

1. La batalla de los globos

Materiales:

- Un globo por participante.

Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que se le revienta el globo queda eliminado.

2. Dibujos en equipo

Materiales:

- Un lápiz o plumón por equipo.
- 5 o más pliegos de papel por equipo.

Este juego se recomienda para los más pequeños, ya que con ellos se realizó y salió súper bueno. Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, donde es primero de cada fila tiene un plumón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el dirigente nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un plumón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la ciudad", luego de +-10 segundos el dirigente grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el plumón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +-10 segundos

El juego para cuando el dirigente lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado. Se puede repetir varias veces cambiando el tema del dibujo.

3. Cuncuna ciega

Materiales:

- 1 pañuelo o venda por participante.

Se forman equipos de +- 7 integrantes, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo. Cada equipo de forma en fila tomando los hombros del de adelante donde el último es el que no tiene la vista vendada. El objetivo es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila el que puede dar las instrucciones al primero hablándole o transmitiendo un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante el que le apretará el mismo hombro al de delante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero. Se aprieta el hombro del lado hacia el que se debe girar y mientras más veces se apriete mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido.

4. *Pelea de pañuelo a ciegas*

Se forman parejas sin ningún criterio especial. Uno de los dos será el "ciego" y el otro su "guía". El que hará de ciego debe vendarse la vista y colocarse el pañuelo atrás (igual que la pelea simple). Para comenzar el juego se reparten las parejas en el sector del juego alejadas una de otras. El juego consiste en una pelea de pañuelos entre los "ciegos" los que serán guiados por su pareja "solo con la voz", con cualquier tipo de instrucción (arranca, a la derecha, a la izquierda, frente a ti hay uno, etc.). Debe tenerse cuidado con que algún ciego choque o caiga en algún lugar peligroso. Al finalizar la primera parte se intercambian los papeles y los ciegos pasan a ser guías y los guías a ciegos.

El juego es súper bueno ...

5. *El mundo al revés*

Consiste en hacer lo contrario de lo que diga el director de juego. Por ejemplo: si dice correr, deben de hacer lo contrario, es decir pararse. El último que lo haga quedaría eliminando, hasta quedar solamente uno, el cual sería el vencedor. Las acciones pueden ser: Correr, saltar, sentarse, reír, llorar, brazos en cruz, cabeza quieta, ...).

6. *Jaula, pájaro, terremoto*

Juego de integración de preferencia para los más pequeños. Se forman tríos de participantes dos de los cuales se colocan frente a frente con sus brazos estirados formando un "casita" o jaula. El tercer integrante del trío se coloca dentro de la jaula ya que es el pajarito. Cuando el dirigente grita "pájaro", los nombrados salen de sus jaulas y entran a otra. Al decir "jaula", los pájaros quedan quietos y las jaulas cambian de pájaro (cada uno de la jaula sale a cualquier lado). Al grito de "terremoto", todos se cambian y forman nuevos tríos de jaula-pájaro.

7. *Los submarinos*

Se forman equipos de +-6 equipos (o patrullas) los que deben tomarse de la cintura. Todos los integrantes del equipo deben estar "vendados" (sin ver) excepto el último. El juego se trata de que los equipos tomados de la cintura y sin ver deben moverse por el terreno del juego sólo guiados por las instrucciones del último de la fila (apúrense, a la derecha, paren ! !, etc..). El objetivo de cada submarino es "investir" o chocar en la mitad de los otros submarinos y tratando de no ser investidos por los demás submarinos. Requiere de gran coordinación del equipo, valentía del primero de la fila y sobre todo astucia del último que es el encargado de guiar el submarino.

8. *Carta al tío de América si*

Se hace la siguiente presentación a los participantes: "Un tío vuestro marchó a América antes de que vosotros nacieseis, y vuelve ahora. No le conocéis, así que ¿cómo os reconocerá cuando salgáis a recibirle al aeropuerto?. Vais a escribirle una carta dándole una descripción de vuestra personalidad de modo que él pueda reconocerlos.

Ahora bien, no vale indicar la ropa que llevaréis, ni el color de vuestro pelo, ni el de vuestros ojos, ni la altura, ni el peso, ni el nombre. Tiene que ser una carta más personal: tus aficiones, lo que haces, lo que te preocupa, los problemas que tienes, qué piensas de las cosas, cómo te diviertes, lo que te gusta y lo que no te gusta, etc."

Una vez hecha la explicación, se dan 20-30 minutos para escribirla. Se recogen todas las cartas y a cada uno se le da una que no sea la suya. Cada uno lee en voz alta la carta que le ha correspondido, y tiene que adivinar a qué persona del grupo corresponde.

Pueden dársele dos oportunidades. Si no lo adivina, otro cualquiera del grupo, si cree saberlo, puede intervenir. Tras adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han dado la pista o los que nos han despistado.

¿Sabemos seguir instrucciones?

Reparta el siguiente cuestionario entre los jóvenes, indicándoles que tienen que hacer lo que ahí dice:

Lea Usted atentamente este cuestionario. Posteriormente tiene 2 minutos para contestarlo.

1.- ES LO MISMO 2 X 3 QUE 6 X 1 SI _____ NO _____

2.- DIBUJE UNA LINEA RECTA EN ESTE RENGLÓN: _____

3.- ANOTE UN TRIANGULO EN EL ANGULO DERECHO DE ESTA HOJA.

4.- DIBUJE UN CIRCULO EN LA PARTE DE ARRIBA DE LA HOJA.

5.-ESCRIBA CON LA MANO IZQUIERDA LA PALABRA YO.

6.- DIBUJE UN TRIANGULO EN LA PARTE DE ARRIBA DE LA HOJA.

7.-CIERRE LOS OJOS.

8.- LEVANTESE DE SU LUGAR Y DE UN APLAUSO.

9.- GRITE SU NOMBRE.

10.- QUITESE UN ZAPATO.

11.-NO HAGA NI ESCRIBA NADA DE LO ANTERIOR, SOLAMENTE VOLTEE LA HOJA Y GUARDE SILENCIO.