podríamos hablar sobre la objetividad-subjetividad y las diferentes percepciones que tenemos cada cual.

8. NOTAS





	Juegos de COMUNICACIÓN	
	30'	Libro mágico

1. DEFINICIÓN

Se trata de comunicar acciones al resto del grupo a través de lenguaje mímico.

2. OBJETIVOS

Desarrollar la expresión corporal. Estimular la atención.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6 años.

6. DESARROLLO

Todas las personas sentadas en círculo. En el centro imaginamos que se encuentra un libro mágico. Cada jugador/a va hacia el libro y saca algo; en ese momento simula una actividad relacionada con el objeto que sacó. Por ejemplo, alguien saca un peine y simula que se está peinando.

Quien crea haber adivinado la representación, va al centro para decírselo, sin que los/as demás le oigan. En caso de no acertar vuelve al círculo y sigue intentándolo. Si acierta, se queda en el centro acompañando al primer jugador/a y haciendo lo mismo. Se continúa con otra persona. El juego termina cuando todos/as están en el centro.



Juegos de COMUNICACIÓN

15'

El baile de la alfombra

4,26

1. DEFINICIÓN

Se trata de que todas las personas del grupo se besen.

2. OBJETIVOS

Desinhibir, afirmar y cohesionar al grupo. Establecer un clima de comunicación afectiva.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6 años.

4. MATERIAL

Una alfombra, toalla o tela.

6. DESARROLLO

Todo el grupo se coloca en círculo, excepto alguien que inicia el juego en el centro, que es donde está la alfombra. La persona del centro elige a otra que se coloca en la alfombra frente a ella. Ambas se arrodillan sobre la alfombra y se dan un beso. La persona elegida se queda en el centro y elige a otra de las que forman el corro. El juego continúa hasta que todo el mundo pasa por la alfombra.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se sintieron individualmente? ¿Cómo reaccionaron en grupo?

8. NOTAS

¿Un beso!, ¿no es una agradable forma de comunicarse?

9. FUENTE

C. Gourlat.





Juegos de COMUNICACIÓN

40'

Torbellino de ideas

4,27

1. DEFINICIÓN

Se trata de realizar una libre exposición de ideas telegráficamente y sin debatir las de los/as demás.

2. OBJETIVOS

Potenciar la creatividad grupal. Favorecer la participación de todo el grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11 años.

4. MATERIAL

Útiles para escribir.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

No se puede rebatir a nadie, ni entrar en discusiones. Toda idea es admitida, por más fantástica que parezca.

6. DESARROLLO

El/la animador/a plantea una pregunta clara. Las personas participantes deben dar tantas ideas como se les ocurran. Todas ellas se van apuntando en una pizarra. Si el objetivo es analizar los diferentes aspectos de un problema es importante ir anotando las ideas con cierto orden: similitud, aspectos,...

7. EVALUACIÓN

Examinar las respuestas obtenidas. Comparar la producción grupal con la individual.

8. NOTAS

Puede ser interesante que la primera fase de la lluvia de ideas se haga por escrito. Es decir, cada persona escribe sus ideas, una por papel. De esta forma no monopolizan las personas que más facilidad tienen. A continuación se recogen todos los papeles y se van colocando en la pizarra. Si una vez colocados, a alguien le sugieren nuevas propuestas, se pueden añadir.

	Juegos de COMUNICACIÓN	
	20'	Los mensajes 4,28

1. DEFINICIÓN

Se trata de comunicar un mensaje en una situación de comunicación difícil.

2. OBJETIVOS

Valorar la importancia de unas condiciones mínimas para que la comunicación sea posible. Fomentar conductas de cooperación.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6 años.

4. MATERIAL

Cuatro fichas o recortes de prensa con los textos que se van a transmitir.

6. DESARROLLO

Las personas que participan se dividen en cuatro subgrupos que se sitúan en los extremos de una cruz. Cada subgrupo elige un/a representante. Éste/a se coloca detrás del subgrupo opuesto. A cada representante se le entrega un mensaje que debe transmitir a su grupo. A una señal, los/as cuatro representantes mandan su mensaje. Cuanto más griterío, mejor.

Los mensajes pueden ser trozos de un texto, y el juego termina cuando cada subgrupo recita el texto original. Para más confusión puede darse el mismo mensaje a todos los subgrupos.



7. EVALUACIÓN

Valoración del proceso. Dificultades surgidas. ¿Cómo se solucionaron?

9. FUENTE

Rodero.



Juegos de COMUNICACIÓN

?'

Diálogo

4,29

1. DEFINICIÓN

Se trata de mantener una conversación con ciertas premisas.

2. OBJETIVOS

Aprender a dialogar. Favorecer una comunicación verbal efectiva y el consenso.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

6. DESARROLLO

Ante un tema conflictivo y después de formar pequeños grupos con posiciones diferentes, se seguirían los siguientes pasos:

1. Presentación de posiciones.
2. Uno/a(s) y otro/a(s) se formulan preguntas entre sí. Tras ello, cada cual intenta exponer la postura del "otro/a" con la mayor precisión posible.
3. Cada persona o grupo que sostiene una opinión presenta una lista de acuerdos entre su postura y la del "otro/a".
4. Presentación por parte de ambas personas y/o grupos de las cuestiones pendientes que pueden explorar conjunta o separadamente, para resolver algunas de sus diferencias. Pueden señalarse las cuestiones que se consideran de principio.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se han sentido? ¿Cómo se ha desarrollado el proceso? ¿Se han escuchado las posiciones? ¿Ha habido acercamientos?...

8. NOTAS

Se podría unir a la dinámica Pecera (4.18).

	Juegos de COMUNICACIÓN	
	40'	Palabras cruzadas

4,30

1. DEFINICIÓN

Consiste en escribir palabras utilizando las letras de una palabra ya escrita.

2. OBJETIVOS

Fomentar la participación de todo el grupo en un trabajo común. Estimular la comunicación y la reflexión grupal. Facilitar la participación de las personas con más dificultades para expresarse.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Pizarra y tiza.

6. DESARROLLO

El/la animador/a da la consigna: "Vamos a escribir aquellas palabras que expresen algo importante para nosotros/as; algo en lo que creamos profundamente. Lo haremos en silencio y siguiendo la norma del juego que consiste en escribir cada palabra utilizando una letra de la palabra ya escrita, de forma que todas las palabras se vayan cruzando como en un crucigrama". Por ejemplo:

A
AMISTAD
O
R

7. EVALUACIÓN

¿Qué nivel de participación hubo? ¿Qué tipo de contenidos salieron? ¿A qué conclusiones se llegaron?

9. FUENTE

Variante de un juego comercial.



Juegos de COMUNICACIÓN		
45'	Afirmaciones en grupo	4,31

1. DEFINICIÓN

Se trata de conocer los puntos de acuerdo y desacuerdo sobre distintos temas susceptibles de opinión.

2. OBJETIVOS

Conocer las distintas valoraciones de los/as participantes del grupo. Aprender a respetar las posturas de los/as demás. Fomentar la comunicación y el diálogo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Útiles para escribir.



6. DESARROLLO

Se elige un tema concreto para opinar sobre él. Cada participante escribe en una tarjeta sus ideas. Posteriormente se hace una puesta en común, escribiendo en la pizarra las afirmaciones sobre las que hay acuerdo y en las que hay desacuerdo. Luego se entabla el debate.

7. EVALUACIÓN

¿En qué estriban las diferencias? ¿Cómo se actúa cuando hay desacuerdos? ¿Se respeta la opinión de los/as compañeros/as?

8. NOTAS

Para fomentar el que no se monopolice la palabra y que todo el grupo participe, se puede dar al principio del debate tres cerillas a cada persona. Cada vez que alguien quiere hablar, tendrá que poner una cerilla en el centro, no pudiendo hablar más cuando se le acaben.

9. FUENTE

Según una idea de M. Jelfs.



Juegos de COMUNICACIÓN

30'

Paseo en la jungla

4,32

1. DEFINICIÓN

Consiste en decidir la posición y el orden para atravesar una jungla imaginaria.

2. OBJETIVOS

Potenciar la comunicación del grupo simulando situaciones difíciles. Desarrollar la toma de decisiones.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

6. DESARROLLO

Todo el mundo imagina que está en la jungla. Para atravesarla, dada la dificultad y los peligros, tienen que dividirse en hileras de cuatro personas. Cada jugador/a elige una posición según sus preferencias: primera, segunda, tercera o última posición. Luego, el/la animador/a indica que cada participante tiene que ir a una de las cuatro esquinas, que se corresponden con las cuatro posiciones elegidas. Es decir, todos/as los/as que eligieron la primera posición estarán en una esquina, y así sucesivamente. En cada grupo se habla de por qué se tomó esa decisión.

7. EVALUACIÓN

¿Qué argumentos se utilizaron para tomar la decisión? ¿Cómo se toma la decisión en la variante?

8. NOTAS

Una variante puede ser que cada participante elija individualmente su posición. A continuación se forman grupos espontáneamente, en los que probablemente se repitan las posiciones. Cada grupo tiene que discutir y concretar en qué posición atravesarán la jungla.

9. FUENTE

A partir de una idea de S. Judson.

**Juegos de
COOPERACIÓN**



JUEGOS DE COOPERACIÓN

Son juegos en los que la colaboración entre participantes es un elemento esencial. Ponen en cuestión los mecanismos de los juegos competitivos, creando un clima distendido y favorable a la cooperación en el grupo.

Aunque en muchas ocasiones existe el objetivo de una finalidad común en el juego, esto no quiere decir que éste se limite a buscar esa finalidad, sino a construir un espacio de cooperación creativa, en el que el juego es una experiencia lúdica.

Las condiciones exteriores y los elementos no humanos que influyen en los juegos, centran en todo caso la situación a superar. Los juegos de cooperación utilizan al máximo estos factores, disminuyendo la competición. Se trata de que todos/as tengan posibilidades de participar, y en todo caso, de no hacer de la exclusión/discriminación el punto central del juego.

El juego de cooperación no es una experiencia cerrada. Por eso en estas fichas hemos recogido numerosas notas sobre variaciones en los juegos, muchas de las cuales han surgido en el trabajo con grupos de todo tipo.

La evaluación en los juegos de cooperación es importante para:

- Dejar expresar en el grupo lo que han aportado las experiencias de colaboración.
- Valorar las actitudes de cooperación/competición que se hayan podido dar en el juego, sus causas y sus resultados.
- Dialogar sobre las actitudes/mecanismos competitivos en el grupo y en la sociedad.

La realización de algunos juegos unas cuantas veces y su evaluación, puede poner en claro también que en los juegos de cooperación no hay tampoco un estereotipo del "buen" o "mal" jugador/a, en cuanto que todo el grupo funciona como un conjunto en el que cada persona puede aportar diferentes habilidades y/o capacidades.

	Juegos de COOPERACIÓN	
	20'	Cuadrados cooperativos

1. DEFINICIÓN

Se trata de reconstruir cinco cuadrados entre todos/as los/as participantes.

2. OBJETIVOS

Fomentar la colaboración y la idea de trabajar cooperativamente.

3. PARTICIPANTES

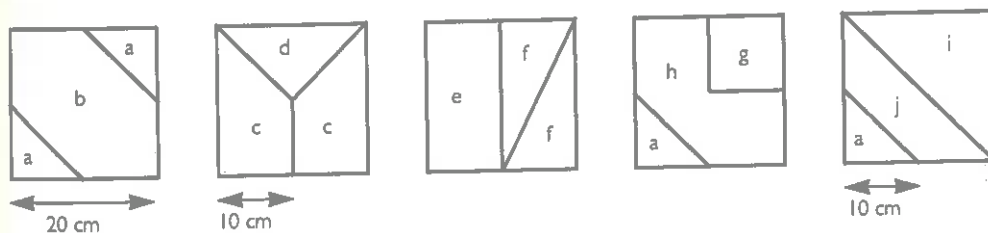
Grupo, clase,... divididos en subgrupos de cinco personas. A partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Cartulinas o folios con las piezas, sobres y bolígrafos.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Previamente el/la animador/a habrá de preparar los cuadrados en cartulina o papel, siguiendo las indicaciones del dibujo (el tamaño total del cuadrado se puede variar).



Una vez recortados los cuadrados y sus respectivas piezas, se toman cinco sobres, que se marcarán con las letras A, B, C, D y E. A continuación distribuiremos las piezas en los sobres de la siguiente manera:

- Sobre A: piezas a, c, h, i.
- Sobre B: piezas a, a, a, e.
- Sobre C: pieza j.
- Sobre D: piezas d, f.
- Sobre E: piezas b, c, f, g.

Las piezas se pueden distribuir de forma diferente en sucesivos juegos.

6. DESARROLLO

Formamos los subgrupos de cinco participantes, cada uno/a de los cuales recibe un sobre que podrá abrir al recibir la señal. De manera que cada persona del grupo tiene uno de los cinco sobres necesarios para poder construir los cuadrados. A continuación el/la animador/a describirá el juego como un puzzle para el que se precisa la colaboración de todas/os, indicando las siguientes instrucciones:

- Cada una/o tiene un sobre, que contiene piezas para formar cuadrados.
- El juego finaliza cuando todos/as tengan delante de sí un cuadrado y todos sean del mismo tamaño.
- Durante el juego no se puede hablar, ni comunicarse por gestos, ni de ninguna otra forma.
- No se pueden tomar piezas de otro/a jugador/a, pero sí ceder piezas a otro/a.
- Si son varios grupos a la vez los que están realizando el juego, los que vayan finalizando pueden observar en silencio a los demás.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se sintieron? ¿Cómo se sintió quien tenía el sobre C? ¿Alguien se dio cuenta de que C tenía sólo una pieza? ¿Cómo llegaron a la solución? ¿Qué sintieron cuando alguien no respetaba las reglas?

8. NOTAS

Este puzzle permite formar cuadrados diferentes, pero sólo existe una combinación válida que requiere la colaboración de todas/os. Para niños/as más pequeños se puede facilitar haciendo que las piezas que forman cada cuadrado sean de un mismo color, pero diferente a las de los otros cuadrados.

9. FUENTE

M. Jelfs.



Juegos de COOPERACIÓN

20'

La ganancia

5.23

1. DEFINICIÓN

Se trata de conseguir el máximo número de puntos individual y/o grupalmente, haciendo diversas elecciones entre X o Y.

2. OBJETIVOS

Observar los mecanismos de competición/cooperación. Estimular un debate sobre este tema a partir de los sentimientos provocados.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Se divide el grupo en subgrupos de 4 parejas. Cada pareja actúa como un jugador. Puede haber observadores/as que vayan anotando la relación entre el resultado de cada vuelta y la actitud competitiva/cooperativa de los/as participantes.

6. DESARROLLO

Se reparten las hojas de trabajo y se procede a 10 vueltas sucesivas en las que cada pareja elegirá X o Y con la intención de conseguir la máxima ganancia. La ganancia dependerá de la elección hecha, en la forma indicada en el cuadro:

4X	Pierde 1.000 ptas. cada X
3X	Gana 1.000 ptas. cada X
1Y	Pierde 3.000 ptas. cada Y
2X	Gana 2.000 ptas. cada X
2Y	Pierde 2.000 ptas. cada Y
1X	Gana 3.000 ptas. cada X
3Y	Pierde 1.000 ptas. cada Y
4Y	Gana 1.000 ptas. cada Y

En las vueltas 5, 8 y 10 se puede consultar con las otras parejas del grupo. En estas vueltas existe una bonificación en los puntos (ver hoja de trabajo).

7. EVALUACIÓN

¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué es más práctico, cooperar o competir?
 ¿Quién se beneficia? ¿Qué dinámicas provoca? ¿Qué resultados?...

8. NOTAS

HOJA DE TRABAJO				RESULTADO DE CADA VUELTA	
Vuelta	Tiempo	Consulta con	Elección (X-Y)	Puntos individuales	Puntos del equipo
1	1 m.	compañ.			
2	30''	compañ.			
3	30''	compañ.			
4	30''	compañ.			
5	1 m.	grupo			
	30''	compañ.			
6	30''	compañ.			
7	30''	compañ.			
8	1 m.	grupo			
	30''	compañ.			
9	30''	compañ.			
10	1 m.	grupo			
	30''	compañ.			
Suma total.....					

(a)

(b)

(c)

- (a) Bonificación. Multiplicar por tres los resultados de la vuelta.
- (b) Bonificación. Multiplicar por cinco los resultados de la vuelta.
- (c) Bonificación. Multiplicar por diez los resultados de la vuelta.



Juegos de COOPERACIÓN

10'

Orden en el banco

5,24

1. DEFINICIÓN

Se trata de conseguir ordenarse y cambiar de lugar a través de un espacio muy estrecho.

2. OBJETIVOS

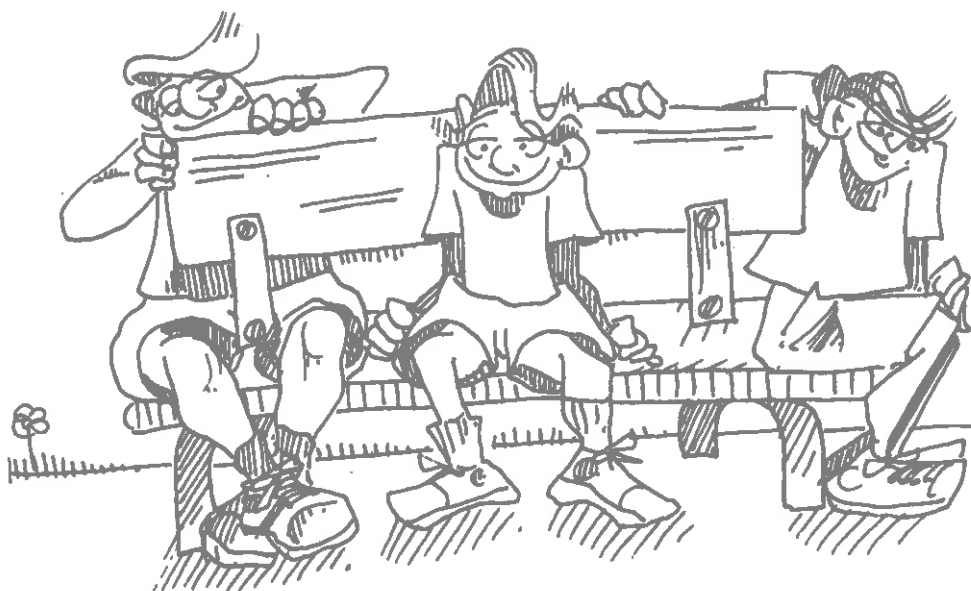
Favorecer la coordinación de movimientos y la cooperación. Permitir el acercamiento y contacto del grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Un banco lo suficientemente largo para que entren todos/as. Si no lo hay se pueden dibujar, o marcar con cinta aislante, dos líneas paralelas en el suelo. El ancho debe ser de unos 20 cm.



5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Nadie puede bajarse del banco o salirse de las líneas.

6. DESARROLLO

El/la facilitador/a invita al grupo a montarse sobre el banco. Una vez todos/as colocados se explica que el objetivo es colocarse según las edades, la fecha de nacimiento, la estatura,...

7. EVALUACIÓN

Puede girar en torno a cómo hemos logrado desplazarnos sin caernos, cómo se ha sentido el apoyo del grupo, su proximidad,...

9. FUENTE

G. Brown.



Juegos de COOPERACIÓN

10'

Paseo de narices

5,25

1. DEFINICIÓN

Se trata de hacer pasar una caja de cerillas de una nariz a otra.

2. OBJETIVOS

Coordinar movimientos, desinhibirnos y pasar un rato divertido.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 5 años.

4. MATERIAL

La cubierta de una caja de cerillas de tamaño normal, suficiente para que quepa la nariz, abierta por los dos extremos.

6. DESARROLLO

Colocados en círculo comienza el/la animador/a metiendo la nariz en la cubierta. Sin utilizar ninguna otra parte del cuerpo ha de conseguir pasarle la caja a la nariz de la persona de la derecha. Así sucesivamente hasta recorrer todo el círculo.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué papel jugaron en la cooperación elementos externos como los prejuicios de la proximidad, etc.?...

8. NOTAS

Si hay gente resfriada puede ser "una maravillosa forma de cooperar con los virus".

Una variante puede ser con una manzana agarrada entre la barbilla y el cuello.

	Juegos de COOPERACIÓN	
	10'	Construir una máquina

5,26

1. DEFINICIÓN

Se trata de construir una máquina entre todas/os.

2. OBJETIVOS

Lograr la coordinación de movimientos y fomentar la idea de que todos/as tenemos algo que aportar al trabajo común. Desarrollar la imaginación.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 5 años. Mejor en grupos de no más de 15 personas.

6. DESARROLLO

El/la animador/a propone: **“vamos a hacer una máquina y todos/as somos parte de ella”**. Cada grupo pequeño escoge la máquina a crear: lavadora, túnel de lavado, máquina de escribir, una imaginaria,... Alguien comienza y los/as demás se van incorporando cuando vean un lugar donde les gustaría situarse, incorporando un sonido y un movimiento. Hay que asegurarse de que lo que se añade conecta con otra parte de la máquina.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se tomó la decisión de la máquina a construir? ¿Cómo te sentiste con tu aportación a la máquina?



Juegos de COOPERACIÓN

15'

El aro

5,27

1. DEFINICIÓN

Consiste en elevar un aro desde el suelo hasta la cabeza sin poder utilizar las manos.

2. OBJETIVOS

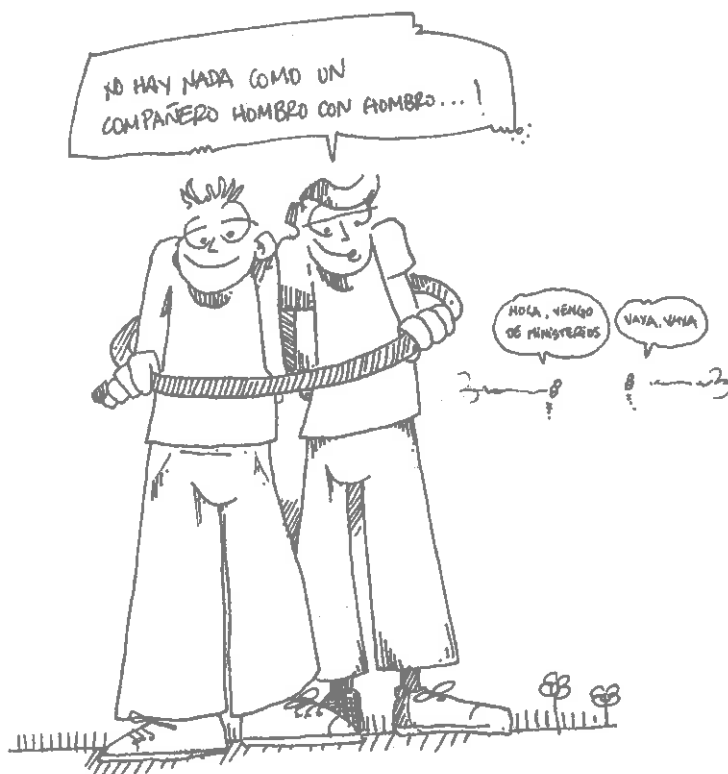
Desarrollar la cooperación y el trabajo en equipo. Estimular la coordinación de movimientos.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... dividido en subgrupos de 5 o 6 jugadores. A partir de 8 años.

4. MATERIAL

Un aro por subgrupo.



6. DESARROLLO

El/la facilitador/a invita a 5 o 6 jugadores a colocarse alrededor de cada aro. Se colocan muy juntos, poniendo los brazos sobre los hombros de los/as compañeros/as, de forma que el aro quede sobre sus pies. La idea es que han de subir el aro hasta la cabeza, sin ayudarse de las manos, y meter todos/as la cabeza dentro de él.

7. EVALUACIÓN

Se puede hablar sobre la importancia del trabajo en equipo,...

8. NOTAS

Otra posibilidad de juego con el aro, o una forma de terminar el juego con todo el grupo, puede ser el formar un círculo tomados de una forma un poco especial. Mirando todos/as en la misma dirección cada jugador/a pasa su brazo derecho por debajo de las propias piernas para tomar la mano izquierda de la persona que está detrás, al mismo tiempo que da su mano izquierda al que tiene delante. Un/a jugador/a introduce el aro y éste/a debe pasar por todo el círculo sin que los jugadores suelten las manos.

9. FUENTE

G. Brown.



Juegos de COOPERACIÓN

10'

La ere

5.28

1. DEFINICIÓN

Se trata de ir incorporando gente al grupo perseguidor.

2. OBJETIVOS

Desarrollar la colaboración y la observación de lo que aporta la incorporación de más gente a un trabajo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 5 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Establecer al principio unos límites de espacio entre los cuales se desarrollará el juego.

6. DESARROLLO

Una persona, la "ere", persigue a los demás. Cuando ésta toca a otra persona, se incorpora a la "ere" y las dos, agarradas de las manos, siguen persiguiendo a las demás. El proceso sigue hasta incorporar a todas.


7. EVALUACIÓN

Puede girar en torno al tema de las ventajas e inconvenientes del trabajo individual y el de un grupo. Las aportaciones que puede conllevar el unirse a más gente...

9. FUENTE

Tradicional.



	Juegos de COOPERACIÓN	
	10'	Buscando la cola

5,29

1. DEFINICIÓN

Se trata de conseguir formar un círculo entre todos/as saltando con un solo pie.

2. OBJETIVOS

Favorecer la coordinación de movimientos y la cooperación.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

6. DESARROLLO

El grupo forma una fila, uno/a detrás del otro/a, la mano izquierda sobre el hombro izquierdo del compañero/a que se tiene delante y con la mano derecha se le agarra el pie derecho. Cuando todos/as están en esta posición, la persona que encabeza la columna debe tratar de agarrarse al compañero que está al final y entre todos/as formar un círculo.

7. EVALUACIÓN

Valorar las actitudes de cooperación y las dificultades, y su forma de solucionarlas, para lograr el objetivo.

9. FUENTE

G. Brown.



Juegos de COOPERACIÓN

15'

El puente

5,30

1. DEFINICIÓN

Se trata de que el grupo cruce un río imaginario a través de unas "piedras" que llevarán los/as jugadores/as.

2. OBJETIVOS

Desarrollar la cooperación. Estimular la imaginación y la búsqueda colectiva de soluciones.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Tantos trozos de cartulina, papel o periódico, como jugadores/as haya menos uno/a. Pueden ser de un tamaño aproximado de 30 por 30 cm. Una silla menos que jugadores/as haya, en el caso de la variante.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Se divide el grupo en subgrupos de 7-9 jugadores/as. Se dibuja un río, lo suficientemente ancho para el número de jugadores/as que haya. Todos los subgrupos salen del mismo lado del río, llevando cada uno/a su propia estrategia. No se puede pisar fuera de las "piedras" o sillas.

6. DESARROLLO

Los/as jugadores/as deben cruzar el río sin mojarse. Para ello se les entregará tantas "piedras" (trozos de cartulina) como jugadores/as haya menos una, que deben colocar para pasar sobre ellas. El/la animador/a enfatiza que todas/os deben llegar a la otra orilla y con todas las piedras.

7. EVALUACIÓN

Puede girar sobre cómo se han puesto de acuerdo y cómo se ha desarrollado el trabajo en equipo, roles que ha habido,...

8. NOTAS

Otra versión puede ser con sillas. Todos/as se suben a una silla formando una fila. Una vez arriba se les da la misión de trasladarse a otro lugar, por ejemplo, a recoger un balón que hay en el otro extremo de la sala. Deberá llegarse sin perder la fila, de manera que el primero de ésta coja el balón y se lo pase mano a mano (sin lanzarlo) al siguiente. Así hasta que llegue al último de la fila. Se puede poner un incentivo de tiempo: hacerlo antes de que acabe una canción.

Con gente mayor otra posibilidad puede ser la de plantear que el río tiene una fuerte corriente y la única forma de cruzarlo es estando sujeto a un extremo. Para ello sólo se pueden utilizar los propios cuerpos y todo aquello que se tenga encima en el momento de plantear el juego (ropa, papeles en los bolsillos, billetes, bolígrafo,...). Todo ello se irá juntando a lo largo desde una orilla hasta alcanzar la otra, desde donde se recogerá. El ancho del río debe ser de, al menos, el doble que la altura total de los/as participantes. Con grupos grandes formar subgrupos que actúen independientemente.



Juegos de COOPERACIÓN

40'

Juego de las figuras

5,31

1. DEFINICIÓN

Se trata de ordenar 10 figuras por la magnitud de su área.

2. OBJETIVOS

Desarrollar la cooperación. Resaltar la idea de grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Tantas fichas de trabajo como jugadores/as haya.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Reproducir la ficha con las figuras que se adjuntan al final.

6. DESARROLLO

Cada jugador/a clasifica individualmente y de forma visual las figuras, siguiendo el criterio del tamaño/área. A continuación se forman grupos de 6 personas y se ponen en común los resultados individuales, para posteriormente hacer la media (suma de cada posición por figura, dividido por el número de jugadores/as). Seguidamente se calculan los resultados medios del grupo-clase, partiendo de los resultados medios de los subgrupos. Por ejemplo, la figura C obtiene los puestos 2, 4 y 1; por lo que su valor es de 2,33.

La lista correcta por orden de tamaños es: C (1); H (2); A (3); B (4); G (5); I (6); D (7); J (8); F (9); E (10).

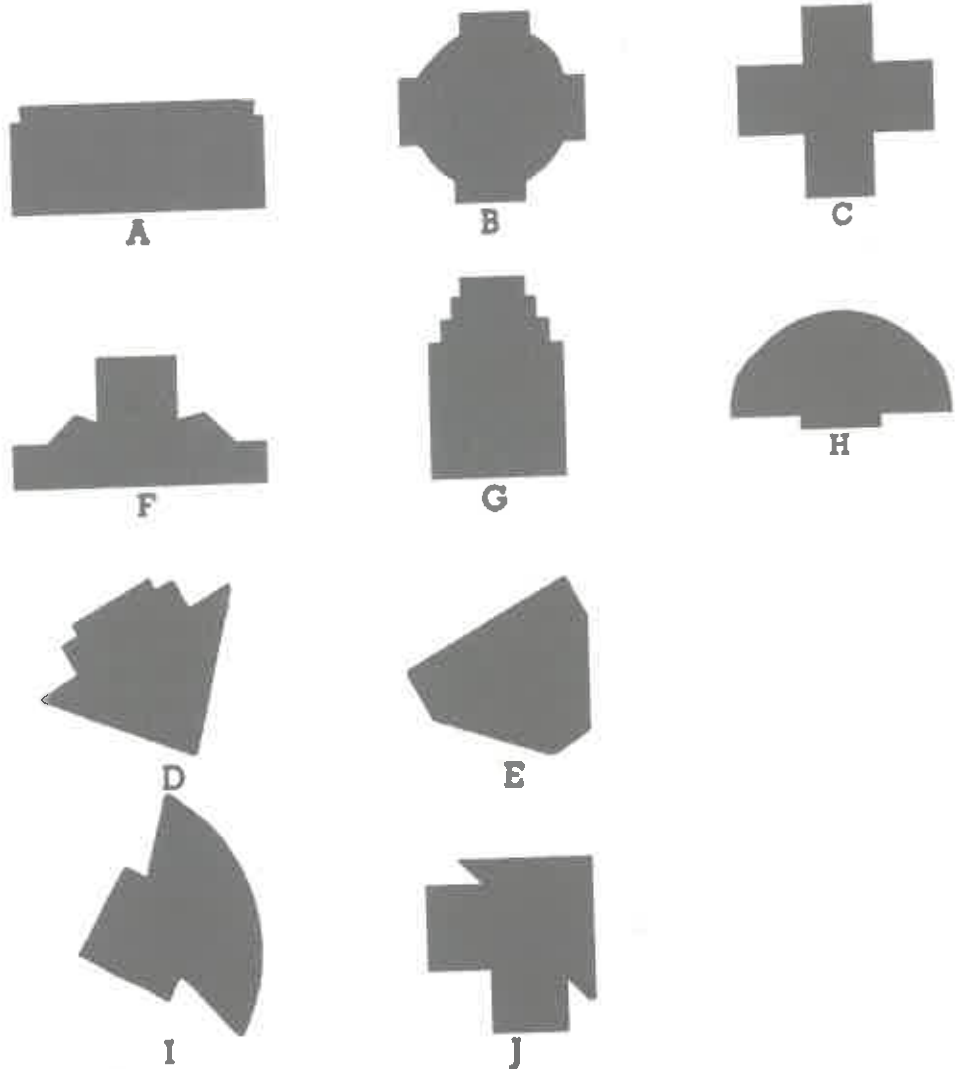
7. EVALUACIÓN

¿Qué diferencias se obtuvieron entre los resultados individuales y los obtenidos en grupo? ¿Cómo se explica la diferencia de los resultados? ¿Tiene algo que ver el juego con la vida cotidiana?

8. NOTAS

Normalmente el juego muestra que cuanto mayor es el número de personas que toman parte en la tarea, tanto más se aproxima el resultado a la realidad. La evaluación cobra una importancia especial.

HOJA DE TRABAJO



9. FUENTE

Rainer.



Juegos de COOPERACIÓN

10'

Soplar la pluma

5,32

1. DEFINICIÓN

Consiste en mantener una pluma en el aire.

2. OBJETIVOS

Potenciar la idea de grupo. Fomentar la colaboración. Crear un ambiente distendido.

3. PARTICIPANTES

Grupos de 6-8 jugadoras/es. A partir de 8 años.

4. MATERIAL

Una pluma por cada grupo de jugadoras/es.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Las manos se colocan en la espalda.



6. DESARROLLO

Los miembros de cada grupo se colocan muy juntos. Se lanza una pluma sobre ellos/as y todas/os deben soplar para impedir que se caiga al suelo. Se puede acordar un tiempo determinado para mantener la pluma en el aire o trasladarla de zona.

9. FUENTE

J. Deacove.



Juegos de COOPERACIÓN

15'

Cuidadosamente

5,33

1. DEFINICIÓN

Se trata de trasladar un globo por el aire, utilizando diferentes medios.

2. OBJETIVOS

Desarrollar la cooperación. Estimular la destreza manual.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 7-8 años.

4. MATERIAL

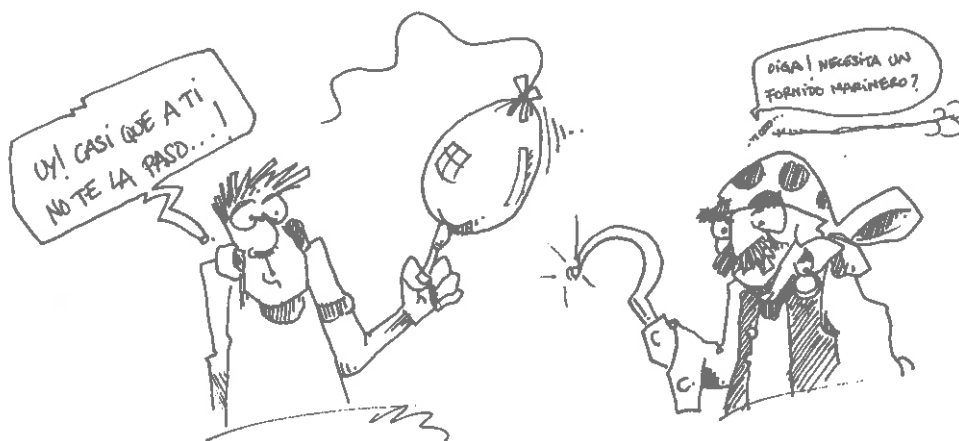
Globos. Lápices o bolígrafos para cada jugador.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

No ha de saltarse a ningún jugador/a en cada vuelta.

6. DESARROLLO

En círculo se ha de pasar el globo de un/a jugador/a a otro/a sin que caiga, ni estalle. En la primera vuelta se puede pasar con las manos. En la segunda, con la palma de una mano. En la tercera, con la cabeza. En la cuarta, con el dedo. En la quinta, con la punta del lápiz o bolígrafo.



8. NOTAS

En el caso de que el globo explote, se continúa con otro nuevo, a partir del jugador/a donde se interrumpió el juego.

9. FUENTE

A partir de una idea de J. Deacove.

	Juegos de COOPERACIÓN	
	15'	Cuentos cooperativos 5,34

1. DEFINICIÓN

Consiste en inventar cuentos de forma encadenada.

2. OBJETIVOS

Crear colectivamente. Desarrollar la imaginación. Fomentar un ambiente divertido.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... de entre 10 a 25 personas. A partir de 7-8 años.

6. DESARROLLO

Sentados en círculo. Cada persona dice una palabra que desarrolla el cuento, teniendo en cuenta la emitida por el anterior. Por ejemplo: "Yo... he visto... un... monstruo... en... la... sopa... de... Mercedes...".

7. EVALUACIÓN

Puede girar sobre el trabajo en grupo y el estímulo de la propia imaginación y creatividad que puede ser el escuchar las ideas de los demás.

8. NOTAS

Otra posibilidad puede ser no cerrarse a palabras, sino que alguien comienza un cuento, lo continúa el siguiente y así hasta que intervinieron todos/as y deciden finalizarlo.

9. FUENTE

S. Judson.

	Juegos de COOPERACIÓN	
	10'	Lápiz en la botella

5.35

1. DEFINICIÓN

Se trata de conseguir meter un lápiz en una botella central, entre todos los/as jugadores/as, tirando de un entramado de cordeles.

2. OBJETIVOS

Fomentar la idea de trabajo en equipo. Desarrollar la colaboración y participación de todas/os. Estimular la coordinación óculo-manual.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... dividido en subgrupos de 5 a 10 personas. A partir de los 8 años.

4. MATERIAL

Cuerda. Un lápiz o bolígrafo. Una botella de cuello estrecho.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Antes del juego habrá que preparar una rueda con la cuerda. El tamaño dependerá del número de personas (con un diámetro de 2 metros pueden llegar a jugar 15 personas). La construcción es muy sencilla: se hace un círculo con la cuerda al que anudamos varios trozos del mismo material en forma de diámetros. Del centro dejamos pender un pedacito de unos 20 cm del que cuelga el lápiz.

6. DESARROLLO

El grupo se coloca alrededor de la cuerda y todos agarran una parte. En el centro se coloca la botella y el/la facilitador/a explica que el objetivo es meter el lápiz dentro de la botella.

7. EVALUACIÓN

Reflexión sobre el trabajo en equipo.

8. NOTAS

Para los/as más pequeños puede colocarse un vaso en lugar de una botella.

9. FUENTE

G. Brown.



Juegos de COOPERACIÓN

20'

La sardina

5,36

1. DEFINICIÓN

Se trata de que una persona se esconde mientras los/as demás la buscan.

2. OBJETIVOS

Favorecer la búsqueda de alternativas cooperativas a los juegos competitivos.
Divertirse colaborando.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6 años.

6. DESARROLLO

Se determina un campo de acción. Una persona voluntaria va a esconderse. El resto del grupo después de un rato sale a buscarla. Quien la encuentra se esconde con ella. Así hasta acabar todas juntas, como sardinas en lata, escondidas en el mismo lugar. Se continúa con otra persona que se esconde.

9. FUENTE

M. Jelfs.

Juegos de RESOLUCIÓN
DE CONFLICTOS



JUEGOS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Son juegos en los que se plantean situaciones de conflicto, o que utilizan algún aspecto relacionado con éstas.

Constituyen un útil importante para aprender a describir conflictos, reconocer sus causas y sus diferentes niveles e interacciones (personal-social, grupal-institucional), así como para buscar posibles soluciones.

Unos hacen hincapié en el análisis de situaciones conflictivas, otros en los problemas de comunicación en el conflicto, en las relaciones poder-sumisión, en la toma de conciencia del punto de vista de los otros, etc.

Los juegos de resolución de conflictos no sólo sirven como ejercicio, sino que constituyen en sí mismos experiencias, que aportan a las personas y al grupo elementos para aprender a afrontar los conflictos de una forma creativa.

Hemos incluido en esta ocasión unas cuantas fichas dedicadas a los juegos de roles, de la 6.12. a la 6.17. En la primera de ellas se presenta lo que son y qué elementos hay que tener en cuenta para su realización. Las siguientes fichas presentan ejemplos de estos juegos para trabajar diferentes situaciones de conflicto. Os las presentamos precisamente como pistas de cara a que confeccionéis vuestros propios juegos de roles en base a la situación que deseéis trabajar.

Como en el libro anterior, también encontraréis algunos juegos de simulación. Se pueden diferenciar de los de rol, fundamentalmente, en que no trabajan en tiempo real y en que los roles no afectan a la persona en su totalidad, sino que ésta toma posturas, generalmente por escrito, ante situaciones que se van presentando en un contexto descrito.



Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

Juegos de roles: ficha tipo

6,12

1. DEFINICIÓN

Pretende hacer vivir experimentalmente una situación o acción en la que se pueden encontrar las personas participantes. Se trata de vivenciar no sólo intelectualmente, sino también con los sentimientos y el cuerpo.

2. OBJETIVOS

Proyectarse en los papeles planteados, comprenderlos, percibir emociones. Desarrollar cohesión y confianza en el grupo. Incrementar la confianza personal. Desarrollar la creatividad y mejorar soluciones de problemas o acciones planteadas.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... Unas personas "actuarán" y otras harán de observadoras de los roles.

4. MATERIAL

El mínimo posible para evitar el peligro de teatralización.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Dependen de los objetivos, de dónde se ponga el énfasis. Han de ser suficientemente precisas y a la vez vagas para permitir el control del animador/a y la creatividad de las personas participantes. El realismo es importante, hay que evitar el tomárselo a broma. ¡Ojo, no obstante, con el exceso de realismo! El peligro complementario a la teatralización es caer en el sicodrama.

El/la animador/a puede congelar el juego mediante un ¡alto! y una palmada: todo el mundo queda inmóvil, ven su propia imagen y sienten sus emociones. Puede hacerse sólo al final (lo habitual) o en otros momentos de la dinámica.

6. DESARROLLO

- Precisión de detalles (acción, escenario, tiempo, circunstancias, matices,...)
- Enumeración y explicación de los roles y de la función de observadores/as.
- Asignación de los roles a personas y elección de observadores/as (al menos uno/a por rol).

- Tiempo de preparación a los/as actores para meterse en su rol. Consignas a los/as observadores/as.
- Señal de inicio. El/la animador/a velará a partir de entonces por el exceso de realismo, los "accidentes", la teatralización,...
- ¡Alto! Evaluación.
- Volver a jugar si se quiere y, si es necesario, modificar los roles.

7. EVALUACIÓN

Objetivos: estructurar lo vivido, organizar los elementos aportados por cada persona, y reflexionar sobre los roles. Exige tiempo, pero es lo fundamental.

Mecanismo:

- Relato de quien/es hacían la observación general. Descripción "objetiva", cronológica (no emocional) del desarrollo. Enfriará emociones y permitirá situar vivencias personales en el conjunto de la acción. Puede haber más de un relato.
- Relato/informe de quienes actuaron. Todos/as y cada uno/a de los roles o grupos de roles expresan sus vivencias, sentimientos,...
- Relato/evaluación de los/as observadores/as de roles concretos. Su evaluación se refiere a roles, nunca a personas. Es importante intentar captar los momentos clave del desarrollo de cada rol, el tránsito de una fase a otra, los cambios de actitudes, las razones e influencias de ellos, las emociones,...
- Discusión general.

8. NOTAS

El juego de roles es un "laboratorio". Nadie debe participar si no lo desea. La teatralización puede hacerlo inútil, pero difícilmente peligroso; el que se convierta en sicodrama puede complicar las cosas.



Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

50'

Collage

6,13

1. DEFINICIÓN

Se trata de un juego de roles en el que el grupo-clase es dividido en tres grupos. Cada uno de ellos tiene consignas propias, pero una común que consiste en ver cuál es el mejor trabajo de los realizados por los tres. Se encontrarán con que no hay material suficiente para hacerlo los tres.

2. OBJETIVOS

Analizar las actitudes y mecanismos que provoca una dinámica competitiva, así como diferentes formas de enfrentarla.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 10 años.

4. MATERIAL

4 cartulinas, 1 barra de pegamento, 1 rotulador y una revista atrasada.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA (aquello que se dice a todos/as)

Sólo se podrá utilizar el material que el/la animador/a coloque en la mesa central. Se divide al grupo en 3 subgrupos de igual número de personas y un cuarto de 3 observadores/as (1 por grupo). Cada uno de ellos tiene 20 minutos para realizar un collage que represente, por ejemplo, las cuatro estaciones del año. Todas las partes del collage han de estar pegadas a la cartulina y rotulado al menos el título. Antes de cumplirse los 20 minutos se han de entregar los collages al animador/a. Se trata de ver qué grupo hace el mejor.

6. DESARROLLO

Una vez dadas las consignas generales y dividido el grupo, se da un tiempo, antes de comenzar el trabajo, para dar los roles específicos de cada subgrupo y para que se organicen, comenzando por los de los/as observadores/as. Hay que hacer hincapié en que nadie se puede salir del rol asignado. Una vez explicados los roles, se coloca el material en el centro y se da la señal de inicio.

7. EVALUACIÓN

Primero se debe hacer una rueda en la que cada uno/a SIN ENTRAR EN DEBATE cuente cómo se ha sentido, SÓLO SENTIMIENTOS.

Después, los/as observadores/as cuentan lo más objetivamente posible el desarrollo del juego, explicando al gran grupo la consigna específica del grupo que observaba.

A continuación se puede abrir un debate sobre las actitudes que se han dado y que se dan en un ambiente de competición: ¿qué resultados se han obtenido con las diferentes actitudes: violenta, pasiva, noviolenta,...?; ¿qué reacciones han generado? ¿qué tipo de respuestas pueden ser efectivas para hacer lo "que es justo"? ¿a quién sirve competir y a quién cooperar?...

Es habitual que en el transcurso del juego puedan surgir situaciones fuertes, incluso la creación de verdaderos ejércitos o fuerzas armadas para defender "la propiedad" (el mural único), que pueden dar mucho juego en la evaluación. No obstante, es importante dejar muy claro que en el debate hablamos de roles que han jugado unas personas y no de esas personas. Así mismo, es importante que nadie se quede mal o con algo negativo. El/la animador/a habrá de procurar que todas las cosas salgan durante la evaluación y sirvan para enriquecer el debate.

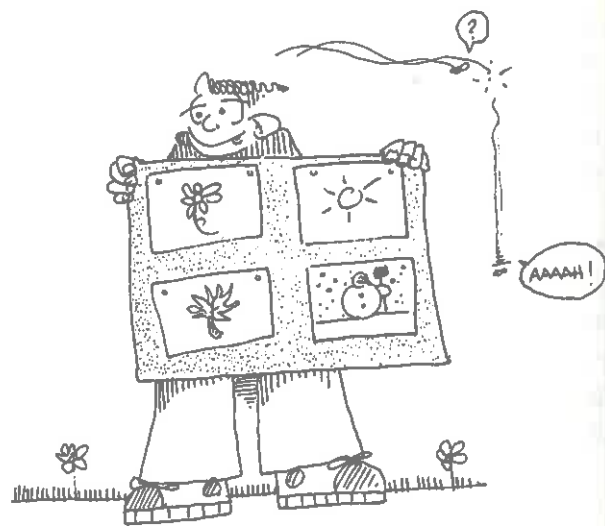
8. NOTAS

OBSERVADORES/AS: no intervienen para nada. Toman nota de todo lo que ocurra: estrategia que elabora el grupo, forma de organizarse, relaciones entre ellos/as, roles que asumen, frases significativas,...

1^{er} GRUPO: su objetivo es **ganar** por encima de todo, para ello les está permitido cualquier cosa. **No cooperan** con los otros grupos y no deben de arriesgarse a que otro grupo pueda hacer un collage mejor que el suyo.

2^o GRUPO: trabajan en su collage sin meterse con nada ni con nadie y mientras no encuentren dificultades. Su postura es **rehuir** las dificultades o **conflictos**. Nunca se enfrentan. Ante órdenes o agresiones, su postura es la **sumisión y el acatamiento**. Mientras no se metan con ellos continuarán trabajando.

3^{er} GRUPO: su consigna principal es que **todo grupo tiene derecho a realizar el mural**. Deberán afrontar los **conflictos de forma positiva**.





Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

60'

Fumadores

6,14

1. DEFINICIÓN

Se trata de un juego de roles sobre un conflicto entre fumadores y no fumadores.

2. OBJETIVOS

Favorecer la capacidad de análisis y observación en el conflicto. Desarrollar capacidad de distanciarse y de saber ponerse en el lugar del otro/a. Estimular la búsqueda de soluciones creativas a los conflictos.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... de 16-20 personas, a partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Fotocopiar y recortar las tarjetas con los roles.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Ver las propias de un juego de rol (ficha 6.12.). Dividir el grupo en dos subgrupos de igual número, entre 8-10 personas. Repartir los roles, sin que nadie más los vea, a una mitad. La otra mitad, colocándose alrededor, harán de observadores/as de los/as anteriores, uno/a por persona. Puede haber alguien que observe la dinámica global.

6. DESARROLLO

Se trata de una reunión de la clase, el claustro, la asociación de vecinos,... Hay un orden del día un poco apretado.

La mitad que tiene los roles se sitúa en círculo en el centro. Aquellas personas que no tengan rol, decidirán por sí mismas qué papel adoptarán durante la reunión: fumadores o no fumadores (por posturas muy extremas que se decidan tomar, siempre hay que dejar una puerta abierta. Es decir, hay que pensar en alguna acción o argumento que, si es utilizado, podrá hacer variar la postura). Después de 1-2 minutos de silencio para meterse cada cual en su rol comenzará el/la coordinador/a con la reunión.

A partir de aquí cada persona jugará desde su rol. Las personas que observan toman nota de las posturas mantenidas, actitudes, nivel de comunicación,...

Después de unos 15 minutos cambiamos los papeles y volvemos a repetir. Quienes estaban de observadoras hacen la reunión y viceversa. Después de una primera evaluación podemos volver a repetir el juego una vez más, para poner en práctica las cosas observadas en la evaluación y las soluciones propuestas.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué posturas se han dado? Notas de los/as observadores/as. ¿Cuál es el conflicto? ¿Cómo han afectado en él soluciones y/o posturas que se han ensayado en la reunión? Lluvia de ideas sobre posibles soluciones,...

8. NOTAS

Coordinador/a: eres la persona encargada de **COMENZAR Y MODERAR** la reunión.

A: tienes verdadera adicción al tabaco. Necesitas **AL MENOS fumar UN CIGARRO CADA MEDIA HORA** (no lo dices de entrada, tendrán que llegar a ello), en caso contrario te pones muy nervioso/a, tanto a nivel físico (corporal) como al hablar. No quieres molestar, pero la adicción y la ansiedad son superiores a ti.

B: eres un activo/a ecologista y naturista. Tienes mucha información sobre los efectos del tabaco, y de cómo los no fumadores (fumadores pasivos) pueden tener incluso efectos peores, al aspirar el humo del ambiente, que los propios fumadores. **NO QUIERES QUE SE FUME** en una sala cerrada y en presencia de no fumadores. Tienes mucha iniciativa, y siempre **PLANTEAS ESTO AL COMIENZO** de las reuniones.

C: no fumas, pero **NO TE IMPORTA** que otros/as lo hagan. Te gusta aprovechar cualquier oportunidad para hacer bromas y "reírte" del personal.

D: llevas varios días con una fuerte bronquitis, y **NO PUEDES SOPORTAR EL HUMO** del tabaco **NI**, claro está, las corrientes de **AIRE**. Has hecho un gran esfuerzo viniendo a la reunión, dada su importancia.

E: ESTÁS FUMANDO. Eres bastante indiferente, no defiendes tu postura, pero mientras que nadie te enfrente directamente y particularmente, aunque asientas a todo lo que se diga, continuarás fumando.

F: eres fumador/a, pero no te importa no fumar. Lo que **NO** estás dispuesto/a a tolerar es que **SE PIERDA MUCHO TIEMPO** en estas cosas. El orden del día tiene puntos de mucha importancia y hay poco tiempo.

Si hay más personas, deberán decidir antes de empezar si van a hacer de fumadores o no, y cuál o cuáles serán las claves que tendrán que encontrar los/as demás para que cambien su postura.



Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

50'

Silencio

6,15

1. DEFINICIÓN

Se trata de un juego de roles sobre un conflicto en un aula.

2. OBJETIVOS

Estimular la creatividad y la imaginación a la hora de resolver conflictos.
Favorecer la observación y la capacidad de saber ponerse en el lugar del otro/a.

3. PARTICIPANTES

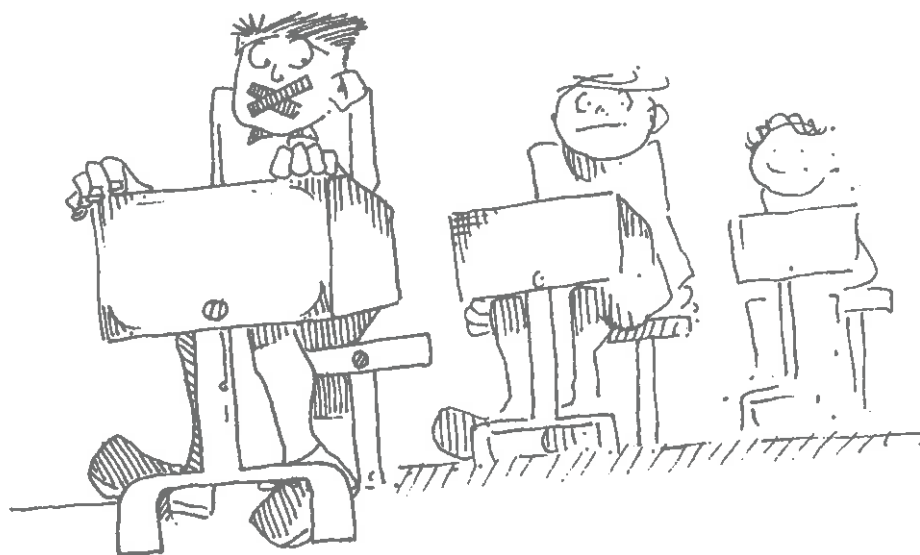
Grupo, clase,... a partir de 8 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Ver las propias de un juego de rol (ficha 6.12.). Dividir el grupo en subgrupos de tres personas: una hará de observadora, otra de maestra y otra de alumna.

6. DESARROLLO

El escenario es una clase. El/la maestro/a llama al alumno/a a la pizarra para hacer un ejercicio o algo similar. El/la alumno/a no responde. A partir de aquí el juego continuará desde las consignas propias de cada rol (ver notas).



Después de unos 10 minutos se procede a la evaluación. Tras ésta se puede volver a repetir una o dos veces sólo con una pareja y el resto del grupo como observador, para intentar posibles soluciones u otras formas de enfrentar el conflicto.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo nos hemos sentido? ¿Sabes qué sentía el/la otro/a? ¿Cuál es el/los conflicto/s? ¿Qué actitudes se han dado? Lluvia de ideas sobre posibles actitudes a adoptar. Selección de ellas.

8. NOTAS

Maestro/a: el alumno/a al que llama nunca ha dado "problemas". Le ha llamado tres veces y no ha habido la más mínima respuesta. Tendrá que intentar que salga o bien que le responda, ya que su situación es incómoda ante la clase.

Alumno/a: la noche anterior ha habido una fuerte disputa familiar en tu casa. La situación es muy tensa y sólo tienes ganas de llorar; pero no has tenido otro remedio que asistir a clase. Has oído tu nombre, pero sabes que si sales a la pizarra no podrás seguir aguantando las lágrimas. Sólo darás explicaciones si alguien sabe ser cercano, inspirarte confianza y llegar a ti.



Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

90'

Consejo escolar

6,16

1. DEFINICIÓN

Se trata de un juego de roles sobre una reunión del consejo escolar de una escuela.

2. OBJETIVOS

Comprobar las dificultades y tensiones que se producen en un ambiente donde se dan cita intereses y percepciones contrapuestas. Comprobar las dificultades que pueden surgir al intentar concretar los valores de un proyecto de "educación para la paz". Entender un poco mejor otros roles de los que en la vida nos toca o hemos elegido vivir. Estimular la creatividad en la búsqueda de soluciones a problemas de comunicación y conflictos escolares.

3. PARTICIPANTES

Grupo de 20-32, a partir de 11-12 años. Preferentemente para personas metidas en el ambiente escolar. Ideal para los/as propios/as maestros/as y padres/madres, y más si son de un mismo centro.

4. MATERIAL

Tarjetas con los roles. Mesa alrededor de la que se hace la reunión. Otras habitaciones donde poderse reunir previamente los diferentes estamentos para discutir sus estrategias de cara a la reunión.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Ver las propias de un juego de rol (ficha 6.12.). Se divide el grupo en 16 personas a las que se les reparten las tarjetas de los roles (al azar, tras barajarlas y sin que nadie más las vea) que habrán de respetar escrupulosamente. El resto harán de observadores/as para cada rol y alguno/a general.

6. DESARROLLO

El escenario del juego es una sala de reuniones de un centro de ESO/Bachillerato de 600 plazas. La reunión tiene lugar a finales de enero de un año en que se han producido una serie de huelgas, particularmente de los alumnos/as, pero también alguna de los/as enseñantes. El Consejo Escolar (C.E.) está elaborando el Proyecto de Centro y el Reglamento de Régimen Interno. Se han producido

algunos conflictos, a saber: tensiones por las notas y por la actitud de algunos/as alumnos/as, que ciertos profesores/as han calificado de "insumisa y falta de respeto"; se han producido reacciones autoritarias; la petición de "ocupar el centro" una noche durante las huelgas estudiantiles caldeó el ambiente, en particular porque la dirección optó por decir que sí sin consultar al C.E. Hay poca experiencia de trabajo conjunto entre los diversos estamentos. El colegio está situado en un barrio donde predominan las clases populares, aunque hay cierta presencia de clases medias y aún de profesiones liberales. En la reunión anterior, un alumno (delegado/portavoz durante la huelga) y un profesor mencionaron la posibilidad de introducir "la educación para la paz" dentro del proyecto de centro; ambos, ¿de común acuerdo?, mencionaron la LODE y las declaraciones de la UNESCO.

Después de dar unos minutos para leer el rol e interiorizarlo, sin enseñarlo a nadie más, se hace una reunión (10-15 minutos) de los diferentes estamentos para preparar sus estrategias. A continuación el director da por iniciado el Consejo Escolar, el cual se dará por terminado por el/la animador/a al cabo de unos 60 minutos.

Las personas que observan se disponen alrededor de los/as reunidos/as de forma que cada una quede enfrente de la persona que observa.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo nos hemos sentido? ¿Qué conflictos han surgido? ¿Cómo era la comunicación que se ha dado? ¿Podemos definir las diferentes posturas? ¿Nos ha recordado algo de la realidad? ¿Qué ha entorpecido la reunión? ¿Qué la ha facilitado o la podría facilitar?...

8. NOTAS

Es importante que cada personaje ponga delante de sí un cartel que diga quién es: alumno/a, padre/madre, director/a,...

Es un juego de roles complejo, por lo que no es aconsejable empezar por él. Se pueden reducir los conflictos a plantear: la huelga, los problemas de disciplina, la integración de la educación para la paz en el Proyecto de Centro,...

roles:

- **Director/a:** mediana edad, algo inseguro por el hecho de que fue elegido en última instancia tras la intervención de la Inspección. Talante dialogante, aunque exterioriza con facilidad sus sentimientos de incomodidad o animadversión.
- **Jefe de estudios:** profesora de unos 30 años, parca en palabras y algo brusca en su expresión. Clara dependencia de la Dirección. Los conflictos patentes le bloquean.
- **Representante del municipio:** poco activo en los C.E., aunque su institución como tantas otras, ve con buenos ojos una educación para la paz entendida como "pacificación". Siempre llega tarde y con poco tiempo.

- **Alumno/a politizado/a:** con papel dirigente en las huelgas, algo manipuladora. Seguro/a de sí, mismo/a. Es un/a alumno/a regular, académicamente hablando, y crítico. La propuesta de introducir la educación para la paz partió de él/ella. Repite con cierta frecuencia "en este centro hay mucha mierda".
- **Alumno/a de COU:** desengañado/a de la actitud de los/as profesores/as en general. Consciente de que es su último año y que se acaba el mal rollo. Algo quemado por la duración que tuvo la huelga.
- **Alumno/a:** mudo/a, receloso/a y acomplejado/a por estar ante tanto/a adulto/a, aunque cuando interviene dice lo que piensa.
- **Padre/madre:** colaborador/a, buena fe. Su hijo/a participó en la huelga y el encierro nocturno. "Tolerancia", "solidaridad", "comprensión" y "cooperación internacional" son palabras que le suenan bien. Defendió la propuesta de la educación para la paz. Le preocupó el cariz que en la discusión sobre el Reglamento de Régimen Interno tomó el asunto de las sanciones y la disciplina.
- **Padre/madre:** profesional, progre, animoso/a y muy consciente de que la "vida es una jungla" y de que "nadie regala nada". Aprendió en su propia carne aquello de que "vale quien sirve". Quiere preparar a la gente para la realidad de la vida. Miembro del AMPA, crítico/a con el funcionamiento del centro. La huelga le molestó, cuando le obligaron a definirse y a "llamar la atención" a sus hijos/as.
- **Padre/madre presidente del AMPA:** clase popular, es conserje de un centro de enseñanza y cree saber y sabe (al menos de actitudes cotidianas) de la actitud y valores de los/as maestros/as. Está convencido de que los/as maestros/as no trabajan bastante, de que faltan más de la cuenta y que son permisivos/as. Le gusta llevar la contraria.
- **Maestro/a A:** conservador/a, en política y actitudes. Practica aquello de que en su clase cada maestrillo tiene su librillo. "Vive y deja vivir" es su consigna. Ha tenido conflictos con más de un/a alumno/a. Eso de la "paz" le suena raro...
- **Maestro/a B:** sindicalista, con cierto talante gremialista pese a ser de ideas avanzadas. Legalista. La idea le parece bien, pero le asusta la concreción.
- **Maestro/a C:** joven, que ha trabajado con anterioridad en una escuela activa. Ve con simpatía la propuesta de "educar para la paz", en particular por aquello de la coherencia entre fines y medios, la armonía personal,...
- **Maestro/a D:** educador/a por la paz, aunque no sabe muy bien qué acaba de ser eso. Ha asistido a un par de congresos y cursillos. Le fascina la cosa, aunque en sus clases hay mucho dirigismo...
- **Maestro/a E:** el típico/a neutro, de personalidad e ideas. Fácilmente influenciado. Cambia con facilidad de postura.
- **Maestro/a F:** profesor/a "respetado" por los alumnos/as porque "sabe" y es "duro en los exámenes". En sus clases no hay conflictos, al menos aparentemente, pero... Cree firmemente que la educación es y ha de ser neutra.

- **Representante del personal no docente:** se pregunta a veces "qué hace un/a chica/o como yo en un sitio como éste". Sus compañeros/as de estamento le piden que los defienda, en particular del profesor/a. E que alguna vez ha dicho que "no trabajan". Perplejo/a por la discusión.

Nota: cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia.

Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

50'

El partido

6.17

1. DEFINICIÓN

Se trata de un juego de roles sobre un conflicto de discriminación sexista en el deporte.

2. OBJETIVOS

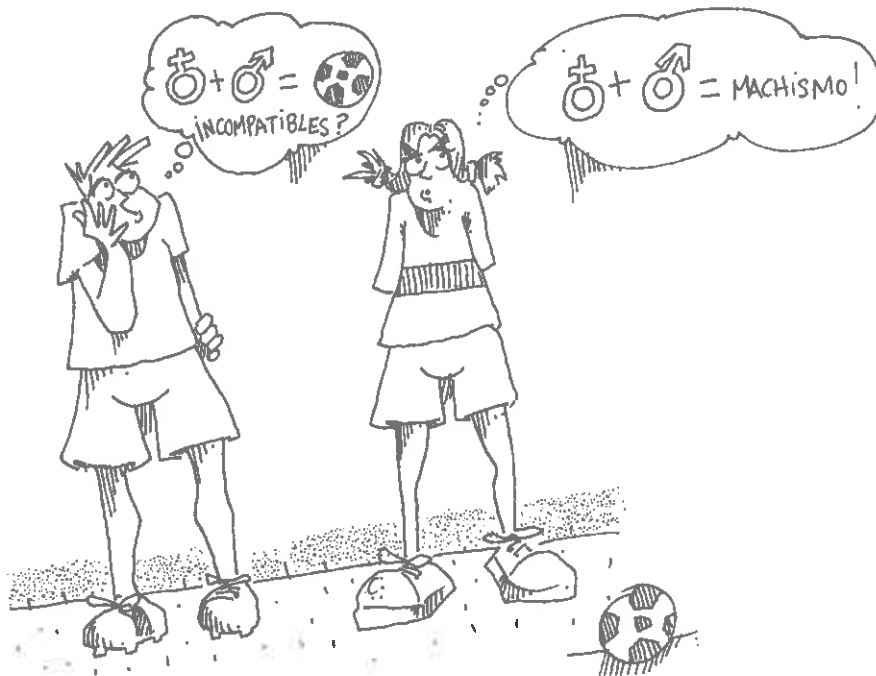
Estimular la creatividad y la imaginación a la hora de resolver conflictos. Aprender a respetar la diferencia y a superar las discriminaciones por razones de sexo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Ver las propias de un juego de rol en la ficha 6.12. Dividir el grupo-clase en tríos: uno/a hará de observador/a, otro/a de niño y otro/a de niña. Irán invirtiendo sus papeles a una señal del animador/a.



6. DESARROLLO

El escenario es el patio del recreo. Una niña pide al capitán entrar en el equipo de futbito de su clase, que hasta ahora siempre ha sido sólo de niños. A partir de aquí el juego continuará desde las consignas propias de cada rol:

- **Capitán:** sabes que ella juega bien, pero piensas que el fútbol de los chicos no es igual que el de las chicas. Ella no tendría la fuerza necesaria para jugar como vosotros. Además, ¿qué te dirían los demás chicos de tu equipo y de otros equipos si dejaras que entrara?
- **Chica:** llevas tiempo jugando al fútbol con las chicas, pero piensas que no tiene por qué seguir habiendo equipos de chicas o de chicos, que pueden ser mixtos. En tu barrio ya has jugado muchas veces con los chicos y siempre has metido o cedido buenos goles como delantera. No estás dispuesta a permitir que no te dejen entrar al equipo por el hecho de que seas chica, en lugar de por tu capacidad o incapacidad de jugar al fútbol.

Después de 5-10 minutos se puede invitar a cambiar los roles y comenzar de nuevo. Así otra vez más hasta que todos/as hayan pasado por los tres roles.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo nos hemos sentido? ¿Sabes que sentía el/la otro/a? ¿Cómo te sentirías si te niegan hacer aquello que quieres por el hecho de ser mujer, hombre, blanco, negro,...? ¿Conoces situaciones en la vida real en que ocurra esto?...

Si llegáis a un acuerdo de formar un equipo de chicas y chicos y sois seleccionados para un certamen con otros colegios en el que dicen que no pueden participar las chicas, ¿qué haríais? ¿qué posturas tomaríais como clase?...



Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

90'

El labrador

6,18

1. DEFINICIÓN

Se trata de un juego de simulación sobre la precaria situación de subsistencia de los/as labradores/as en los países del tercer mundo. Las personas que participan tendrán que hacer una serie de plantaciones y resolver los problemas que surjan para poder sobrevivir.

2. OBJETIVOS

Reflexionar sobre los problemas de los/as labradores/as de países del tercer mundo. Ayudar a tomar decisiones en grupo. Analizar los conflictos que provocan las desigualdades en la adquisición de riqueza. Estimular la búsqueda de soluciones a los conflictos de forma solidaria.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... de entre 10 y 30 personas. A partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Hoja de trabajo. Tabla de productos. Tarjetas de desastre y de ayuda que se colocan boca abajo y barajadas. Un dado.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Se divide a los/las participantes en grupos similares. Cada grupo es una villa africana y cada villa tendrá que cosechar suficiente producción para vivir y estar sanos/as. Es importante que en cada grupo haya un/a observador/a.

Cada grupo tendrá una HOJA DE TRABAJO y una TABLA DE PRODUCTOS. Cada villa decide qué productos cultivará en las diez parcelas que posee y el dado decidirá si el clima es húmedo o seco ese año: 1-3 AÑO SECO, 4 y 5 AÑO HÚMEDO y 6 tirar de nuevo. Advertir que hay más probabilidades de que el año sea seco.

Cada año debe haber al menos: tres cultivos diferentes y dos parcelas de proteínas. Cada villa ha de intentar recoger al año como mínimo 450 UNIDADES.

6. DESARROLLO

Cada grupo discute y decide qué productos cultivar y lo escribe en la columna PARCELAS de la hoja de trabajo comprobando que la suma da 10. Cuando

todos/as han plantado sus productos, la persona que anima el juego lanza el dado para decidir el clima.

Al anunciar el clima, las villas rellenan la columna COSECHA de la hoja de trabajo una vez calculada la PRODUCCIÓN. No usamos este primer año, la PÉRDIDA POR MALA ALIMENTACIÓN.

Se elige una tarjeta de DESASTRE que afecta a todos/as. Se pone en la hoja de trabajo y se resta el desastre de la POSIBLE PRODUCCIÓN para saber la PRODUCCIÓN REAL de este año, ya que este año al ser el primero no hay SOBRENTE DEL AÑO ANTERIOR.

El resultado se puede anunciar o poner en un panel, para conocer el estado general de todas las villas. MENOS DE 450 unidades significa MALA ALIMENTACIÓN, debilita a la población que no puede trabajar bien y por tanto perderán el año siguiente parte de su producción (ver tabla de MALA ALIMENTACIÓN). Poner al final de la hoja de trabajo, si hay, las unidades que habrá que descontar el año siguiente debido a la mala alimentación.

Los años siguientes se sigue la misma dinámica, pero descontando o sumando las pérdidas por mala alimentación o los sobrantes del año anterior respectivamente, según los haya.

Si una villa cosecha más de 500 unidades puede almacenar HASTA 50 para el año siguiente. Pueden ofrecer puntos a otras villas al terminar el año. El grupo decidirá a qué villa se le concede y si como regalo o préstamo.

Si una villa cosecha menos de 250 unidades DOS AÑOS SEGUIDOS, puede tomar una tarjeta de AYUDA, SI LOS OTROS GRUPOS SE LO PERMITEN.

Si una villa produce menos de 200 UNIDADES DOS AÑOS SEGUIDOS la villa DESAPARECE.

El/la animador/a decidirá cuántos años recogerán cosechas, según la discusión que surja, los problemas de las villas,... Normalmente son suficientes unos seis. Cada año puede llevar unos diez minutos.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo nos hemos sentido? ¿Por qué unas villas han resultado mejor que otras? ¿Qué estrategia habéis seguido para elegir los productos a plantar? ¿Cómo habéis afrontado los problemas que surgían? ¿Cómo se llevaron las relaciones-negociaciones con otras villas? ¿Has aprendido algo sobre la agricultura en los países subdesarrollados? ¿Qué formas de solidaridad internacional puede haber?...

8. NOTAS

El juego parece complejo en un principio, pero dejando tiempo en la primera cosecha, luego resulta sencilla su mecánica.

Puede ser bueno, de cara a favorecer la negociación entre las villas, que éstas nombren embajadores encargados de llevarlas adelante, sin interrumpir el trabajo de los/as participantes.

HOJA DE TRABAJO

Año número.....	Parcelas	Cosecha					
Cebolla							
Chile							
Maíz							
Trigo							
Papas							
Frijoles							
Total posible producción.....							
Pérdida por MALA ALIMENTACIÓN del año anterior.....							
Pérdida por DESASTRE.....							
Añadir sobrante del año anterior.....							
PRODUCCIÓN REAL.....							
PÉRDIDA por MALA ALIMENTACIÓN para el próximo año (si hay).....							

TARJETAS DE DESASTRE

- 1° Quitar 60 unidades a quienes hayan cultivado cuatro parcelas de Cassava en los últimos dos años.
- 2° Quitar 40 unidades por problemas de almacenamiento.
- 3° Buen abonado. Añadir 30 unidades.
- 4° El maíz sólo produce la mitad.
- 5° Sequía. Quitar 80 unidades.
- 6° Sequía. Quitar 40 unidades.
- 7° Cassava produce sólo la mitad.
- 8° Una plaga se come la mitad del maíz, trigo y guisantes.
- 9° La guerra civil destruye 200 unidades.
- 10° La Cruz Roja ofrece un pozo a una villa que tendrá año húmedo cuatro veces seguidas. ¿Qué villa será?
- 11° Las remolachas producen la mitad.
- 12° La FAO ofrece un nuevo maíz que produce 120 unidades en año húmedo y 10 en año seco. ¿Quién lo quiere experimentar?
- 13° Los cerdos salvajes comen 10 unidades de maíz.

TARJETAS DE AYUDA

- 1° Cruz Roja te da 150 unidades.
- 2° Parece que nadie os ofrece ayuda.

- 3° Buena ayuda. 300 unidades.
 4° Demasiados problemas. Lo siento.
 5° Hacemos lo que podemos. Van 50 unidades.

TABLA DE MALA ALIMENTACIÓN		TABLA DE PRODUCTOS			
Si la PRODUCCIÓN este año es de...	El próximo año perderás debido a MALA ALIMENTACIÓN		Húmedo	Seco	
401-450	25 Unidades	Verduras	Cebolla	70	20
351-400	40 Unidades		Chile	40	60
301-350	55 Unidades	Cereal	Maíz	60	30
251-300	65 Unidades		Trigo	30	50
0-250	70 Unidades	Proteínas	Patatas	50	30
			Guisantes	40	40

9. FUENTE

Según una idea de Jim Dunlop.



Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

20'

Telaraña

6,19

1. DEFINICIÓN

Se trata de que todas las personas participantes pasen a través de una "telaraña" sin tocarla.

2. OBJETIVOS

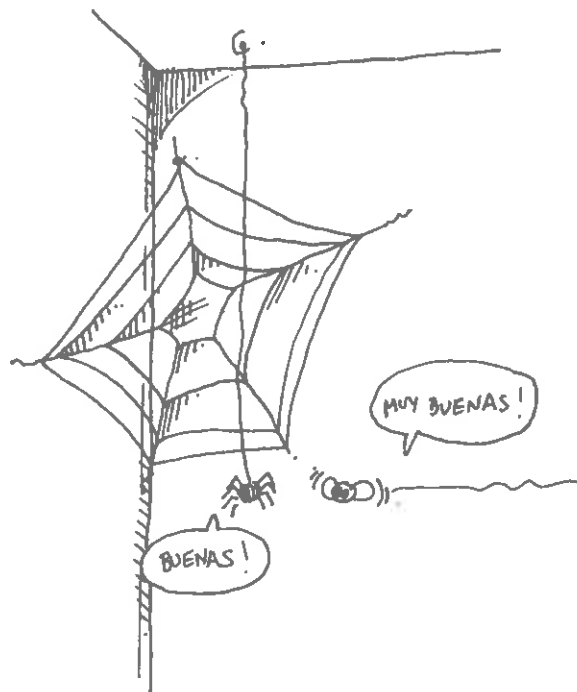
Desarrollar la capacidad colectiva de tomar decisiones y resolver conflictos.
Fomentar la necesidad de cooperar. Desarrollar la confianza del grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 12 años.

4. MATERIAL

Cuerda y un espacio que tenga dos postes, dos árboles,... entre los que se pueda construir la telaraña.



5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Utilizando la cuerda, construir una telaraña entre dos lados (árboles, postes,...) de unos dos metros de ancho. Conviene hacerla dejando muchos espacios de varios tamaños, los más grandes por encima de un metro.

6. DESARROLLO

El grupo debe pasar por la telaraña sin tocarla, es decir, sin tocar las cuerdas. Podemos plantearle al grupo que están atrapados en una cueva o una prisión y que la única salida es a través de esta valla electrificada. Hay que buscar la solución para pasar los primeros con la ayuda de los demás; luego uno/a a uno/a van saliendo hasta llegar al nuevo problema de los/as últimos/as.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se tomaron las decisiones? ¿Qué tipo de estrategia se siguió?

9. FUENTE

G. Brown.



Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

?'

Aguantar el muro

6.20

1. DEFINICIÓN

Se trata de aguantar un muro con la mirada entre todas las personas participantes.

2. OBJETIVOS

Favorecer la resistencia a la manipulación. Desarrollar la capacidad colectiva de resolver conflictos y tomar decisiones.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Un muro.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

El/la animador/a plantea que vamos a tratar el tema de la desobediencia.

No dar más explicaciones que las precisas. A partir de planteado el conflicto, es el grupo quien tiene que decidir su solución y cuándo termina el juego. Esto puede conducir a que dure poco o que se haga realmente largo. El/la animador/a ha de evitar la tentación de acabarlo.

6. DESARROLLO

Se invita a todo el grupo a colocarse frente a un muro (una pared,...) a corta distancia. Se les indica que el muro se aguanta gracias a su fuerza y que si apartan la vista del muro, éste se caerá. Una persona queda fuera del grupo e intentará convencer a los demás para que dejen de mirar el muro. Los/as que vayan dejándolo pueden ayudarlo. El juego terminará cuando todos/as dejen de mirar el muro y estén de acuerdo en terminar el juego.

7. EVALUACIÓN

Se puede comenzar planteando una discusión sobre el concepto de obediencia-desobediencia. ¿Cómo os habéis sentido? ¿Qué significaba el muro para quienes han quedado hasta el final? ¿A quién hay que desobedecer o a quién obedecer? ¿Por qué? ¿Qué dificultades entraña mantener esta postura en la vida real?...

8. NOTAS

Es bueno meter algunos elementos externos que dificulten la permanencia en el muro (hacerlo bajo el sol en verano o la lluvia en invierno, en un espacio breve, justo un rato antes de algo que interesaba al grupo: el recreo, la comida,...).

Hay que tener cuidado de que el juego no se vaya de las manos. Normalmente hay un punto en el juego (no siempre se da) en que el muro pierde su significado como tal y se convierte en una idea, una lucha,... algo que ha cobrado significado propio. A partir de este momento cobra su máximo interés. Pero si llegara a una tensión excesiva, sin vías de solución (darles tiempo para intentarlo), será necesario entrar en un proceso de relajación-distanciamiento y pasar a la evaluación después de un rato.



Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

20'

Imagina un largo desfile

6,21

1. DEFINICIÓN

Se trata de interiorizar el cuento e ir viviéndolo a medida que se va leyendo.

2. OBJETIVOS

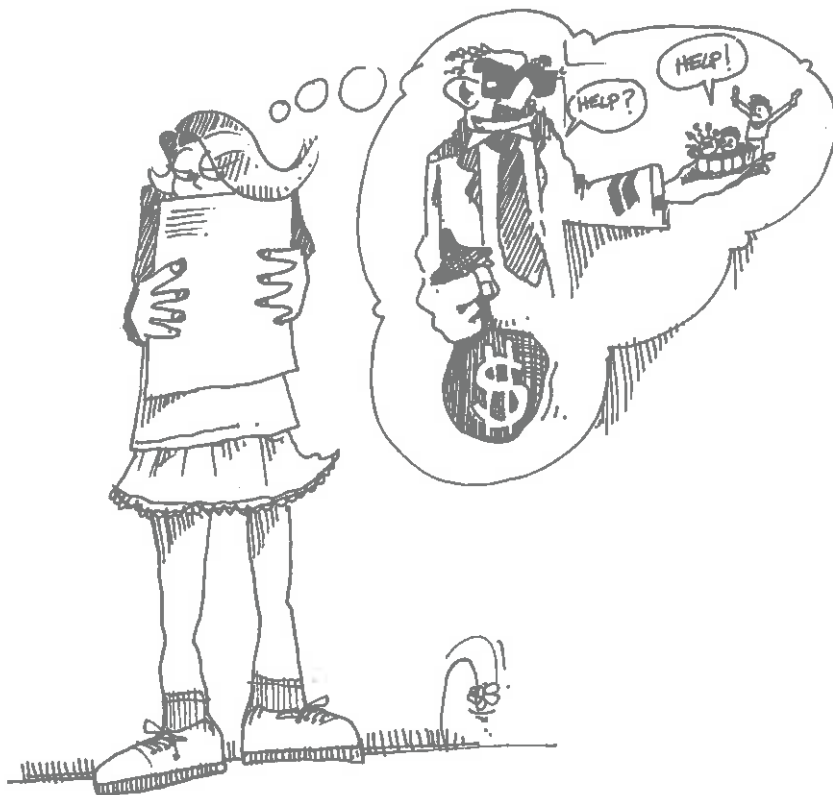
Reflexionar sobre la injusta distribución de riquezas, las diferencias sociales,...

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Invitar a los/as participantes a adoptar una postura cómoda, a cerrar los ojos y a imaginar lo que a continuación se relate. Leer lentamente pero con fuerza.



6. DESARROLLO

Narrar el siguiente texto:

Imagina un mundo en el que la talla de cada uno/a es proporcional a sus ingresos. Supongamos que tú ganas algo más que la media en un estado rico; esto te daría una altura de 1'73 metros.

Hoy es un día especial. Eres el/la comentarista de un gigantesco desfile de la totalidad de los/as habitantes del planeta. El desfile está organizado de forma que todas/os habrán pasado por delante de ti en UNA HORA. El desfile acaba de empezar; todos/as han empezado a moverse. Ahora te toca a ti hacer los comentarios.

Pero, ¿realmente ha comenzado?... sigo sin ver nada... Perdón, sí. Parece increíble... miles y miles de seres más pequeños que hormigas, que resbalan por encima de mis pies... No puedo distinguir qué son.

... Llevamos diez minutos de desfile. Ahora al menos puedo ver gente, pero los que desfilan no superan la altura de un cigarrillo... campesinos, indios que van montados en carros tirados por bueyes,... mujeres africanas que transportan niños/as a sus espaldas y algo parecido a dedales llenos de agua sobre sus cabezas. También hay chinos, birmanos, haitianos. De todos los colores y nacionalidades.

... Siguen y siguen apareciendo... ya han pasado veinte minutos... treinta... o sea que ya ha desfilado la mitad de la población del planeta y todavía no ha pasado ninguno cuya talla supere los siete centímetros y medio.

Creía que tendría que esperar bastante rato antes de ver a gente de mi estatura... pero han pasado cuarenta minutos y los más altos me llegan a las rodillas. Veo a soldados de Paraguay y a secretarios de la India, con grandes libros de contabilidad bajo sus brazos, pero enanos todavía.

Ya sólo quedan diez minutos y me empieza a invadir la preocupación; no acabaremos a tiempo. No obstante, ahora las caras son más familiares al menos. Veo a pensionistas de Madrid, a algunos aprendices de ingeniería de Bilbao y, algo después, a empleados de comercio, a tiempo parcial, de Barcelona. Pero no tienen más de un metro de altura.

... Quedan cinco minutos y, por fin, parece llegar la gente de mi talla: maestros de escuela, gerentes de tiendas y comercios, empleados gubernamentales de rango inferior, agentes de seguros. El siguiente grupo parece de mayor enjundia. Muchos norteamericanos y europeos. Superintendentes de fábricas, directores de departamento, quizás. Me parece que pasan del metro y setenta centímetros.

Y ahora, ¿qué diablos pasa? ¡Cada vez son más altos! Aquel contable debe medir al menos cuatro metros y medio. ¡Es sensacional! Terratenientes de Brasil, directores de empresa muy bien vestidos... y una talla de, seguramente, seis a nueve metros.

Ahora puedo ver algunas caras famosas... sí... se trata del príncipe Carlos. Contando el sombrero que lleva, debe medir unos 36 metros. Y ahora Julio Iglesias, un enorme gigante que parece caerse, del tamaño de una torre.

Hemos entrado en el último minuto, en el minuto cincuenta y nueve. Necesito unos prismáticos. Estos jeques árabes del petróleo son realmente sorprendentes. Superan de largo los novecientos metros... Me parece que allá arriba ¡está nevando!

Los últimos segundos. Aquí están todos los millonarios. Parece que alcanzan estaturas de kilómetros y kilómetros. ¡Absolutamente inesperado!


De repente el horizonte parece ensombrecerse... una gran nube negra ocupa mi campo de visión... ¡atención! ¡Dios mío,... se trata del pie de Rockefeller!

7. EVALUACIÓN

Se puede dar a los/as participantes un gráfico con los datos estadísticos de los países del mundo ordenados en función de su PNB. Se puede reflexionar sobre el tema de la distribución de riquezas, el orden económico internacional, la deuda externa,.... ¿Cómo nos hemos sentido? ¿Todo el mundo debería cobrar lo mismo, independientemente de su trabajo?...

9. FUENTE

Adaptado de Christian Aid/Intermón.

	Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS	
	30'	Conflicto de números 6.22

1. DEFINICIÓN

Se trata de formar combinaciones de números.

2. OBJETIVOS

Favorecer la colaboración y comunicación. Estimular la búsqueda de soluciones creativas a los conflictos.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Tarjetas con números del 1 al 0 (tantas como participantes).

6. DESARROLLO

Todas las personas se colocan la tarjeta con su número en el pecho. El/la animador/a va diciendo números de diversas cifras. Los/as participantes intentarán formar estos números entre ellos/as pudiendo utilizar fórmulas matemáticas: sumas, restas, multiplicaciones, divisiones; y sobre todo la imaginación (un número al lado del otro,...). Hay que intentar evitar que queden participantes aislados.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo se dio la colaboración? ¿Qué roles se dieron? ¿Qué soluciones?

8. NOTAS

Se puede intentar que cada número lo forme todo el grupo. O intentarlo sin poder hablar.



Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

30'

La isla desierta

6.23

1. DEFINICIÓN

Se trata de planificar la vida en una isla, después de un naufragio.

2. OBJETIVOS

Desarrollar la imaginación para buscar soluciones creativas a los conflictos.
Estimular la capacidad para tomar decisiones en grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... en grupos de seis, a partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Planos de la isla con la lista de materiales rescatados del naufragio (ver notas).

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Se divide el grupo en subgrupos de 5-7 personas y se les da a cada uno un plano de la isla. Cada subgrupo trabajará independientemente. Es bueno que en cada uno esté presente un/a observador/a.

6. DESARROLLO

El escenario para cada uno de los subgrupos es el siguiente:

"Sois los/as únicos/as supervivientes de un naufragio. Habéis llegado a esta isla (se da cinco minutos para elegir el punto de la isla al que se ha llegado. Luego no se podrá modificar) con la marea, la cual ha arrastrado también algunos restos del barco: un baúl y algunas maderas."

Se les da el mapa de la isla, donde también está la lista de los restos del naufragio que ha traído el mar:

Tenéis que planificar las próximas tres semanas: reconocimiento de la isla, búsqueda de alimentos y agua, organización del trabajo, lugar y forma de vida, postura a tomar frente a la tribu, respuesta ante posibles enemigos, posibilidades de rescate,...

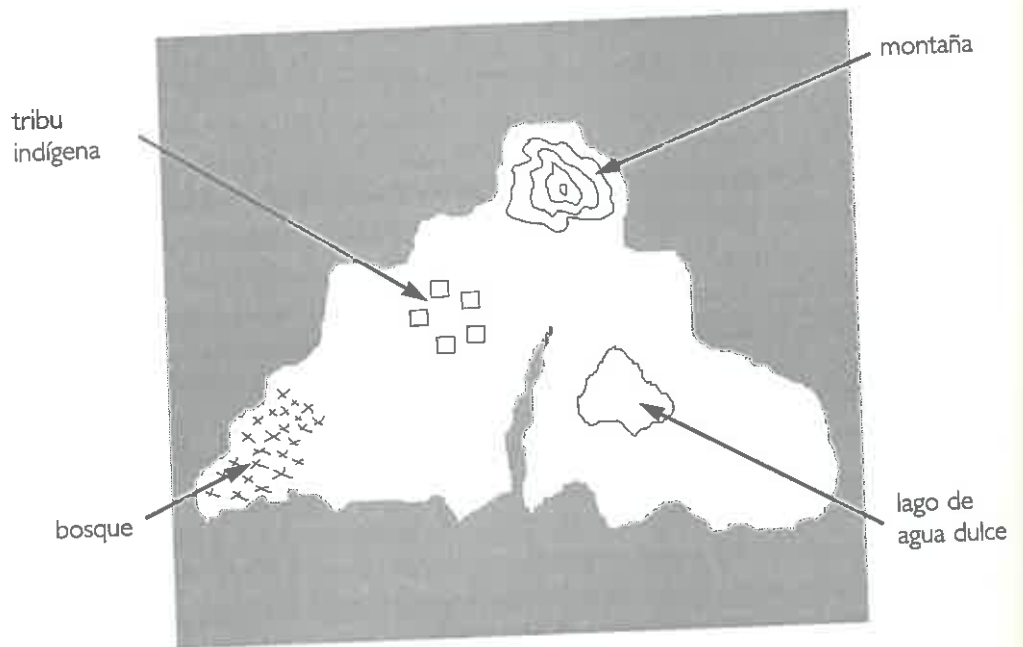
Después de unos 30 minutos, se ponen en común las estrategias y se pasa a la evaluación.

7. EVALUACIÓN

¿Cómo nos hemos sentido? ¿Cómo se tomaron las decisiones? ¿Qué roles surgieron? (aquí tendrá un papel importante el/la observador/a) ¿Qué problemas se dieron? ¿Qué soluciones? ¿Cuál es nuestra idea de enemigo?...

8. NOTAS

MAPA DE LA ISLA



BAÚL ENCONTRADO EN LA COSTA: 2 rifles, 1 caja de municiones, 1 hacha, 1 caja de cerillas, 1 cuerda, 1 lona, 1 navaja, 1 botiquín de primeros auxilios, 6 latas de judías, 6 latas de carne concentrada, 6 cajas de leche.



Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

25'

Gemo

6,24

1. DEFINICIÓN

Se trata de llevar el "gemo" ("espíritu") a un punto (árbol, cuadro,...) de la otra zona, tantas veces como se pueda.

2. OBJETIVOS

Desarrollar la imaginación de cara a dar una respuesta creativa a los conflictos y a elaborar estrategias grupales, que sepan hacer del supuesto "enemigo" un cooperador en lugar de un competidor.

3. PARTICIPANTES

Entre 10-20 participantes (según el espacio de que se disponga), a partir de 8 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Se divide al grupo en dos campos marcando en cada lado un punto de meta donde llevar el "gemo" (bastará con tocar ese punto). Se forman dos subgrupos de igual número de participantes. El "gemo" sólo lo puede coger alguien del equipo contrario, nunca alguien del equipo que lo lleve en ese momento.



6. DESARROLLO

Una persona de uno de los equipos comienza llevando el "gemo". Tratará de llevarlo hasta el punto de meta de la zona contraria a su campo. Cualquier persona (del otro equipo) que le de una palmada en el culo, pasará a llevar el "gemo".

La persona que consiga llevar el "gemo" a su objetivo, tocando para ello el punto meta, dará un punto a su equipo. El objetivo es conseguir el mayor número posible de puntos.

Al no poder coger el "gemo" alguien del propio equipo habrá que estudiar una estrategia, de forma que el dejártelo coger por alguien del otro equipo pueda servir para pasárselo a alguien de tu equipo y llegar a la meta.

7. EVALUACIÓN

Podemos hablar sobre las estrategias confeccionadas por los equipos, qué tipo de relaciones se dieron: cooperativas/competitivas, qué se consiguió con cada una de ellas,... Puede ser interesante como introducción para la educación en conflictos: actitudes que se dan, adónde llevan, ver la paradoja de que para competir hay que cooperar y cómo se puede aprovechar esa paradoja para construir en lugar de destruir,...

8. NOTAS

Es un juego que se presenta como competitivo, y aunque en realidad puede llegar a ganar un equipo, difícilmente lo conseguirá por sí solo, si no es capaz de hacer de la participación del otro equipo un apoyo en lugar de un enfrentamiento.

9. FUENTE

Según una idea de un juego tradicional de Nueva Guinea.



Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

25'	Historia de burros	6,25
-----	--------------------	------

1. DEFINICIÓN

Se trata de analizar y comentar unas viñetas.

2. OBJETIVOS

Favorecer la capacidad de análisis y observación en el conflicto. Estimular la búsqueda de soluciones creativas a los conflictos.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 10 años.

4. MATERIAL

Viñetas.

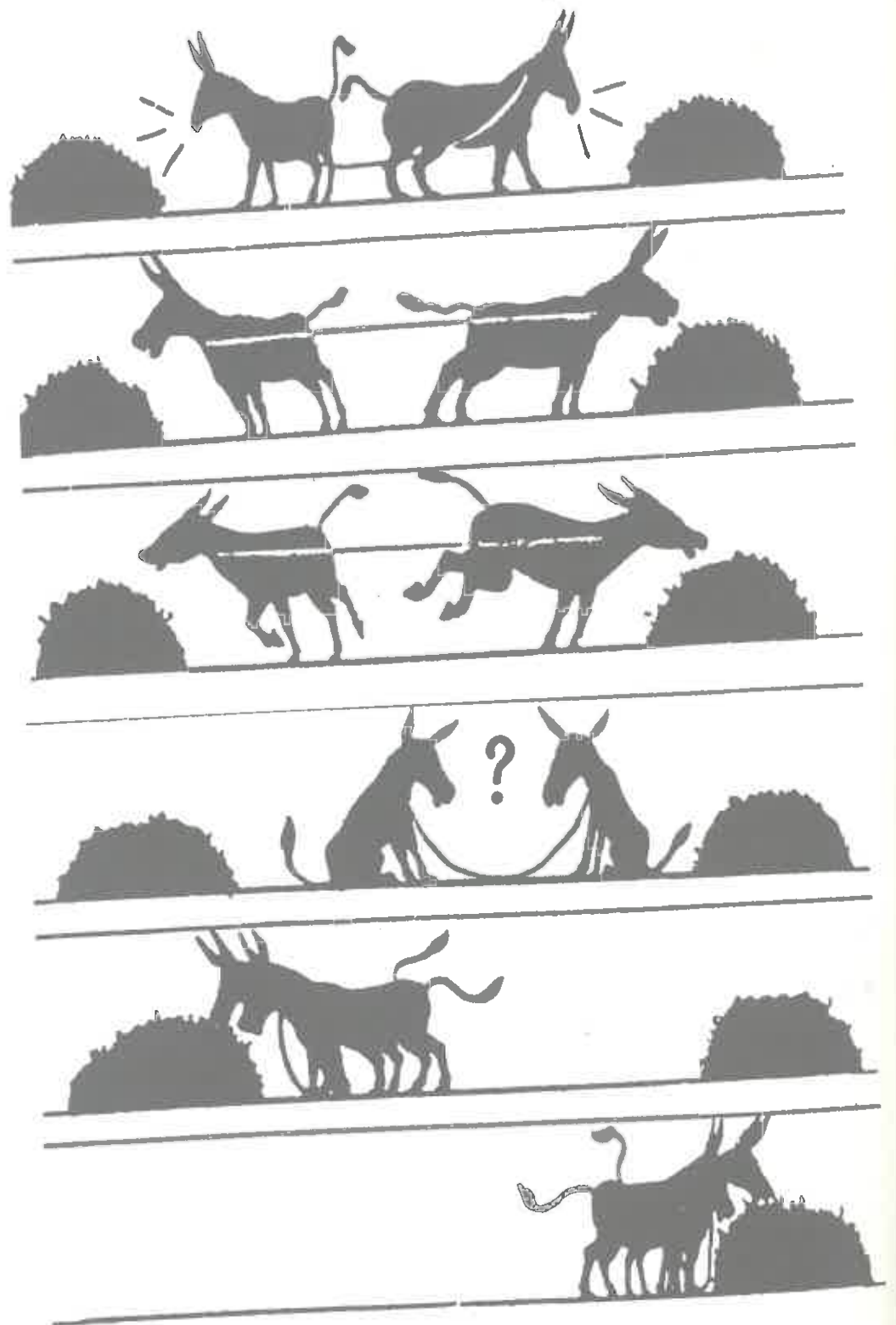
6. DESARROLLO

Cada cual que mire las viñetas. ¿Qué te sugieren? Ponlo por escrito. Una vez hecho esto, reunirse en pequeños grupos para comentar lo escrito y tratar de sacar alguna conclusión en común.

7. EVALUACIÓN

Puede girar en torno al tema de competitividad-cooperación y en las posibles soluciones creativas y cooperativas que hay para resolver conflictos.

8. NOTAS





Juegos de RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

?'

El restaurante del mundo

6.26

1. DEFINICIÓN

Se trata de realizar una comida (cena, merienda,...) un poco injusta.

2. OBJETIVOS

Vivenciar, en pequeña medida, el injusto orden económico internacional a través del tema alimenticio. Favorecer la capacidad de análisis y estudio de este conflicto. Estimular la empatía con el hemisferio sur y el cuarto mundo. Buscar formas de actuar y comprometernos en la solución.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 10 años.

4. MATERIAL

Tarjetas y todo lo necesario para organizar una comida (cena, merienda o aperitivo).

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Se preparan tarjetas de cuatro colores, en diferentes cantidades. De dos colores el doble que de los otros dos. Se preparan cuatro mesas, cada una de uno de los colores de las tarjetas. Una mesa, de uno de los colores poco numeroso, se prepara como habitualmente están en nuestro país: dos platos, cubiertos, vasos, servilletas, algún detalle (flores, cenicero, cassette con música,...), aperitivos, pan y refrescos. La otra mesa poca numerosa se dispone con dos platos de plástico, cubiertos de plástico, vasos de plástico, servilletas, pan, refrescos y sin detalles. Ambas mesas con manteles y tantas sillas como comensales. Una de las mesas muy numerosa se dispone con unos pocos platos y cubiertos de plástico sin colocar; más sillas que comensales (en África sobra espacio), muchos vasos y jarras de agua. La última de las mesas se dispone con menos sillas que comensales (en Asia la densidad de la población es muy alta, deberán permanecer de pie), unos pocos platos, vasos y cubiertos de plástico, y una fuente de agua tibia en el centro.

Se explica a las personas participantes que al entrar a la sala recibirán una tarjeta. Tendrán que situarse en la mesa que tenga el mismo color que la tarjeta recibida.

6. DESARROLLO

Una vez que se ha situado todo el mundo, se comienzan a repartir los alimentos, siempre de forma desigual. Si se trata de una comida o cena, a las dos mesas poco numerosas los dos platos habituales, mientras que a las otras dos se les servirá arroz blanco. Si se trata de un aperitivo se puede servir en las dos primeras mesas pinchos de tortilla, queso y embutidos; mientras que en las otras dos se puede repartir unas bolsas de pipas y maíz tostado.

Si no ha habido todavía mucho jaleo podéis pasar a los postres y después de pasearlas por la sala, llevar a las dos primeras mesas bandejas con algún "manjar": helados, caramelos, dulces,...

Si sobra comida de alguna mesa se puede poner el cubo de la basura en el centro de la sala y vaciar los platos delante de todo el mundo.

Conviene que haya varios/as animadores/as y parar el juego en cualquier momento que se piense puede irse de las manos. Esto no quiere decir que se impida que surja el conflicto. Es importante que haya al menos un/a observador/a en cada mesa y alguno/a general.

7. EVALUACIÓN

Antes de evaluar, según como hayan ido las cosas, puede ser importante hacer algún ejercicio de relajación.

Sería bueno comenzar la evaluación planteando una rueda en la que quienes quieran expresen cómo se han sentido, sin entrar en debates. A continuación los/as observadores/as narran brevemente y sin valoraciones qué ha ocurrido en cada grupo y en general. ¿Os recuerda todo esto a algo? ¿Tiene algún parecido con la realidad? ¿Podéis imaginar cómo se sienten las personas que viven esta situación cotidianamente?

Podría ser bueno antes de continuar la evaluación, proyectar algún vídeo o audiovisual de las secuelas del hambre o del injusto orden económico internacional (Intermón, IEPALA, la Campaña Contra el Hambre y otras ONG tienen algunos muy buenos).

Podemos continuar planteándonos: ¿Por qué ocurren estos hechos? ¿Cuál es nuestro papel? ¿Qué soluciones se nos ocurren? ¿Cómo podemos intervenir?

8. NOTAS

Es una forma de iniciar, desde un enfoque psocioafectivo (vivir en la propia piel), el estudio de las causas del hambre, el subdesarrollo, el orden económico internacional, las ONG,...

Podéis encontrar información sobre experiencias de realización de esta dinámica en las revistas *Cuadernos de Pedagogía* n° 132 (diciembre 1985) y *Oveja Negra*, Apartado 61034, Madrid.

9. FUENTE

Haaken Wall, Organismo Sueco de Desarrollo Internacional (SIDA).

Juegos de
DISTENSIÓN



JUEGOS DE DISTENSIÓN

Si bien la dimensión de la "distensión" como creación de un nuevo espacio de la realidad es común a la esencia del juego, hemos pretendido recoger bajo este epígrafe los juegos que fundamentalmente sirven para liberar energía, hacer reír, estimular el movimiento, etc., en el grupo.

El movimiento y la risa actúan en estos juegos como mecanismos de distensión psicológica y física en todas sus interrelaciones.

Los juegos de distensión son útiles para cualquier ocasión, aunque pueden ser utilizados con diferente finalidad: "calentar" al grupo, para tomar contacto entre los/as participantes, romper una situación de monotonía o tensión, en el paso de una actividad a otra, o como punto final de un trabajo en común.

Intentan eliminar también los aspectos de la competitividad de los juegos en que la diversión se hace a costa de una persona, para centrarse en situaciones en las que todos/as participan, o bien hay un cambio continuo de papeles que propicia la "expansión" del grupo.

La mayor parte de las veces la evaluación no es necesaria, salvo para poder constatar los efectos de la distensión en el grupo, o valorar las diferencias respecto a otro tipo de juegos.

Juegos de DISTENSIÓN		
	15'	El inquilino
		7,19

1. DEFINICIÓN

Se trata de que una persona que está sola consiga entrar a formar parte de apartamentos formados por tríos.

2. OBJETIVOS

Pasar un rato divertido, con un ejercicio de movimiento.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

6. DESARROLLO

Todos/as se colocan por 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/la inquilino/a y las que están a sus lados serán la pared izquierda y derecha respectivamente.

La persona que queda sin apartamento (si el grupo es múltiplo de 3, el/la animador/a, y si hay dos sin apartamento, jugarán como una sola), 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/as los que tienen que cambiar y formarse nuevos apartamentos. Continúa el juego las personas sin sitio.

	Juegos de DISTENSIÓN	
	15'	Ja-ja-ja

7,20

1. DEFINICIÓN

Consiste en provocar una cadena de carcajadas.

2. OBJETIVOS

Hacer reír. Distender al grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 4-5 años.

6. DESARROLLO

Una persona se tumba sobre el suelo. La siguiente coloca su cabeza sobre el estómago de la primera, y así las demás. Una vez colocadas todas, la primera dice: "¡JA!"; la segunda dice "¡JA, JA!"; la tercera "¡JA, JA, JA!"; y así sucesivamente, aumentando el número de "¡JAS!". Al llegar al final se puede comenzar en orden inverso, de forma que la última persona comienza diciendo tantos "¡JAS!" como jugadores/as haya, hasta llegar a la primera, que sólo dirá uno.

9. FUENTE

S. Judson.





Juegos de DISTENSIÓN

15'

Los animales

7.21

1. DEFINICIÓN

Se trata de salir del círculo e imitarle el animal que está representado a la persona que te toque.

2. OBJETIVOS

Pasar un rato divertido con un ejercicio de movimiento.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 7 años.

4. MATERIAL

Una silla menos que participantes. Pueden servir cojines o cualquier otro objeto que marque las posiciones del círculo.

6. DESARROLLO

Todos/as se sientan en círculo. El/la animador/a se queda en el centro. Comienza a imitar el movimiento y el sonido de un animal, acercándose y tocando a personas del círculo. Éstos/as tienen que salir al centro e imitar el mismo animal, hasta que quien inició el juego ocupe un sitio, momento en que todos/as tendrán que sentarse. Continúa el juego quien se haya quedado sin sitio.



	Juegos de DISTENSIÓN	
	15'	Azote

7,22

1. DEFINICIÓN

Se trata de intentar tocar con el periódico a otra persona en las piernas antes de que se siente.

2. OBJETIVOS

Pasar un rato agradable. Hacer un ejercicio de movimiento.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Un periódico enrollado.

6. DESARROLLO

El grupo se sienta en círculo. Se pone el periódico sobre una silla situada en el centro del círculo. Quien comienza el juego (A) coge el periódico y toca con el periódico a otra persona (B) en las piernas. Rápidamente devuelve el periódico a la silla central y se sienta en su propia silla. La persona tocada (B) intenta coger el periódico y darle un azote a (A) en las piernas antes de que se siente. Si lo consigue (A) se queda en el centro. En caso contrario, (B) continúa el juego dando un azote a otra persona. Siempre hay que dejar bien colocado el periódico sobre la silla. En caso de que se caiga habrá que volver y colocarlo bien.

9. FUENTE

Tradicional.



Juegos de DISTENSIÓN

10'

¿Me quieres dulzura?

7,23

1. DEFINICIÓN

Se trata de hacer reír al compañero/a.

2. OBJETIVOS

Facilitar la distensión. Favorecer la imaginación y la concentración.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

No vale hacer cosquillas.

6. DESARROLLO

Sentados/as en círculo, la persona que comienza el juego le dice a la de su derecha: "¿Me quieres dulzura?". Esta persona responde: "Sí, te quiero, pero ahora no puedo reírme". A continuación, la primera persona intenta hacer reír a la segunda. Se continúa de la misma forma alrededor del círculo hasta que la primera persona es preguntada.

8. NOTAS

Se puede hacer por parejas, dando un tiempo a cada miembro de la pareja.

9. FUENTE

G. Brown y otros/as.

	Juegos de DISTENSIÓN	
	10'	Cata-pum... chin-chin

7.24

1. DEFINICIÓN

Se trata de ir transmitiendo gestos y movimientos al ritmo de la música.

2. OBJETIVOS

Pasar un rato divertido. Favorecer la coordinación de movimientos.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 10 años.

6. DESARROLLO

Una persona comienza haciendo un gesto (por ejemplo, dar palmadas, chascar los dedos, darse golpes en la cabeza,...) mientras dice: "cata-pum, cata-pum, cata-pum, chin-chin". Cada vez que diga la frase entera, cambia de gesto. El/la siguiente por su derecha, sin perder el ritmo va imitando los gestos del anterior, de forma que cuando la primera persona está haciendo su segundo gesto, él está haciendo el primero. De la misma manera, los/as demás se van incorporando por la derecha siempre imitando justo el gesto anterior que le ha pasado la persona de su izquierda. Así, hasta completar el círculo, Podemos repetirlo, cambiando el origen.





Juegos de DISTENSIÓN

10'

Manos cruzadas

7,25

1. DEFINICIÓN

Se trata de pasar un mensaje sobre una mesa dando golpes con las manos.

2. OBJETIVOS

Pasar un rato agradable y distendido. Favorecer la concentración.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Mesa y sillas para todos/as los/as participantes.

6. DESARROLLO

Todos/as se sientan en círculo alrededor de una mesa, con las palmas de las manos posadas sobre la mesa. Todos/as pasan su mano derecha por encima de la izquierda del compañero/a que tienen a su derecha, de forma que queden todas las manos cruzadas. Una persona comienza dando un golpe con la mano sobre la mesa: ése es el mensaje, y todos/as van pasando por la derecha el mensaje, por orden riguroso, dando un golpe con la palma de la mano sobre la mesa. Si alguien da dos golpes, se cambia la dirección del mensaje. Es difícil no adelantarse por el efecto óptico de las manos cruzadas. ¿Cuánto tiempo conseguiremos mantener el mensaje sin equivocarnos?

9. FUENTE

Tradicional.

Juegos de DISTENSIÓN		
	10'	Mensaje amplificado 7.26

1. DEFINICIÓN

Se trata de pasar un mensaje al oído.

2. OBJETIVOS

Pasar un rato divertido.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

6. DESARROLLO

Colocados/as todos/as en círculo el/la animador/a indica que el juego consiste en pasar un mensaje al compañero/a de al lado sin que los/as demás lo oigan, pero debiendo aumentar-amplificar el mensaje, sea lo que sea. El/la animador/a comienza el juego dando un pequeño mordisco, sin ser visto/a, en la oreja de su compañero/a de la derecha, para que éste continúe el juego, hasta llegar al final del círculo.

9. FUENTE

Tradicional.



Juegos de DISTENSIÓN

25'

Titulares divertidos

7.27

1. DEFINICIÓN

Se trata de crear titulares divertidos a través de los recortes de prensa.

2. OBJETIVOS

Provocar la diversión. Favorecer el contacto con la prensa. Fomentar la colaboración. Desarrollar la creatividad.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 11-12 años.

4. MATERIAL

Periódicos, tijeras y pegamento.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Se divide el grupo en subgrupos de 4-8 personas que se corresponderán con las diferentes secciones de que consta el periódico (internacional, deportes,...).



6. DESARROLLO

Cada subgrupo tiene la misión de hacer titulares divertidos, de al menos cuatro palabras, que se relacionen con su sección. A cada sección se le reparten unas cuantas páginas de un periódico. A base de tijeras y pegamento, cambiando palabras recortadas de titulares o anuncios, tienen que crear titulares divertidos. El tiempo máximo será de 20 minutos. Sólo se pueden mezclar palabras, no letras sueltas. Los tipos de letra pueden ser diferentes.

A continuación todos los titulares se presentan juntos para formar un periódico. El/la animador/a (editor) lee todos en voz alta.

9. FUENTE

J. Deacove.

Juegos de DISTENSIÓN		
	15'	Esta fiesta 7,28

1. DEFINICIÓN

Consiste en realizar por la zona de juego todo aquello que indica la canción.

2. OBJETIVOS

Crear un ambiente de distensión con un ejercicio de movimiento.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 5 años.

6. DESARROLLO

Alguien del grupo hace de facilitador/a cantando la canción siguiente (con música de Far West: *Little Grown Jung*):

**“Todo el mundo en esta fiesta se tiene que divertir
todo aquello que yo haga lo tienes que repetir.**

A..., a... todo el mundo a...

a..., a... todo el mundo a...”

En lugar de los puntos suspensivos se indican las distintas acciones a realizar: bailar, dar palmadas, abrazar, saltar, besar,... Según se va entonando la canción con las distintas acciones, los/as participantes las van ejecutando por la zona de juego.

	Juegos de DISTENSIÓN	
	20'	Bugui-bugui

7.29

1. DEFINICIÓN

Consiste en hacer todo aquello que va indicando la canción.

2. OBJETIVOS

Crear un ambiente distendido. Favorecer la comunicación y la coordinación.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 5 años.

6. DESARROLLO

El/la facilitador/a explica el juego. En círculo mirando todas hacia la derecha comienzan a entonar y bailar la canción:

“Hey, bugui-bugui, hey (avanzan y suben los brazos en el segundo hey)

hey, bugui-bugui, hey (igual, hacia la izquierda)

con el dedo adentro, con el dedo afuera (el dedo apunta adentro y afuera)

con el dedo adentro, lo hacemos girar

bailando el bugui-bugui, media vuelta ya (dando 1 vuelta todo el cuerpo)

y ahora damos palmadas, hey”.

Continúa el baile sustituyendo el dedo por otras partes del cuerpo: codo, hombro, cabeza, lengua, culo,...

8. NOTAS

Hay muchos juegos musicales de este tipo: que lo baile, son son son,...

9. FUENTE

Tradicional.



Juegos de DISTENSIÓN

15'

Baile de sombras

7,30

1. DEFINICIÓN

Se trata de bailar por parejas con la sombra del compañero/a.

2. OBJETIVOS

Favorecer un ambiente de distensión y diversión. Estimular la imaginación.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años, distribuidos por parejas.

5. MATERIAL

Equipo de música. Focos para hacer sombras.



6. DESARROLLO

Cada pareja, al son de la música, bailará de la forma que decidan, pudiendo estar sus sombras unidas, superpuestas, separadas,... A una señal del animador/a se cambian las parejas.

9. FUENTE

Masheded.



Juegos de DISTENSIÓN

10'

Despertar en la jungla

7,31

1. DEFINICIÓN

Se trata de imitar el sonido de un animal, aumentando progresivamente la intensidad.

2. OBJETIVOS

Liberar tensión. Descargar energía.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6 años.

6. DESARROLLO

Cada jugador/a elige un animal de la jungla. El/la animador/a invita a los/as jugadoras/es a imaginar que es de noche y que todos los animales están dormidos. Con las primeras luces del día comienzan a despertar, moviéndose, estirándose y desperezándose. Al mismo tiempo, van saludándose haciendo el ruido del animal elegido, al principio muy bajo y luego cada vez más fuerte, a medida que el día avanza. La mayor intensidad indica el punto del día de más actividad (cuanto más escándalo mejor). Posteriormente, los sonidos irán perdiendo fuerza hasta el silencio, que representará el ocaso del día.

9. FUENTE

PEP-Talk.

Juegos de DISTENSIÓN		
	10'	Disparates
		7,32

1. DEFINICIÓN

Consiste en hacer preguntas de compañero/a a compañero/a, sin que los/as demás las escuchen, para después unir preguntas y respuestas alternativamente.

2. OBJETIVOS

Crear un ambiente distendido. Desarrollar la imaginación.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Es muy importante que no se escuchen las preguntas ni las respuestas.

6. DESARROLLO

Sentados en círculo, quien inicia el juego hace una pregunta cualquiera a quien está a su izquierda, éste/a responde y a continuación hace su pregunta a quien está a su izquierda, que también le contesta. El juego continúa con la misma dinámica, hasta completar el círculo. A continuación comienzan a confeccionarse los disparates; para ello, cada persona dice la pregunta que le hizo el/la de su derecha y la respuesta que le dio el/la de su izquierda, hasta completar el círculo.

9. FUENTE

Tradicional.

	Juegos de DISTENSIÓN	
	15'	Tragapeces 7,33

1. DEFINICIÓN

Consiste en evitar ser comido por el "tragapeces".

2. OBJETIVOS

Crear un ambiente distendido con un ejercicio de mucho movimiento.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 4 años.

6. DESARROLLO

Cuando el/la que dirige el juego (Tragapeces) grita: "**barco**", todos/as los/as jugadores/as corren hacia la pared que señala. Al grito de "**costa**", cambian rápidamente de dirección y corren hacia la pared opuesta. A la señal de "**tragapeces**", los/as jugadoras/es se tiran al suelo boca abajo y enlazan sus brazos, piernas o cuerpos con uno/a o más amigos/as. El/la "tragapeces" se mueve por la habitación con los brazos extendidos hacia adelante, como si tuviera una enorme boca, intentando comer algún pez. Los/as jugadores/as están seguros mientras todos/as estén enlazados físicamente. Si alguien es tocado en esta fase o se equivoca ante alguno de los gritos anteriores pasa a ser el nuevo "tragapeces", continuando con los gritos.

Una vez que el/la "tragapeces" ve que todos están unidos a algún otro/a, da la señal de "**piraña**". En ese momento todos/as los/as jugadores/as se convierten en pirañas y salen detrás del "tragapeces", el/la primero/a que lo toca es el/la nuevo/a "tragapeces".

8. NOTAS

Es un juego muy divertido para los/as más pequeños/as. Se pueden inventar otros gritos, por ejemplo: "**estrella de mar**", sentados en círculo con los pies juntos y moviéndose hacia derecha e izquierda; "**sardinas**", cada uno/a corre a un punto central para colocarse lo más apretados posible, como en una lata de sardinas; "**cangrejos**", se unen por parejas, culo con culo, inclinándose hacia adelante, juntando las manos por debajo de las piernas y andando de lado; "**pulpo**"; "**ballena**", etc. Desarrolla tu imaginación.

9. FUENTE

Sobre una idea de T. Orlick.

	Juegos de DISTENSIÓN	
	10'	Director/a de orquesta

7,34

1. DEFINICIÓN

Una persona intenta averiguar quién es el/la director/a de la orquesta.

2. OBJETIVOS

Crear un ambiente de distensión. Facilitar el sentido del ritmo. Estimular la concentración.

3. PARTICIPANTES

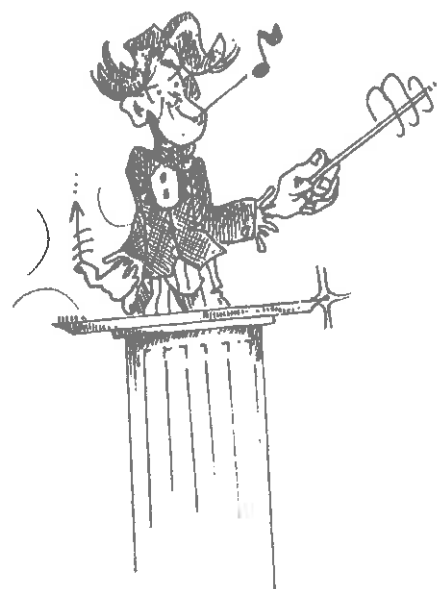
Grupo, clase,... a partir de 6 años.

5 CONSIGNAS DE PARTIDA

Una persona sale de la habitación. Mientras los/as componentes del grupo, en círculo, eligen a un/a director/a de orquesta. Éste será el que dirija los movimientos y ritmos, y los demás le imitarán.

6. DESARROLLO

Se llama a la persona que salió que se coloca en el centro del círculo. Tanto el/la director/a como los/as demás jugadores/as deben hacer sus movimientos con el mayor disimulo para que aquel/la no sea descubier-to/a, o para que se retrase el mayor tiempo posible. El/la director/a irá cambiando los movimientos y el que está en el centro intentará descubrirlo. Si lo consigue, o se cansa el/la director/a, ésta saldrá de la habitación para proseguir el juego con un/a nuevo/a director/a.



9. FUENTE

Tradicional.



Juegos de DISTENSIÓN

15'

El zorro y la liebre

7,35

1. DEFINICIÓN

Se trata de intentar atrapar a la "liebre".

2. OBJETIVOS

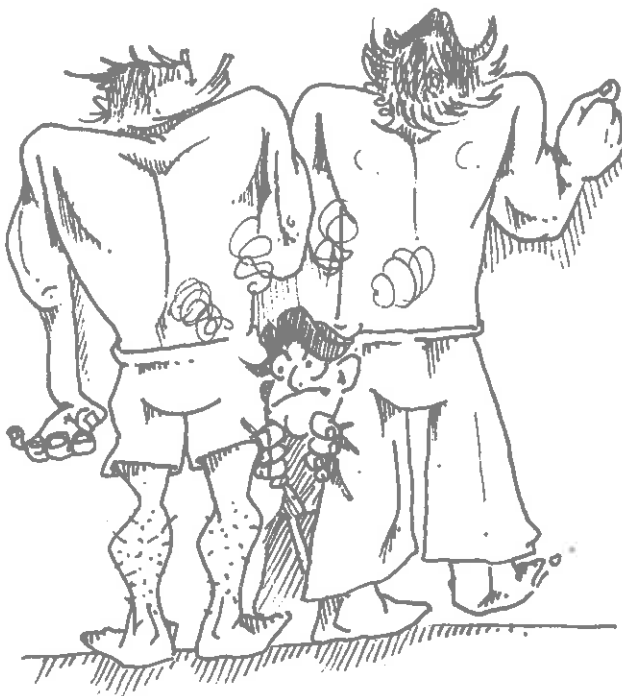
Pasar un rato divertido con un ejercicio de mucho movimiento. Descargar energía.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Las "liebres" pueden girar en la dirección que quieran, así como cambiar en cualquier momento. El zorro, una vez decidida la dirección en la que empieza a girar, ya siempre tendrá que hacerlo en la misma.



6. DESARROLLO

Todo el grupo se pone en fila de lado, hombros derechos con hombros derechos, e izquierdos con izquierdos, de forma que si uno/a está mirando en una dirección el/la siguiente lo esté en la contraria, y así sucesivamente. Por tanto, la mitad del grupo quedará mirando en una dirección y la otra mitad (intercalada en medio de la otra) en la contraria.

Una persona hace de "liebre" y otra de "zorro". La liebre sale corriendo dando vueltas alrededor de la fila. El zorro sale detrás intentando cogerla. En caso de conseguirlo se cambian los papeles. En cualquier momento el zorro puede ponerse detrás de cualquier persona y darle un pequeño empujón hacia adelante. Pasa a ocupar su sitio y la persona que sale es el nuevo zorro, que podrá salir en cualquiera de las dos direcciones.

9. FUENTE

Andrew Fluegelman.



Juegos de DISTENSIÓN

15'

Pesca submarina

7,36

1. DEFINICIÓN

Se trata de conseguir "pescar" el mayor número de peces sin ahogarse.

2. OBJETIVOS

Pasar un rato divertido.

3. PARTICIPANTES

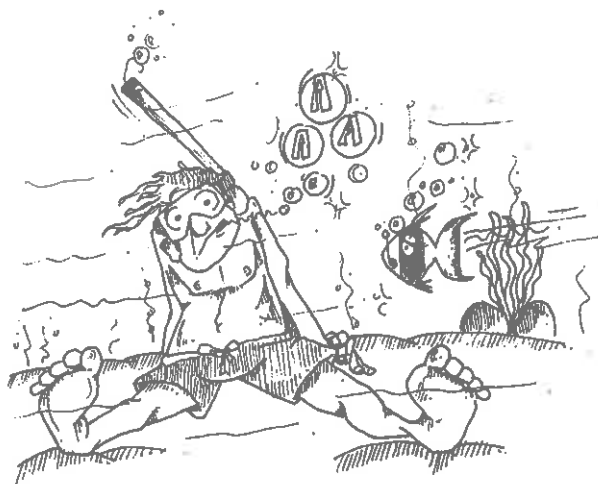
Grupo, clase,... a partir de 8 años.

5. CONSIGNAS DE PARTIDA

Dividir la habitación en dos mitades iguales trazando una línea en el suelo. Una mitad es la playa y la otra el mar.

6. DESARROLLO

Se divide el grupo en dos mitades, de forma que una será la de los/as submarinistas y la otra la de los peces. Los/as submarinistas pueden enviar hasta tres jugadores cada vez al mar. Estos/as submarinistas pueden ir tocando gente mientras que tengan aire, es decir, mientras mantengan el sonido "Aaaaaaa..." sin parar. Los "peces" tocados están pescados y pasarán al campo de la playa, si el/la submarinista consigue volver a ésta, antes de perder el aire. Si por el contrario, no



lo consigue, se ahoga y pasa a ser un "pez". Los "peces" que vayan siendo tocados pueden seguir al submarinista e intentar por medios legítimos inmovilizarle hasta que pierda el aire. El objetivo es que todos/as acaben en el mismo campo.

9. FUENTE

Andrew Fluegelman.

Juegos con
PARACAÍDAS



JUEGOS CON PARACAÍDAS

En este apartado recogemos distintos juegos cooperativos, sobre todo de presentación, cooperación y distensión, que se pueden realizar con un paracaídas.

El paracaídas siempre es algo que asombra a pequeños y mayores y que da "mucho juego". Es una buena forma de empezar sesiones de juegos cooperativos en la calle, ya que será difícil que no llame la atención y reúna en poco tiempo a gran cantidad de gente alrededor.

Podéis conseguir vuestro paracaídas reciclando alguno viejo que consigáis en un rastro. O intentar hacéroslo con trozos de tela de seda, pero siempre es más difícil. Hay también algunas empresas de juguetes que los venden, pero muy caros.



Juegos con PARACAÍDAS

10'

Olas

8.01

1. DEFINICIÓN

Se trata de hacer olas de distinta intensidad con el paracaídas.

2. OBJETIVOS

Familiarizarse con el paracaídas. Coordinar movimientos.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 4 años.

4. MATERIAL

Un paracaídas.

6. DESARROLLO

Los/as jugadoras/es agarran el paracaídas a la altura de la cintura y suavemente comienzan a moverlo haciendo olas. Primero, la mar está en calma, pequeñas olas; luego, la mar se agita, y llega el temporal; vuelve la calma. Mientras unos/as suben, otros/as bajan y viceversa, hasta conseguir que el vaivén de las olas sea uniforme en todo el círculo.

9. FUENTE

Sobre una idea de T. Orlick.

	Juegos con PARACAÍDAS	
	15'	Paraguas

8,02

1. DEFINICIÓN

Consiste en hinchar de aire el paracaídas semejando un enorme paraguas.

2. OBJETIVOS

Aprender un movimiento básico para los juegos de paracaídas. Coordinar movimientos. Desarrollar la cooperación.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 5 años.

4. MATERIAL

Un paracaídas.

6. DESARROLLO

Los/as jugadores/as agarran el paracaídas y lo bajan hasta el suelo, cuentan hasta tres y levantan los brazos lo más alto que puedan. El aire queda atrapado formándose un enorme paraguas que se irá desinflando poco a poco. Podemos repetirlo algunas veces. Si al levantar los brazos damos algún paso adelante todos/as a la vez, conseguiremos que suba más arriba. Al bajar volvemos hacia atrás.

8. NOTAS

Es una buena forma para convocar y animar a participar a chicos/as en cualquier lugar (patio, plaza pública, playa,...) a una sesión de juegos cooperativos. El espectáculo es tan bello y sorprendente (sobre todo si el paracaídas es de colores) que en seguida se reunirá alrededor gran cantidad de gente.

9. FUENTE

T. Orlick.



Juegos con PARACAÍDAS

20'

Juego de nombres

8.03

1. DEFINICIÓN

Se trata de presentarse desde el círculo central del paracaídas, al compás de una versión de la canción popular francesa *Frere Jacques*.

2. OBJETIVOS

Aprender los nombres. Estimular el oído y el ritmo musical. Favorecer la autoafirmación y pérdida del sentido del ridículo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6 años.

4. MATERIAL

Un paracaídas.

6. DESARROLLO

Los/as jugadores/as sostienen el paracaídas a media altura (pueden hacer olas) y comienzan a cantar la siguiente versión de la música de *Frere Jacques*:

¿Dónde está...? (nombre de un/a jugador/a) (bis)

La persona nombrada sale de su sitio para ir al círculo central por debajo del paracaídas. Cuando acaba el segundo verso sale por el agujero, y contesta la siguiente estrofa siguiendo con la misma música y a ser posible el mismo tono:

Aquí estoy (bis), **gusto en saludarles** (bis), **ya me voy** (bis)

Vuelve al sitio y el grupo continúa con la canción hasta nombrar a todos/as.

8. NOTAS

Bueno para los/as más pequeños/as. Muy lento para grupos grandes.

	Juegos con PARACAÍDAS	
	10'	Igloo

1. DEFINICIÓN

Se trata de "construir" un igloo con el paracaídas.

2. OBJETIVOS

Coordinar movimientos. Crear ambiente afectivo y de diversión.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 5 años.

4. MATERIAL

Un paracaídas.

6. DESARROLLO

Los/as jugadores/as agarran el paracaídas y lo bajan hasta el suelo, cuentan hasta tres y levantan los brazos lo más alto que puedan dando un paso adelante. Al bajar, se lo pasan por la espalda sentándose en el suelo con el borde del paracaídas debajo del culo. Habremos formado un igloo. Una vez dentro, podemos intentar ponernos de acuerdo echando la espalda hacia atrás y hacia adelante, por grupos según los puntos cardinales, y así formar un balancín.

8. NOTAS

Este juego es muy bonito haciéndolo por la noche con linternas.

9. FUENTE

A partir de una idea de T. Orlick.



Juegos con PARACAÍDAS

15'

Intercambios

8,05

1. DEFINICIÓN

Se trata de inflar el paracaídas y de que los/as jugadores/as cambien de posición por debajo de éste, antes de que vuelva a caer.

2. OBJETIVOS

Crear un ambiente de diversión. Desarrollar la cooperación. Favorecer la cohesión.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 5 años.

4. MATERIAL

Un paracaídas.

6. DESARROLLO

Los/as jugadores/as sostienen el paracaídas sobre el suelo. El/la animador/a cuenta hasta tres y todos/as inflan el paracaídas a la vez que éste/a lanza una consigna: "Los/as que tienen reloj", "los/as que tienen ojos azules"... Todas las personas que tienen la característica que se grita han de cambiar de posición lo más lejos que puedan, por debajo del paracaídas, antes que éste caiga de nuevo,



mientras es sujetado por los que no tengan la característica. Después de que el/la animador/a lanza algunas consignas, invita a las/os participantes a que ellos cuenten hasta tres y griten la consigna que deseen.

Si se producen contactos violentos debajo del paracaídas se puede introducir la regla de "intercambios sin poder chocar".

9. FUENTE

A partir de una idea de T. Orlick.



Juegos con PARACAÍDAS		
15'	Pelota rodante	8,06

1. DEFINICIÓN

Consiste en hacer rodar una pelota por el borde del paracaídas.

2. OBJETIVOS

Desarrollar las habilidades de coordinación manual. Fomentar la idea de equipo.

3. PARTICIPANTES

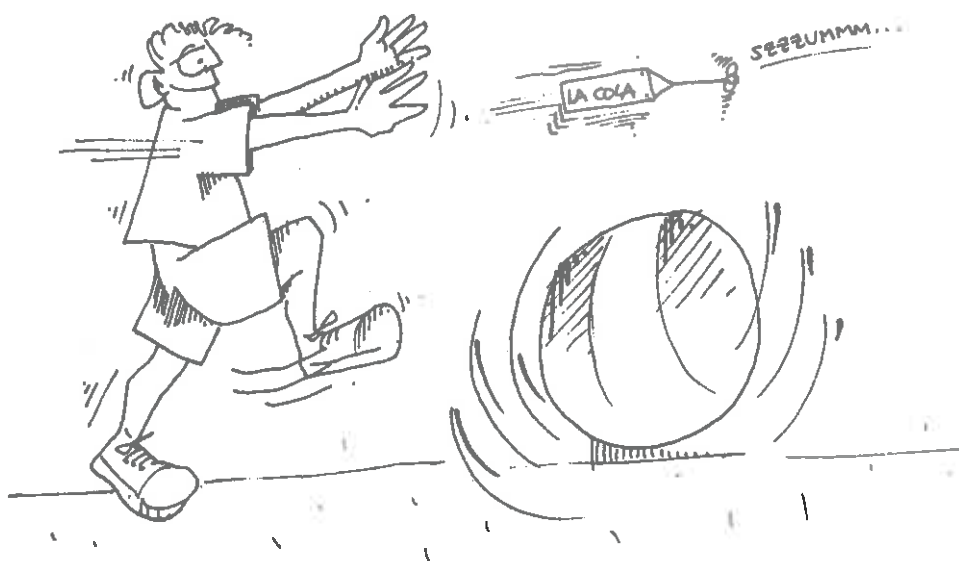
Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Un paracaídas y una pelota de playa.

6. DESARROLLO


Los/as jugadores/as sujetan el paracaídas a la altura de la cintura. El/la animador/a lanza una pelota de playa encima. El objetivo del juego es lograr hacer rodar la pelota por el borde del paracaídas, primero en una dirección y luego en la otra.



Los/as de un lado tendrán que levantar el paracaídas mientras los/as de enfrente habrán de bajarlo. Un grupo bien sincronizado puede conseguir perfectamente que la pelota ruede.

9. FUENTE

T. Orlick.

	Juegos con PARACAÍDAS	
	10'	Cangrejo gigante

1. DEFINICIÓN

Se trata de que un/a jugador/a (cangrejo) introduzca a todas las demás personas participantes debajo del paracaídas.

2. OBJETIVOS

Favorecer un ambiente de distensión y diversión. Favorecer la idea de grupo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 5 años.

4. MATERIAL


Un paracaídas.

6. DESARROLLO

Los/as jugadores/as sujetan el paracaídas a la altura de la cintura, mientras que un "cangrejo gigante" se mete debajo. El cangrejo va pellizcando la pierna de los/as que están alrededor. Cuando alguien es pellizcado grita "Cangrejo". A continuación se mete debajo, uniéndose a éste. El juego continúa hasta que todos/as se han convertido en un cangrejo, cuya concha es el paracaídas. A continuación, el cangrejo gigante, con todas las personas participantes agarradas al borde del paracaídas por dentro, inicia sus lentos movimientos.

9. FUENTE

T. Orlick.

	Juegos con PARACAÍDAS	
	15'	Rosca gigante

8,08

1. DEFINICIÓN

Se trata de inflar y bajar el paracaídas haciendo pasar por el agujero central el cuerpo de una persona inmóvil situada en el centro.

2. OBJETIVOS

Desarrollar la cooperación. Fomentar la diversión. Favorecer la coordinación.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL


Un paracaídas.

6. DESARROLLO

Se infla el paracaídas y el/la animador/a dice el nombre de alguna persona que va al centro, con los brazos pegados al cuerpo. Hay que intentar bajar el paracaídas de forma que el cuerpo de la persona asome por el agujero central. Se vuelve a subir el paracaídas y la persona que estaba en el centro vuelve a su sitio gritando el nombre de otra que ocupa el centro. Así hasta pasar todo el mundo.

9. FUENTE

Según una idea de T. Orlick.

	Juegos con PARACAÍDAS	
	10'	Queso, pan y tomate

1. DEFINICIÓN

Consiste en correr por grupos alrededor del paracaídas para abrazarse debajo del mismo antes de volver a la posición original.

2. OBJETIVOS

Estimular la sensación de equipo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6 años.

4. MATERIAL

Un paracaídas.

6. DESARROLLO

Los/as jugadores/as se dividen en tres grupos que se llaman "queso", "pan" y "tomate", y se distribuyen en torno al paracaídas, agarrándolo a la altura de la cintura. Cuando se dice el nombre del grupo, todas las personas participantes de éste corren alrededor del paracaídas. El/la animador/a debe especificar en qué dirección hay que correr. Cuando se acercan a la posición en la que estaban, el resto del grupo infla el paracaídas. Quienes corrían, se meten debajo del paracaídas hasta el centro, donde se dan un fuerte abrazo gritando el nombre del grupo, antes de volver a su posición original, mientras cae el paracaídas. El juego continúa con el resto de los grupos.

9. FUENTE

T. Orlick.

	Juegos con PARACAÍDAS	
	15'	Rueda giratoria

8,10

1. DEFINICIÓN

Se trata de que los/as jugadores/as giren con el paracaídas haciendo distintos movimientos.

2. OBJETIVOS

Favorecer la distensión y el movimiento.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 9 años.

4. MATERIAL

Un paracaídas.

6. DESARROLLO

El paracaídas se mantiene a la altura de la cintura, cogido únicamente con la mano derecha, con el cuerpo de lado, de forma que todos/as estén mirando en la misma dirección, viendo la espalda de la persona que tienen delante. Se trata de andar, bailar, correr o saltar hacia adelante, manteniendo siempre tenso el paracaídas. A una señal, se puede cambiar de dirección, agarrando entonces con la mano izquierda.

Para más movimiento, los/as jugadores/as pueden numerarse del uno al tres. Cuando se diga un número, los nombrados sueltan el paracaídas y corren alrededor en la misma dirección en que se mueve, hasta llegar de nuevo a su posición original.

9. FUENTE

T. Orlick.



Juegos con PARACAÍDAS

15'

Ojo de buey

8.11

1. DEFINICIÓN

Consiste en introducir unas pelotas de tenis por el agujero central del paracaídas.

2. OBJETIVOS

Desarrollar la coordinación óculo-manual. Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6 años.

4. MATERIAL

Un paracaídas, una cesta o cubo y pelotas de tenis o de un tamaño similar (tres veces menos que jugadores/as haya).



6. DESARROLLO

Los/as jugadores/as colocados/as alrededor del paracaídas se numeran del uno al tres y agarran el paracaídas a la altura de la cintura. El/la animador/a grita un número. Si dice el número 1, aquellas personas que tienen este número dejan su sitio en el borde del paracaídas, cogen cada una una pelota de las que hay en el cubo situado a un lado del paracaídas e intentan lanzarla a través del agujero central. Si la pelota no atraviesa el agujero, los/as que están agarrando el paracaídas (los grupos 2 y 3) intentan colarla moviéndole. Cuando la última pelota es encestada por el agujero, los/as jugadores/as gritan “¡Ojo de buey!” e inflan el paracaídas. Todas las personas del grupo 1 corren bajo el paracaídas para recoger las pelotas y ponerlas en el cubo. El/la monitor/a grita otro número hasta que todos hayan tenido su turno.

8. NOTAS

Se puede colocar una cesta o recipiente grande debajo del círculo central.

9. FUENTE

T. Orlick.

	Juegos con PARACAÍDAS	
	10'	Figuras en 10 segundos

1. DEFINICIÓN

Se trata de crear figuras por grupos.

2. OBJETIVOS

Desarrollar la imaginación. Fomentar el trabajo en equipo. Estimular la desinhibición.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 5 años.

4. MATERIAL

Un paracaídas.

6. DESARROLLO

Los/as jugadores/as se numeran del 1 al 4. Se infla el paracaídas y el/la animador/a grita un número. Los/as jugadores/as con ese número corren al centro, mientras el resto del grupo cuenta hasta 10. Durante ese tiempo los/as jugadores/as que están en el centro han de "construir" una estatua. Al acabar de contar, se infla nuevamente el paracaídas para ver la figura que crearon. Se continúa hasta que todos/as hayan realizado su figura.

9. FUENTE

T. Orlick.

	Juegos con PARACAÍDAS	
	10'	Paraguas volador

1. DEFINICIÓN

Consiste en inflar el paracaídas y soltarlo cuando está en el aire.

2. OBJETIVOS

Conseguir una buena coordinación de movimientos. Desarrollar el trabajo en equipo y colaboración.

3. PARTICIPANTES

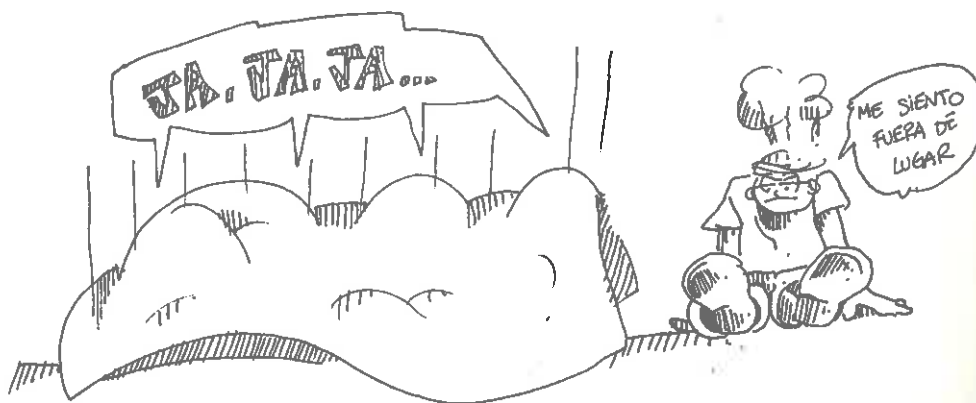
Grupo, clase,... a partir de 8 años.

4. MATERIAL

Un paracaídas.

6. DESARROLLO

Los/as jugadores/as inflan el paracaídas y cuando está en lo más alto han de soltarlo TODOS/AS A LA VEZ, dejando que caiga suavemente sobre ellos/as sentados en el suelo. Si no lo sueltan a la vez, el paracaídas se irá hacia el lugar de los/as últimos/as que lo hayan soltado.



	Juegos con PARACAÍDAS	
	10'	Caras divertidas

8,14

1. DEFINICIÓN

Consiste en poner caras divertidas, en distintas posiciones y colocando el paracaídas alrededor de la cabeza.

2.OBJETIVOS

Provocar la diversión. Desarrollar la imaginación.

3. PARTICIPANTES

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

4. MATERIAL

Un paracaídas.

6. DESARROLLO

Los/as jugadoras/es inflan el paracaídas, dan un paso hacia el centro, meten sus cabezas debajo y enrollan el paracaídas alrededor de la nuca y bajo sus barbillas como un pañuelo en la cabeza. Todas/os comienzan a poner caras divertidas o a compartir sus risas mientras se arrodillan y se tumban. Bajo el paracaídas hay un círculo de cabezas; fuera del paracaídas, un círculo de cuerpos. El paracaídas finalmente se desinflará, pero hay tiempo de sobra para sonreír a tus amigos/as de círculo.

9. FUENTE

T. Orlick.

	Juegos con PARACAÍDAS	
	10'	Cocodrilos

8,15

1. DEFINICIÓN

Se trata de reptar por debajo del paracaídas incorporando gente.

2. OBJETIVOS

Desarrollar la capacidad de reptar. Favorecer la desinhibición.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 4 años.

4. MATERIAL

Un paracaídas.

6. DESARROLLO

Los/as jugadores/as se sientan alrededor del paracaídas con las piernas estiradas quedando los pies debajo de la tela. Comienza alguien haciendo de cocodrilo que reptar por debajo del paracaídas y va agarrando a gente de los pies y tirando de ellos/as al interior del paracaídas, con lo que se convierten en cocodrilos. El juego continúa hasta que todos/as sean cocodrilos.



Juegos con PARACAÍDAS

15'

Pájaros y gusanos

8.16

1. DEFINICIÓN

Consiste en que algunas personas vayan por encima del paracaídas, como si fueran pájaros, intentando atrapar los gusanos que hay por debajo.

2. OBJETIVOS

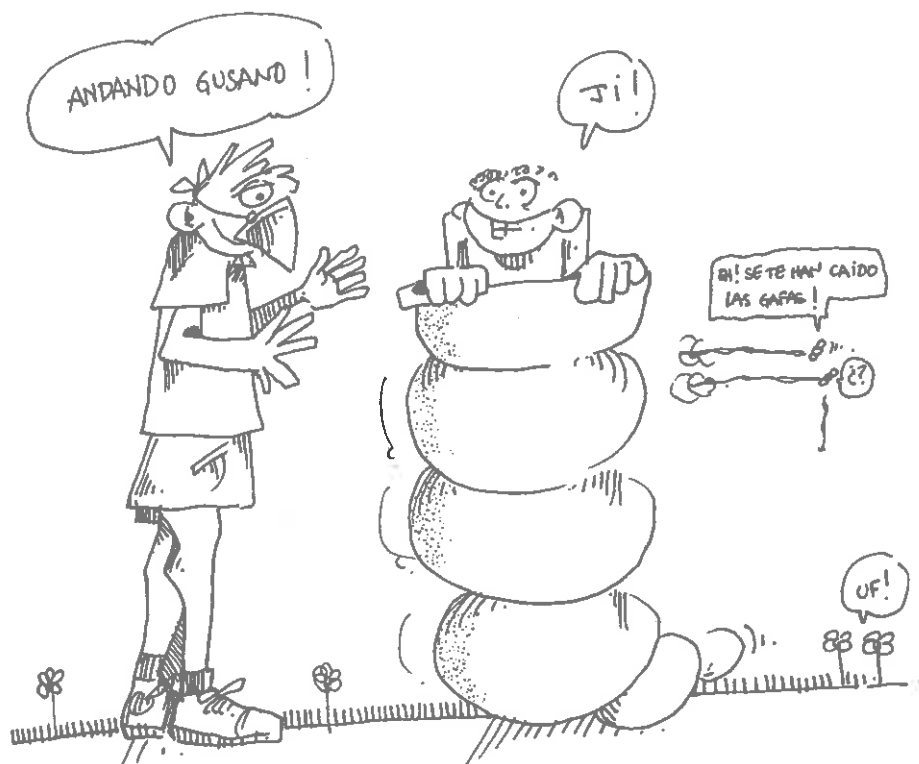
Provocar la diversión. Desarrollar la colaboración.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 10 años.

4. MATERIAL

Un paracaídas.



6. DESARROLLO

El/la animador/a invita a que algunas personas se descalcen y suban encima del paracaídas para ser pájaros. Mientras, otras se mueven por debajo del paracaídas haciendo de gusanos. Los pájaros tienen que cazar a los gusanos, pero para evitarlo, todo el grupo les ayuda haciendo olas con el paracaídas a la altura de la cintura. El juego continúa con otros/as jugadores/as.

8. NOTAS

Con adultos, se corre el peligro de que se rompa el paracaídas si se suben más de uno y el grupo de alrededor tira con fuerza.

9. FUENTE

Pep-Talk.



Juegos con PARACAÍDAS

15'

Montaña

8,17

1. DEFINICIÓN

Se trata de trepar por la montaña que se forma con el paracaídas.

2. OBJETIVOS

Provocar la diversión. Desarrollar la rapidez y la coordinación de movimientos.

3. PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 4 años.

4. MATERIAL

Un paracaídas.

6. DESARROLLO

Se hace una montaña de aire inflando el paracaídas y dejando rápidamente el borde en el suelo delante de los/as jugadores/as para arrodillarse encima de éste. A continuación, dos o tres jugadores/as trepan a gatas por la montaña; empujarán el aire fuera, por el agujero central, a medida que llegan a la cima. El juego continúa hasta que todos/as tengan la posibilidad de escalar.

8. NOTAS

Por el bien del paracaídas, es conveniente que los/as escaladores/as se descalcen, además de realizar el juego sobre un suelo liso. Tampoco es muy aconsejable para la salud del paracaídas que lo hagan personas mayores. Además, la montaña se les desinfla muy rápido y para ellas no deja de ser poco más que una roquita.

9. FUENTE

T. Orlick

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA Y/O CONSULTADA

- ADARRA. Oskus-Adarra. *En busca del juego perdido*. Oskus-Adarra, 1984.
- P. CASCÓN Y C.M. BERISTÁIN. *La alternativa del juego I*. Los Libros de la Catarata, Madrid, 2001.
- G. BROWN. *Qué tal si jugamos...* Ediciones Guarura, Venezuela.
- JIM DEACOVE. *Sports Manual os Non-Competitive Games*.
- A. FLUEGELMAN. *New Games Book, More New Games*. Dolphin Books, California, 1976.
- GRUPO DE ACCIÓN NOVIOLenta DE MÁLAGA, *Juguemos todos*. GANV, Málaga, 1987.
- R.Mª GUITART. *101 Jocs no competitius*. Graó, Guix, Barcelona, 1987.
- X.R. JARES. *Técnicas e Xogos Cooperativos para toda-las edades*. Vía Láctea/Nova Escola Galega, 1989.
- MARTIN JELFS. *Manual for action*. Action Resources Group, 1984.
- S. JUDSON. *Aprendiendo a resolver conflictos*. Los Libros de la Catarata, Madrid, 2000.
- R. HOSTIE. *Técnicas de dinámica de grupo*. ICCE-Madrid, 1986.
- R. KIRSTEN Y J. MÜLLER. *Entrenamiento de grupos*. Ed. Mensajero, 1984.
- C. LOBATO Y R. MEDINA. *Técnicas de animación para grupos de preadolescentes*. ADARRA, Bilbao, 1980.
- M. MASHEDER. *Let's cooperate*. Peace Education Project, Londres, 1986.
- T. ORLICK. *Juegos y deportes cooperativos*. Popular, Madrid, 1986.

- , *Nuevos juegos y deportes cooperativos*. Paidotribo, Madrid, 1989.
- M. PALLARES. *Técnicas de grupo para educadores*. ICCE-Madrid, 1987.
- COOPERATIVE GAMES. PEP-Talk. Peace Education Projeet, Londres, 1985.
- SEMINARIO DE EDUCACIÓN PARA LA PAZ. *Aprende a jugar, aprende a vivir*. APDH, Madrid, 1989.
- , *Manos cooperativas*. APDH, Madrid, 1993.
- , *Unidad didáctica Chicos/as. Sistema Sexo-género*. Los Libros de la Catarata, Madrid, 1995.
- , *Unidad didáctica sobre Derechos Humanos*. Los Libros de la Catarata, Madrid, 1995.
- , *Unidad didáctica Armar la Paz. Gastos Militares y Necesidades Sociales*. APDH, Madrid, 1990.

ÍNDICE TEMÁTICO

0. JUEGOS DE PRESENTACIÓN

- 0.08. PELOTA CALIENTE
- 0.09. ¿TE GUSTAN TUS VECINOS?
- 0.10. PIÑAS DE NOMBRES
- 0.11. LIMÓN-LIMÓN
- 0.12. ¿CÓMO ESTÁS?
- 0.13. APOSENTO
- 0.14. CORRO DE NOMBRES
- 0.15. PALMADAS
- 0.16. PELOTA AL AIRE
- 0.17. NOMBRES ACUMULATIVOS
- 0.18. ¿ME QUIERES?
- 0.19. PEGATINA
- 0.20. OBJETO IMAGINARIO
- 0.21. PELOTA DE PLAYA
- 0.22. GENTE A GENTE
- 0.23. BALONES PRESENTADORES
- 0.24. CULIPANDEO

1. JUEGOS DE CONOCIMIENTO

- 1.08. EL TESORO HUMANO
- 1.09. AL LORO
- 1.10. LO QUE MÁS ME GUSTA
- 1.11. MI FUTURA CASA
- 1.12. MI MUNDO, MI PAÍS, MI REGIÓN
- 1.13. PEGADA DE MANOS
- 1.14. ESPÍA
- 1.15. BAZAR MÁGICO
- 1.16. INTERCAMBIO DE SILUETAS
- 1.17. FRASES INCOMPLETAS
- 1.18. RECONOZCO TU ANIMAL
- 1.19. AUTOBIOGRAFÍA
- 1.20. SHERLOCK HOLMES

2. JUEGOS DE AFIRMACIÓN

- 2.15. EL OVILLO
- 2.16. VALENTINAS
- 2.17. AFIRMACIÓN VERBAL: EDREDÓN/DISCO RAYADO
- 2.18. EL CORRO DE LA TARDE
- 2.19. SMYE
- 2.20. SILUETAS DE APRECIO
- 2.21. SOY LIBRE
- 2.22. LA CINTA AMARILLA
- 2.23. MI ÁRBOL
- 2.24. FORMACIÓN DE SUBGRUPOS
- 2.25. VOY DE VIAJE

- 2.26. SPLASH
- 2.27. AUTOAFIRMACIÓN

3. JUEGOS DE CONFIANZA

- 3.12. EQUILIBRIO
- 3.13. EQUILIBRIO COLECTIVO: LA ESTRELLA
- 3.14. TORRE DE CONTROL
- 3.15. DRÁCULA O ERES TÚ EL AMOR
- 3.16. CONTROL REMOTO
- 3.17. NARIZ CON NARIZ
- 3.18. EL JARDINERO
- 3.19. MUELLE HUMANO
- 3.20. BARÓMETRO DE CONFIANZA
- 3.21. PAREJA DE ESTATUAS
- 3.22. PASEO LUNAR
- 3.23. LA DUCHA
- 3.24. COLECCIÓN

4. JUEGOS DE COMUNICACIÓN

- 4.15. DICTAR DIBUJOS
- 4.16. MIRADA ATENTA
- 4.17. INUNDACIÓN
- 4.18. PECERA
- 4.19. TOMA DE DECISIONES RÁPIDA
- 4.20. EJERCICIO DE LA NASA
- 4.21. CON LAS MANOS EN LA MASA
- 4.22. FANTASMAS
- 4.23. CINTAS DE PREJUICIOS
- 4.24. PERCEPCIÓN
- 4.25. LIBRO MÁGICO
- 4.26. EL BAILE DE LA ALFOMBRA
- 4.27. TORBELLINO DE IDEAS
- 4.28. LOS MENSAJES
- 4.29. DIÁLOGO
- 4.30. PALABRAS CRUZADAS
- 4.31. AFIRMACIONES EN GRUPO
- 4.32. PASEO EN LA JUNGLA

5. JUEGOS DE COOPERACIÓN

- 5.22. CUADRADOS COOPERATIVOS
- 5.23. LA GANANCIA
- 5.24. ORDEN EN EL BANCO
- 5.25. PASEO DE NARICES
- 5.26. CONSTRUIR UNA MÁQUINA
- 5.27. EL ARO
- 5.28. LA ERE

- 5.29. BUSCANDO LA COLA
- 5.30. EL PUENTE
- 5.31. JUEGO DE LAS FIGURAS
- 5.32. SOPLAR LA PLUMA
- 5.33. CUIDADOSAMENTE
- 5.34. CUENTOS COOPERATIVOS
- 5.35. LÁPIZ EN LA BOTELLA
- 5.36. LA SARDINA

6. JUEGOS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

- 6.12. JUEGO DE ROLES: FICHA TIPO
- 6.13. COLLAGE
- 6.14. FUMADORES
- 6.15. SILENCIO
- 6.16. CONSEJO ESCOLAR
- 6.17. EL PARTIDO
- 6.18. EL LABRADOR
- 6.19. TELARAÑA
- 6.20. AGUANTAR EL MURO
- 6.21. IMAGINA UN LARGO DESFILE
- 6.22. CONFLICTO DE NÚMEROS
- 6.23. LA ISLA DESIERTA
- 6.24. GEMO
- 6.25. HISTORIA DE BURROS
- 6.26. EL RESTAURANTE DEL MUNDO

7. JUEGOS DE DISTENSIÓN

- 7.19. EL INQUILINO
- 7.20. JA-JA-JA
- 7.21. LOS ANIMALES
- 7.22. AZOTE
- 7.23. ¿ME QUIERES DULZURA?

- 7.24. CATA-PUM... CHIN-CHIN
- 7.25. MANOS CRUZADAS
- 7.26. MENSAJE AMPLIFICADO
- 7.27. TITULARES DIVERTIDOS
- 7.28. ESTA FIESTA
- 7.29. BUGUI-BUGUI
- 7.30. BAILE DE SOMBRAS
- 7.31. DESPERTAR EN LA JUNGLA
- 7.32. DISPARATES
- 7.33. TRAGAPECES
- 7.34. DIRECTOR/A DE ORQUESTA
- 7.35. EL ZORRO Y LA LIEBRE
- 7.36. PESCA SUBMARINA

8. JUEGOS CON PARACAÍDAS

- 8.01. OLAS
- 8.02. PARAGUAS
- 8.03. JUEGOS DE NOMBRES
- 8.04. IGLOO
- 8.05. INTERCAMBIOS
- 8.06. PELOTA RODANTE
- 8.07. CANGREJO GIGANTE
- 8.08. ROSCA GIGANTE
- 8.09. QUESO, PAN Y TOMATE
- 8.10. RUEDA GIRATORIA
- 8.11. OJO DE BUEY
- 8.12. FIGURAS EN 10 SEGUNDOS
- 8.13. PARAGUAS VOLADOR
- 8.14. CARAS DIVERTIDAS
- 8.15. COCODRILOS
- 8.16. PÁJAROS Y GUSANOS
- 8.17. MONTAÑA

ÍNDICE POR EDADES

NÚM.	NOMBRE DEL JUEGO	EDAD (A PARTIR DE)	NÚM.	NOMBRE DEL JUEGO	EDAD (A PARTIR DE)
3.18.	EL JARDINERO	4	0.17.	NOMBRES ACUMULATIVOS	8
7.33.	TRAGAPECES	4	0.21.	PELOTA DE PLAYA	8
8.14.	CARAS DIVERTIDAS	4	0.22.	GENTE A GENTE	8
8.15.	COCODRILOS	4	0.23.	BALONES PRESENTADORES	8
8.17.	MONTAÑA	4	1.08.	EL TESORO HUMANO	8
7.20.	JA-JA-JA	4-5	1.14.	ESPÍA	8
0.09.	¿TE GUSTAN TUS VECINOS?	5	2.15.	EL OVILLO	8
0.14.	CORRO DE NOMBRES	5	2.18.	EL CORRO DE LA TARDE	8
0.15.	PALMADAS	5	2.19.	SMYE	8
0.19.	PEGATINA	5	2.23.	MI ÁRBOL	8
0.24.	CULIPANDEO	5	2.26.	SPLASH	8
5.25.	PASEO DE NARICES	5	2.27.	AUTOAFIRMACIÓN	8
5.26.	CONSTRUIR UNA MÁQUINA	5	3.14.	TORRE DE CONTROL	8
5.28.	LA ERE	5	3.15.	DRÁCULA O ERES TÚ EL AMOR	8
7.28.	ESTA FIESTA	5	3.17.	CONTROL REMOTO	8
7.29.	BUGUI-BUGUI	5	3.23.	LA DUCHA	8
8.07.	CANGREJO GIGANTE	5	3.24.	COLECCIÓN	8
8.12.	FIGURAS EN 10 SEGUNDOS	5	4.15.	DICTAR DIBUJOS	8
0.16.	PELOTA AL AIRE	6	4.16.	MIRADA ATENTA	8
0.18.	¿ME QUIERES?	6	4.21.	CON LAS MANOS EN LA MASA	8
0.20.	OBJETO IMAGINARIO	6	4.22.	FANTASMAS	8
1.18.	RECONOZCO TU ANIMAL	6	4.30.	PALABRAS CRUZADAS	8
2.20.	SILUETAS DE APRECIO	6	4.32.	PASEO EN LA JUNGLA	8
2.16.	VALENTINAS	6	4.31.	AFIRMACIÓN EN GRUPO	8
2.24.	FORMACIÓN DE SUBGRUPOS	6	5.24.	ORDEN EN EL BANCO	8
2.25.	VOY DE VIAJE	6	5.27.	EL ARO	8
3.17.	NARIZ CON NARIZ	6	5.30.	EL PUENTE	8
3.21.	PAREJA DE ESTATUAS	6	5.29.	BUSCANDO LA COLA	8
3.22.	PASEO LUNAR	6	5.34.	CUENTOS COOPERATIVOS	8
4.25.	LIBRO MÁGICO	6	5.32.	SOPLAR LA PLUMA	8
4.26.	EL BAILE DE LA ALFOMBRA	6	5.35.	LÁPIZ EN LA BOTELLA	8
4.28.	LOS MENSAJES	6	6.15.	SILENCIO	8
5.36.	LA SARDINA	6	6.17.	EL PARTIDO	8
7.23.	¿ME QUIERES DULZURA?	6	6.22.	CONFLICTO DE NÚMEROS	8
7.31.	DESPERTAR EN LA JUNGLA	6	6.24.	GEMO	8
7.32.	DISPARATES	6	7.19.	EL INQUILINO	8
7.34.	DIRECTOR/A DE ORQUESTA	6	7.22.	AZOTE	8
8.01.	OLAS	6	7.25.	MANOS CRUZADAS	8
8.03.	JUEGOS DE NOMBRES	6	7.26.	MENSAJE AMPLIFICADO	8
8.09.	QUESO, PAN Y TOMATE	6	7.30.	BAILE DE SOMBRAS	8
8.11.	OJO DE BUEY	6	7.35.	EL ZORRO Y LA LIEBRE	8
0.10.	PIÑAS DE NOMBRES	7	7.36.	PESCA SUBMARINA	8
5.33.	CUIDADOSAMENTE	7	8.02.	PARAGUAS	8
7.21.	LOS ANIMALES	7	8.04.	ÍGLOO	8
0.08.	PELOTA CALIENTE	8	8.06.	PELOTA RODANTE	8
0.11.	LIMÓN-LIMÓN	8	8.08.	ROSCA GIGANTE	8
0.12.	¿CÓMO ESTÁS?	8	8.13.	PARAGUAS VOLADOR	8
0.13.	APOSENTO	8	3.12.	EQUILIBRIO	10

NÚM.	NOMBRE DEL JUEGO	EDAD (A PARTIR DE)	NÚM.	NOMBRE DEL JUEGO	EDAD (A PARTIR DE)
3.13.	EQUILIBRIO COLECTIVO: LA ESTRELLA	10	1.17.	FRASES INCOMPLETAS	11-12
3.19.	MUELLE HUMANO	10	1.19.	AUTOBIOGRAFÍA	11-12
4.16.	INUNDACIÓN	10	1.20.	SHERLOCK HOLMES	11-12
4.18.	PECERA	10	2.17.	AFIRMACIÓN VERBAL:	
4.19.	TOMA DE DECISIONES RÁPIDA	10		EDREDÓN/DISCO RAYADO	11-12
4.23.	CINTAS DE PREJUICIOS	10	2.21.	SOY LIBRE	11-12
4.24.	PERCEPCIÓN	10	2.22.	LA CINTA AMARILLA	11-12
4.27.	TORBELLINO DE IDEAS	10	4.20.	EJERCICIO DE LA NASA	11-12
6.13.	COLLAGE	10	4.29.	DIÁLOGO	11-12
6.25.	HISTORIA DE BURROS	10	5.22.	CUADRADOS COOPERATIVOS	11-12
6.26.	EL RESTAURANTE DEL MUNDO	10	5.23.	LA GANANCIA	11-12
7.24.	CATA-PUM...CHIN-CHIN	10	5.31.	JUEGO DE LAS FIGURAS	11-12
8.10.	RUEDA GIRATORIA	10	6.14.	FUMADORES	11-12
8.16.	PÁJAROS Y GUSANOS	10	6.16.	CONSEJO ESCOLAR	11-12
1.09.	AL LORO	11-12	6.18.	EL LABRADOR	11-12
1.10.	LO QUE MÁS ME GUSTA	11-12	6.19.	TELARAÑA	11-12
1.11.	MI FUTURA CASA	11-12	6.20.	AGUANTAR EL MURO	11-12
1.12.	MI MUNDO, MI PAÍS, MI REGIÓN	11-12	6.21.	IMAGINA UN LARGO DESFILE	11-12
1.13.	PEGADA DE MANOS	11-12	6.23.	LA ISLA DESIERTA	11-12
1.15.	BAZAR MÁGICO	11-12	7.27.	TITULARES DIVERTIDOS	11-12
1.16.	INTERCAMBIO DE SILUETAS	11-12	3.20.	BARÓMETRO DE CONFIANZA	12

Este libro, el segundo título de Edupaz, se ha convertido en un clásico de la educación para la paz: recopila cerca de doscientos juegos y dinámicas utilizables en diferentes contextos de la educación para la paz, los derechos humanos y el desarrollo, contrastadas y experimentadas por el Seminario desde hace años. Cada juego se presenta en una "ficha" útil y manejable que explicita su definición y objetivos, el tipo de participantes a quienes va dirigido, las consignas de partida y la forma de desarrollarlo y sus posibles variantes. Ello permite huir de las "recetas" y, a la vez, fomenta la flexibilidad y posibilidad de adaptación. Un triple índice (general, por apartados o tipos de juegos y por edades) simplifica su manejo. Para facilitar la progresión, los juegos y dinámicas se clasifican en los siguientes apartados: 1) presentación; 2) conocimiento; 3) afirmación; 4) confianza; 5) comunicación; 6) cooperación; 7) resolución de conflictos; 8) distensión; y 9) juegos con paracaídas.

El Seminario de Educación para la Paz de la Asociación Pro Derechos Humanos, creado en 1987, reúne a personas procedentes de distintos niveles de la educación formal y no formal. Persigue un triple objetivo: crear inquietud y sensibilidad entre los y las enseñantes sobre la necesidad de educar sobre y para la paz, los derechos humanos y el desarrollo; contribuir a la formación de educadores y educadoras, así como a la multiplicación de los grupos de educación para la paz; y, en tercer lugar, crear, adaptar y difundir materiales. Los materiales del Seminario, que han recibido ya dos premios del Ministerio de Educación y Ciencia, han sido pensados para aprender y enseñar a pensar y tener voz, para fomentar la disidencia y hacer transparente lo real: que vivimos en un solo mundo, desigual, injusto y diverso.



16,5 € (IVA INCLUIDO)

La alternativa del juego (2)

Nº Reg: 10411

Signatura: ·172.4 SOR

CRP VALLÈS ORIENTAL III- Sant Celoni