

DINAMICAS FORMATIVAS

Son muy importantes para que el mensaje misionero llegue a los niños en forma sencilla y aprendan jugando.

1- FOTO-LENGUAJE

2- Clasificar

3- Rompecabeza

4- LA RISA DEL CHAGUALO

5- BOTAR SONRISAS

6- LOS REGALOS Y SUS USOS

7- LA TEMPESTAD

8- FULANO SE COMIO UN PAN EN LAS CALLES DE SAN JUAN

9- NUMEROS

10- LAS FRUTAS ESTAN EN LA CANASTA

11- FRUTAS O POMAS

12- TELEFONO MALGRADO (EL MENSAJE)

13- REPORTAJE RELAMPAGO

14- BINGO DE NOMBRE

15- REPRESENTACIONES

16- HALLAR LA MITAD

17- ENTREVISTA RISIBLE

18- LLUVIA (POR PAREJAS)

19- LA ARGOLLA

20- EL BAILE DE LA ESCOBA

21- LA BRUJA Y EL REY

22- LA PALABROTA

23- EL REGALO VA PASANDO

24- EL REY MANDA

25. CALZAR LAS SILLAS

26- EL NAUFRAGIO

27- EL VIUDO

28- EL SEMAFORO

29- LAS SIL LAS

30- ELCIGARRILLO

31- EL CORREO LLEGA ...

32- TIJERAS ENCANTADAS

33- ESPALDA CON ESPALDA

34- ALFOMBRAS MAGICAS

35- ENCONTRAR SU PAREJA

36- BRAZOS MUSICALES

37- ZOOLOGICO DE PASTILLAS

38- MENSAJE DE GARCIA

1- FOTO - LENGUAJE

OBJETIVO:

Hacer que los niños compartan sus sentimientos a partir de escenas de la vida ordinaria, dándole un sentido misionero.

Buscar fotografías, recortes de periódico, láminas sobre situaciones y personas. Organizar los niños por equipos de trabajo, 6 mínimo u 8 máximo. Entregar a cada grupo unas 4 láminas.

(El equipo debe elegir un representante). Observarán las láminas y compartirán sus impresiones más o menos durante 15 minutos.

Seguidamente se hace la plenaria. Los representantes de cada grupo presentan el trabajo del equipo: las dos láminas que más les impactaron y por qué.

Terminado esto se dejará unos minutos de silencio para que los niños piensen en las formas de hacer vida su compromiso misionero. Puede concluirse el trabajo con una oración participada.

2- CLASIFICAR

OBJETIVO: Conocer el valor que los niños dan a la labor misionera de la Iglesia.

Presentar a los niños una lista de expresiones con sentido misionero.
Ejemplo:

- 1 - La Iglesia es misionera por mandato de Cristo.
- 2 - Yo soy misionero porque soy bautizado.

- 3 - Los misioneros no hacen ningún bien a nuestros hermanos.
- 4 - Nosotros no podemos hacer nada.
- 5 - Si yo soy misionero Cristo será más conocido.
- 6 - Cada uno, en cualquier sitio puede ser misionero.
- 7 - La Iglesia cuenta con los niños misioneros.
- 8 - Soy miembro vivo de la Iglesia Misionera. (Y otras.)

Por grupos, y después de dialogar, los niños deberán clasificar las frases en dos columnas; una con las frases con las que están de acuerdo y otras con las que no comparten, explicando su por qué.

En la plenaria cada grupo hará la presentación de su trabajo y se sacarán conclusiones y compromisos de todo lo hablado.

3- ROMPECABEZA

Objetivo:

Hacer resaltar la importancia de la colaboración de los miembros del equipo e incrementar con el diálogo el espíritu misionero

Se escribe en papeles grandes una frase dividida en varias partes (Para despistar un poco, los bordes de los papeles se colorean con colores distintos y se recortan en forma irregular).

Ejemplo:

- 1 - En la Iglesia todos somos responsables de cumplir el mandato misionero de Cristo.
- 2 - Vayan por todo el mundo y prediquen el Evangelio a todas las gentes.

En la Iglesia todos somos responsables de cumplir el mandato misionero de Cristo

Búsquese una frase para cada equipo de acuerdo a sus capacidades.

A cada equipo se le entrega un sobre con una frase dividida en varias partes, deberán reconstruir la frase rápidamente.

Una vez formadas las frases se puede analizar:

-¿Cómo se sintieron? - ¿Cayeron en la cuenta de que se necesita de los demás? -
¿Cómo organizaron la frase? -¿Qué les enseñó esta forma de trabajo ?

Seguidamente se puede analizar el contenido de las frases.

De todo trabajo debe hacerse una pequeño evolución y señalar siquiera una línea de acción que le ayude al niño de Infancia Misionera o hacer concreto su compromiso bautismal.

4- LA RISA DEL CHAGUALO

INDICACIONES: Los jugadores se separan en dos filas iguales, una frente a la otra y separados por 2 metros. Quien dirija el juego tira al centro, un chagualo o zapato o alpargata o chancleta. Si cae bocabajo, los jugadores de una fila deben permanecer serios y los de la otra deben reír muy fuerte; si cae bocarriba, es al contrario

Los que ríen cuando deben de estar serios, salen de la fila, y se repite el juego. Causa una hilaridad, distensión y unión en el grupo.

5- BOTAR SONRISAS

INDICACIONES: Los jugadores forman un círculo. Uno de ellos sonríe forzosamente. De repente hace el gesto de "agarrar" con la mano la sonrisa y se la bota a otro. Todos los restantes jugadores, deben permanecer serios; nadie puede sonreír, excepto el que recibe la sonrisa, y hasta cuando la bota hacia otra persona; luego debe permanecer serio. Van saliendo del círculo, los que no cumplen las reglas del juego.

6- LOS REGALOS Y SUS USOS

INDICACIONES: Se sientan en círculo todos los jugadores. Cada uno dice en secreto a su vecino de la izquierda, el nombre de algo que le regala; también en secreto, dice al vecino de la derecha, para qué sirve lo que le regalaron (sin saber de qué se trata). Cuando ya todos han cumplido ésto, por orden, cada uno va diciendo lo suyo. "Me regalaron ... (tal cosa) y me sirve para ... (tal otra)". Ejemplo: "Me regalaron un asiento, para salir corriendo". "Me regalaron un palíuelo, para vestirme", etc. Resultan frases paradójicas, ocasionando mucha risa.

7- LA TEMPESTAD

Indicaciones: Todos los participantes. deben formar un círculo con sus respectivas sillas.

Quien dirija el juego se coloca en la mitad y dice: "Un barco en medio del mar, viaja a rumbo desconocido. Cuando yo diga: Ola a la derecha, todos los jugadores deben cambiar un puesto hacia la derecha, girando en círculo, siempre hacia la derecha.

Cuando yo diga: Ola a la izquierda, todos los jugadores cambian un puesto hacia la izquierda".

Se dan varias órdenes, intercambiando a la derecha y a la izquierda. Cuando se calcula que los participantes están distraídos, el dirigente dice: "Tempestad". Todos los jugadores deben cambiar de puestos, mezclándose en diferentes direcciones. A la segunda o tercera orden, el dirigente ocupa un puesto aprovechando la confusión, quedando un jugador sin puesto; éste continúa dirigiendo el juego, diciendo:

"Ola a la derecha", "Ola a la izquierda", "Tempestad".

Implementos: Sillas, colocadas en círculo, tantas cuantos jugadores participen; no debe sobrar ninguna.

8- FULANO SE COMIO UN PAN EN LAS CALLES DE SAN JUAN

Indicaciones: Los jugadores se ubican en sus sillas formando un círculo. Quien dirige el juego dice: "Rosal se comió un pan en las calles de San Juan".

La aludida contesta "Quién? Yo?".

Todos los participantes responden en coro:

"Entonces quién?". Ella responde de nuevo: "Rodrigo".

Este dice: "Emal se comió un pan en las calles de San Juan".

Se repite el diálogo anterior, así sucesivamente, hasta que todos sean nombrados. En esta forma se graban los nombres de los compañeros.

Implementos: Sillas para todos los participantes.

9- NUMEROS

Indicaciones: Se forman filas o una ronda con todos los participantes; los jugadores deben estar siempre en movimiento, es decir caminando. Quien dirige el juego, da la orden:

"Una pareja, dos parejas, tres, cuatro, cinco, seis, siete, etc. Al escuchar la orden, los jugadores deben cogerse de las manos; la persona que quede sin pareja, sale del juego, también si se equivoca de número.

Implementos: Espacio suficiente (salón grande, o al aire libre), a fin de facilitar la formación de los equipos.

10- LAS FRUTAS ESTAN EN LA CANASTA

Indicaciones: Los participantes deben colocarse en un círculo con sus respectivas sillas. El asesor del grupo se dirige a alguno de los participantes diciéndole:

"Limón, limón, limón (a cada jugador se le ha dado el nombre de tres frutas, o tres veces el nombre de una fruta)", el aludido debe decir el nombre de la persona que está a su derecha. Luego se dirige a otra persona: "Melocotón, manzana, pera".

Este debe decir el nombre de la persona que está a su izquierda.

La orden debe decirse varias veces y a diferentes participantes; cuando se calcule que están distraídos y se han nombrado a todos, se dice en alta voz: "Las frutas están en la canasta". Todos deben cambiar de lugar mezclándose en todas las direcciones, a tal punto que ninguno quede en el lugar que le correspondió al iniciar el juego.

Luego se repite el diálogo inicial dos o tres veces; cuando se da la orden: "Las frutas están en la canasta", aquél que está dirigiendo el juego ocupa una silla y continúa el juego reemplazando a la persona que quedó sin silla.

Implementos: Sillas para los respectivos jugadores.

11- FRUTAS O POMAS

Indicaciones: Juego al aire libre o de salón. Se divide el grupo en dos equipos, pares o impares. Se escogen 6 jugadores de cada equipo y se les da nombres de frutas diversas. Se puede hacer con ciudades, flores, colores, provincias, etc. Si se escogen frutas, por ejemplo, los contrarios deben ignorar, qué clase de frutas escogieron; los del mismo equipo sí saben los nombres respectivos. Luego se escogen dos compañeros

diferentes de los 6, de cada equipo: serán los "compradores". Uno de "modales bruscos" y otro de "modales correctos". Estos deben simular la compra de las frutas y acertar de qué fruta se trata, mediante un diálogo de compra-venta, adivinando los nombres de las frutas (el diálogo se deja a la creatividad de los participantes).

NOTA: El objetivo de este juego es detectar la relación que existe entre el vendedor y el comprador. Estas relaciones de Compra-Venta son de atropello a la persona, sin tener en cuenta su situación personal. En el diálogo, tanto el comprador como el vendedor tratan de defender sus intereses sin importarle la otra persona.

12- TELEFONO MALGRADO (EL MENSAJE)

Indicaciones: Se trata de descubrir las barreras e interferencias de la comunicación. Se divide el grupo en dos equipos; se nombra quien debe encabezar las filas. A cada equipo se le da igual mensaje a fin de que lo vaya transmitiendo correctamente, en secreto. Luego se pregunta al último de cada fila, cuál fue el mensaje que se comunicó. Se confronta entonces con el mensaje real transmitido. Se analiza el primer mensaje y el último confrontando las diferencias.

Implementos: Formación de las dos filas con igual cantidad de jugadores.

13- REPORTAJE RELAMPAGO

Indicaciones: Juego de salón: al entrar, se le entrega a cada jugador una tarjetica numerada, también una hoja de papel y un lápiz. La numeración está de acuerdo al número de participantes. Por cada número debe haber dos tarjetas para establecer las parejas de la entrevista.

Cada jugador buscará la persona que tenga el mismo número de la tarjetica entregada con anterioridad, hará su presentación correspondiente, formula además las cuatro preguntas siguientes:

Nombre

Color de los ojos

Pasatiempo preferido

Su mayor deseo o anhelo.

Después de un tiempo prudencial cada jugador presentará a su entrevistado, en plenario.

Implementos: Se reparten tarjeticas numeradas, una por participante. Hojas de papel numeradas y las preguntas. Lápices.

14- BINGO DE NOMBRE

Indicaciones: Cada jugador escribe su nombre en una tarjetica, la deposita en un sombrero, caja o sobre grande; recibe una hoja de papel y un lápiz. Cada persona debe presentarse a los demás y escribir los nombres de los participantes, uno en cada cuadro, sin repetir. Cuando todos hayan llenado sus hojas, se juega igual que el bingo; se sacan las tarjeticas una por una, y se anuncia el nombre escrito. Los jugadores marcarán las que tienen. Gana bingo el primero que marque cinco nombres en línea: horizontal, vertical, o diagonal. Al final todos se conocen e integran.

Implementos: Una hoja de papel, un lápiz y una tarjetica de 0.05 x 0.05 por participante. La hoja rayada formando 25 cuadros, cinco filas de cinco, como el cartón de bingo. Un sombrero, caja o sobre grande.

Variaciones: Cada jugador escribe su propio nombre en el cuadro del centro. En vez de sacar tarjeticas, los jugadores, por turno, leen un nombre de su propio papel.

15- REPRESENTACIONES

Indicaciones: Cada jugador recibe un papel y tarjetas, en las que se han escrito el título de una canción conocida y hasta 4 o 5 canciones.

Los jugadores deben buscar otros compañeros que tengan la misma canción, se reúnen, ensayan, y deben cantarla para todo el grupo. Luego dan a conocer sus nombres respectivos.

Variaciones: Organícese un torneo; se elegirá el campeón por aclamación. En lugar de canciones, deben ser acciones: "cocinar", "orquesta", "paseo a la playa", etc., que deben ser representadas como pantomima.

Los otros deben adivinar qué está representando cada grupo. Usese papel de colores distintos para cada grupo. En cada papelito se escribe una letra o palabra de la canción o acción.

- Los que obtengan el mismo color deben reunirse y combinar sus letras o palabras hasta obtener el tema de su acción o canción.

16- HALLAR LA MITAD

Indicaciones: Se organiza con anterioridad trozos de papel impreso: avisos, fotografías, textos varios, trocitos de telas diferentes. Cada papel o tela cortados en dos partes irregulares. Se deben tener 2 sombreros o cajas para colocar las mitades separadas.

Cada hombre recibe una mitad y cada señorita la otra. Todos se mezclan y tratarán de "encontrar a su compañero", dialogan y se presentan en plenario.

Variación: Cortar el papel o tela en varios pedazos, formándose así grupos en vez de parejas.

17- ENTREVISTA RISIBLE

Indicaciones: Es un juego interesante. Según el número de participantes y de preguntas, el juego podrá ser más o menos demorado. Se dividen los jugadores en dos equipos. Cada uno de los jugadores debe -escribir su nombre, con claridad, en la parte superior de su papel. Quien dirige el juego anota con anterioridad, las preguntas a su gusto, en un papel, numerándolas. A los participantes sólo les indica lo que deben responder, pidiéndoles que escriban, y que siempre coloquen antes, el número correspondiente a la pregunta hecha. Aquí un ejemplo:

Escriban:

1. Si o no.
2. Nombre una cualidad.
3. Diga un defecto.
4. Si o no.
5. Escriba un número entre 1979 y 3.000.
6. Anote el nombre de un país.
7. Escoja un número entre 1 y 110.
8. Un color.
9. Otro color.
10. Otro color.
11. Una medida entre 1 centímetro y 3 metros.
12. El peso entre 1 libra y 3 toneladas.
13. Una cualidad.
14. Un defecto.
15. Una profesión.
16. Una frase u oración.
17. Un sitio o lugar.
18. Un número entre 1 y 50.
19. Si o no.

Luego se cambian los papeles de un equipo al otro.

El que está dirigiendo el juego, lee las siguientes preguntas y cada jugador dice el nombre de la persona que escribió en su papel y lee las respuestas en voz alta.

En el ejemplo anterior, las preguntas del dirigente del juego eran estas:

1. "Eres irresistible?"
2. "Cuál es tu cualidad predominante?"
3. "Cuál es tu defecto escondido?"
4. "Tienes inclinación para el matrimonio?"
5. "En qué año piensas casarte?"
6. "De qué país quieres tu novia (o)?"
7. "Cuál será la edad de tu novia (o)?"
8. "De qué color te gustaría los ojos de tu novio (a)?"
9. "Y cuál es el color de la piel de tu novia (o)?"
10. "Y el color del pelo?"
11. "Qué tan alta debe ser tu novia (o)?"
12. "Y qué tan pesada (o)?"
13. "Qué cualidad esperas encontrar en ella (él)?"
14. "Qué defecto le vas a tolerar?"
15. "¿Qué profesión quieres para tu novia (o)?"
16. "Cuál es la primera frase u oración que les va a decir a tu esposa (o)?"
17. "Dónde tendrá la próxima pelea o riña con su novia (o)?"
18. "Cuántos hijos piensa tener después de casado (a)?"
19. "Todo lo que escribiste es verdad?"

18- LLUVIA (POR PAREJAS)

Indicaciones: Las mujeres se ponen de pie en las sillas; cada una tiene de 10 a 12 papelitos; los deja caer, uno por uno, desde lo más alto que pueda. Los hombres, de pie, en el suelo, frente a su pareja, deben tratar de tomar tres papelitos con la boca; no pueden tocar los papeles con las manos.

Implementos: 100 trocitos de papel de 0.05 x 0.05 cms. más o menos. Sillas de acuerdo a las mujeres participantes, en hilera.

19- LA ARGOLLA

Indicaciones: Los participantes se dividen en 2 equipos en igual cantidad, formados en líneas o filas alternando hombres y mujeres. Cada jugador tiene un palillo en la boca,

en él, un anillo o argolla. Se trata de ir pasando el anillo o argolla de palito en palito, sin dejarlo caer y sin tocarlo, hasta el final de la fila. A la señal (esta debe ser dada cuando alguno de los dos primeros de cada grupo tiene la argolla en su pasillo), el primer jugador coloca sus manos en los hombros del segundo. Si el anillo se cae, debe comenzarse de nuevo y solamente en este caso, se puede tocar con las manos.

Implementos: Un palillo de dientes por participantes; 3 argollas o más (1 por grupo).

20- EL BAILE DE LA ESCOBA

Indicaciones: Se escoge una músicaailable. Se sitúan frente a frente los hombres y las mujeres, a una distancia de 10 metros. Detrás se colocan 10 sillas para los hombres y 9 para las mujeres; uno tendrá que bailar con la escoba (se dá la señal y cada hombre corre a buscar su pareja). Al escuchar la música, se inicia el baile, en el centro, dejando las sillas alrededor. Mientras bailan, se retira una silla de las mujeres; cuando se suspende la música, las mujeres corren a sentarse; la que quedó sin silla, se retira del juego, lo mismo el joven que bailó con la escoba.

Se continúa así hasta que queden dos parejas; un hombre y una mujer, y otro con la escoba; se aplaude a la última pareja.

21- LA BRUJA Y EL REY

Indicaciones: Se necesitan muchos jugadores, éstos se dividen en dos grandes equipos: "Los perros de la bruja" y "los mensajeros del Rey". Deben haber más "mensajeros" que "perros", (si hay 30 jugadores, sólo 10 serán perros). Un jugador es la "Bruja", se sitúa a unas 3 cuadras del otro jugador que hace las veces de "Rey".

El juego se inicia así: El Rey escribe en tarjeticas varios mensajes para enviarlos a la Bruja, escoge entre muchos "4 mensajeros", a unos secretamente, estos serán los que lleven mensajes.

Los "perros" se sitúan en una área de unos 20 metros alrededor de la Bruja, para no dejar entrar esos "mensajeros ofensivos".

Si un perro toca a un mensajero y éste tiene un mensaje, lo debe entregar, pero puede saltar el mensaje, si lo bota a otro compañero mensajero. Luego de un tiempo prudencial, se da una señal o pitazo y todos se reunen. La Bruja muestra los mensajes que le entregaron y los "perros" los mensajes que recogieron. El valor de estos mensajes debe decirse antes de comenzar el juego. Se suman los valores correspondientes.

Implementos: Lugar espacioso con árboles, piedras u otros obstáculos, etc. Los jugadores deben ser bastante numerosos.

22- LA PALABROTA

Indicaciones: todos los jugadores se colocan en círculo, el dirigente dice: "voy a decir unas 'palabrotas' al oído, ustedes deben transmitir las a sus compañeros, también al oído; pueden cambiarlas por otras peores o aumentando la que yo les diga". Se acerca al oído de cada uno, en lugar de decirles algo, les muerde la oreja, y todos harán lo mismo a su compañero. Es importante observar las caras de sorpresa de todos y sus reacciones.

23- EL REGALO VA PASANDO

Indicaciones: Se colocan en círculo todos los participantes; uno en el centro con los ojos vendados y con un silbato o pito.

El regalo va pasando de uno a otro de los participantes que formen el círculo. Al mismo tiempo, la persona que está en el centro con los ojos vendados, repite insistentemente: el regalo va pasando ... Cuando a éste le parezca bien, toca el silbato, y el participante que en ese momento tenga el regalo queda excluido del juego. Lo importante es pasar el regalo al compañero, lo más pronto posible, a fin de que el silbato no nos sorprenda con el regalo.

24- EL REY MANDA

Indicaciones: Quien dirige el juego, hace las veces de Rey. Todos los demás formarán dos equipos. Cada equipo elige un nombre a fin de favorecer la animación del juego con una "barra" o "hinchada", a su favor. Cada equipo elige un "paje", éste será el único que servirá al Rey acatando sus órdenes. El Rey pide en voz alta, por ejemplo "¡un reloj!". El paje de cada equipo trata de conseguir el reloj en su equipo, a fin de llevarlo prontamente al Rey. Sólo se recibe el regalo del primero que lo entregue. Al final los aplausos, se los ganarán el equipo que haya suministrado más objetos.

25. CALZAR LAS SILLAS

Indicaciones: Se colocan algunos participantes en el centro, sentados en sus sillas, con los ojos vendados; los otros jugadores alrededor del salón. Se les advierte que los otros participantes colocarán en el centro del salón zapatos suficientes para calzar las sillas (poner el zapato debajo de una pata de la silla). En caso de no poder encontrar los

zapatos necesarios, pueden descalzar la silla de su compañero y calzar la suya. Lógicamente se deben poner menos zapatos de los necesarios, a fin de obligarlos a descalzar la silla de su compañero. Es interesante observar las reacciones y la lucha que se hace por calzar las sillas. Esto debe ser motivo de análisis en el grupo.

Implementos: Sillas suficientes, zapatos para calzar las sillas, y salón amplio u otro lugar, pañuelos para vendar a los escogidos para calzar las sillas.

26- EL NAUFRAGIO

Indicaciones: Uno es el capitán, que dirigirá el juego. Todos los demás serán tripulantes. El barco va a naufragar y todos deben seguir las órdenes del capitán. Según el número de participantes se nombrará unos que ayudarán a tirar "al mar" a los que se equivoquen, es decir salen del juego. El barco se "hunde" y el capitán dice: "hagan grupos de 8, de 7, de 6 ... etc.". Todos los que queden fuera de un grupo, salen del juego, siendo sacados por los nombrados para esto.

Es necesario hacer varias reflexiones que sirvan de aplicaciones a diversas actitudes de la vida.

27- EL VIUDO

Indicaciones: Los jugadores se colocan en 2 círculos. Las mujeres forman el círculo del centro, los hombres el círculo de fuera, tratando de que queden por parejas. Un hombre se coloca en el centro, éste es el viudo; él mira a las esposas y a una de ellas le guiña el ojo, al instante ella trata de ir hacia él, pero su esposo debe impedirselo agarrándola por los hombros; mientras no tegan qué hacer esta defensa, todos los esposos estarán con las manos atrás. Si el esposo deja ir a su esposa, éste pasa al centro y hace de viudo.

28- EL SEMAFORO

Indicaciones: Se forman parejas y con tocadiscos se organiza el baile. Las parejas tratan de hacer un círculo. La música permanece todo el tiempo. El que dirige el juego dice: "El semáforo está en rojo", todos deben seguir bailando mientras el semáforo está en rojo. Cuando el que dirige dice que "está en verde", las parejas instantáneamente deben pararse y no seguir bailando. Si el que dirige dice: "está en amarillo", todos deben de cambiar de pareja. Debe haber algunos para que controlen los errores que cometan las parejas.

29- LAS SILLAS

Indicaciones: Se colocan sillas en dos filas, una menos del total de participantes, juntando los respaldos; todos se sientan y mientras suena la música, todos deben caminar a su alrededor, cuando la música cesa a la señal del que dirige, toman asiento. Quien se quedó sin poder tomar asiento, sale del juego.

Implementos: Sillas suficientes, tocadiscos.

30- ELCIGARRILLO

Indicaciones: Los jugadores forman un gran círculo con sus respectivas sillas. Se enciende un cigarrillo y va pasando de uno a otro, la ceniza no se debe sacudir, debe conservarse hasta el final del círculo, a quien se le caiga la ceniza, debe ejecutar un juego de "penitencia".

Implementos: Sillas suficientes y cigarrillos.

31- EL CORREO LLEGA ...

Indicaciones: Este juego se puede realizar de pié o sentados. Quien dirige el juego dice: "llegó el correo para los que tienen ... zapatos negros ... blusas blancas, etc.". Los aludidos, deben cambiar de sitio prontamente.

Este juego ayuda a formar sub-grupos de trabajo en una convivencia u otra clase de actividad.

32- TIJERAS ENCANTADAS

Indicaciones: Todos los participantes se sientan formando un gran círculo; se escogen de 8 a 10 jugadores para explicarles las reglas del juego, éstos se colocan al centro del círculo con sus respectivas sillas. El resto de participantes debe ignorar en qué consiste el juego a fin de conservar la expectativa hasta el final.

Quien dirige el juego toma unas tijeras, las abre y dice: "Las tengo abiertas", al tiempo, los jugadores del centro cierran sus piernas; el dirigente vuelta a decir: "las entrego cerradas", y cierra las tijeras al instante los jugadores del centro abren sus piernas; las órdenes que da el dirigente deben estar de acuerdo con la postura de las piernas: abiertas o cruzadas, y no la de las tijeras, hasta que el resto de los participantes logren adivinar el "truquito del juego" (los jugadores que conocen las instrucciones deben actuar con cautela para que los otros no descubran en qué consiste el juego).

33- ESPALDA CON ESPALDA

Indicaciones: Los participantes por parejas, se distribuyen en todo el salón. Cada pareja se coloca espalda con espalda. Un hombre o una mujer no tendrá pareja. A una señal dada, todos deben cambiar de compañero. El que está solo, debe tratar de conseguir un compañero del otro sexo.

Variaciones: Solamente los hombres se mueven y las mujeres se quedan en su lugar, o al revés.

34- ALFOMBRAS MAGICAS

Indicaciones: Las alfombras "mágicas" se colocan en el piso alrededor del salón, unas 4 o 5 a distancias variables. Los participantes forman parejas, tomados de las manos, marchan en círculo, al compás de la música y saltan sobre las "4 alfombras mágicas". Cuando la música se suspende, todos se detienen; aquellos que estaban saltando en ese momento deben salir del juego, hasta que quede una pareja y es la que recibe los aplausos.

La música debe cesar en intervalos diferentes, cortos, largos, para que la suspendida del baile sea inesperada.

Implementos: Música, tocadiscos, o simplemente tocando las manos. Alfombras chicas, hojas de papel en su reemplazo tiras de telas, etc.

35- ENCONTRAR SU PAREJA

Indicaciones: Es un juego rápido, a veces un poco rudo. Los participantes se colocan en círculos concéntricos; las mujeres al centro, los hombres alrededor, también puede ser al revés.

Los círculos se mueven en dirección opuesta. Cuando se detiene la música, cada hombre corre a buscar su compañera, la toma de la mano y comienzan a bailar, la última pareja que se encuentre, sale del juego. La música se reanuda nuevamente, hasta que quede una sola pareja.

Implementos: Tocado y discos.

36- BRAZOS MUSICALES

Indicaciones: 2 grupos: mujeres y hombres. Las mujeres forman una fila en el centro del salón (una detrás de la otra, todas mirando hacia el mismo lado). Cada una se coloca una mano en la cintura, alternando con la de enfrente, es decir: una a la derecha, otra a la izquierda; de esa manera en la fila sobresaldrán los brazos izquierdo y derecho, alternadamente. Los hombres, (uno más que el número de mujeres) marchan con la música, alrededor de la fila formada por las mujeres. Cuando la música se suspende, cada hombre debe tomar el brazo de la mujer que está a su lado o adelante. No se puede regresar, ni tomar el brazo que no esté preparado, es decir listo para enganchar. El hombre que no encuentra brazo, sale del juego y una de las mujeres también. El juego continúa hasta que quede una sola mujer. Se juega una segunda vez con las mujeres marchando alrededor de los hombres, que colocan sus brazos en la forma hecha por las mujeres: uno izquierdo, otro derecho.

Implementos: Tocado y discos.

37- ZOOLOGICO DE PASTILLAS

Indicaciones: Los participantes se sientan en círculo. En el centro se colocan las pastillas (granos de maíz, frijol, porotos o confites). El o la dirigente susurra al oído de cada persona el nombre de un animal diferente, pero uno de los nombres se dará a varios participantes.

En el momento en que el dirigente dice en voz alta, el nombre de un animal, la persona con ese nombre, corre y toma una pastilla, cuando queda una sola pastilla, se dice el nombre del animal que tienen varios jugadores, éstos correrán para tratar de agarrarla.

Variaciones: Los jugadores sentados en el suelo o en sillas. Las pastillas en una mesa. Los jugadores de pie.

38- MENSAJE DE GARCIA

Indicaciones: Se hacen dos equipos, en fila, a 5 metros de distancia. El directora escribe un mensaje; llama a los dos primeros de cada fila y lee el mensaje, despacio, por tres veces. Da la señal y los jugadores escogidos deben decir el mensaje, al segundo de su fila, y éste al tercero, etc. Los equipos deben entregar el mensaje rápidamente, fiel y por escrito.

Implementos: Papel y lápiz para cada equipo y para el director.

