

## Juegos pasivos

Categoría : DINÁMICAS DE GRUPO 16

Publicado por [Admin](#) el 19/8/2013

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 realiza y sale super bien.

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.

Los Vampiros

Objetivos: Conseguir una mayor relación de los chicos.

Conseguir que los chicos obtengan una capacidad de observación sobre lo que pasa a su alrededor.

Material: Papel continuo o una cartulina, folios.

Duración y gente: El tiempo de duración es variable, pero es preferible jugarlo en una acampada o campamento.

Teóricamente se puede jugar con tres o más personas, pero es preferible jugarlo con un mínimo de 10 personas.

Preparación: Dibujar en el papel continuo un cementerio con tantas tumbas como personas jueguen, y colgarlo en un sitio visible por todos.

Escribir todos los nombres de los participantes en trozos de papel, y por el otro lado y en distinto color escribir el nombre de otro de los participantes (es preferible hacerlo sobre trozos de cartulina, también hay que procurar que no coincidan dos personas, por ejemplo que a María le toque Pedro y a Pedro le toque María).

Juego: Se supone que todos somos vampiros y tenemos que matar a la persona que te ha tocado mordiendo en el cuello. Solo se puede matar si no hay testigos delante es decir, que nadie vea como te muerden. Cuando uno muere este tiene que apuntar su nombre en el cementerio y entregar el papel/es al que le ha matado. Si dos personas se tiene que matar mutuamente los dos mueren (puedes evitar que no suceda al principio pero una vez que empieza a morir gente es inevitable). Si te quedas solo con tu víctima esta no puede correr. El juego termina cuando solo quedan dos personas (que lógicamente se tendrán que matar mutuamente).

Variantes: Se puede permitir que haya un testigo

Se puede permitir morder mientras se duerme, etc?

Notas: El Mordisco es metafórico, no hace falta morder de verdad.

El amigo desconocido

Definición: Se trata de elegir un amigo secreto, observando sus cualidades y valores.

Objetivos: Conocer las cualidades y valores de los compañeros.

Aumentar la confianza en el otro.

Material: Papel y bolígrafo

Desarrollo: Cada participante elige un amigo secreto, preferentemente entre los compañeros que menos frecuente. No revela el nombre a nadie, ni siquiera al interesado. Durante un tiempo determinado, cada uno va a estar atento a las cualidades y valores de este amigo secreto, apuntando las situaciones que le han ayudado a conocerle. Una vez terminado el tiempo, cada uno escribe una carta a su amigo, explicándole lo que le parece de él. Luego cada uno se lleva su carta y la lee. Al día siguiente de la lectura será interesante compartir con la persona los sentimientos.

Evaluación: Puede tratarse de compartir los sentimientos vividos, descubrimiento de varias personas, toma de confianza con el nuevo amigo, etc. Valorar el juego en relación a situaciones de la vida diaria

El lazarillo

Definición: Se trata de guiar a un compañero que está con los ojos vendados.

Objetivos: Lograr una confianza suficiente para que se pueda dar la colaboración.

Material: Pañuelos o vendas para tapar los ojos.

Consignas de partida: Silencio durante todo el ejercicio.

El paseo no es una carrera de obstáculos para el ciego, sin ocasión de experiencias.

Seamos imaginativos (por ej. : ponerle en presencia de sonidos diferentes, dejarle solo un rato, hacerle recorrer objetos durante el trayecto).

Cada uno debe estar atento a los sentimientos que vive interiormente y los que vive su pareja, en la medida en que los perciba.

Desarrollo: La mitad del grupo tiene los ojos vendados. Están agrupados de dos en dos (un ciego y un guía). Los guías eligen a los ciegos, sin que sepan quien les conduce. Durante 10 minutos los lazarillos conducen ciegos, después de los cual hay un cambio de papeles (se elige pareja de nuevo, ahora escogen los que antes hacían de ciegos).

Evaluación: Se valorarán los sentimientos vividos y su importancia.

JUEGO DE LA BRUJULA

Todo el mundo se esparce por la habitación y se les dice que miren al norte (puede ser una pared que se haya convenido). Todo el mundo excepto el que hace de árbitro cierra los ojos.

El árbitro dice una dirección, por ejemplo "este" y todo el mundo debe ponerse (con los ojos cerrados) mirando hacia el este. El árbitro va andando entre los chicos e indica a los que no están mirando hacia la dirección correcta que están eliminados. El juego sigue hasta que solo queda un jugador. Se pone mucho más interesante cuando empiezas a decir rumbos. Este es un buen juego puesto que solo influye tu sentido de la orientación, que va mejorando según juegas.

La cola del Zorro

Materiales: Soga para delimitar un área, pañuelos de juego.

Se ubican las seisenas en fila y se designa un integrante (cazador) que tendrá los ojos vendados y será el encargado de quitarle la cola (pañuelo de juego) a un zorro (integrante de otra seisena).

Todos los zorros se encontrarán dentro de un círculo marcado con soga. El resto de los integrantes de la seisena deberán guiar a los cazadores a gritos en su búsqueda de los zorros de las demás seisenas.

Gana el grupo que haya cazado más zorros (cola). Este juego se puede repetir varias veces para que participen todos y no debe durar más de 5 cada ronda.

¿Qu? nos rodea?

Materiales: Un bosque, una tarde o noche y un grupo de chicos curiosos.

Se comienza con una caminata corta hacia un bosque donde se forma el grupo en círculo. Se les habla sobre la naturaleza y se trata de despertar en ellos la curiosidad por conocer que otros habitantes, cosas, etc. Pueden llegar a haber a su alrededor, haciéndoles comprender lo inmenso de la Naturaleza y su belleza. En un momento dado el dirigente pide atención y se hacen 5 de silencio para que escuchen todo tipo de ruidos. Luego se los interroga sobre lo que escucharon. Este juego conviene hacerlo alejado del campamento para evitar el bullicio.

Juegos de Kim (memoria)

Materiales: 20 objetos distintos, una lona para cubrirlos, papel y lápiz por seisena.

Se coloca a todo el grupo alrededor de los objetos tapados, se les da instrucciones para que traten de memorizar la mayor cantidad de objetos posibles por seisena, para ello se otorgan 3. Luego se vuelven a tapar y se les entrega un lápiz y una hoja de papel a cada seisena para que anoten todo lo que recuerden. Gana la seisena que más objetos tiene anotados en su lista.

Juegos de Kim (gusto)

Materiales: 10 potes con comidas, condimentos, frutas, etc. De sabores diversos.

Cada grupo se reúne con un monitor que tendrá ocultos distintos sabores. Cada integrante de la seisena se tapa la vista y trata de adivinar que es lo que está comiendo. La seisena que más gustos adivine será la ganadora.

El ratón

Los gatos forman un círculo y uno de ellos se encuentra en el centro con los ojos vendados, el dirigente indicará a uno de los de afuera que trate de acercarse arrastrándose al centro donde está el gato, todos deben permanecer en silencio para que el gato pueda indicar por donde viene el ratón señalando al oír un ruido. Si el ratón es señalado, este debe quedarse sentado en su lugar. Cuando todos se han arrastrado termina el juego ganado aquel que más cerca se encuentre del gato

fuentes <http://animacionsociocultural.wordpress.com/>