

## RESUMEN

El aprendizaje basado en actividades que movilicen, dinamicen y aporten un impacto significativo en el proceso de enseñanza en el aula requiere de una constante actualización y adaptación a los intereses y motivaciones de los implicados en el mismo. Con este pretexto este material educativo denominado “JUEGOS, TÉCNICAS PARTICIPATIVAS Y DINÁMICAS GRUPALES EN EL AULA DE CLASES” TOMO II, se convierte en la compilación de alternativas para implementar cada una de estas actividades en pro de los objetivos antes mencionados. La intención verdadera de los autores provenientes del contexto de la educación en Guayaquil, Ecuador, se nutre de las vivencias y prácticas que desde las perspectivas de lo pedagógico, lo didáctico y lo psicoeducativo trascienden la mera enseñanza frontal para que el juego o la actividad lúdica sea el escenario esencial de un aprender entorno a un estado psicológico favorable. La Editorial NOVA EDUCARE agradece que con este segundo volumen puedan satisfacer las necesidades no sólo para el contexto ecuatoriano, sino para otros ecosistemas educativos donde la máxima sea sin lugar a dudas el reconocimiento de la importancia del aprender jugando.

### ZILA ISABEL ESTEVES FAJARDO



Licenciada en Educación Primaria de la Universidad Guayaquil. Diplomada en Diseño Curricular de la Universidad Guayaquil. Magister en Diseño Curricular por Competencias por la Universidad de Guayaquil, Ecuador. Magister en Formación Internacional en Profesorado Especialidad Educación Infantil por la Universidad Complutense de Madrid, España. Doctora en Educación en la Universidad Cesar Vallejo de Perú. Rectora de la Unidad Educativa Ciudad de Esmeraldas. Docente del MINEDUC-Ministerio de Educación por 27 años de Servicio. Docente de 11 años de servicio en la Universidad de Guayaquil. Docente de la Universidad Martin Luther King de Nicaragua. Directora y coordinadora de proyectos FCI. Miembro activo de la Red de Investigación Koinonia –Venezuela. Miembro de red de Investigación REDI. Directora de la Red de Investigación RIMEIL. Representante en Ecuador de la RED DELFIN de apoyo universitario Latinoamericano. Comisionada de los Derechos Humanos Versión Ecuador. Cursando Postdoctorado en Investigación Social

### SONIA MARIBEL TIPÁN SIMBAÑA



Licenciada en Ciencias Públicas y Sociales en la Universidad Central de Ecuador. Magister en Educación Mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC en la Universidad Tecnológica Israel. Docente y Directora de Área del Colegio “Francisca de Las Llagas”. Coordinadora de Educación vial y ambiental de la Dirección Provincial de Educación y Cultura de Pichincha. Docente y Directora Comisión de Disciplina del Colegio Mixto Particular “Canterbury”. Docente y Directora Comisión Cívico -Cultural de la Escuela “Adventista Ciudad de Quito”. Docente del Instituto Técnico Superior “Central Técnico”. Docente, Académica, Directora Del Área De Lengua Y Literatura y Tutora de la Unidad Educativa Fiscal Raúl Andrade.

### PILAR SOVEIDA LIMONES SOLÍS



Licenciada en Educación Física en la Universidad de Guayaquil. Magister en Diseño Curricular en la Universidad de Guayaquil. Doctora en Educación en la Universidad César Valejo. Docente de los Institutos El Espalme, Dr. Teodoro Alvarado Olea, Sr. Luis Noboa Naranjo, Colegio Febres Cordero, Escuela de Educación. Básica PCEI. Rumiñahui.

### MANUEL ENRIQUE CHENET ZUTA



Licenciado en Administración. Licenciado en Educación con especialidad en Ciencias Sociales. Abogado. Contador Público. Licenciado en Marketing y Negocios Internacionales. Ingeniero Industrial. Magister en Gestión de Servicios de la Salud. Maestro en Ciencias de la Educación con mención en Evaluación y Acreditación de la Calidad Educativa. Magister en Gestión Pública. Magister en Educación con mención en Docencia en el Nivel Superior. Magister en Administración con Mención en Gestión de Proyectos. Doctor en Ciencias Contables y Financieras. Doctor en Ciencias de la Educación. Doctor en Administración de Negocios Globales. Doctor en Administración con especialidad en Dirección Estratégica. Post Doctor en Ciencias de la Educación. Post Doctor en Sistemas Sincrónicos y Diacrónicos de la Investigación Científica. Docente en la Universidad Nacional Tecnológica de Lima Sur UNTELS.

Publicado por:

# CESPE

CENTRO LATINOAMERICANO  
DE ESTUDIOS EN  
EPISTEMOLOGÍA PEDAGÓGICA



ISBN



9 789299 009369

JUEGOS, TÉCNICAS PARTICIPATIVAS Y DINÁMICAS  
GRUPALES PARA EL AULA DE CLASES.  
TOMO II



ZILA ISABELESTEVES FAJARDO  
SONIA MARIBEL TIPAN SIMBAÑA  
PILAR SOVEIDA LIMONES SOLÍS  
MANUEL ENRIQUE CHENET ZUTA



SELLO EDITORIAL

nova  
educare

MATERIALES EDUCATIVOS

# JUEGOS, TÉCNICAS PARTICIPATIVAS Y DINÁMICAS GRUPALES PARA EL AULA DE CLASES TOMO II

ZILA ISABEL ESTEVES FAJARDO  
SONIA MARIBEL TIPAN SIMBAÑA  
PILAR SOVEIDA LIMONES SOLÍS  
MANUEL ENRIQUE CHENET ZUTA





**JUEGOS, TÉCNICAS PARTICIPATIVAS Y  
DINÁMICAS GRUPALES PARA EL AULA DE  
CLASES  
TOMO II**

# **JUEGOS DINÁMICOS EN EL AULA DE CLASES**

## **TOMO II**

**ZILA ISABEL ESTEVES FAJARDO**  
**SONIA MARIBEL TIPAN SIMBAÑA**  
**PILAR SOVEIDA LIMONES SOLÍS**  
**MANUEL ENRIQUE CHENET ZUTA**

**2023**



4.0



Creative Commons

SELLO EDITORIAL

nova  
educare

Título Original:

Juegos Dinámicos en el Aula de Clases. Tomo II

Autores:

Zila Isabel Esteves Fajardo, PhD. (Ecuador)

<https://orcid.org/0000-0002-2283-5370>

Sonia Maribel Tipan Simbaña, MsC. (Ecuador)

<https://orcid.org/0009-0001-6561-8894>

Pilar Soveida Limones Solís, PhD. (Ecuador)

<https://orcid.org/0000-0003-0160-0799>

Manuel Enrique Chenet Zuta, PhD. (Ecuador)

<https://orcid.org/0000-0003-2088-2541>

ISBN:   
9 789299 009369

Primera Edición: octubre 2023

Sello Editorial: Nova Educare.

Perteneciente a: Centro Latinoamericano de Estudios en Epistemología Pedagógica (CESPE)

Adherido a: Sistema de publicaciones de CESPE. <https://cespecorporativa.org>

Editor: Carlos Viltre Calderón, PhD.

Imagen de portada y contraportada: Esp. Ramón Rodríguez Guerra

Diseño, maquetación y diagramación: Departamento de publicidad de CESPE

Corrección y estilo: Comité Editorial de Nova Educare

### Información

El presente volumen está sujeto a los derechos de autor Creative Commons 4.0 en el cual se establece que el libro para todos los usuarios posibilita compartir (copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato), adaptar (remezclar, transformar y construir a partir del material para cualquier propósito) siempre y cuando se realice de forma razonable y se cite a los autores del material original. El editor y Sello Editorial no se expresan implícitos respecto a la exactitud de la información contenida en este libro razón por la cual no pueden asumir ningún tipo de responsabilidad. Las imágenes del contenido fueron generadas por la IA: Generador de Imágenes con tecnología DALL-E de Microsoft Bing©



## ÍNDICE

| <b>PARTES</b> | <b>TÍTULOS</b>                                   | <b>Pp</b> |
|---------------|--|-----------|
| Parte I       | JUEGOS Y MÁS JUEGOS .....                        | 1         |
| Parte II      | JUEGOS QUE FOMENTAN LAS RELACIONES HUMANAS ..... | 153       |



PARTE I  
JUEGOS Y MÁS JUEGOS





## JUEGOS Y MÁS JUEGOS

### 1. QUEBRAR UN FRASCO

#### Orientaciones:

Se escoge un voluntario a quien se le pedirá quebrar un frasco (u otro objeto parecido), colocado a cuatro o cinco metros del grupo.



#### Ejecución:

El voluntario observa la localización del frasco.

Luego, el animador le vendará los ojos y lo hará girar dos o tres veces sobre sí mismo.

A continuación, le entregará un palo y el voluntario intentará dirigirse al frasco y quebrarlo.

Se le darán tres oportunidades. En caso de que el voluntario no logre su cometido se escogerá a otra persona para seguir el juego.

## 2. LA CAJA DE LAS SORPRESAS

### Orientaciones:

Se prepara una caja (puede ser también una bolsa), con una serie de tiras de papel enrolladas en las cuales se han escrito algunas tareas (por ejemplo: cantar, silbar, bostezar).

Los participantes, en círculo.



### Ejecución:

La caja circulará de mano en mano, hasta determinada señal (puede ser una música, que se detiene súbitamente).

La persona que tenga la caja en el momento en que se haya dado la señal, o se haya detenido la música, deberá sacar una de las tiras de papel y ejecutar la tarea indicada.

El juego continuará, hasta cuando se hayan acabado las papeletas.

### 3. ESCUCHAR BUSCAR Y TOCAR

#### Orientaciones:

El animador escoge unas 8 o 10 personas, entre los participantes del juego.



#### Ejecución:

Luego le venda los ojos a un voluntario, quien deberá conocer los nombres de las personas escogidas por el animador.

El voluntario llamará por su propio nombre a una de las personas escogidas, y ésta deberá responder.

El voluntario irá al encuentro de la persona que respondió e intentará localizarla y tocarla.

Si después de tres oportunidades, el voluntario no ha encontrado a la persona llamada, el juego continuará con otro voluntario.

#### 4. PONERLE LA COLA AL CERDO

##### Orientaciones:

El animador pinta, en el tablero o en una cartulina grande, un cerdo, un gato, un burro o una vaca, pero sin la cola.



##### Ejecución:

Llama a un voluntario a quien le entrega un pedazo de papel o de trapo (que será la cola del animal), y le venda los ojos.

La tarea del voluntario consiste en colocar la cola al animal, con los ojos vendados, en su debido lugar.

Los participantes acompañan al voluntario con una barra bien entusiasta.

## 5. LA NARANJA EN LOS PIES

### Orientaciones:

Los participantes en este juego se organizarán en dos filas de sillas, enfrentadas.



### Ejecución:

Se coloca una naranja u otra fruta sobre los pies del primer jugador de cada fila. Los pies deben estar unidos (para hacer más interesante el juego, en lugar de frutas se pueden utilizar huevos).

El primer jugador intentará pasar la naranja (o el huevo) sin dejarla caer, a los pies del segundo jugador de su fila y así sucesivamente.

Si la naranja se cae, el juego continuará en el punto donde se interrumpió. El jugador que dejó caer la naranja saldrá de la fila.

El ganador en este juego, será el equipo que termine con más jugadores y haya pasado la naranja en el menor tiempo.

## 6. EL CIEGO CON TIJERAS

### Orientaciones:

Se cuelga en el centro del grupo, amarrada con una pita o con un nylon, una fruta (un plátano, una naranja, una pera, una manzana, etc.).



### Ejecución:

Se escoge un voluntario, quien observará la localización exacta de la fruta pendiente. Se le vendan los ojos. Se le entregan unas tijeras y éste deberá cortar la pita o el nylon que sostiene la fruta.

Antes de que el voluntario inicie su trabajo, el animador lo hará girar unas tres veces sobre sí mismo para desorientarlo.

Se le concederán tres oportunidades. Si el voluntario no logra su cometido, el juego continuará con otro participante.

## 7. SE BUSCA EL PITO

### Orientaciones:

Se le pide a un voluntario del grupo que salga de la sala, mientras el animador explica el juego al grupo.



### Ejecución:

El animador explica:

- a) Se trata de que el voluntario encuentre un pito que tendrá un miembro del grupo.
- b) El pito colgará del cuello del animador o de uno de los miembros del grupo, pero en las espaldas.
- c) El grupo, de pie y en círculo, recibe al voluntario para que descubra quién tiene el pito.
- d) El voluntario se coloca en medio del círculo.

Quien tenga el pito se moverá frecuentemente, permitiendo que otro miembro del grupo pite, sin que el voluntario se dé cuenta quién lo hizo.

El juego termina cuando se descubre quién tiene el pito.

## 8. LAS PREGUNTAS INDISCRETAS

### Orientaciones:

Se le entrega a cada participante una hoja de papel. Cada quien escribe en esta hoja la pregunta: "Qué Haría Usted Si..." (llueve, tiene hambre, hace frío).



### Ejecución:

Luego, el animador recoge las hojas y las vuelve a distribuir de tal forma que a cada quien le corresponda una hoja diferente.

Cada jugador responde, al reverso de la hoja lo que haría, en respuesta a la pregunta escrita por el otro jugador.

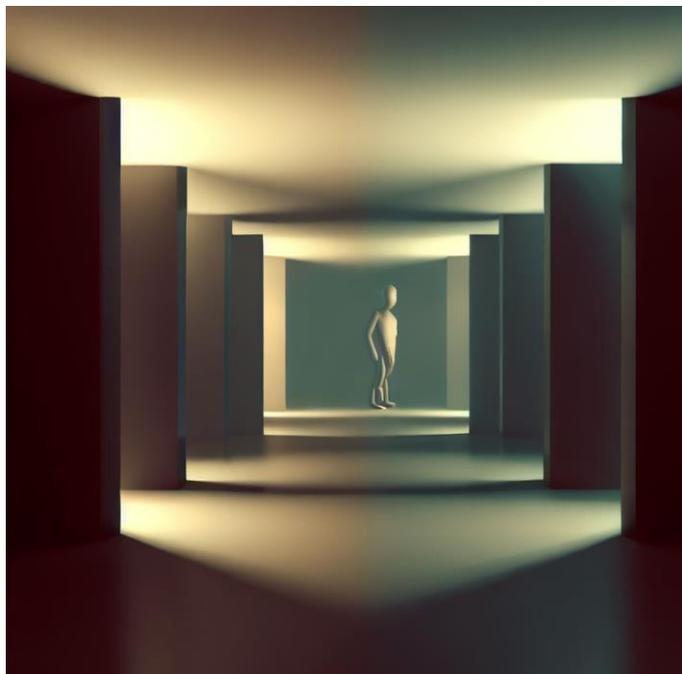
Se vuelven a recoger las hojas, y se distribuyen de nuevo. Luego, siguiendo el orden del círculo, uno lee la pregunta, y el que está a la derecha la respuesta. Se verá cómo a las preguntas más

variadas se les dan las respuestas también más variadas.

## 9. LAS CUATRO ESQUINAS DEL SALÓN

### Orientaciones:

Se les solicita a dos personas voluntarias que se retiren del salón mientras se explica el juego.



### Ejecución:

El animador explica al grupo:

- a) Se necesita asignarle a cada costado del salón una figura imaginaria.
- b) El juego será tanto más divertido, cuanto más raras y graciosas sean las figuras imaginarias. Por ejemplo: que, en una de las esquinas de la sala, el grupo imagina hay soda cáustica, en la otra un elefante rosado, en la otra, estiércol de vaca y en la otra una culebra.

c) Se encarga a una persona para anotar la figura imaginaria en cada costado, y las respuestas que darán los voluntarios, tan pronto regresen a la sala.

Se llama a los voluntarios al salón y el animador les explica que el grupo imaginó una figura para cada esquina de la sala. Se les pide que digan al grupo, uno a uno, qué harían con la figura imaginaria. La persona encargada de anotar las respuestas las registrará para leerlas al final.

El juego será tanto más divertido, cuanto más divertidas sean las figuras imaginarias, inventadas por el grupo. Por ejemplo: si alguien dice que dará de regalo o que sirve para comer, alguna de las figuras antes indicadas, las carcajadas estallarán en el grupo.

## 10. LA SABANA

### Orientaciones:

Se coloca un voluntario en el centro del círculo, cubierto con una sábana, bien grande.



### Ejecución:

La persona cubierta con la sábana se sentará en el suelo, y el animador le dirá: "Usted tiene una pieza de ropa de más, arrójela".

El voluntario, distraído, comienza por arrojar una pieza de su propia ropa. La pieza de ropa se pasará por debajo de la sábana al animador.

Cuando el animador tenga la pieza de ropa, volverá a repetir la orden: "Usted tiene una pieza de ropa de más, arrójela".

El juego continuará mientras la persona cubierta por la sábana no se dé cuenta que la pieza de ropa que está de más, es la misma sábana.

## 11. CRUZADOS O DESCRUZADO

### Orientaciones:

El animador presenta a los participantes, en círculo, dos objetos que se puedan cruzar, por ejemplo, dos lápices, o dos reglas, etc.



### Ejecución:

Los lápices se pasarán al primer vecino.

La persona que pasa los lápices dirá "cruzado" o "descruzado": en ese momento el animador debe decir: "cierto" o "equivocado".

El truco está en que quien pasa los lápices dice "cruzado" o "descruzado", refiriéndose a los lápices, mientras el animador dice "cierto" o "equivocado", refiriéndose a las piernas de quien pasa los lápices.

El juego continuará hasta que todos descubran el truco. Quien descubra el truco no divulgará su descubrimiento, pero si hará coro con el animador al decir: "Cierto o equivocado".

## 12. FUI AL MERCADO

### Orientaciones:

A cada participante del grupo se le asigna un número.



### Ejecución:

El animador comienza: "Fui al mercado y compré 3 docenas de plátanos" (o cualquier otra cosa).

La persona que tenga el número 3 contestará de inmediato: "Tres docenas de plátanos, no señor".

El animador responderá: "Entonces ¿qué?"

El número 3 dirá: "8 rosas". El número 8 repetirá el proceso como el número 3, y así sucesivamente.

El que se distraiga o haga perder el ritmo, sale del juego.

### 13. EL GATO ENAMORADO

#### Orientaciones:

Se instruye al grupo sobre la historia de un gato enamorado, que desea conquistar a una gata. Y por supuesto, se imitarán los gestos del gato enamorado.



#### Ejecución:

El animador representará, de primero, al gato enamorado.

Para hacer la conquista de su gata, deberá acercarse a cualquier persona del grupo, y delante de ella, chillar tres veces en forma caprichosa imitando realmente un gato enamorado y haciendo los gestos correspondientes.

La persona ante la cual el gato enamorado representa la comedia, tendrá que permanecer seria mientras los demás pueden reírse y aplaudir

al gato.

Si la persona se ríe, y de esta manera ella es conquistada por el gato, entonces, pasa a ser el nuevo gato conquistador.

El juego continuará hasta que se mantenga el interés de los participantes.

## 14. EL JUEGO DE LA SILLA VACÍA

### Orientaciones:

El animador colocará tantas sillas, cuantas sean las personas que participen en el juego, más una.



### Ejecución:

Todos los presentes recibirán un número.

La persona sentada a la izquierda de la silla vacía inicia, diciendo: "La silla de mi derecha está vacía para el número tal", y dice un número.

La persona con el número que acaba de ser llamado se levanta inmediatamente, y va a sentarse en la silla vacía.

Al levantarse, la persona sentada a su izquierda continúa el juego, diciendo: "La silla de mi derecha está vacía para el número tal", llamando otro número, puede ser el número de la persona que acaba de levantarse.

El animador anotará el nombre de las personas distraídas y que interrumpen continuamente el juego.

Finalmente, el animador dirá los nombres de las personas que estuvieron distraídas, las cuales deberán cumplir una penitencia.

## 15. EL JUEGO DE LA VERDAD

### Orientaciones:

El animador solicita la presencia de un voluntario, en medio del círculo, para responder las preguntas que le serán formuladas.



### Ejecución:

Cada uno de los presentes tiene derecho a formular sola mente una pregunta sobre cualquier asunto.

Cuando todos hayan preguntado, otra persona pasará al centro del círculo para ser interrogada.

Ganará quien haya contestado, acertadamente, el mayor número de preguntas.

## 16. RIMA FATAL

### Orientaciones:

El animador comienza diciendo una palabra.



### Ejecución:

El siguiente deberá decir otra que rime con la primera.

Y así lo harán los otros hasta que alguien se equivoque o no diga nada, perdiendo a la vez el grupo.

Por ejemplo: dinero marineró; vela- tela; mando...

## 17. El viaje

### Orientaciones:

Se organiza un círculo con asientos.



### Ejecución:

Los participantes ocupan los asientos mientras el animador permanece de pie, en medio del círculo.

El animador explica que va a contar un viaje en bus, y todas las veces que diga "bus", todos deberán levantarse, y dar una vuelta alrededor de su propio asiento, sentándose inmediatamente. Y cada vez que, durante la historia del viaje, diga "desastre", todos deben levantarse y cambiar de asiento.

Al decir "desastre", el animador procura ocupar uno de los asientos, y la persona que quede sin asiento deberá proseguir la narración del viaje.

## 18. LA RISA CONTENIDA

### Orientaciones:

El animador, con un objeto cualquiera en la mano, instruye al grupo.



### Ejecución:

Va a tirar el objeto hacia lo alto y, mientras éste no toque el suelo, todos deberán reír y hacer ruido.

Cuando el objeto caiga al suelo, la risa debe parar.

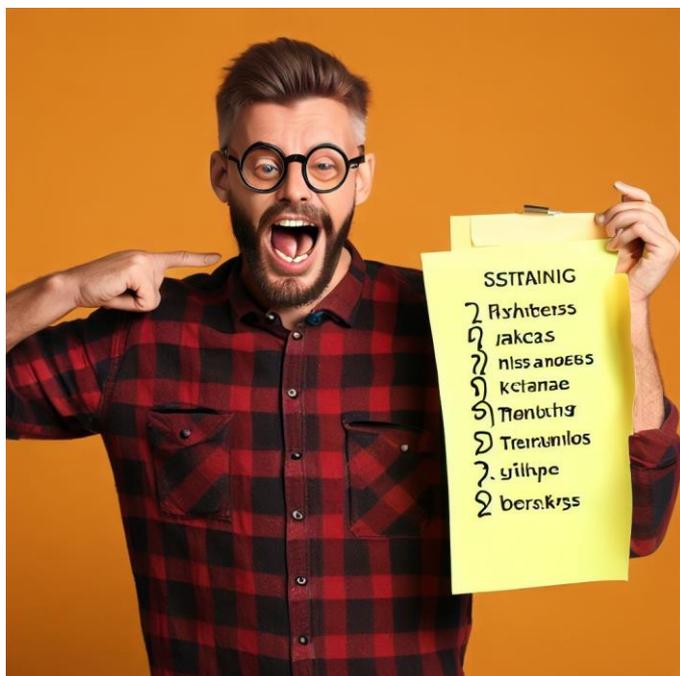
El grupo queda bajo el efecto de reprimir la risa.

El que se ría, pagará una penitencia.

## 19. EL ARTISTA IMPROVISADO

### Orientaciones:

Se elabora una lista numerada de tareas o escenificaciones chistosas, cuanto más jocosas mejor, igual al número de participantes.



### Ejecución:

Cada quien dice un número (1, 5, 8, 3, 2, etc.)

El animador lee en la lista, la tarea encomendada a aquel número, y la persona que haya solicitado este número deberá representar lo que la lista dice.

La gracia dependerá de la composición de la lista.

## 20. CHUMBA CACHUMBA

### Orientaciones:

Se organiza un círculo con tantas sillas, como participantes haya, menos la del animador.

Una vez que las sillas hayan sido ocupadas, el animador en el centro del círculo, explica el funcionamiento del juego.



### Ejecución:

Todos recibirán el nombre de una ciudad.

Cada vez que el animador diga el nombre de dos ciudades, los ocupantes de las sillas correspondientes a estas ciudades deben cambiar de asiento; en este cambio el animador intenta ocupar una de las sillas.

Siempre que el animador diga: "Chumba Cachumba", todos deben cambiar de silla. Quien quede sin silla permanecerá en medio del círculo.

Quien quede sin silla por tres veces, será excluido del juego y se retirará una silla del círculo.

## 21. PARA ARRIBA... PARA ABAJO...

### Orientaciones:

El animador habla sobre la suprema verdad, la unión de los espíritus, la buena voluntad, comprensión, etc.



### Ejecución:

En seguida, llama 4 personas al centro.

Usando un objeto cualquiera (un palo, una vara, etc.), pide que cada uno coja un extremo y ejecute con exactitud y rapidez las órdenes que se darán.

El animador dará órdenes rápidas, como: bajar, levantar, para abajo, para arriba, para afuera, para adentro, etc., haciendo pausas para que los presentes rían por el descontrol en la ejecución de las órdenes.

## 22. EL MEJOR OBSERVADOR

### Orientaciones:

Se escoge a un individuo o se divide al grupo, para adivinar qué modificaciones se han hecho en las personas o en el grupo contrario.



### Ejecución:

Quienes hayan sido escogidos para adivinar las modificaciones, saldrán del local mientras éstas se realizan.

Antes de la salida habrá un tiempo para observar la situación. Y al regreso, se dará un minuto para descubrir los cambios y manifestarlos. Se concederán por lo menos dos oportunidades.

Las modificaciones podrán consistir en: el cambio de posición de las personas, en los vestidos, en los zapatos, en la fisonomía, en los objetos, etc.

## 23. EL VIAJE DE LA TÍA

### Orientaciones:

El animador comienza: "Mi tía viajó a América y trajo un radio".



### Ejecución:

El siguiente dice: "Mi tía viaje a América y trajo: un radio y un libro".

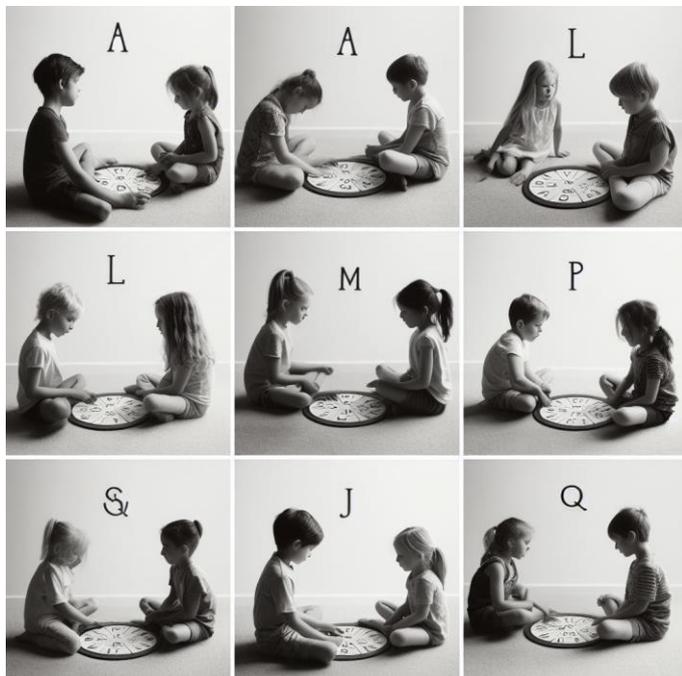
El siguiente dice: "Mi tía viajó a América y trajo un radio, un libro y un caballo".

Y así, sucesivamente, hasta que alguien se equivoque o altere la secuencia. Quien se equivoca sale del juego.

## 24. LA LETRA FATAL

### Orientaciones:

El animador comienza diciendo una letra. El siguiente agrega otra, y así sucesivamente.



### Ejecución:

Sale del juego quien al agregar una letra forme una palabra conocida. Por ejemplo: a-m-i-s-t-a la próxima letra (d) formará una palabra conocida (amistad) y quien la diga perderá.

Cualquiera puede decir: "impugno" a quien, para huir de la letra fatal, dice una letra que no conduce a ninguna palabra.

## 25. DESCUBRIR AL LÍDER

### Orientaciones:

Se le pide a alguien que se ausente de la sala.



### Ejecución:

El grupo decide ejecutar o escenificar una serie de actividades, bajo las órdenes de uno o más líderes.

El grupo, en círculo, estará muy atento a las órdenes del líder o líderes, para realizar el cambio de actividades. Las órdenes y el cambio serán muy frecuentes y rápidas.

Puesto que el grupo no debe denunciar a su líder o líderes, las órdenes serán dadas lo más secretamente posible.

La persona ausente, al regresar a la sala, se coloca en la mitad del círculo. El animador le explica que deberá identificar a la persona o personas que dan las órdenes para el cambio de movimientos.

Se le darán tres oportunidades para acertar. Si no identifica a los líderes, será eliminado del juego.

## 26. EL JUEGO DE LAS PREGUNTAS

### Orientaciones:

El animador distribuye una papeleta a todos los participantes en el juego.



### Ejecución:

La mitad de los participantes deberá escribir cualquier tipo de pregunta en su papeleta, y la otra mitad, deberá escribir también cualquier tipo de respuesta.

A continuación, el animador dará un número para cada uno de los que hacen las preguntas y otro número, correspondiente, a cada uno de los que escriben las respuestas.

Se inicia la lectura de las preguntas: quien tenga el número 1 de las preguntas, leerá ésta, y quien tenga el número 1 de las respuestas leerá también la suya.

El juego seguirá hasta que todos hayan formulado su pregunta y hayan obtenido la respuesta.

## 27. EL BAILE DE LA ESCOBA

### Orientaciones:

En la sala de baile, el animador, con una escoba o con cualquier otro objeto, manifiesta que, al contar hasta 3, todos deberán cambiar de pareja.



### Ejecución:

Quien quede sin pareja, deberá bailar con la escoba, y repetir la misma operación anterior.

Quien sea sorprendido con la escoba, cuando termine el disco saldrá del juego.

## 28. CEDA SU PAREJA

### Orientaciones:

El animador aparece en el baile, con un sombrero.



### Ejecución:

Coloca el sombrero en la cabeza de uno de los que están bailando, y éste se ve obligado a cederle su pareja.

Cada quien intentará pasar el sombrero al vecino.

Quien sea sorprendido con el sombrero en la cabeza, cuando termine el disco, saldrá del juego.

## 29. LA RESPUESTA SOCRÁTICA

### Orientaciones:

El animador solicita la colaboración de una persona del grupo, y le pide que responda a las preguntas que le hará con palabras que comiencen con la letra, que también le indicará.



### Ejecución:

Juan: Responda con la letra R.

¿Su nombre? Ricardo

¿Profesión? Reportero

¿De dónde viene? Roma

¿Para dónde va? Rusia

¿Qué come? Raviolis

¿Cómo se llama su tío? Ruperto

¿Cómo se llama su tía? Rubiela

Cualquier duda en la respuesta (la que debe ser espontánea y rápida), o una respuesta equivocada, excluye al participante del juego.

### 30. LA PAPELETA FIRMADA

#### Orientaciones:

Los participantes reciben una papeleta



#### Ejecución:

A solicitud del animador, todos escriben en la papeleta la actividad que cada quien quisiera que realizara un miembro del grupo. La papeleta debe ser firmada, Todas las papeletas son recogidas por el animador.

Por orden del animador, el firmante de cada papeleta deberá realizar la acción o actividad que escribió. El juego termina cuando todos haya realizado su propia acción.

## 31. FRIO O CALIENTE

### Orientaciones:

El animador solicita que uno de los participantes en el juego, se retire del lugar.



### Ejecución:

A continuación, se esconde cualquier objeto, el cual deberá ser descubierto por la persona ausente.

Esta, para orientarse en la búsqueda, pregunta al grupo ¿caliente? Y el grupo le responderá caliente, si de verdad, se está acercando al objeto escondido: o le responderá frío, si se está alejando del mismo objeto.

Para no hacer monótono el juego, solamente se concederán unas pocas oportunidades a quien

busca. Máximo 6 veces. Si definitivamente no acierta, pagará una penitencia, o saldrá del juego.

También como medio de orientación para responder las preguntas de quién busca el objeto escondido, se puede usar una canción conocida por todos, la cual se cantará fuerte si está cerca y suave, si está lejos. Se puede usar también un disco o un casete.

## 32. NOCHE DE BODAS

### Orientaciones:

En el juego participarán entre 10 y 15 personas



### Ejecución:

Se les solicita a tres o cuatro voluntarios que se retiren de la sala.

El animador pedirá al resto de los jugadores, que cuando los ausentes regresen, uno por uno, se queden callados y quietos en el momento de entrar.

Se llama a uno de los ausentes. Al regresar éste y observar que todos están en silencio y quietos, con seguridad que va a reaccionar verbalmente. Lo que diga se tomará como su primera reacción

verbal en la noche de bodas.

Las carcajadas del grupo dejarán al individuo muy sorprendido, porque éste desconocerá la razón de las mismas. Luego se llama a los otros ausentes.

### 33. LA ILUMINACIÓN ORIENTAL

#### Orientaciones:

El animador solicita la colaboración de 6 u 8 participantes.



#### Ejecución:

El grupo de voluntarios es orientado por el animador, con mucha solemnidad, al explicarles que las religiones orientales los conducen a la iluminación interior, si se usan ciertas fórmulas cabalísticas, de las cuales él sabe una.

Entonces, el animador pide que el grupo de voluntarios lo imite en los gestos y en las palabras que haga, hasta que cada uno se sienta iluminado, momento en el cual debe decirle al animador, en el oído, que fue iluminado. (Descubrió la fórmula para ser iluminado).

El animador levanta los brazos y dice con mucha solemnidad: OKEBU... OKEBU... OKEBU... (todos lo imitan). Luego pone los brazos en posición horizontal y dice: RROES... RROES... RROES... Finalmente se inclina hasta tocar el suelo con las manos y dice: USTED...

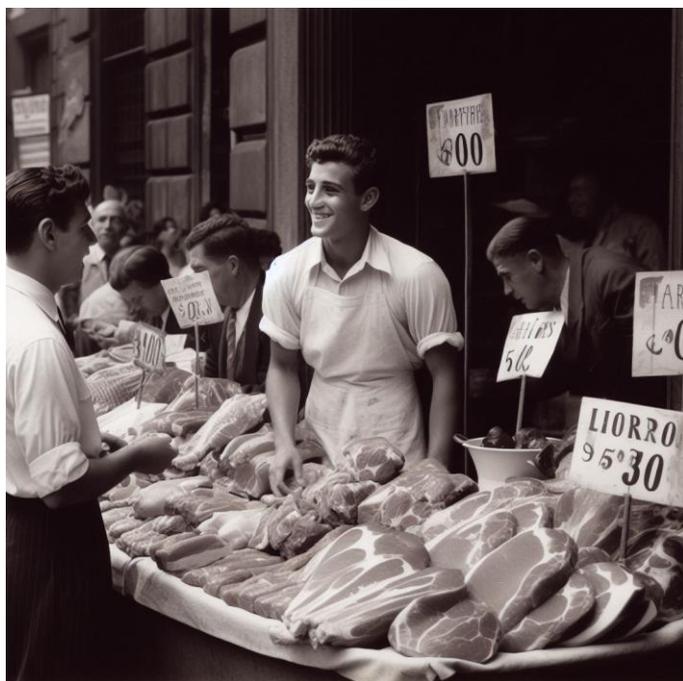
La fórmula es: "Oh qué burro es usted!".

El juego continuará hasta que el último de los voluntarios descubra el truco de la fórmula. Pero para esto, es necesario que quien descubra el truco primero, no lo divulgue a los demás.

### 34. MATÉ UN CERDO

#### Orientaciones:

El animador manifiesta que mató un cerdo y que lo está vendiendo. Pregunta a cada uno de los presentes qué parte va a comprar. Todos tienen que comprar (orejas, rabo, corazón, patas, riñón, hocico, etc.).



#### Ejecución:

El animador luego, hace una serie de preguntas, a cada uno, sucesivamente.

A cada pregunta, el interrogado deberá responder con la parte del cerdo que él compró. Por ejemplo: Luis compró el rabo del cerdo y él a todas las preguntas contestará: rabo:

Su nombre: Rabo

¿Qué come usted? Rabo

¿Qué le pidió a su novia al solicitarle que se

casará con usted? Rabo. Y así sucesivamente.

Quien se ría, sale del grupo o pagará una penitencia.

## 35. CONQUISTE SU LUGAR

### Orientaciones:

El grupo se organiza en forma circular.



### Ejecución:

El animador, en el centro, manifiesta: "La relatividad de la historia, de las posiciones sociales, de la suerte y de la fortuna, nos exige un espíritu deportivo, una aceptación humilde y mucha confianza en uno mismo. Cuando la rueda del destino lo desaloje a usted de algún sitio o posición, no pierda el tiempo llorando, lamentándose. Búsqese un nuevo lugar, en la primera oportunidad, y siempre esté dispuesto a aprovechar cualquier ocasión favorable".

"Para esto, es necesario que, cuando yo dé una orden, las personas a las cuales haga referencia esa orden cambien de lugar. Les advierto que yo voy a tomar el lugar de una de ellas y que alguien quedará sin asiento".

Atención: "cambien de lugar todos los que tengan anteojos".

Quien quede sin silla ocupará el centro y deberá impartir una nueva orden para que otros cambien de lugar, y así sucesivamente.

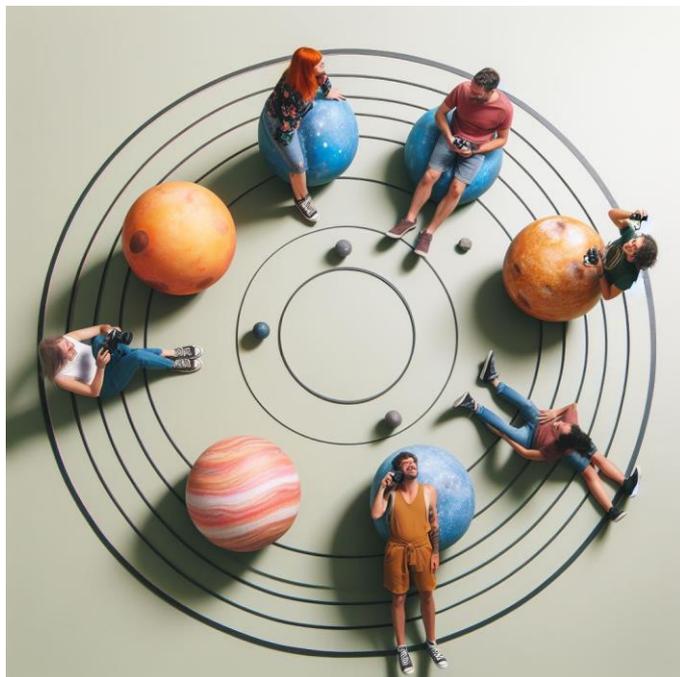
Si alguien cambia de lugar sin que la orden impartida lo cobije, saldrá del grupo y se retirará su silla.

La gracia del juego consiste en el tipo de orden que se dé, por) ejemplo: cambien de lugar quienes no sean hombres; cambien de lugar quienes no sean bonitos; cambien de lugar los que tengan caries....

## 36. LOS ASTRONAUTAS

### Orientaciones:

Se escogen cinco personas con las cuales el grupo quiera divertirse. Se colocan en un círculo, dejando espacio entre cada una de ellas. Estas personas representan los planetas de nuestra galaxia.



### Ejecución:

Se escogen tres astronautas. El primero de éstos gira en torno de los planetas, haciendo cualquier ruido espacial.

El animador le pregunta: "¿Qué vio usted en esta galaxia?".

El astronauta responderá: "No vi ningún ser vivo en esta galaxia".

Lo mismo hará el segundo astronauta.

Finalmente, cuando el tercer astronauta termine su ronda por entre los planetas, el animador le preguntará. "Y usted qué vio?". El astronauta le responderá: "Vi cinco bobos riéndose como idiotas".

## 37. EL JUEGO DE LAS SORPRESAS

### Orientaciones:

El animador antes de comenzar el juego, al ordenar las sillas en círculo, dejará en algunas sillas, debajo del asiento, una papeleta.



### Ejecución:

En cada papeleta habrá escrito alguna actividad que deberá ser realizada por el ocupante de la silla.

Una vez que todos los participantes se hayan sentado, el animador les pedirá que miren por debajo de la silla para ver si encuentran una papeleta.

Los ocupantes de las sillas que encuentren la papeleta, ejecutarán la tarea descrita. Las tareas podrán ser: imitar un gato, cantar como un gallo,

saltar como un sapo, contar un chiste, etc.

## 38. EL JUEGO DEL PAQUETE

### Orientaciones:

Los participantes se organizan en forma circular.



### Ejecución:

El animador le entrega a uno de los participantes un paquete, el cual estará bien envuelto. Quien lo reciba, lo pasará a su compañero, mientras suena una música.

En el momento en que la música pare, quien tenga el paquete comenzará a abrirlo.

Al continuar la música, el paquete seguirá circulando. Siempre que la música pare, quien tenga el paquete continuará abriéndolo. Así sucesivamente. Quien termine de desenvolver el

paquete será el dueño del contenido de éste.

### 39. ¿ME AMA USTED?

#### Orientaciones:

Los participantes se organizan en círculo. El animador no tiene asiento.



#### Ejecución:

Al iniciarse el juego, el animador le pregunta a uno de los jugadores: "¿Me ama usted?".

El interrogado responderá: "Si, lo amo a usted".

El animador le preguntará: "¿Por qué?".

El interrogado responderá: "Porque usted usa anteojos" (deberá decir algo usado por quien pregunta).

En el momento en que diga que ama a quien pregunta por qué usa tal cosa, todos aquellos que

usen la misma cosa deberán cambiar de lugar: inclusive el animador, deberá buscar una silla. Siempre, algún participante quedará sin silla.

Quien quede sin silla continuará el juego preguntando: "¿Me ama usted?".

## 40. IMITACIÓN

### Orientaciones:

El animador escoge cinco o seis voluntarios para el juego.



### Ejecución:

Los voluntarios se colocan en fila, uno al lado del otro.

Todos reciben una tarea, por ejemplo, imitar algún animal: un gato, un gallo, una gallina, un sapo, un conejo, etc.

A la señal dada por el animador, todos juntos, uno al lado del otro, se dirigirán al fondo del salón, imitando al respectivo animal.

En este momento, el animador, que ha permanecido detrás del grupo, coloca un huevo detrás de la persona que imitó la gallina (naturalmente, la gracia está en que el animador no sea visto colocando el huevo, para que haya sorpresa).

## 41. EL JUEGO DE LAS SILLAS

### Orientaciones:

Se colocan de 8 a 10 sillas en el centro del salón.



### Ejecución:

Para el juego, se pide la colaboración, al lado de cada silla, de tantos voluntarios, cuantas sillas se hayan colocado, más uno.

Al ritmo de cada música, los voluntarios que están al lado de las sillas comienzan a caminar alrededor de las mismas.

En determinado momento, la música se detiene, y entonces todos intentarán sentarse; quien quede sin silla sale del juego. Se retira también una silla.

El juego continúa, saliendo siempre la persona

que quede sin silla.

Gana quien ocupe una silla hasta el final del juego.

## 42. EL JUEGO DE LAS FRUTAS

### Orientaciones:

Los participantes se sientan en forma circular.



### Ejecución:

El animador solicita la colaboración de 6 o 7 voluntarios, a los cuales se les solicita que se retiren del salón.

En ausencia de éstos, explica que cuando llame a los voluntarios, le dirá al oído, de cada uno, el nombre de una fruta (en verdad, al oído de todos dirá el nombre de la misma fruta).

Los voluntarios regresan y se colocan en círculo, con los brazos entrelazados. Se les explica que cuando los demás participantes digan el nombre

de una fruta, quien tenga este nombre, se deberá dejar caer, pero sus compañeros estrecharán el círculo para que no se caiga.

Los participantes comienzan a decir nombres de frutas. Cuando digan el nombre de la fruta que todos los voluntarios recibieron, necesariamente todos ellos caen al suelo.

### 43. DECIR SI

#### Orientaciones:

El animador hace tres preguntas a los participantes en el juego.



#### Ejecución:

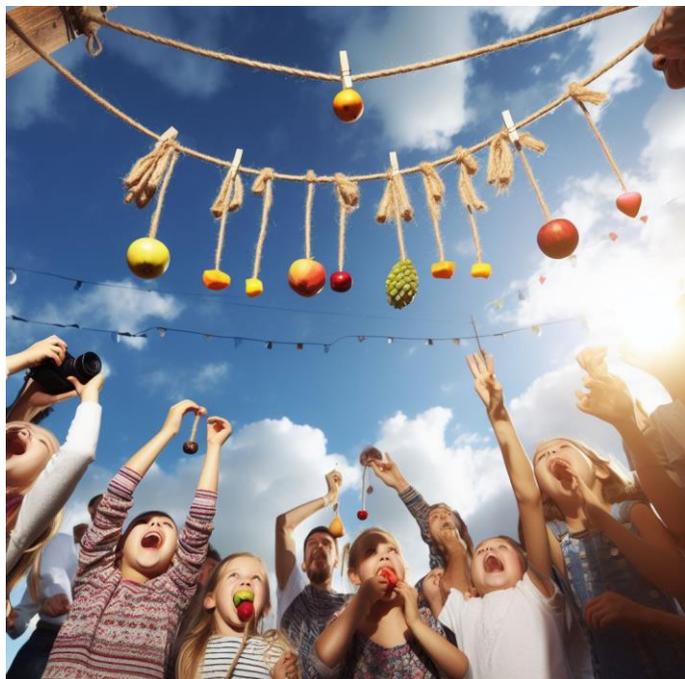
Sin embargo, la persona interrogada no podrá decir: "Sí", sucesivamente, a las tres preguntas.

La tercera pregunta será: ¿Está usted de acuerdo en que perdió el juego?

#### 44. LOS DULCES

##### Orientaciones:

Se cuelga en el salón o en el patio una cuerda.



##### Ejecución:

En dicha cuerda se amarran dulces o alguna fruta, a la altura de la boca de las personas que participan en el juego.

Se solicita la colaboración de dos o tres participantes, los cuales son llevados frente a los dulces o a las frutas, para que tomen conocimiento de la situación.

Luego, se les vendan los ojos, y con los brazos cruzados en la espalda, intentarán coger con la boca los dulces o las frutas.

## 45. CASA DE LOCOS

### Orientaciones:

El animador solicita que tres voluntarios se retiren del salón.



### Ejecución:

A continuación, forma un círculo que será "la casa de los locos" la cual será visitada por los tres voluntarios.

Se llama un voluntario y éste deberá hacer una pregunta cualquiera a uno de los participantes. Este dará también una respuesta cualquiera.

Siguiendo el orden del círculo, el voluntario formula preguntas a cada participante, quien responderá siempre a la pregunta hecha al anterior concursante.

Después que todos hayan respondido la pregunta del anterior, se llama al segundo voluntario.

El juego se repite con éste, lo mismo que con el tercero.

Ganará el "voluntario" que logre las mejores respuestas en esta "casa de locos".

## 46. EL CIEGO

### Orientaciones:

El animador selecciona a un voluntario para colaborar en el juego.



### Ejecución:

Se colocan en el centro del círculo unas 6 u 8 botellas vacías; el voluntario deberá, con los ojos vendados, pasar por entre las botellas sin tumbarlas.

A título de experiencia, el voluntario hará un ensayo, sin vendarse los ojos.

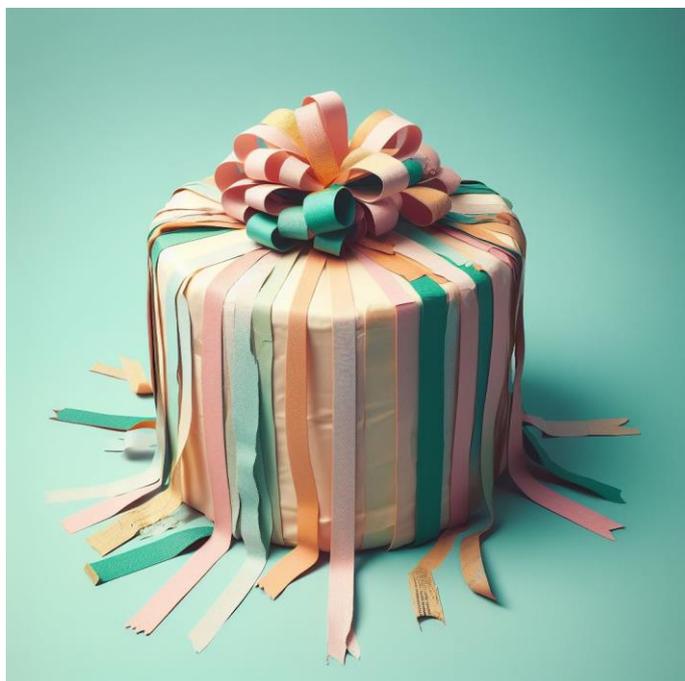
Una vez que se haya vendado el voluntario, sin que éste se dé cuenta, el animador retirará las botellas. El voluntario, de todas maneras, intentará realizar su tarea como si estuvieran las botellas.

El impacto se produce al final, cuando el voluntario se da cuenta de que hizo el papel del tonto.

## 47. EL PAQUETE

### Orientaciones:

Se envuelve un pastel, u otra cosa atractiva con varios papeles, como si se tratara de un paquete de regalo. Se amarra muy bien con cintas.



### Ejecución:

El paquete se entregará al participante que logre sacar señas con los dados.

Este comienza a abrir el paquete, mientras los otros jugadores intentan hacer nuevas señas.

Cuando otro jugador haya logrado las señas, tomará el paquete y continuará abriéndolo.

Así sucesivamente, hasta que alguien logre abrirlo, mientras los otros jugadores intentan hacer señas.

Quien abre el paquete se quedará con el regalo.

## 48. MARÍA ORDENA

### Orientaciones:

Todos de pie, forman un círculo.



### Ejecución:

Siempre que el animador da una orden, dice antes o después de la misma: "María lo Ordena".

Todos los participantes deberán realizar la tarea indicada por el animador.

Si el animador da una orden y no dice "María lo Ordena" ninguno deberá obedecer. Quien obedezca sale del juego.

## 49. EL JUEGO DE LOS ANIMALES

### Orientaciones:

Los participantes de pie o sentados, en círculo.



### Ejecución:

El animador explica que dirá, al oído de cada uno, el nombre de un animal: a una señal, todos deberán imitar el grito del animal que les corresponde imitar.

A continuación, el animador dirá al oído de cada participante el nombre de un animal (en verdad el animador les dirá a todos, menos a uno, que permanezcan quietos y en silencio. El jugador seleccionado, quizás sea el de más ánimo, el más alegre. Se le pedirá que imite un gallo, una gallina,) un cerdo, etc.).

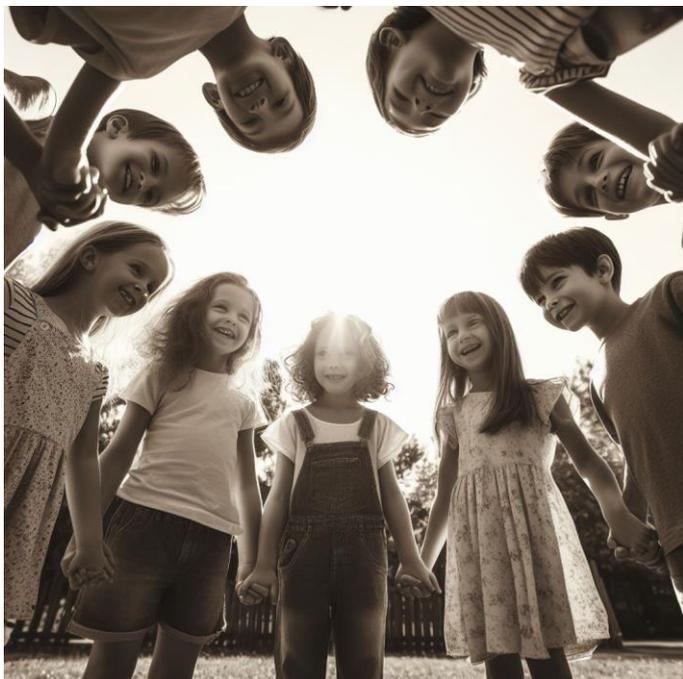
Cuando el animador haya hablado con todos al oído dirá que cada quien intente, con todas las fuerzas de su alma gritar, imitando el animal que le haya correspondido.

El juego terminará con el grito o imitación de un solo jugador... el seleccionado.

## 50. TRES Y MÚLTIPLOS DE TRES

### Orientaciones:

Todos de pie, en círculo.



### Ejecución:

El animador, en el centro del círculo, solicita que cada uno diga, en consecuencia, un número. 1... 2... Sin embargo, aquellos números que sean múltiplos de 3 o tengan el guarismo 3 en su composición, serán omitidos, y en lugar del número correspondiente el participante dirá PUN.

Por ejemplo: 1, 2, PUN, 4, 5, PUN, 7, 8, PUN, 10, 11, PUN. etc.

Quien se distraiga y diga el número múltiplo de 3 o el número guarismo 3, sale del juego. Gana

quien no se equivoque hasta el final.

## 51. RIÑA DE GALLOS

### Orientaciones:

Se necesitan dos voluntarios para el juego.



### Ejecución:

Se coloca en las espaldas de un voluntario un letrero que diga "RIÑA"; en las espaldas del otro voluntario, un letrero que diga "DE GALLOS" (los voluntarios no deben saber lo que está escrito en estos letreros).

Cada voluntario intentará descubrir lo que dice el letrero de su compañero, sin permitir que éste descubra lo que está escrito en el letrero de su espalda. Las manos de los jugadores estarán cruzadas atrás. Si se observan los movimientos, se verá que son semejantes a una riña de gallos.

## 52. EL CRIMEN

### Orientaciones:

Se solicita a un voluntario que se retire del salón, mientras se explica el juego a los participantes.



### Ejecución:

El grupo, en forma circular, recibe la siguiente explicación:

a) Para la realización de este juego, que llamamos de un crimen imaginario, todos representan una "vocal", o una "consonante". Se es vocal cuando la pregunta que se haga comience por vocal y se es consonante cuando la pregunta formulada comience por consonante.

b) El voluntario hará las preguntas siguiendo el orden del círculo, y las respuestas solamente

podrán ser "Si" o "No". No se aceptan preguntas que permitan dos respuestas.

c) La respuesta será "Si", si la palabra de la idea central de la pregunta comienza por vocal y se dirige a una persona "Vocal", y será "No" si la palabra de la idea central de la pregunta comienza por consonante. Por ejemplo: cuando el voluntario pregunte si el crimen fue cometido por la mañana y si la persona interrogada es vocal, la respuesta será "No" porque la palabra de la idea central (mañana) comienza por consonante.

d) Como se trata de un crimen imaginario, el voluntario quedará en un hueco sin salida para reconstruir el crimen, ya que las respuestas descoordinadas no facilitarán su reconstrucción.

e) Finalmente, después de 2 o 3 vueltas el animador explica al voluntario que no existe crimen alguno, sino que todo fue imaginación.

Después de todas estas explicaciones al grupo, se llama al voluntario para dar comienzo al juego, diciéndole simplemente que se trata de un crimen que él deberá resolver formulando preguntas a todos los miembros del grupo.

### 53. MOISÉS EN EL DESIERTO

#### Orientaciones:

El animador explica al grupo que él representa a Moisés en el desierto.



#### Ejecución:

Luego, comienza a caminar en medio del grupo, y pide que cuatro o cinco personas lo sigan.

Los voluntarios seguirán a "Moisés", fielmente, haciendo lo que él haga.

Después de que "Moisés" haya caminado por un tiempo con su séquito le dirá al grupo: tengo el honor de presentarles los camellos de Moisés.

## 54. LA CRUZ Y EL CIRCULO

### Orientaciones:

Un "ciego", sentado en una silla, se levanta y da tres pasos, en cualquier dirección. Luego, con una tiza marca tres círculos en el suelo.



### Ejecución:

Se devuelve y se sienta. Se levanta otra vez y camina los tres pasos, e intentará marcar una cruz en cada uno de los círculos.

Esta operación se repite con otros participantes. Ganará aquel que logre pintar la cruz en cada uno de los círculos, o aquel que logre dibujarla lo más aproximadamente.

## 55. "DE AQUÍ PARA ALLÁ..."

### Orientaciones:

El animador explica al grupo que el juego que se va a realizar, exige mucho espíritu de observación. Todo lo que haga deberá ser repetido por todos los participantes siguiendo el orden del círculo...



### Ejecución:

Luego, traza con un lápiz o con un marcador, una cruz sobre la mesa, al mismo tiempo que dice: "De aquí para allá, de allá para acá", haciendo al mismo tiempo el gesto de trazar la cruz.

Los participantes se concentran en el gesto de trazar la cruz, pero no se dan cuenta cuando el animador pasa el lápiz o el marcador de la mano derecha a la izquierda y se lo entrega a la persona de la izquierda. Esta persona repite el gesto de trazar la cruz y de pasar el marcador a la izquierda.

Claramente se observa que todos repiten muy bien el gesto de trazar la cruz, pero ninguno se da cuenta del paso del marcador de una mano a la otra.

## 56. LA ADUANA

### Orientaciones:

Todos en círculo. El animador explica que con este juego se trata de pasar o de no pasar la aduana.



### Ejecución:

El juego se inicia con la persona que está a la derecha del animador. Esta formula una pregunta a la cual, solamente podrá responder: "Si pasa" o "No pasa".

La respuesta será "Si pasa", si la persona se refiere a alguna cosa u objeto usado, en el momento, por la persona que está sentada a la derecha de quien hace la pregunta.

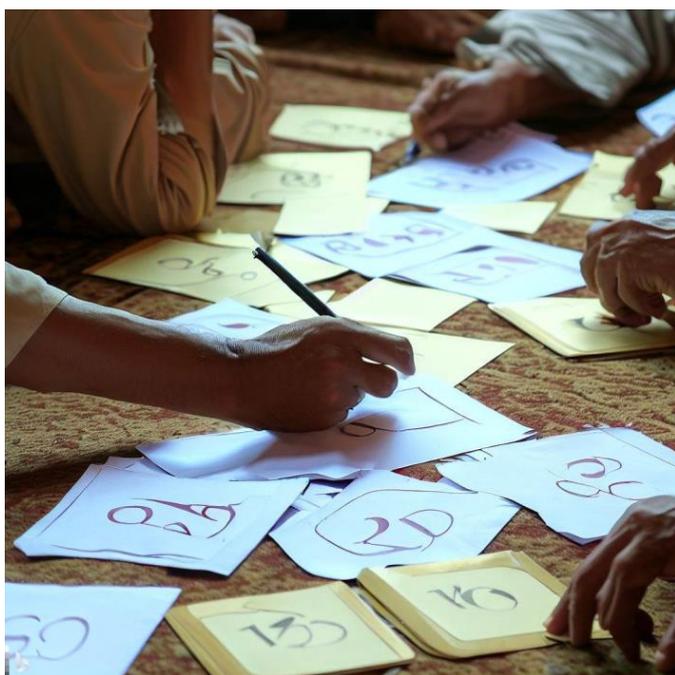
La respuesta será "No pasa", si el vecino de la derecha de quien formula la pregunta no tiene o no

está usando el objeto indicado en la pregunta.

Por ejemplo: La persona sentada a la derecha del animador pregunta: "Pasa la aduana con un reloj?". La respuesta del animador será: "Si pasa", si el vecino de la derecha de quien formuló la pregunta está usando reloj en aquel momento. En el caso contrario, la respuesta será "No pasa".

El juego continuará hasta que se descubra por qué unos pasan y otros no.

## 57. ADIVINAR LA FECHA DE NACIMIENTO



### Ejecución:

El animador pide a los participantes que multipliquen la fecha de su nacimiento por 3.

A este resultado hay que agregarle el número 5.

Este nuevo resultado se multiplica por 4.

Finalmente, se le suma a este total la fecha de nacimiento.

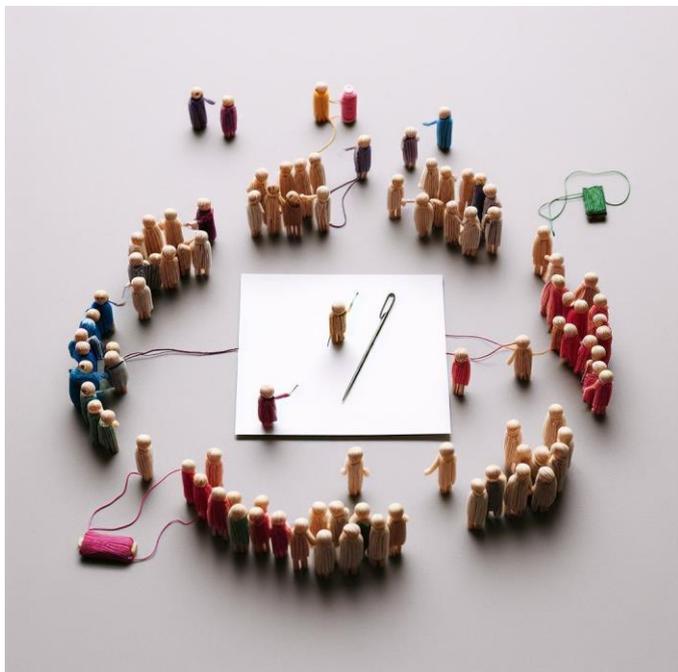
El animador, después de este resultado final, resta 20 y divide el resto por 13 y así obtendrá la fecha de nacimiento.

Ejemplo: Pedro nació el 23 de mayo. Siguiendo las indicaciones anteriores, tenemos:  $23 \times 3 = 69$ ;  $69 + 5 = 74$ ;  $74 \times 4 = 296$ ;  $296 + 23 = 319$ ;  $319 - 20 = 299$ ;  $299 - 13 = 286$ ;  $286 \div 13 = 22$ . (El 22 es el día de nacimiento de Pedro).

## 58. ENHEBRAR EL HILO

### Orientaciones:

El animador forma dos grupos.



### Ejecución:

La primera persona de cada grupo recibe una aguja y una hebra de hilo.

Cuando el animador dé la señal, cada quien intentará enhebrar el hilo en la aguja, pasando luego la aguja enhebrada a su vecino para que éste vuelva a enhebrarla. Así sucesiva mente.

Ganará el grupo que termine primero la tarea de enhebrar y desenhebrar la aguja.

## 59. MI MALETA

### Orientaciones:

Todos en círculo.



### Ejecución:

Alguien comienza: "En mi viaje yo llevo una maleta".

El siguiente dice: "En mi viaje yo llevo una maleta y un abrigo".

Un tercero dirá: "En mi viaje yo llevo una maleta, un abrigo y un paraguas".

El juego continúa repitiendo el siguiente lo que ya se dijo y agregando algo nuevo.

Quien olvide el orden de los objetos nombrados,

sale de con curso.

## 60. LA CASA DEL HOMBRE DE MADERA

### Orientaciones:

Los participantes sentados en círculo.



### Ejecución:

Según la orden del animador, el primero de los jugadores, siguiendo el orden del círculo dirá: "Esta es la casa del hombre de madera".

El siguiente dirá: "Esta es la puerta de la casa del hombre de madera".

Otro dirá: "Este es el candado de la puerta de la casa del hombre de madera".

El juego continúa hasta que exista interés.

## 61. CONCIERTO DE ANIMALES

### Orientaciones:

El animador anuncia un concierto de animales.



### Ejecución:

Todos en círculo. El animador indicará a cada quien el animal que debe imitar: un gato, un perro, una vaca, un burro, una gallina.

Luego, el animador siguiendo el orden del círculo solicita que cada quien imite el animal que le correspondió. Luego, todos, bajo la dirección del animador, imitarán, su respectivo animal.

Al principio suave... luego más fuerte... fortísimo... a grito herido... menos fuerte... fuerte... suave. Se repite el concierto.

## 62. A LA INVERSA

### Orientaciones:

Los participantes de pie, y el animador en el centro del círculo.



### Ejecución:

El animador se dirige a alguien y dice, por ejemplo: "¿Este es mi brazo?", pero indica la nariz.

La persona interrogada responderá a la inversa: "Esta es la nariz", pero señalará el brazo.

Quien se equivoque sale del juego.

### 63. HERMÓGENES PERDIÓ EL SOMBRERO

#### Orientaciones:

Hermógenes (o cualquier otro nombre) perdió su sombrero. Los demás participantes recibirán un número: 1,2,3,4, etc.



#### Ejecución:

Hermógenes comienza diciendo: "Hermógenes perdió su sombrero y lo tiene el número 6. El número 6 responde: "Hermógenes perdió su sombrero y no lo tiene el número 6 sino el número 4". Así sucesivamente. Quien se equivoque, sale del juego.

## 64. MI AMIGO

### Orientaciones:

Mi amigo se llama Antonio. ¿Dónde vive...? En Armenia. ¿Cuál es su profesión...? Agricultor, ¿Qué le gusta hacer...? Andar a pie.



### Ejecución:

El animador señalará a otra persona del grupo a quien le dará un nombre. Esta deberá responder a las preguntas sobre su ciudad, profesión y gustos, con palabras que comiencen con la vocal o consonante con las cuales comience el nombre que recibió.

## 65. EL CORO MUDO

### Orientaciones:

El animador pide a un voluntario que se retire de la sala.



### Ejecución:

Luego explica el juego, que consiste:

Todos levantarán los brazos a la señal del animador.

Con las manos levantadas, todos deberán llorar fuertemente.

En determinado momento, cuando el animador cierre la mano, todos dejan de llorar.

Entra el voluntario que desconoce las reglas del juego; bajo la dirección del animador todos

levantan los brazos y comienzan a llorar fuertemente.

En determinado momento, el animador cierra sus manos; todos se callan, menos el voluntario. Cuando el animador abra las manos, todos volverán a llorar fuertemente... El juego seguirá en esta forma.

## 66. EN EL ÁFRICA

### Orientaciones:

El animador en el centro del círculo, comienza a contar una historia.



### Ejecución:

Cada vez que diga en el transcurso de la historia, la expresión "En el África", todos se levantarán e imitarán los gestos que haga el animador. (Este hará cosas raras... moverá los brazos... etc.)

Si en el transcurso de la historia el animador solo se levanta, pero no dice la expresión "En el África", ninguno se puede levantar. Quien lo haga sale del juego.

## 67. GALLINAS Y GALLOS

### Orientaciones:

Los participantes en círculo. El animador los numera alternativamente con los números 1 y 2.



### Ejecución:

Los números 1 son gallinas y los números 2 son gallos.

Las gallinas dicen "Gluck" y los gallos "Glack". Siempre que el animador diga "Gluck" las gallinas se levantan y se sientan inmediatamente.

Al rato, el animador acelera las órdenes y de pronto solo llama a las gallinas, e solamente a los gallos. El animador debe fijarse muy bien que se levanten quienes son realmente llamados.

## 68. EL ADIVINO

### Orientaciones:

Al comienzo del juego, un voluntario dice que él es capaz de adivinar el pensamiento de los demás, así como también todo cuanto sucede en la sala, durante su ausencia. (Este juego presupone que el animador, por anticipado, sabe de qué se trata, ya que el voluntario y el animador, antes de la reunión, han acordado la señal o señales que se emplearán durante el juego).



### Ejecución:

El voluntario sale de la sala. El animador acuerda con el grupo que le dará la mano a uno de los participantes. El voluntario tendrá que adivinar a quién.

Luego se llama al voluntario a quien se le explica lo que se ha determinado durante su ausencia. El animador dice "Di mi mano a Fulano". (Dice el nombre de algún participante). El voluntario dirá si, cuando la pregunta sea "¿Di la mano a Fulano?".

El animador solamente hará la pregunta correcta, o sea solo dirá "Di la mano a Fulano", y no "Di mi mano", cuando se dirige a la persona a quien realmente le dio la mano.

La señal convenida con el voluntario fue: cuando se haga la pregunta con el artículo definido, la respuesta será "SI"

## 69. EN NUESTRA CASA

### Orientaciones:

El animador, en el centro del círculo, da algunas órdenes que todos deben imitar.



### Ejecución:

Sin embargo, solamente serán imitadas las órdenes que comiencen con la expresión: "en nuestra casa...".

Por ejemplo, el animador dice: "En nuestra casa todos se ponen la mano en la cabeza". En este caso todos imitarán al animador. Pero si solo dice, por ejemplo, "Todos andan por la casa", ninguno lo imitará porque no dijo: "En nuestra casa...".

Al comienzo, el animador da las órdenes lentamente; luego las va acelerando cada vez

más. Quien se equivoque, sale del juego.

## 70. EL TREN

### Orientaciones:

Se forma un tren de sillas, de dos en dos. Todos los participantes se sientan.



### Ejecución:

El animador, en frente del tren de sillas cuenta una historia imaginaria, con varios episodios. La palabra TREN deberá aparecer con alguna frecuencia.

Siempre que se pronuncie la palabra TREN, todos deben levantarse y cambiar de lugar. El animador intenta sentar se igualmente.

Quien quede sin silla asume el papel del animador y continuará con la historia.

## 71. LETRAS VIVAS

### Orientaciones:

El animador forma dos grupos. Cada grupo recibe las mismas letras, las cuales se colocan en las espaldas de cada uno de los miembros del grupo.



### Ejecución:

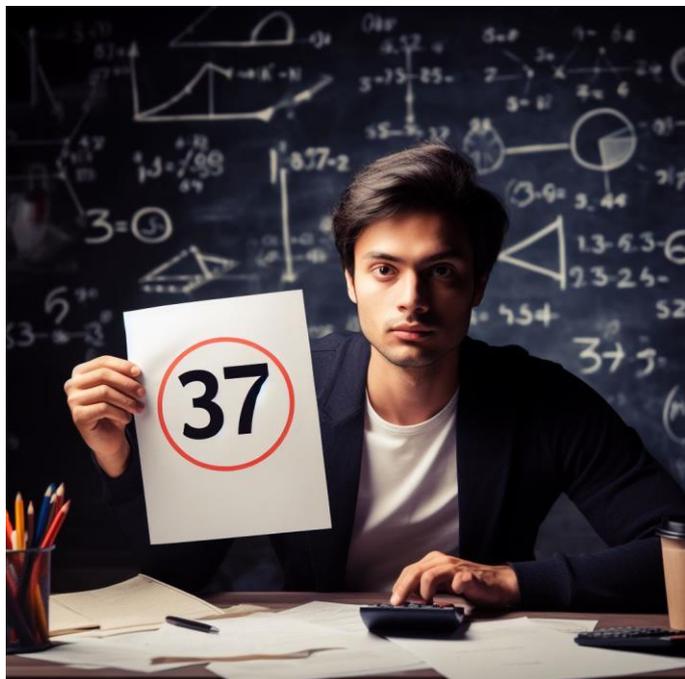
Es posible formar una misma palabra con las letras que tiene cada grupo, y formar, rápidamente, esta palabra es la finalidad del grupo.

Por ejemplo: los dos grupos tendrán las letras de la palabra "NARANJA". El grupo que forme primero la palabra, ganará el juego.

## 72. SIEMPRE EL NUMERO 37

### Orientaciones:

El animador afirma que con cualquier cálculo que se haga, siempre saldrá el número 37.



### Ejecución:

Luego, pide a un voluntario un número cualquiera.

Este número se multiplica por 2.

A este resultado se le debe agregar 74.

Este nuevo resultado de la suma, se dividirá por 2.

Finalmente, de la división anterior se restará el número dicho inicialmente. El resultado será 37.

### 73. FORMACIÓN DE UNA PALABRA

#### Ejecución:



Uno de los participantes dice una letra del alfabeto.

Luego, otro, dirá otra letra. Y así sucesivamente.

Las letras deben formar una palabra que tenga sentido.

Quien diga una letra con la cual no sea posible formar una palabra que tenga sentido, sale del juego.

## 74. COMUNICACIÓN NO VERBAL

### Orientaciones:

Se retiran cuatro personas de la sala. Mientras tanto, el grupo escoge cualquier escena muda. La escena o cuadro podrá ser, por ejemplo, esquematizar con gestos, la figura de un elefante.



### Ejecución:

Luego, se llama a uno de los voluntarios. El animador deberá representarle con gestos la figura del elefante.

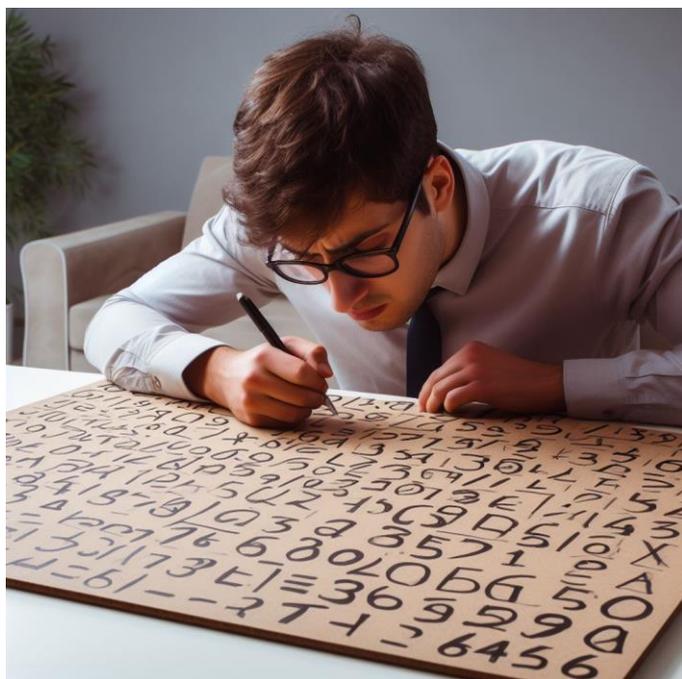
Luego se llaman, uno a uno, los demás voluntarios. A cada uno se le representará la escena.

Cada uno de los voluntarios deberá decir qué significaba la escena.

## 75. RAPIDEZ

### Orientaciones:

El animador divide un tablero grande en dos mitades. En cada una escribe los números del 1 al 25. Pero procurará que queden bien dispersos.



### Ejecución:

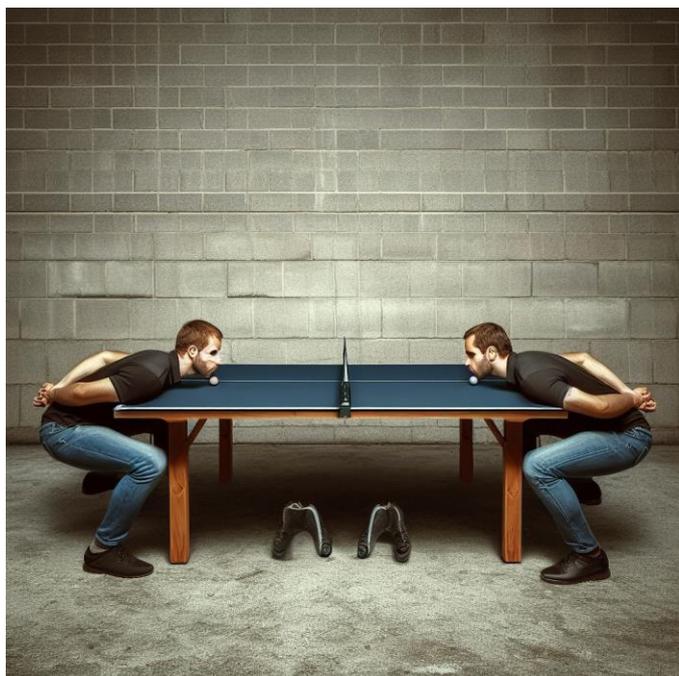
Luego llama a dos voluntarios los cuales deberán marcar los números, siguiendo el orden natural de la numeración. Gana quien primero marque los números en su orden normal.

Se llaman otros dos voluntarios para que borren los números, siguiendo también el orden natural. Gana quien primero termine.

## 76. PING PONG A SOPLOS

### Orientaciones:

Una mesa relativamente grande. En cada extremo, un equipo (dos, tres, o más personas) de rodillas, con los brazos cruzados en las espaldas, intentarán jugar una partida de ping-pong, moviendo la bola mediante soplos.



### Ejecución:

Todos tendrán que estar de rodillas; nadie se puede apoyar en la mesa. Ni se puede coger la bola con las manos.

## 77. BÚSQUEDA DE ZAPATOS

### Orientaciones:

Este juego se realiza con un grupo de ocho o diez personas.



### Ejecución:

El animador ordena que todos se quiten los zapatos y que los coloquen amontonados en el centro del círculo.

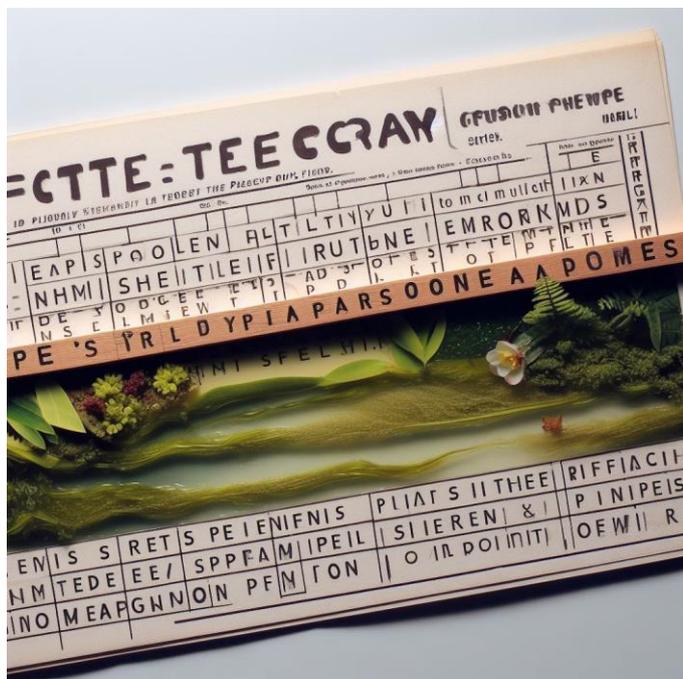
Luego, todos se retiran del montón de zapatos. A una orden del animador, todos intentarán buscar sus zapatos y calzárselos. Se permite tirar lejos los zapatos de los demás.

Gana quien primero calce sus propios zapatos.

## 78. TELEGRAMAS

### Orientaciones:

El animador ordena que todos escriban un telegrama, pero todas las palabras de éste deben comenzar con la misma letra.



### Ejecución:

Gana quien en tres minutos haya escrito un telegrama cuyas palabras comiencen con la misma letra y tenga sentido.

## 79. LA CAJA DE FÓSFOROS

### Orientaciones:

Se solicita la colaboración de dos voluntarios.



### Ejecución:

Cada uno recibe una caja de fósforos. Deberá, con una sola mano, abrirla, sacar un fósforo y encenderlo. Gana quien primero logre hacerlo.

## 80. EL JUEGO DEL CIRCULO

### Orientaciones:

El animador hace un círculo, relativamente grande, en medio del salón.

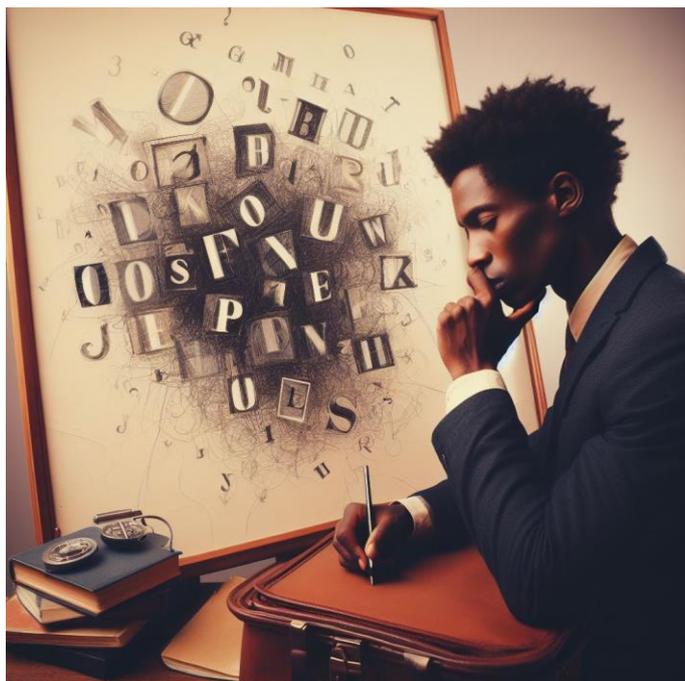
Después divide a los participantes en dos equipos. A todos se les vendan los ojos. Todos estarán retirados del círculo.



### Ejecución:

El animador da la orden para que caminen, a ciegas. Luego, para que se dirijan al círculo trazado. Gana el equipo que logre colocar más jugadores dentro del círculo.

## 81. BUSCAR LA PALABRA



### Orientaciones:

El animador piensa una palabra. Entre más larga, mejor. Luego escribe en desorden, en el tablero, las letras de la palabra. Gana quien primero descubra de qué palabra se trata.

## 82. ¿QUÉ RESULTARA...?

### Orientaciones:

El animador en el centro del círculo, entrega a cada uno de los participantes un lápiz y una hoja de papel.



### Ejecución:

Luego, ordena que todos escriban el comienzo de un hecho (por ejemplo, de una partida de fútbol, etc.)

Después, ordena que todos doblen la hoja en la parte escrita, e intercambien hojas entre todos.

Todos deberán escribir la segunda parte del hecho o historia; deberán doblar la hoja e intercambiarla nuevamente.

Así por cuatro veces.

El juego termina con la lectura de las varias hojas.

### 83. LA CAJITA DE MÚSICA

#### Orientaciones:

Los participantes en círculo. Al compás de la música van pasando de uno a otro y rápidamente una caja que tiene tiras de papel, en las cuales se han anotado penitencias: Cantar... llorar, etc.



#### Ejecución:

Habrà alguien responsable de la música. Ojalá esté de espaldas al grupo. En determinado momento para la música.

Cuando pare la música, quien tenga la cajita con las penitencias, deberá sacar una y ejecutarla. El juego seguirá hasta terminar las tiras de papel con las penitencias o sorpresas.

## 84. ADIVINAR

### Orientaciones:

Todos en círculo. Todos se fijarán, detenidamente qué tiene cada quien, cómo lo tiene, etc. (Juan tiene el reloj en la mano derecha, Pedro tiene la camisa desabotonada, etc.).



### Ejecución:

Por suerte, tres participantes saldrán de la sala. Entretanto, todos deberán cambiar la posición de alguna cosa personal: por ejemplo, el que tenía el reloj en la mano derecha lo pasa a la mano izquierda; el que tenía desabotonada la camisa la abotona, etc. 3. Luego, se llama a los que han salido, uno a uno. Cada quien debe adivinar qué cambios se han efectuado. Ganará el que logre descubrir el mayor número de cambios.

## 85. LOS SALUDOS

### Orientaciones:

Dos o tres participantes salen de la sala.



### Ejecución:

Se colocan 4 sillas para personajes "ilustres", pero invisibles (por ejemplo: un orangután, una Miss Universo, un astronauta, el presidente de un país).

Luego, se van llamando a los ausentes, uno a uno, a quienes se les explicará: en estas 4 sillas se hallan sentados personajes muy ilustres. Usted deberá saludarlos, de acuerdo a su condición.

Cuando haya hecho los saludos a los personajes ilustres, el grupo le indicará a cada voluntario qué personaje ilustre estaba sentado en cada silla.

## 86. ¿QUIÉN ES?

### Orientaciones:

El animador solicita que todos los participantes en el juego se tapen los ojos. Luego les cambia de lugar a todos, en tal forma, que ninguno sepa quién es su vecino.



### Ejecución:

A continuación, saca fuera del salón a uno de los participantes. Luego pide que se destapen los ojos. Gana quien primero adivine cuál de los jugadores hace falta.

## 87. EL ELECTRIZADO

### Orientaciones:

Uno de los participantes sale de la sala. Los demás se ponen de acuerdo para elegir a alguien que debe estar "electrizado" y que deberá ser descubierto por el voluntario que salió.



### Ejecución:

Este regresa a la sala y deberá descubrir al "electrizado" colocando las manos sobre la cabeza de los participantes.

Si el voluntario tiene suerte y descubre al "electrizado" todos gritarán. Si hace tres intentos y no logra descubrirlo, pierde el juego, y éste se reinicia con un nuevo voluntario.

## 88. CAMELLOS Y CAMARADAS

### Orientaciones:

El animador, siguiendo el orden del círculo bautiza a cada uno de los participantes con las palabras: camello, camarada, camello, camarada, etc.



### Ejecución:

Luego comienza a contar una historia cualquiera, que sucedió en el África. Siempre que en la historia aparezca la palabra "camello", todos los que fueron bautizados "camello" hacen una gran inclinación de cabeza y de cuerpo: y siempre que en la historia aparezca la palabra "camarada", todos los que son "camarada" levantan las manos y se ríen.

Le corresponde al animador crear un cierto suspenso al narrar la historia, por ejemplo, cuando vaya a pronunciar las palabras "camello o camarada" podrá despistar un poco pronunciando solamente las letras iniciales ca-a-m... Quien se equivoque de gesto, sale del juego.

## 89. EL CARTÓN EN LA PUNTA DE LA NARIZ

### Orientaciones:

Se dividen los participantes en dos equipos. Cada equipo se forma en fila india.



### Ejecución:

Las cabezas de cada fila reciben un cartón que deben colocarse entre el labio superior y la nariz. Este cartón deberá pasar al siguiente de la fila, también entre el labio y la nariz sin usar las manos. Gana el equipo que haga llegar más rápidamente el cartón al final de la fila.

## 90. SOLO UNA PREGUNTA PERDONA

### Orientaciones:

Uno de los participantes sale de la sala. En su ausencia el animador acuerda con todos que el voluntario es un criminal. Solamente una pregunta, hecha por éste podrá perdonarle el crimen. Por tanto, el voluntario debe adivinar esa pregunta.



### Ejecución:

Cuando el voluntario retorne a la sala, todos intentarán imitar cuanto haga o diga. Si él pregunta: "¿Por qué me imitan ustedes?", entonces será perdonado. De lo contrario tendrá que pagar una penitencia.

El voluntario regresa a la sala y el animador le explica que él está acusado de un crimen. Este se le perdonará si adivina una pregunta que todos los participantes saben. Si no adivina será castigado.

El juego termina si el voluntario al ser imitado por

toda pregunta "¿por qué me están imitando?".

## 91. LA BOMBA EN LOS PIES

### Orientaciones:

Este juego es para unas 10 personas. Todos reciben una bomba inflada, la cual atan al tobillo.



### Ejecución:

Cada quien intentará reventar la bomba de los demás, al mismo tiempo que cuida la propia. Para hacer más interesante este juego se podrá realizar al son de un disco alegre. Gana el que logre conservar su bomba.

## 92. PONERLE ZAPATOS A LAS PATAS DE UNA SILLA

### Orientaciones:

Se escogen dos voluntarios. Se les vendan los ojos. Estos, en medio del círculo procurarán ponerle zapatos a dos sillas, que se han colocado también en el centro del círculo.



### Ejecución:

Cada uno de los voluntarios procurará ponerle los zapatos a las patas de su silla. con los zapatos de los compañeros esparcidos dentro del círculo. Ganará quien primero calce la silla.

### 93. EL GRAN GURÚ

#### Orientaciones:

El animador solicita que un voluntario se retire de la sala, mientras explica el juego a los demás.



#### Ejecución:

Se coloca una silla en el centro. En ella se sienta otro voluntario, con un espejo grande apoyado sobre los pies. Este voluntario es cubierto totalmente con una sábana.

Al regresar el voluntario que estaba fuera, el animador le dice que ahí está el Gran Gurú y que debe pedirle por tres veces, con grandes gritos que le muestre el animal más feo del mundo.

El voluntario gritará: "Oh, Gran Gurú muéstrame el animal más feo del mundo". Cuando haya gritado

tres veces, el animador hará que el voluntario se arrodille delante de Gran Gurú, levantará la sábana y aparecerá en el espejo el animal más feo del mundo, cuando se refleje en él la imagen) del voluntario.

## 94. MI TÍA ME TRAJO...

### Orientaciones:

El animador dice que su tía viajó a Europa y le trajo un abanico, que hace así.



### Ejecución:

Todos lo imitan, abanicándose con la mano.

Trajo también una bicicleta.

Todos imitan; abanicándose y pedaleando.

Una muñeca.

Todos imitan abanicándose, pedaleando y arrullando la muñeca. (Se abanican con una mano, arrullan la muñeca con la otra y pedalean con los pies).

Y así sucesivamente se van aumentando acciones

hasta lograr que todo el cuerpo esté en movimiento.

## 95. LAS APUESTAS

### Orientaciones:

El animador conforma diversos equipos, con igual número de participantes. Cada equipo escogerá sus representantes para las diferentes pruebas, en las cuales competirán los equipos.



### Ejecución:

Se trata de pruebas como: una carrera con un huevo en una cuchara, la cual se llevará en la boca; enhebrar agujas con ojos bien pequeños; realizar carreras de encostados; inflar bombas; comerse una fruta sin emplear las manos. etc. Gana el equipo que mayores puntos consiga.

## 96. LAS MADRIGUERAS

### Orientaciones:

Los participantes de dos en dos, con las manos cogidas de frente, forman las madrigueras de los conejos.



### Ejecución:

Dentro de cada madriguera se coloca un participante, que es un conejo.

El animador dirige el juego, y no tiene madriguera.

Cuando el animador grita: "Conejos. cambiar de madriguera". todos salen de la suya, e intentan meterse en otra.

El animador, entonces, busca su propia madriguera. Quien quede sin ésta dirigirá el juego.

## 97. TAREAS

### Orientaciones:

El animador divide el grupo en equipos.



### Ejecución:

Cada equipo escogerá a su líder. Este recibirá una lista de cosas que deberán ser hechas por los miembros de cada equipo, en un tiempo determinado. Por ejemplo, en 10 minutos.

Ganará el equipo que logre realizar el mayor número de tareas solicitadas, en el menor tiempo.

Las tareas serán iguales para todos los equipos. Algunos ejemplos de tareas:

#### LISTA No. 1

Conseguir 5 monedas de a peso

1 billete con la fecha más antigua.

1 cuchilla y un tajalápiz

1 retrato del presidente de la República.

1 descorchador.

1 flor roja

5 tapas diferentes de gaseosa

#### LISTA No. 2

1 par de guantes

10 bolas de cristal

1 collar de fantasía

1 bolígrafo

1 talego

1 lata vieja

5 piernas de gallina.

1 postal de la ciudad

## 98. ¿CÓMO HACE EL CONEJITO?

### Orientaciones:

Los participantes de pie, en forma circular.



### Ejecución:

El animador hace la siguiente pregunta a quien está a su derecha: "¿Sabe usted cómo hace el conejito...?". Este con testa: "No sé. ¿Cómo hace?".

Entonces el animador dice: "Hace así". En este momento levanta los brazos hasta la altura de la cintura, y dobla lo manos hacia adentro, y permanece en esa posición.

Luego, la persona que está a la derecha del animador, repite la misma pregunta y da la misma

respuesta, y así sucesivamente, hasta que todos queden en la posición de los brazos levantados y las manos hacia adentro.

Entonces, el animador mirando a todos dice: "Ya que ninguno sabe cómo hace el conejito... yo tampoco sé".

## 99. ENSALADA DE FRUTAS

### Orientaciones:

Los participantes, en círculo. El animador da el nombre de una fruta a cada uno de ellos.



### Ejecución:

Luego llama al centro a algunas de las frutas. Los que tengan esos nombres salen. En ese momento dice "Ensalada de frutas".

Al decir "Ensalada de frutas", todos corren a sentarse inclusive el animador. Quien quede sin asiento, pierde y que dará como animador.

## 100. ¿POR QUÉ...? ¿PARA QUÉ...?

### Orientaciones:

El animador en el centro del círculo. Pregunta a los participantes: "Fulano de tal, ¿por qué...?" "¿para qué...?" Por ejemplo: "Pedro, ¿por qué se rasca usted la cabeza...? ¿Para qué...?"



### Ejecución:

Quien no responda inmediatamente con una respuesta de sentido común, será excluido del juego.

## 101. QUIEN TRAIGA PRIMERO

### Orientaciones:

Se forman dos equipos. El animador pide por ejemplo, que le traigan en determinado tiempo cosas como: un zapato negro. un bolígrafo verde, unos anteojos rojos, etc.



### Ejecución:

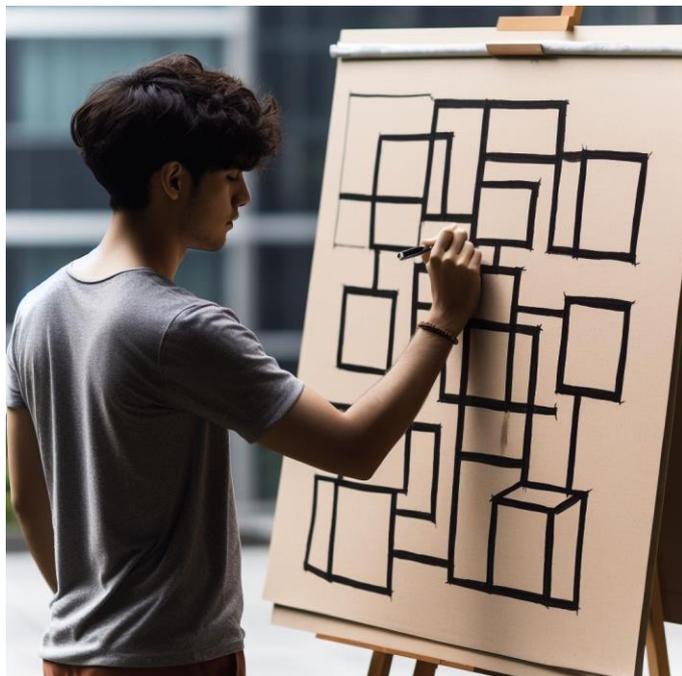
Gana el grupo que logre traer el mayor número de cosas solicitadas por el animador en el menor tiempo posible.

## 102. EL CUADRO MÁGICO

### Orientaciones:

El animador dibuja en el tablero o en una cartulina grande una figura con 9 cuadrados.

En cada cuadro cabe un número del 1 al 9.



### Ejecución:

Se trata de poner un número en cada cuadrado, de tal forma que la suma de los números tanto vertical como horizontal siempre sea 15. Gana quien primero logre la operación.

Si a los jugadores les cuesta mucho trabajo, el animador podrá ayudarlos diciéndoles que el número 5 debe ir en el cuadro central de la figura.

### 103. PISANDO PAPEL

#### Orientaciones:

El animador traza una línea en el piso, que será la llegada. Los participantes en el juego estarán colocados detrás de otra línea, a una buena distancia de la primera.



#### Ejecución:

A todos se les darán dos pedazos de papel. A una señal, los participantes comienzan a caminar, siempre sobre los pedazos de papel, los cuales se colocarán adelante, con las manos después de cada paso. Gana el que llegue primero.

## 104. EN ORDEN ALFABÉTICO

### Orientaciones:

Los participantes en el juego, en círculo.



### Ejecución:

El juego consiste en decir, siguiendo el orden del círculo, y en estricto orden alfabético nombres de países, frutas, animales, etc. Por ejemplo, Argentina, Brasil, Colombia.... etc. Sale quien no pueda continuar, de inmediato, en orden alfabético.

## 105. OBJETOS ESCONDIDOS

### Orientaciones:

Se esconden varios objetos.

Se divide el grupo en varios equipos.



### Ejecución:

Se les ordena buscar los objetos escondidos.

Gana el equipo que encuentre el mayor número de objeto

## 106. DESCUBRIR QUIÉN ES

### Orientaciones:

Los jugadores en un círculo grande.



### Ejecución:

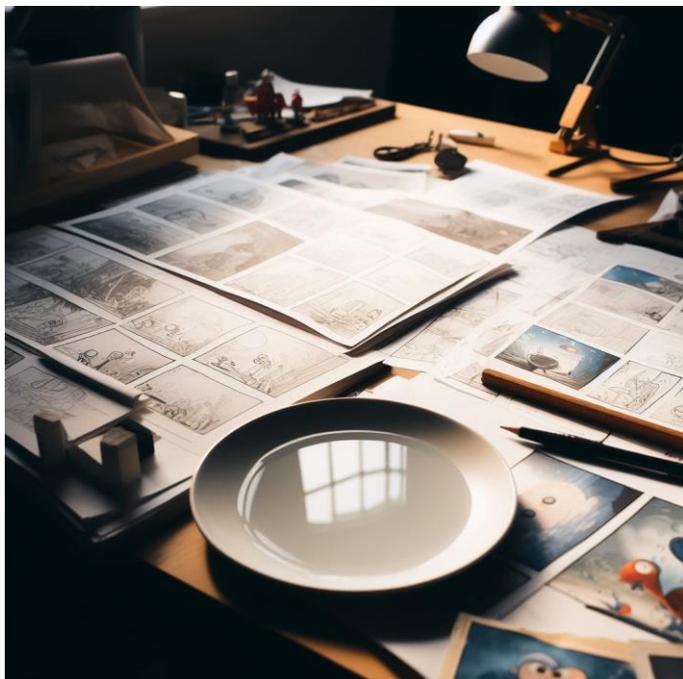
A uno de ellos, se le vendan los ojos. Se le desubica un poco y luego se le ordena que mediante el tacto identifique a persona que encuentre.

Se le concede determinado tiempo, y si no logra cumplir tarea sale del juego y será reemplazado por otro.

## 107. EL PLATÓN CON AGUA

### Orientaciones:

El animador toma un periódico y lo divide en 7 hojas, las cuales colocará en el suelo una junto a la otra.



### Ejecución:

Luego se le vendan los ojos a un voluntario. Este con los ojos vendados deberá besar las hojas del periódico una después de otra.

Debajo de la última hoja el animador habrá colocado un platón lleno de agua. En el momento en el que el voluntario baje la cabeza para besar la hoja, el animador quita ésta y le consume la cabeza en el agua.

## 108. MICRO-FUTBOL

### Orientaciones:

Se escogen dos voluntarios. A cada uno se le da un palo de escoba u otra cosa semejante.



### Ejecución:

El salón se organiza como si fuera un campo de fútbol. Las porterías serán sillas. El balón una bola de trapo.

A la señal del animador los voluntarios comienzan el juego y ganará quien meta gol en la portería del adversario.

## 109. EL SECRETO DE LA TARJETA

### Orientaciones:

El animador tiene un auxiliar, que conoce el truco del juego.



### Ejecución:

Todos escribirán algo en una tarjeta, y la doblarán. Las tarjetas son recogidas por el animador.

Luego, el animador toma una de las tarjetas, hace pases misteriosos, la sopla por encima y por debajo, se pone en trance y con la tarjeta en la mano "lee" al grupo el contenido de la misma (en verdad él no está leyendo sino inventando algo).

El auxiliar del animador, dirá, con mucho convencimiento "esa es mi tarjeta". (Pero, la tarjeta que tiene el animador en la mano pertenece

a otra persona aún no identificada)

Luego el animador saca otra tarjeta, y en vez de leer ésta veladamente, leerá la primera. Para todos los efectos y estará leyendo la tarjeta que acaba de sacar.

El ejercicio continúa, y el animador siempre leerá la tarjeta anterior a la que acaba de retirar en el momento.

## 110. SIN HACER RUIDOS

### Orientaciones:

El animador forma dos grupos.



### Ejecución:

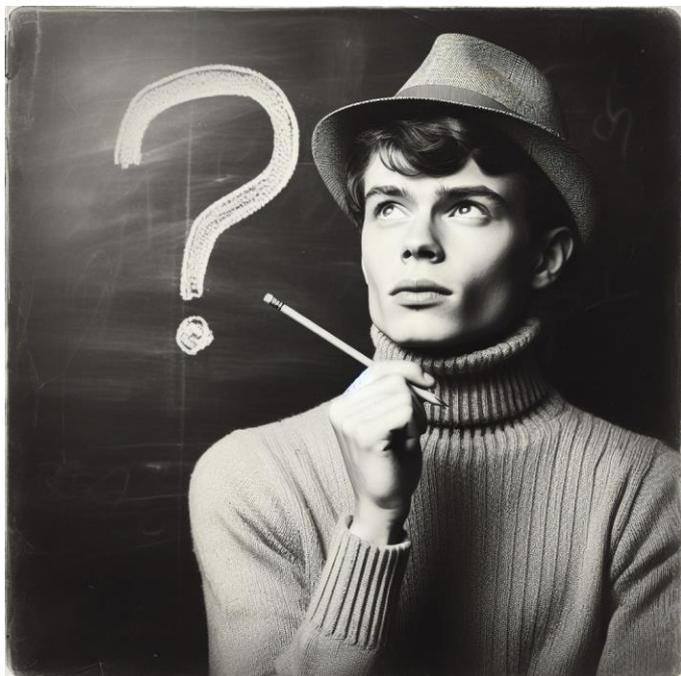
Uno de los grupos hace un montón con sillas, mesas y otros objetos. El otro grupo deberá desbaratar el montón, sin hacer el menor ruido.

El grupo que hizo el montón llevará la cuenta de los ruidos que hace el que lo desbarata. El juego puede continuar invirtiéndose las tareas. Gana el que haga menos ruido desbaratando el montón.

## 111. TIBITA

### Orientaciones:

Se le pide a un voluntario que salga del salón mientras se explica el juego. El grupo escoge un verbo, significativo de una acción, que generalmente es realizada en el transcurso del día.



### Ejecución:

El voluntario deberá adivina este verbo. Para adivinarlo hará siempre la misma pregunta a los participantes siguiendo el orden del círculo. La respuesta de los participantes solo podrá ser "SI" o "NO". Por ejemplo, el grupo escogió el verbo CANTAR.

El voluntario regresa al salón y recibe la siguiente explicación.

El grupo ha escogido un verbo que significa una acción que la gente generalmente realiza durante

el día. b) Usted, deberá descubrir este verbo y para ello podrá hacer una pregunta, iniciando ésta con la palabra TIBI TA. Por ejemplo: ¿TIBITA USTED POR LA MAÑANA? Usted solo recibirá como respuesta "SI" o "NO"; por las respuestas usted podrá adivinar de qué verbo se trata. Cuando crea que ha descubierto el verbo, lo manifestará al grupo.

## 112. EL CIRCULO

### Orientaciones:

El animador hace un círculo en el suelo.

Este será lo suficientemente grande para que quepan dentro de él todos o por lo menos varios participantes.



### Ejecución:

Luego, se apagan las luces del salón y se ordena que todos procuren entrar en el círculo. Al rato, se enciende la luz y quienes están fuera del círculo salen del juego.

### 113. SALIRSE DEL JUEGO

#### Orientaciones:

El animador solicita la colaboración de unos 6 u 8 voluntarios. Estos de pie, forman una fila lo más junto posible uno del otro.



#### Ejecución:

El animador se coloca al comienzo de la fila y pregunta al compañero de al lado: "¿Sabe usted cómo nos podemos retirar del juego?" Este responderá "¿Que cómo nos podemos retirar del juego?".

El animador entonces haciendo un gesto dice: "Se puede retirar del juego aquel que haga así" (se pone una mano frente a la nariz y la aplana).

Este diálogo continúa con todos y todos van quedando con la mano en la nariz.

Al terminar la fila, el animador vuelve a preguntar: "¿Sabe usted cómo nos podemos retirar del juego?", seguirá la misma secuencia y aumentará otro gesto. Por ejemplo, colocándose la otra mano en la cabeza.

Se volverá a repetir el diálogo, y el animador siempre inventará un nuevo gesto. Puede ser arrodillarse, lo más cerca posible del compañero de al lado.

Cuando todos estén arrodillados y con las manos ocupadas, el animador vuelve a preguntar: "¿Sabe usted cómo nos podemos retirar del juego...?" Su vecino le responderá: "No, no sé". El animador le responderá: "Nos podemos retirar del juego haciendo así". En este momento empujará fuerte mente a su compañero de la derecha y éste caerá sobre su vecino y así sucesivamente, ya que todos están desprevenidos y sin apoyo.

## 114. ADIVINAR EL NUMERO

### Orientaciones:

El animador pide que alguien del grupo piense un número cualquiera.



### Ejecución:

Este número debe ser multiplicado por 2. Luego se le suman 5. El resultado se multiplica por 5. Al nuevo resultado se le suman 10, y se multiplica también por 10.

En este momento, el animador pide que le den el resultado y ordena que le resten 350 y que luego se divida por 100. El resultado de esta última operación será el número pensado inicialmente. Por ejemplo: alguien piensa el No. 9, de acuerdo con las reglas tenemos:  $9 \times 2 = 18$ ;  $18 + 5 = 23$ ;  $23 \times 5 = 115$ ;  $115 + 10 = 125$ ;  $125 \times 10 = 1.250$ ;  $1.250 - 350 = 900$ ;  $900 / 100 = 9$ .

900 100 9.

## 115. EL ACORDEÓN

### Orientaciones:

Cada participante tiene una hoja de papel de aproximadamente 5 centímetros de largo. Todos la doblan en forma de "acordeón".



### Ejecución:

El animador hace diversas preguntas. Cada uno escribe la respuesta a partir de la primera página del "acordeón".

Escrita la respuesta pasa la hoja, doblada, al vecino, quien escribe la respuesta de la segunda pregunta que hace el animador. Así sucesivamente. Nadie puede ver lo que escribió su vecino en la hoja anterior."

Por ejemplo: el animador pregunta: "¿Quién perdió el reloj?". Todos responden en la primera

página y pasan la hoja al vecino de la derecha. El animador vuelve a preguntar. "¿Cuándo perdió el reloj?" y así sucesivamente.

Cuando se terminen las hojas del acordeón y todos hayan respondido, se leerán las respuestas del acordeón, las cuales se supone serán graciosas.

## 116. CRUZAR LOS BRAZOS

### Orientaciones:

El grupo, sentado en forma circular.



### Ejecución:

El animador pasa al vecino de la izquierda un lápiz, un esfero o cualquier otra cosa, con la mano derecha. La mano izquierda estará sobre la rodilla izquierda.

En este paso, el brazo y la mano derecha se cruzan con el brazo y la mano izquierda. Este es el truco del juego.

Luego, el animador ordena repetir la misma operación, siguiendo el círculo siempre. de la derecha a la izquierda. El jugador al pasar el objeto

dirá: "¿Cruzado o descruzado?" según el caso. Quien descubra el truco no lo dirá.

El animador le responderá "cierto o equivocado" según el caso. Quien descubra el truco no lo dirá.

## 117. LA CARTA EN FORMA DE ACORDEÓN

### Orientaciones:

Los participantes toman una hoja y la doblan, varias veces, en forma de acordeón. Luego cada quien escribe en la primera página, el comienzo de una carta de amor, de negocios, etc.



### Ejecución:

Luego, cada quien pasa al vecino de su derecha su "acordeón", éste escribirá en el segundo doble la continuación de la carta de amor, de negocios, etc. y así sucesivamente. Nadie debe mirar lo escrito anteriormente.

Lo divertido del juego está en la lectura de la carta, escrita por todos.

## 118. CONSTRUCCIÓN DE LA TORRE

### Orientaciones:

El animador coloca en medio del círculo una pequeña caja, y reparte a todos los participantes fósforos o palillos.



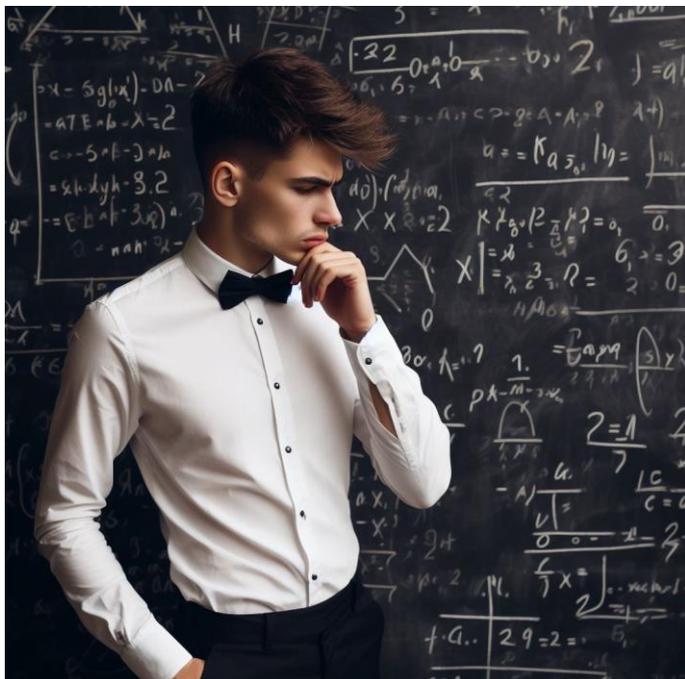
### Ejecución:

Cada uno va colocando un fósforo o un palillo sobre la caja, de tal manera que se vaya haciendo un montón. Quien al colocar su propio fósforo o palillo derrumbe el montón, sale del juego.

## 119. ESCRIBIR PALABRAS DIFÍCILES

### Orientaciones:

El animador organiza dos grupos. Ordena que una persona de cada grupo pase al tablero.



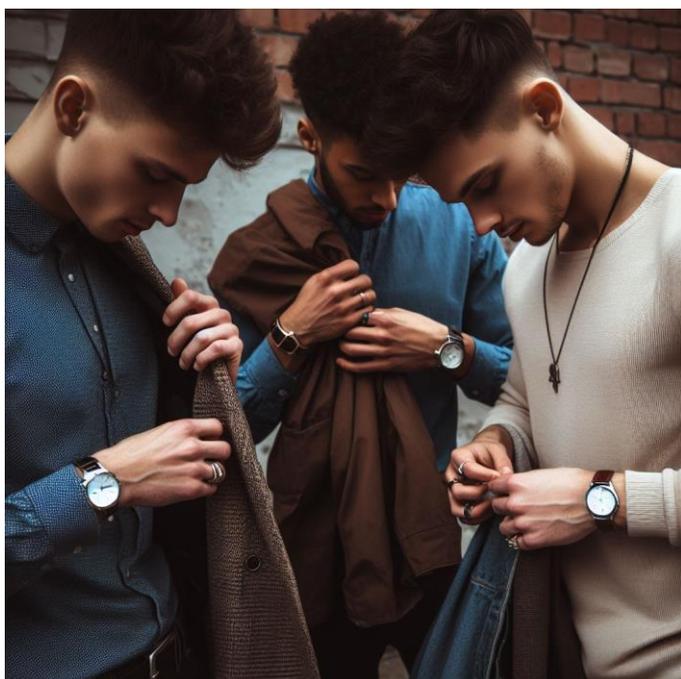
### Ejecución:

Luego, les dicta alguna palabra cuya escritura sea bien complicada. Entre más complicada mejor. Va ganando puntos el equipo cuyo representante escriba esas palabras más rápido. (Por ejemplo: escribir esternocleidomastoideo).

## 120. CAMBIO DE POSICIONES

### Orientaciones:

El animador organiza dos grupos. Habrá un sitio especial (un cuarto vecino) en donde los miembros de cada grupo cambian la posición de 12 cosas que están usando en el momento. Por ejemplo: pueden cambiar de chaquetas, de camisas, de relojes, de anillos, etc.



### Ejecución:

Después de unos 3 o 5 minutos, el animador llamará a los grupos y por turno, cada grupo, durante cinco minutos, intenta descubrir todos los cambios que haya hecho el otro grupo.

Gana el grupo que descubra los 12 cambios hechos, o el mayor número, dentro de los 3 6 4 minutos.

## 121. ¿QUIÉN SERÁ?

### Orientaciones:

Todos los participantes escriben su propio nombre en una tarjeta.



### Ejecución:

El animador recoge las tarjetas y ordena que los participantes se sienten en círculo, pero de cara hacia afuera. Le entrega a cada uno una tarjeta.

Luego, siguiendo el orden del círculo, cada participante comienza a descubrir las características de la persona cuyo nombre está en la tarjeta, pero no debe decir quién es.

Gana el jugador que primero acierte con la descripción que se hace.

## 122. EN BUSCA DEL RELOJ

### Orientaciones:

El animador venda los ojos de un voluntario. Este debe descubrir, con el oído, la localización de un reloj que se ha puesto a unos dos o tres metros de distancia.



### Ejecución:

Cada voluntario tendrá como máximo unos 5 minutos para descubrir el reloj.

Este juego exige el máximo silencio de todos los participantes.

## 123. LOS REYES DE LAS FRUTAS

### Orientaciones:

El animador forma parejas de voluntarios.



### Ejecución:

Al son de la música, entre más movida mejor, cada pareja bailará llevando en las cabezas una fruta. (Por ejemplo: un plátano, una naranja, una manzana, etc.). Mejor que los bailarines tengan cruzadas las manos en la espalda.

Gana la pareja que tenga más tiempo la fruta en la cabeza.

## 124. BUSCANDO ANIMALES

### Orientaciones:

El animador organiza dos grupos.



### Ejecución:

Los miembros de cada grupo van a buscar animales vivos para el animador. Por ejemplo: un sapo, un cucarrón, una mariposa, un ratón, etc.

Gana el grupo que en menos tiempo le traiga al animador más animales.

## 125. HACER Y DESHACER EL NUDO

### Orientaciones:

El animador organiza dos grupos. Los ordena en filas de igual número de jugadores.



### Ejecución:

La primera persona de cada grupo recibe una cuerda. A la señal del animador debe hacer un nudo en la cuerda. Lleva ésta al animador, para recibir el visto bueno del nudo.

Luego retorna a la fila y entrega la cuerda a la segunda persona.

Esta debe desatar el nudo y pasar la cuerda a la tercera persona, quien hará otro nudo e irá a donde el animador y así sucesivamente con todos los jugadores. Gana la fila que termine más

rápidamente.

## 126. VEO LO QUE USTEDES NO VEN

### Orientaciones:

En círculo, cada uno observa el color de una flor, un árbol, un insecto, una mata, etc. En caso de que el juego se realice al aire libre. Si el grupo está en un salón, se fijarán en el color de un cuadro, o cualquier otra cosa.



### Ejecución:

La persona escogida por el animador dirá: "Veo lo que ustedes no ven... ¿Qué será?".

Quien descubra lo que el otro está viendo, gana. El juego prosigue hasta que todos hayan participado.

## 127. PULGA A LA VISTA

### Orientaciones:

Los participantes están en una fila, muy juntos uno de otro,



### Ejecución:

El primero de la fila dice: "Miren... allá hay una pulga". Levanta el brazo, indicando. Se queda así. Todos dicen y hacen lo mismo.

Se vuelve, nuevamente, al comienzo de la fila. El primero dice: "Miren... otra pulga", señala hacia el suelo y se queda así. Todos los jugadores dicen y hacen lo mismo.

Se vuelven al comienzo. El primero entonces dice: "Miren... Miren... Miren... otra pulga... está detrás de usted". En este momento empuja fuertemente

al segundo, éste al tercero y así, todos caerán.

## 128. EL HOMBRE FUERTE

### Orientaciones:

Todos en círculo. El animador solicita la presencia del más fuerte. Este pasa al centro.



### Ejecución:

El voluntario recibirá una caja de fósforos vacía y el animador le dirá: "Le apuesto y le garantizo, que a pesar de lo fuerte que es usted, no logrará romper esta caja con tres golpes bien fuertes".

Se coloca la caja sobre una mesa, o sobre una silla. Se observará cómo el voluntario la romperá o arrugará con el primer golpe. Sin embargo, habrá perdido el juego, porque se trata de romper la caja con tres golpes y no con un solo golpe.

## 129. RAPIDEZ EN VESTIRSE

### Orientaciones:

El animador hace dos filas con igual número de participantes.



### Ejecución:

La primera persona de cada fila recibe, por ejemplo: un abrigo, un suéter, una camisa, unas medias, etc.

Cuando el animador lo indique, los jugadores deben poner se el saco, el suéter, las medias, etc. Dar una vuelta alrededor de su fila y volver a su silla. Allí se quita, el saco, el suéter, las medias, etc. Arroja las prendas al segundo de la fila, quien hará lo mismo. Ganará el equipo cuyos miembros se vistan y desvistan más rápidamente.

### 130. EL CAMELLO POR EL OJO DE LA AGUJA

#### Orientaciones:

Todos, seguramente conocen la frase del evangelio: "Es más fácil que un camello pase por el ojo de una aguja, que un rico entre en los cielos". El animador emplea esta frase como motivación para el juego.



#### Ejecución:

Luego, desafía al grupo, mediante una apuesta diciéndole: "¿Qué me dan, si yo mismo logro pasar por la circunferencia de un anillo...?"

Hecha la apuesta, el animador busca un anillo, toma un pedazo de papel y escribe en él: "Yo mismo". Enrolla el papel y lo pasa por entre el anillo.

### 131. YO ME PARO ENCIMA

#### Orientaciones:

El animador coloca; en el centro del círculo, un vaso vacío. Luego dice: "Si alguien me da 100 pesos, yo me paro encima".



#### Ejecución:

Naturalmente que habrá alguien que ofrezca el billete de \$100.00. El animador lo recibe. Lo pone en el suelo. Se para encima del billete y así habrá ganado.

## 132. TERMINAR EL DIBUJO

### Orientaciones:

El animador dibuja en el tablero, o en un papelógrafo un cerdo sin cola (puede ser otro animal como: una vaca, un caballo, un burro, etc.).



### Ejecución:

Escoge un voluntario a quien se le vendan los ojos y se le encomienda la misión de completar el dibujo, poniéndole la cola al animal.

Naturalmente, varios participantes intentarán terminar el dibujo. Ganará quien lo haga en el menor tiempo posible.

### 133. RESPONDER SOLAMENTE "SI"

#### Orientaciones:

El animador llama a un voluntario y le lanza el siguiente desafío: "Le garantizo que usted no será capaz de responder "SI" a las tres preguntas que le voy a hacer".



#### Ejecución:

El voluntario acepta el desafío, y el animador le hace la primera y segunda pregunta, de esta forma, "¿sabe usted leer?". La respuesta sería "SI". "Ama usted a su país?". La respuesta será "SI". La tercera pregunta será: "¿Perdió usted este desafío hace mucho tiempo?".

Generalmente al hacer esta pregunta el voluntario dirá "No"... con lo cual pierde el desafío.

### 134. ZAPATOS PARA UNA DAMA

#### Orientaciones:

Este juego se realiza con un grupo de muchachos y otro grupo de muchachas.



#### Ejecución:

El animador pide a cada una de las muchachas que se quite un zapato y lo ponga en el centro del círculo.

Cada uno, de los muchachos debe coger un zapato del montón. La muchacha a quien corresponda este zapato será su pareja para bailar.

### 135. VIAJE A JERUSALÉN

#### Orientaciones:

Se hace un círculo con las sillas, tantas cuantos participan tes menos una.



#### Ejecución:

Los participantes, con las manos en las espaldas, marchan alrededor de las sillas mientras dicen en voz alta: "Viajamos a Jerusalén... ¿quién nos acompaña?".

En determinado momento el animador dice: "Yo los acompaño". Inmediatamente los participantes tratan de sentarse cada uno en una silla. Quien no logre hacerlo sale del juego. Se retira una silla y el juego continúa.

## 136. BUSCANDO ASIENTO

### Orientaciones:

Se colocan en círculo, tantas sillas, cuantos participantes haya en el juego, menos dos.



### Ejecución:

Los participantes forman parejas y comienzan a bailar alrededor del círculo, al ritmo de la música.

Cuando la música pare todos intentarán siempre por parejas, buscar asiento. No se permite que dos personas se sienten en una sola silla, ni que las parejas queden separadas. La pareja que quede sin silla, pierde.

### 137. SE ARRIENDA UN CUARTO

#### Orientaciones:

Los participantes sentados en sillas en círculo.

Habrán tantas sillas, cuantos sean los participantes, menos la silla del animador.



#### Ejecución:

El animador, entonces, le preguntará a uno de los participantes: "¿Desea usted arrendar un cuarto?". Si éste dice: "Sí", los jugadores que están detrás del animador deben cambiar de puestos. Si dicen "No" no habrá movimiento alguno.

En uno de esos movimientos el animador toma asiento, Quien quede sin silla, 'pasa ahora a formular la pregunta antes indicada.

## 138. DAMAS Y CABALLEROS

### Orientaciones:

Habrán tantas sillas, colocadas en forma circular, cuantos fueren los participantes, menos una.



### Ejecución:

Los participantes, todas muchachas, estarán formadas alrededor de la silla y marchan al ritmo de una música.

Habrán también el grupo de muchachos, colocados en forma circular, también alrededor de las sillas.

Tan pronto pare la música cada muchacho tomará a su dama, haciéndola sentar en una silla. (Se supone que las parejas se organizaron antes de comenzar el juego).

Ninguna dama se podrá sentar a no ser que vaya acompañada de su respectivo caballero. La dama que quede sin silla, será eliminada. Se retira una silla y el juego continúa.

### 139. LA CUCHARA EN LOS DIENTES

#### Orientaciones:

Se forman dos filas, con igual número de participantes sentados frente a frente. Cada uno con una cuchara cuyo cabo tendrá con los dientes.



#### Ejecución:

El primero de cada fila recibe en su cuchara una bola de ping-pong, un dulce u otra cosa semejante, la cual deberá pasar a la cuchara del vecino.

El juego consiste en pasar estos objetos de una cuchara a la otra, sin la ayuda de las manos, las cuales estarán cruzadas en la espalda.

Cuando caiga la bola de ping-pong, el dulce, etc., se podrá recoger con las manos y continuar con el juego. Ganará la fila que primero consiga pasar de cuchara en cuchara el objeto sin la ayuda de las

manos.

## 140. LA BOTELLA GIRATORIA

### Orientaciones:

Los participantes sentados en el suelo o alrededor de una mesa, en forma circular.



### Ejecución:

El animador toma una botella vacía, la coloca en el centro y la hace girar. Aquella persona que quede señalada por el cuello de la botella cuando ésta pare, será culpable.

Por ejemplo, el animador preguntará: "¿Quién no se lavó los dientes esta mañana?". Enseguida hace girar la botella. Quien no se lavó los dientes por la mañana será quien quede señalado con la botella. El juego continúa con preguntas semejantes.

## 141. MI COMADRE FUE AL MERCADO

### Orientaciones:

El animador hace la siguiente pregunta a cada participante: "Mi comadre fue al mercado. ¿Qué trajo ella?".



### Ejecución:

La respuesta debe ser algún producto del mercado que no tenga, por ejemplo, la letra "A".

Si alguno de los participantes responde con un producto que tenga la letra "A", será excluido del juego.

## 142. HUELE, HUELE MI LINDO RAMILLETE

### Orientaciones:

El animador dirá a cada uno de los jugadores: "Huele, huele mi lindo ramillete".



### Ejecución:

Cada quien al ser preguntado deberá responder con el nombre de una flor que no tenga la letra "i". Si alguien se equivoca será retirado del juego.

## 143. EL CABALLO DE NAPOLEÓN

### Orientaciones:

Los participantes en círculo.



### Ejecución:

El animador dice: el primer jugador hace una frase simple, que termina con un adjetivo. Por ejemplo: "el caballo de Napoleón es gordo".

El siguiente jugador debe repetir la misma frase y completarla con un adjetivo que comience con la letra G.

El juego continúa hasta cuando los jugadores no puedan encontrar más adjetivos que comiencen por la letra escogida. Cada vez que un jugador se equivoque va siendo eliminado.

## 144. MEMORIA VISUAL

### Orientaciones:

Se trata de recordar el mayor número de objetos.



### Ejecución:

El animador del juego coloca muchos objetos sobre una mesa, en una sala, sin que los participantes los vean.

Los participantes son invitados, luego a mirar los objetos por espacio de algunos minutos, o segundos según el caso y cantidad de objetos expuestos.

A continuación, todos deberán escribir en una hoja todos los objetos vistos.

Gana el juego aquel o aquellos que durante un tiempo límite acordado por el animador (v. gr. 3 minutos) escriban el mayor número de objetos vistos.

## 145. AIRE, TIERRA, MAR

### Orientaciones:

El animador siguiendo el orden del círculo, le dirá a uno de los participantes: AIRE, TIERRA MAR.



### Ejecución:

Cuando diga AIRE, el jugador deberá responder con el nombre de un pájaro, si le dijo TIERRA, responderá con el nombre de un animal terrestre, si le dijo MAR, con el nombre de un pez.

Será excluido del juego quien se equivoque en la contestación o se demore demasiado en responder.

## 146. EL ANILLO MISTERIOSO

### Orientaciones:

El animador hace un círculo con 12 o más participantes sentados en sillas.



### Ejecución:

Luego, con una cuerda delgada (cabuya, pita, nylon, etc.) hace otro círculo del mismo tamaño del círculo de las sillas. Antes de amarrar las puntas de la cuerda, pone un anillo. Los participantes cogen la cuerda con las dos manos. En la mano de alguno de ellos estará el anillo.

En el centro del círculo hay un voluntario. Los participantes van pasando el anillo de una a otra mano; todos harán el movimiento como si estuvieran pasando el anillo, siguiendo el orden del círculo.

El voluntario debe adivinar quién tiene el anillo y dirá: lo tiene fulano de tal. Esta persona levantará las manos. Si realmente lo tiene, cambiará de lugar con el voluntario. Si no, el voluntario continuará en el centro del círculo y continuará el juego.

## 147. LO DESCUBRÍ

### Orientaciones:

El voluntario ordena que los participantes salgan de la sala, mientras él esconde, muy bien, algún objeto.



### Ejecución:

Luego, vuelven los participantes al salón y comienzan a buscar el objeto escondido. Si alguien lo encuentra, no lo cogerá, ni lo dirá en voz alta, sino que le dirá al oído del animador: "lo descubrí".

Si realmente descubrió el objeto, ese jugador se sentará. Y así sucesivamente con todos los que realmente lo descubran. Perderá quien descubre el objeto escondido de último o no lo descubra y pagará penitencia.

## 148. PALABRA SECRETA

### Orientaciones:

El animador solicita a un participante que se retire del salón.



### Ejecución:

En su ausencia, los demás acuerdan una palabra que debe ser adivinada por el voluntario.

Cuando regresa éste tiene derecho a hacer 3 preguntas a cada una de las personas del grupo, para orientarse. Por ejemplo, una primera pregunta podría ser: "¿Es amigo?". Si se le responde sí, él debe concluir que la palabra escogida es masculina. Una segunda pregunta podrá ser: "¿Es sólido?", y una tercera pregunta: "¿Tiene vida?".

Y así sucesivamente va acumulando datos con las respuestas que le den a las tres preguntas que puede hacer a cada participante. Si dentro de un tiempo (fijado por el animador) no puede descubrir la palabra secreta, deberá pagar una penitencia. Y continuará el juego con otro de los participantes.

## 149. RIÑA CON PALOS

### Orientaciones:

Se sortean dos participantes, los cuales se colocan frente a frente, apoyados en un solo pie, cada uno con un palo.



### Ejecución:

A la señal del animador, comienza una lucha en la cual cada quien procurará derribar a su adversario con el palo, tratando de pegarle al palo del otro, pero siempre en pata de gallo.

El jugador que ponga los dos pies en el suelo es eliminado y sustituido por otro. Ganará el que venza a todos sus adversarios.

## 150. EL CANGURO

### Orientaciones:

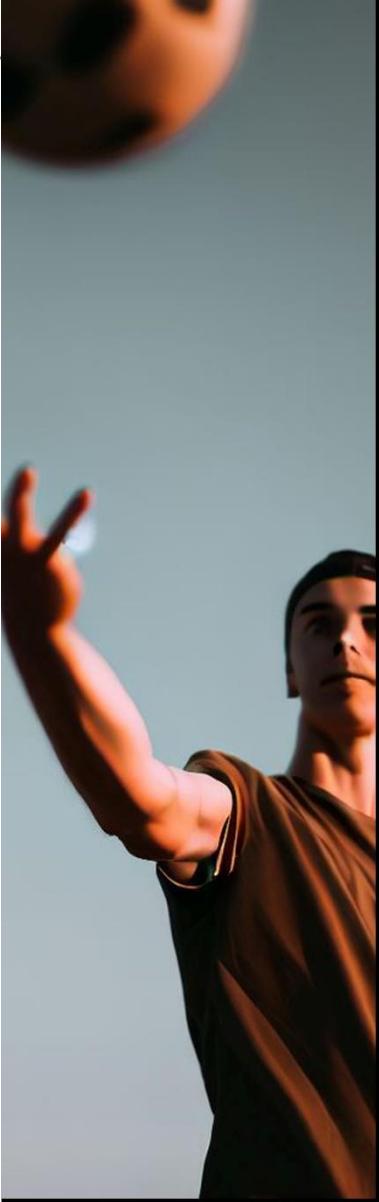
El animador organiza a todos los participantes en dos filas, con un número igual de jugadores.



### Ejecución:

A la señal del animador, el primer jugador de cada fila pone entre sus rodillas una pelota y caminará en esta posición hasta el final de un salón, o del campo donde estén, luego volverá, sin dejar caer la pelota.

El mismo recorrido será realizado por cada uno de los miembros de los equipos. Ganará el equipo que primero termine, y que no haya dejado caer la pelota, o por lo menos la haya dejado caer menos veces.



**PARTE II**  
**JUEGOS QUE FOMENTAN LAS RELACIONES HUMANAS**





## JUEGOS QUE FOMENTAN LAS RELACIONES HUMANAS

- Conocimiento
- Comunicación-diálogo
- Integración grupal

### CONOCIMIENTO

La relación humana es una "relación-con" el otro, que puede ser persona o grupo; la relación se da siempre a nivel humano porque siempre requiere una respuesta y ésta se logra a nivel de personas. Se da de "sujeto a sujeto" y no de "sujeto a objeto". Cuando el hombre toma decisiones por el otro, deja de ser relación porque deshumaniza. Cuando la relación se da de dominador a dominado, es esclavizante, codificante, despersonaliza y nos despersonaliza.

El conocimiento se da libremente cuando la persona sale de su yo y lo revela al otro; desvela su interioridad y se entabla la comunicación; el otro a su vez capta la comunicación, conoce al otro; se revela a su vez y hay una interrelación. Simplificando será: Yo-tú-nosotros. Mientras no conozcamos al otro, no lo amaremos.

### COMUNICACIÓN-DIALOGO

La comunicación es un proceso que debe educar el encuentro de persona a persona. En todo tiempo nos estamos comunicando, por consiguiente, hemos de comunicarnos en este campo; mucho más hoy, en la era de la comunicación.

"Todo nuestro cuerpo es comunicación: la manera como saludamos, las miradas, la expresión del rostro, el movimiento de las manos, la postura del cuerpo. Son señales, que llega otras personas y revelan si ha habido empatía; si la comunicación ha sido adecuada o no (Cfr. técnicas y dinámicas de grupo, José Marins).

Jesús Andrés Vela, en su libro Técnicas y Prácticas de las relaciones humanas, nos presenta tres niveles en la comunicación

### NIVEL NEUTRO

De imagen social a imagen social, son las relaciones "secundarias".

## **NIVEL EXTERIOR DE LA PERSONALIDAD**

Nos comunicamos en nuestro entorno exterior que no implica en nosotros ningún riesgo. En este nivel se colocan nuestras conversaciones sobre el tiempo, la política, lo meramente teórico o científico. Los chistes pueden tener no pocas veces este sentido de evitar la manifestación interior, y de quedarse en un nivel meramente superficial.

## **NIVELES INTERIORES**

Ya afectan a la personalidad directamente y suponen manifestación de nuestra intimidad.

Al emitir un mensaje debemos tener en cuenta:

- Enunciar la idea principal.
- Explicar las razones por las que las eligió.
- Ilustrar con un ejemplo.
- Formular de nuevo la idea principal.
- Ser breves,
- Definir los términos más importantes.
- Hacer el esfuerzo de escuchar.
- Superar las barreras en la comunicación.

Características de la comunicación: La Comunicación revela y desvela el mensaje; codifica, en codifica y descodifica: se da la interpretación; aumenta el conocimiento en la otra persona y por tanto aprecio a sus valores, hasta llegar a amarla. Al conocerlos, aumenta la integración y la cohesión grupal.

## **APLICACIÓN CATEQUÍSTICA**

Los juegos que corresponden a este bloque, se pueden aplicar en el proceso de la educación de la fe, como confrontación de la comunicación humana con la divina. Dios se revela al hombre por medio de la comunicación. Dios es comunicación, es persona, con toda la riqueza que esto implica.

El hombre responde con la fe, con su adhesión personal, con la transformación histórica en su compromiso político. Él es también persona y comunicación.

## **INTEGRACIÓN**

Lo importante en un grupo es la persona; del concepto claro y adecuado que tengamos de persona, depende toda nuestra actividad humana. La integración de las personas en un grupo requiere un proceso.

Los juegos de integración ayudan a:

- Identificar claramente los obstáculos y dificultades que se presentan en la integración.
- Superar los obstáculos para el mutuo aprecio.
- Acelerar el proceso natural.
- Cuestionar las relaciones que se están volviendo difíciles.
- Aprender a encontrarse con los demás a un nivel más profundo.

Tener en cuenta que integración no es uniformidad, al contrario, la integración supone siempre la individualidad, que cada cual sea respetado en su realidad única.

Los juegos que encajan en el campo de las relaciones humanas, sirven para participar en grupo, a esperar turno para emplear el equipo, a no atropellar al otro, a respetar los derechos de los demás a aumentar las relaciones con otros compañeros.

Hay algunos, que como "El viudo", "El guiño", ayudan a los jóvenes a aprender el papel que corresponde al propio sexo; aprender a ser un chico o chica y actuar del modo que se espera, a la complementariedad, a la intersubjetividad, a superar el machismo, el feminismo, a orientar a la juventud en la igualdad de los sexos porque todos somos personas.

Todos estos juegos son muy necesarios para grupos desconocidos. Personas que por primera vez tienen contactos en una convivencia, en cursos de relaciones humanas, para las "horas de alegría" para las noches de retiros, etc.

Estos juegos distorsionan, facilitan las relaciones y ayudan a la comunicación.

Consciente de la importancia de las relaciones humanas, presento a continuación una selección de juegos que corresponden a esta finalidad.

Sabemos que sólo mediante el conocimiento, la comunicación, el diálogo, y la integración grupal las personas crecen y se enriquecen; En esta forma lograremos con los jóvenes, en su proceso de aprendizaje enseñarles a:

- Convivir con los compañeros de la misma edad, desarrollo y adaptación social.
- Proporcionar a los alumnos el conocimiento de juegos para que lo apliquen fuera del aula escolar; así se inicia la educación para el ocio, para el tiempo libre.

## 151. EL SEMÁFORO

### Orientaciones:

Se forman parejas y con tocadiscos se organiza el baile.



### Ejecución:

Las parejas tratan de hacer un círculo.

La música permanece todo el tiempo.

El que dirige el juego dice: "El semáforo está en rojo", todo, 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.

## 152. LAS SILLAS

**Orientaciones:** Se colocan sillas en dos filas, una menos del total de participantes, juntando los respaldos.



### **Ejecución:**

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.

### 153. EL CORREO LLEGA...

#### Orientaciones:

Este juego se puede realizar de pie o sentados.



#### Ejecución:

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 subgrupos de trabajo en una convivencia" otra clase de actividad.

## 154. TIJERAS "ENCANTADAS"

### Orientaciones:

Todos los participantes se sientan formando un gran círculo; se escogen de 8 a 10 jugadores para explicarles las reglas del juego, estos 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.



### Ejecución:

Quien dirige el juego toma unas tijeras, las abre y dice: "Las tengo abiertas", al tiempo, los jugadores del centro cierran sus piernas; la 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"

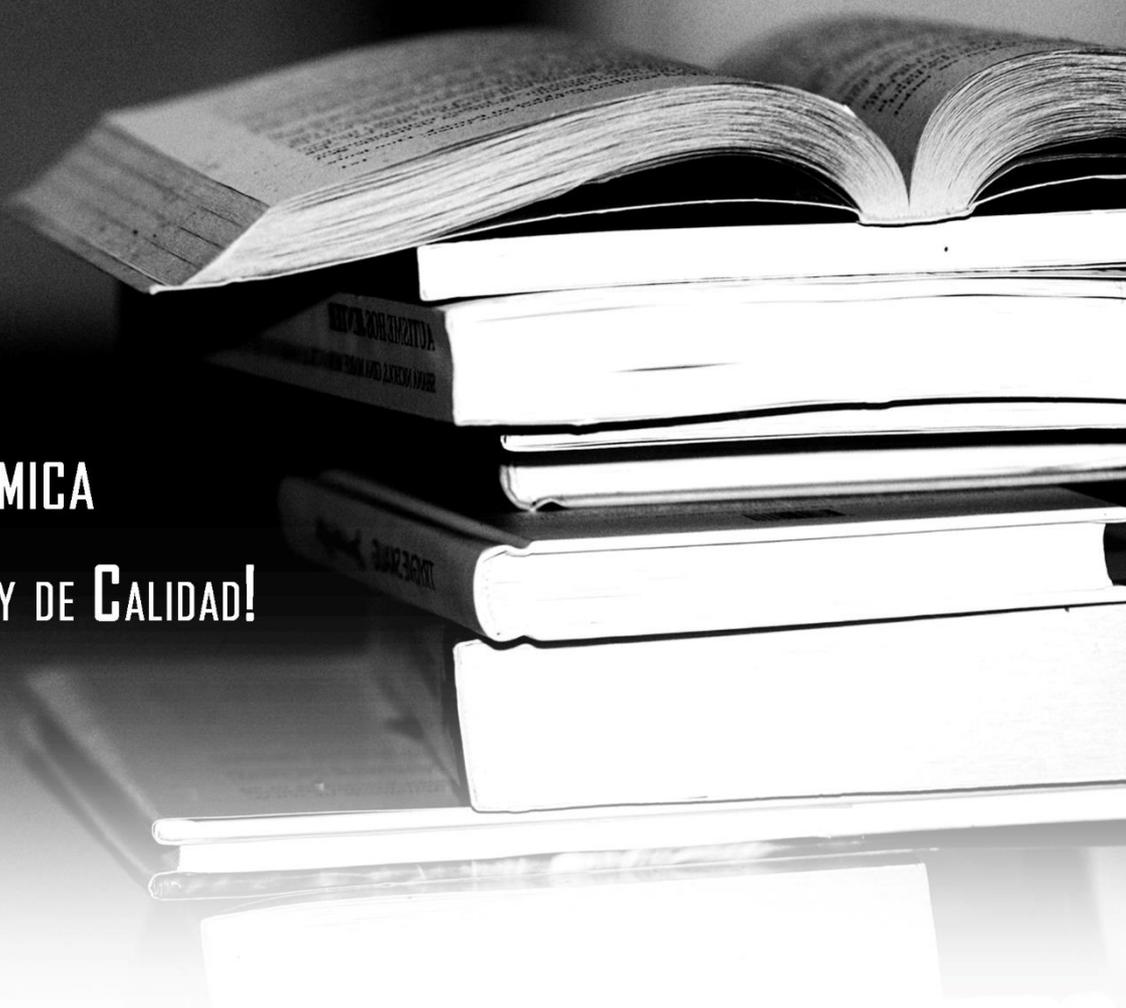
Los jugadores que conocen las instrucciones deben actuar con cautela para que los otros no descubran en qué consiste el juego.



CESPE  
Spub

## PRODUCCIÓN ACADÉMICA

### OPORTUNA, PERTINENTE Y DE CALIDAD!



Sistema de Publicaciones liderado por el Sello Editorial NOVA EDUCARE genera una producción académica basada en altos estándares de calidad, sustentado en derecho de autor Creative Commons 4.0, revisión por Pares a Ciegas y aplicación de software antiplagio. Sus volúmenes se amparan en la Ciencia Abierta, criterios éticos del COPE y el Acceso Abierto.

Publication System led by the NOVA EDUCARE Editorial Seal generates academic production based on high quality standards, supported by Creative Commons 4.0 copyright, Blind Peer Review and anti-plagiarism software application. Its volumes are supported by Open Science, COPE ethical criteria and Open Access.

Sistema de Publicação liderado pelo Selo Editorial NOVA EDUCARE gera produção acadêmica baseada em altos padrões de qualidade, apoiada por direitos autorais Creative Commons 4.0, Blind Peer Review e software anti-plágio. Seus volumes são apoiados por Open Science, critérios éticos COPE e Open Access.

Le système de publication dirigé par le sceau éditorial NOVA EDUCARE génère une production académique basée sur des normes de qualité élevées, soutenue par le droit d'auteur Creative Commons 4.0, Blind Peer Review et une application logicielle anti-plagiat. Ses volumes sont soutenus par l'Open Science, les critères éthiques COPE et l'Open Access.



SELLO EDITORIAL

Publicado en:



Indexado en:



nova  
educare

Centro Latinoamericano de Estudios en Epistemología Pedagógica (CESPE)  
<https://cespecorporativa.org>

[novaeducare@cespecorporativa.org](mailto:novaeducare@cespecorporativa.org)  
[novaeducare.cespecorporativa@gmail.com](mailto:novaeducare.cespecorporativa@gmail.com)

(+53) 5467 3749 (Cuba)  
(+57) 300 4425 676 (Colombia)  
(+593) 98 4333259 (Ecuador)