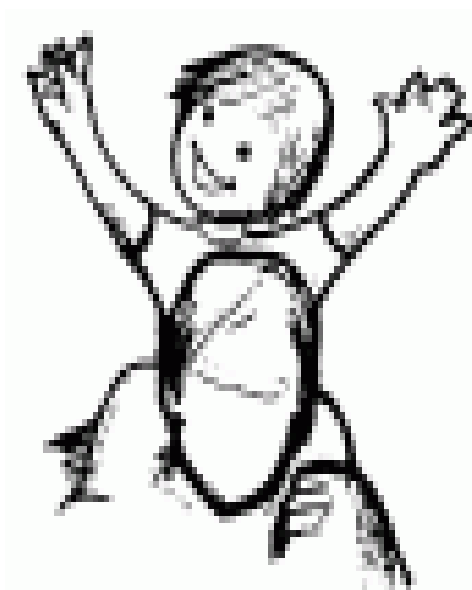


“Yo estoy entre ustedes como el que sirve” (Lucas 22,27)



**MANUAL DE DINÁMICAS Y JUEGOS
PARA MONITORES
VERSIÓN 1.0**

*Movimiento
Centros de Vacaciones Solidarios*



Concepción, 2006.

Cantos y juegos CEVAS

1. EXPRESIONES (Cantos y danzas)

1. PULGARCITO

A pulgarcito lo invitaron
A dar un vue-vue-vuelo en un avión
Y cuando estaba allá arriba
La gasoil-li-li-na se acabo
Y del pobre pulgarcito
Jamás se su-su-supó que pasó

2. A MOVER LA COLITA

A los tíos les gusta mover la colita
Pa.papa piri pa
uY yea
a los niños les gusta mover la colita
Pa.papa piri pa
(se continúa con nombre de alguien)

3. ALZAD LAS MANOS (ANIMALITOS)

Alzad las manos y dale la gloria a Dios (2)
Alzad las manos y alabadle como niños del Señor.
Dios dijo a Noe, construye una barca (2)
y hazla toda ella de madera para los niños del del Señor.
Los animalitos subieron de dos en dos (2)
los elefantes y canguros como niños del Señor.
Los animalitos subieron de dos en dos (2)
los pajaritos y pingüinos como niños del Señor.
Si tu vas al cielo primero que yo (2)
dile a todos esos angelitos que también yo iré.

4. GRANITO DE MOSTAZA

Si tuviera fe como un granito de mostaza
(QUÈ PASA)
eso dice el Señor. //::
Yo le diría a la montañas, muévanse,
muévanse, muévanse
y la montaña se moverá, se moverá, se moverá.
Si tuviera fe como...
Yo le diría a la mentira...
Si tuviera fe como ...
Yo le diría a la envidia...

5. PATOS, POLLOS Y GALLINAS VAN

LETRA:

- (1) Patos,
 - (2) pollos
 - (3) y gallinas van
 - (4) Corriendo por el gallinero están
 - (5) perseguidos bárbaramente
 - (6) por el patrón- on- pom porom pom
- por el patrón- on- pom porom pom

6. EL PISTON

Es el pistón el que hace andar a la máquina
Es el pistón el que hace andar al motor
Es el piston, piston, piston que hace andar a la máquina . Es el piston, piston el que hace andar al motor.

7. EL TALLARIN

Yo tengo un tallarín, un tallarín,
que se mueve por aquí, que se mueve por allá,
todo pegoteado, con un poco de sal,
tres gotas de aceite y te lo comes tú,
y sales a bailar.
Yo tengo un tallarín, un tallarín ...

9. A LA U CHICA UUU

A la u chica u, a la u chica guaca chica guaca
Chica u
Aha o yes
Esta vez
Saltando/corriendo/más fuerte/más
despacio/aplaudiendo se acabo....

8. EL MOCO

Yo tengo un moco,
lo saco poco a poco,
lo redondeo,
lo miro con deseo,
y me lo como
y como sabe a poco
volvemos a empezar.

10. EL ALACRÁN

El alacrán el alacrán
Como mueve su patita sí señor,
Como mueve su colita si señor
Se mata así, se mata así, así, así, así
(de repetición y actuada)

11. CHAKA LA UKA

Uno: Atención, posición chaka la uka
Todos : Chaka la uka ka, ukaka, ukaka
Yo yo yoyoyo
Tututtutu(2 veces)
I am for me and I am for me

12. IVANOFF

Ivanoff el celebre polaco iba por las calles
marcando el taco (con un pie, dos pies, en
pareja).

13. LOS PATITOS

Una persona dice: Ahí viene mamá pata
Todos: PACHE
Una persona dice: Ahí viene papá Pato
Todos: PACHE,
Una persona dice: Ahí viene los patiiiiiiiitos
Todos: Pache, pache, pache
Uh
Cuidado con el pache,
Cuidado con los cua, con los cua cua
No te metai

14. CHUNGARA O LA ROSA (DE REPETICIÓN)

Chungara, chungara es la danza popular
Había una vez una rosa
Una rosa muy hermosa
Ejercicio 1, 2, 3,4

15. MI TÍA JACINTA

La tía jacinta
Sabén que/que/ saben que/que / que mi tía
jacinta así/ que mi tía jacinta así camina así/.
(se repite agregando... se agacha así, se para
así, se peina así, se pinta así y no esta ni ahí)

16. LA CUCHILLA

Ahí viene
Quién
Ahí viene
Quién
Ahí viene la cuchilla
Ahhhhh
La cuchilla, la palanca aaaa
Ay que cuchilla aaaaa
Enamorada
Se me sube a la cabeza
Se me baja a los hombros
Se me baja a la cintura aaaa
Y se me menea
Y se la paso....
A quién (2 veces)
A la tía o al tío.... o al cevita aaa

17. YEA (AZOTEA)

Yea, pero yea
Azotea
Azote para un lado, azotea para el otro lado
Que azotea
Yea, pero yea
Azotea
Balcón para un lado, balcón para el otro lado
Que balcón
Yea
Azotea, balcón
Despensa,
Garage, sigue después con Jardín..

18. WANA

WANA
Chichiwuana
Wana wana Chichiwanawuana
One uno, one dos one tres wanana
Wana wana Chichiwanawuana
(primero solo, después en pareja)

**19. BAILE DE UN CRISTIANO (CUANDO
LOS CEVAS BAILAN)**

Cuando un cristiano (los cevas) baila, baila, baila,
baila (bis) pie, pie, pie, pie, pie uhhh.

Cuando un cristiano baila, baila, baila, baila (bis)
rodilla, rodilla, rodilla... piee, piee, piee, pie
uuhhhh...

Cuando un cristiano baila, baila, baila, baila (bis)
cintura, cintura, cintura... rodilla, rodilla,
rodilla... pies, pies, pies...

20. UN ANIMAL PARTICULAR

En la selva me encontré un animal particular
Con la mano así, que hace cui cui cui
Y que hace cua, cua, cua

En la selva me encontré un animal particular
Con la mano así, la otra así y que hace
cui cui cui

Y que hace cua, cua, cua

En la selva me encontré un animal particular
Con la mano así, la otra así, la cola así que
hace cui cui cui

Y que hace cua, cua, cua

.... el cogote así, los ojos así, la lengua así
y que hace

que hace cui cui cui

Y que hace cua, cua, cua

21. LA SANDIA

Era una sandia gorda, gorda
Que quería ser la más bella del mundo
Y para el mundo conquistar
Splash, splash aprendió a saltar....
A esquiar
Muac, muac aprendio a besar
ABC aprendio a leer
Tralala aprendió a cantar

22. SOY UN ARTISTA

Un tío: Yo soy un artista y vengo de París
Todos: Somos artistas y venimos de París
Uno: Y es que yo sé bailar
Todos: Y nosotros también
Y bailo el twist, el twist, (4 veces más)
Luego se continúa la cueca, la cumbia, otros
ritmos y bailes

23. BUGGY BUGGY

Hey bugui, bugui hey/hey, hey, hey bugui, bugui
hey, hey/con el dedo adentro con el dedo
afuera/con el dedo adentro y lo hacemos girar
/bailando el bugui, bugui una vuelta te darás,
etc.

Con el pie adentro, con el queque (se le agregan
más cosas como la cabeza, el cuerpo)

**24. CIENTO OCHENTA Y OCHO
KILÓMETROS**

Ciento ochenta y ocho kilómetros de ida,
ida, ida parampampam
ciento ochenta y ocho kilómetros de vuelta,
vuelta, vuelta
parampampam si tu me tratas así
si tu me tratas así
indiferente, indiferente como toda la gente
como toda la gen

25. LA PITITA

La pita

Yo tengo una pitita/pero yo tengo una pitita/me la amarro en el dedo/y dice tírame la pitita ta ti ta, ta ti ta, ta tírame la pitita ta ti ta, ta ti ta, ta no me la tires mas...

26. SOY CAPITÁN DE UN BARCO INGLÉS

Soy capitán soy capitán de un barco ingles, de un barco ingles, y en cada puerto tengo una mujer, la rubia es la rubia es sensacional, sensacional, y la morena tampoco esta mal, si alguna vez, si alguna vez me he de casar, me he de casar, me casare con la que quiera más

27. OH KIN KONG

Oh kin Kong, oh kin Kong, oh que grande eres tú, oh kin Kong, oh kin Kong, o que grande eres tú, yo soy grande tú también ven conmigo y diviértete, diviértete. (bis)

28.- LA DANZA DE LA TARANTULITA

Esta es la danza de la tarantulita y una pareja tienes que sacar, pellízcale la carita, pellízcale la nariz, tómala del brazo, invítala a salir (bis)

29. UN EGIPCIO

Un egipcio en la pirámide de Egipto se paseaba en busca de Cleopatra, chana, ná, ná, ná; chana, ná, ná, ná, ná; chana, ná, ná, ná; chana, ná, ná, ná, ná. (bis)

30. TUMCHI

Tumchi tu Tumchi, Tumchi chigua gua tachi ta tachi, tachi chigua gua bara nika sussy du pa.(bis)

31. POR AQUÍ PASABA

Por ahí pasaba hey, hey, una viejecita(ita), hey, hey, que vino tomaba(aba) hey, hey donde la juanita(ita)
Todos: hey, hey y de tanto echarle para dentro se le puso la cara colorada las orejas tiesas, tiesas y la cola bien parada.

32.MI TÍO PASCAL

Era mi tío Pascal que tenía un sombrero y me lo regalo
Me emsombrero y pa la casa me mando
Era mi tío Pascal que tenía un pantalón y me regalo...
Así hasta seguir con polera, chaleco, caja, etc.....

33. OOOOH UN GUSANO

OOOOOhhh un gusano
Recojo el gusano
Estiro el gusano
Cacheteo el gusano
Y me lo como
Y el cuerpo
Relajado, relajado, relajado(2 veces)

Ohhh me duele la guatira
Quiero hacer caquita
Mmmmmm
Ohhhh caquita
Que hediondita
Caquita para un lado
Caquita pal otro lado
Recojo el gusano
Estiro el gusano
Cacheteo el gusano
Y me lo como
Y el cuerpo?
Relajado, relajado, relajado(2 veces)

34 DANZA DEL ZUCU ZUCU

Vamos todos a bailar, tra la, la
La danza del zucu, zucu
Zucu, zucu pa delante, zucu, zucu para
atràs.

35 CABEZA BOCA,

Cabeza boca very one, two, three
Mano, codo very one, two, three
Cabeza, boca, mano, codo
Queque, espalda very one, two, three
Cabeza, boca, mano, codo, queque,espalda
very one, two, three
Media vuelta....
Vuelta entera...
Medio salto....
Salto entero

36. EI MOSTO

El mosto aquí, el mosto allá es un pasito,
Es un pasito por aquí y por allá
Lala lalalala lahey (4 veces)

37. A MOLER CAFÉ

Sólo grita una persona:
Porque me sube la bilirrubina,
Todos :no sé porque (2 veces)
Todos :A moler café, a moler café, a moler,
a moler, a moler café. (2 veces)
Luego se toman todos de los hombros, de
las rodillas y así sucesivamente

38. MI MAMÁ ME MIMA

Mi mama me mima
Me mima, me mima, me mima mi mamá

39. EL AUTO DE LA RISA

Súbete al tren de la risa (ja,ja)
Súbete a la moto del amor (run,run)
Súbete al auto de la fantasía , súbete al
tren del amor
Que hace chiki, que hace chaka, que hace
chiki, chiki,chiki,,chiki, chikichaka

40 TOCA TOCA

Cuando fui a Nueva York a ver a la Mary,
La Mary me enseñó a bailar el toca, toca
Baila toca, toca, baila toca, toca
Baila toca toca pero bailalo bien

41. JUAN ES UN HÉRCULES

Juan es un Hércules
Mamá es sonámbula
Papá no hace nada
Se pasa todo el día sentando en una silla
Acariciando el gato, tirándole la cola

42.LA CASITA (ERA UNA CASITA)

Era una casita, así, así
Abro la ventana, así, así
Toco la puertita, así, así
Por la chimenea sale el humo, así, así
Lustro mis zapatos, así, así

43.ARAM ZAM ZAM

Arazam, zam, guiri, gurí, guiri, guri, guri,
aram zam zam
Arami, arami, guiri, gurí, guiri, guri, aram zam
zam

44. ATENCIÓN

Atención, puño afuera... chuchugua(3 veces)
Atención, puño afuera, pulgar arriba
chuchugua(6 veces)
Atención puño afuera, pulgar arroba, codos
atrás...
Potito de vieja,
Cogote de almeja
Ojos de huevo
Lengua afuera...

45.FAMILIA SAPO

Were, were(2 veces)
Estaba la familia sapo
Estaba la mamá sapo
Sukusukusukusuku
Sukusukusukusuku zaaa
Zaaaa
Zaaaa
Oso (el resto ehhehhh)
Así se le pueden ir agregando más
personajes como papá, abuelito, lolo, guagua.

46. LA GOMA

Yo quiero tener una goma así,
Que borre mis dibujos
Que limpie mis cuadernos, que limpie mis tareas
*Luego a medida que se repite la dinámica se
va agrandando la goma.

47. FIFO

Fi. (Todos responden: ¡Fi!) Fifo. (Todos
responden: ¡Fifo!). Cumbala la cumbala la
cumbala la viste. (Todos repiten lo mismo).
Oh no, no, no la viste. (Se repite). Esa meni
esa meni cum balabalabá. (Se repite). Esa
meni esa meni cum balabá (Se repite). Hola
china, boba china, boba chelina, pssssss,
viste. (Se repite)

48. EL HUEVO

Me estafaron con un huevo, no tenia pollo, hay
que huevito más feo, no tenía pollo
Vamos todos a reclamar, al huevero que nos
vendió, el huevito sin pollo,
Oiga usted señor huevero, me estafo con un
huevo, un huevito sin pollito, se lo digo con un
grito.

49. LORENZA (Florenxia)

Lorenza, querida Lorenza, que día me vienes
a visitar, el lunes Lorenza
Lorenza, querida Lorenza, que día me vienes
a visitar, el lunes Lorenza, el martes, el
miércoles, el jueves, el viernes, el sábado el
domingo
Lorenza

50. MEREQUETENGUE

Merequetengue

Merequeté

Merequeté te té

Merequetengue ... (lo que se indique)

Merequetengue tengué tengué, merequetengue
tengué tengué

Merequetengue tengué tengué, merequetengue
tengué té

52. EL HOMBRE PRIMITIVO

El hombre primitivo salió a cazar, salió a cazar,
un animal
y cuando el animal lo vio, ¡OH!, sólo atinó a
gritar ¡AY!

54. IBA POR EL BOSQUE

Iba por el bosque
Corriendo una culebra
Buscando un pedazo de su cola
Quiere ser usted un pedazo de su cooolaa

*Luego se tiene que ir sacando más gente y
tienen que ir pasando por debajo de las piernas
de los compañeros.

51. EL CIEMPIÉS

El ciempiés es un bicho muy raro,
parece que fueran muchos bichos atados.
Yo lo miro y me acuerdo del tren, le cuento
las patas y llegan a cien.

53. CUNCUNA MARTA LUNA

La cuncuna Marta Luna ha perdido un
pedazo de su cola
Tú quieres ser parte de su colaaaa.....
*Luego se tiene que ir sacando más gente y
tienen que ir pasando por debajo de las
piernas de los compañeros.

55. EL PAJARITO

Ese pajarito me mira y se ríe, me mira y se
ríe
Y hace pi pio pio pio pa'

56. POBRE MATÍAS

El otro día

El pobre Matías del tren se cayo,

Pobre Matías así se quedo

*Luego va haciendo lo mismo, sólo que el tío(a)
debe ir cada vez más exagerando la
expresión(saltando, tirándose al suelo)

57. LA BATALLA DEL CALENTAMIENTO

En la batalla del calentamiento

había que ver la carga del jinete

¡ jinete ! ¡ a la carga ! una mano ...otra mano

...un pie

...otro pie

...la cabeza

...todo el cuerpo

..una mano

58. EL AUTO DE MI JEFE

El auto de mi jefe tienen un hoyo en la rueda
(3)

ARREGLARLO CON CHICLE.

- Al Run de mi jefe...
- Al Run de mi Bum...
- Al Run de mi Bum se la pis...
- Al Run de mi Bum se la pis una Um...
- Al Run de mi Bum se la pis una Um. (3)

ARREGLARLO CON CHISS BUM

59. YEPOI TAITAI YE

Yepoi taitai ye,
yepoi taitai ye,
yepoi taitai
yepoie tuqui yepoi,
e tuqui tuqui ye.

Gestos:

- yepoi: palmadas en los muslos.
- Taitai: brazos cruzados en los hombros.
- Ye: pitos.
- Tuqui: palmadas en la cabeza.
- Luego sobre los muslos del de la derecha
y sobre la cabeza del de la izquierda

60 EL MOVIMIENTO BAILA, BAILA

Todo el movimiento baila,baila,baila
Baila,baila, baila todo el movimiento
Con el dedo, dedo, con el otro dedo
Todo el movimiento baila,baila,baila
Baila,baila, baila todo el movimiento
Con el pie, pie, con el otro pie
Con el dedo, dedo, con el otro dedo
*y así se sigue sólo que se le deben ir agregando
más expresiones por ej: codo, la cabeza, etc

61. DON JUAN EL CAMPESINO

Don Juan el campesino, lira la lira
Don Juan el campesino
Don Juan lleva a la esposa, lira, la lira
La esposa, lleva al hijo lira, la lira
El hijo, lleva al perro lira, la lira
El perro, lleva al gato lira, la lira
El gato lleva al ratón lira, la lira
El raton lleva el queso, lira, la lira
El queso se queda solo, lira, la lira

62. ME SIENTO FELIZ

Hey me siento feliz (porque) si Cristo està en mi
(que pasa) me llena de amor, canto, canto, canto
porque me llena de gozo,
Hey me siento...
Y aplaudo....
Y salto....

63. LA SARDINA 1.

Una sardina !
Dos sardinas !
y un patito !
acordaron la manera de subirse
a no te olvides de sacar la gabardina
por si llueve !
Chip, Chip, Chip, Chihuahua !
Hua, Hua, Chip, Chip !
Oye Patito !
no te olvides de sacar la gabardina por si
llueve !

64. OH ELENA

Oh Elena amreichitunga

Amasa, amasa, amasa

Ooooh elena baru baru bari eh

* en esta dinamica se hace lo mismo pero se le pueden ir cambiando elena por cualquier otro nombre ej: niños de cevas, niñas de 11-12

65. VAMOS A SEMBRAR MAÍZ

Vamos a sembrar maíz a la moda de París

Se siembra con el dedito a la moda a la moda

Se siembra con el dedito a la moda de París

Se siembra con el codito....

Con el potito...

Con el cuerpito.....

A la moda de París

66. MI VECINO

Mi vecino

No oye bien

Tiene giba y un chichón

Sin nariz y cabezón

Tartamudo y n o ve na,

Hey, /CINTURIARIA, CINTURIARIA/

CINTURIARIO

68. LOS ELEFANTES

Un elefante se balanceaba
sobre la tela de una araña
como veía que resistía
fue a buscar a un
camarada.

Dos elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña
como veían que resistía
fueron a llamar a un
camarada.

Tres elefantes se balanceaban
sobre la tela de una araña
como veían que resistía
fueron a buscar a un
camarada....

67. HABIA UNA VEZ UN ÁRBOL

Había una vez un árbol en medio de un prado,

había una vez un árbol en medio de un prado y adivinen lo que había en el árbol:

¡habían ramas!

las ramas en el árbol, el árbol en el prado.

Había una vez un árbol en medio de un prado,

había una vez un árbol en medio de un prado y adivinen lo que había en las ramas:

habían hojas, las hojas en las ramas,

las ramas en el árbol, el árbol en el prado.

Había una vez un árbol en medio de un prado,

había una vez un árbol en medio de un prado y adivinen lo que había en las hojas:

había un nido, el nido en las hojas,

las hojas en las ramas, las ramas en el árbol, el árbol en el prado.

Había una vez un árbol en medio de un prado,

había una vez un árbol en medio de un prado y adivinen lo que había en el nido:

había un huevo, el huevo en el nido,

el nido en las hojas, las hojas en las ramas, las ramas en el árbol, el árbol en el prado.

Había una vez un árbol en medio de un prado,

había una vez un árbol en medio de un prado y adivinen lo que había en el huevo:

había un pájaro, el pájaro en el huevo,

el huevo en el nido, el nido en las hojas,

las hojas en las ramas, las ramas en el árbol,

el árbol en el prado.

Había una vez un árbol en medio de un prado,

había una vez un árbol en medio de un prado
y adivinen lo que había en el pájaro:

estaba Dios, Dios es amor,

y puso todo ésto en medio de un prado,

y puso todo ésto en medio de un prado...

69. ANDAR EN TREN

Andar en tren (Bis)

es de lo mejor (Bis)

se tira el cordel (Bis)

y se para el tren. (Bis)

El inspector (Bis)

luego vendrá (Bis)

y mandará (Bis)

a detener el tren. (Bis

variación.....

ANDAR A PIE

Andar A pie, es de lo peor

Transpiran los pies, sale la hediondez

La mamá se enojará

Y mandará a lavarse los pies.

70. LA SARDINA (VERSIÓN 2)

Una sardina !
Dos sardinas !
y un pato !
encontraron la manera más difícil
de meterse en un zapato taco alto
una noche de verano
que lo repita el tío X

71 MIS MANOS ESTÁN LLENAS DE BENDICIONES

Mis manos están llenas de bendiciones (2)
y a todo el que toque bendito sera. (2)
Mis manos están llenas de bendiciones. (2)
Mis dedos están llenos de bendiciones (2)
y a todo el que pellizque bendito será. (2)
Mis dedos están llenos de bendiciones (2)
Mis pies están llenos de bendiciones (2)
y a todo el que pise bendito sera. (2)
Mis pies están llenos de bendiciones2

72. EL PERRO DINO

El capataz tenía un perro se llamaba DINO
D-I-N-O, D-I-N-O, D-I-N-O
Y se llamaba DINO
D-I-N
D-I
D
Y Se llamaba DINO

73. EL SAPO

Había un sapo, sapo, sapo
que nadaba en un río, río, río
con su traje verde, verde, verde
se moría de frío, frío, frío,
la señora sapa, sapa, sapa
tenía un amigo, amigo, amigo
que era profesor.

(canción de repetición y actuada)

75. UN ELEFANTE QUE EN BICICLETA VA

Mira para atrás en el cielo azul es
Un animal que en bicicleta va
Es un elefante es que no leo ves
La trompa por delante y la cola por atrás.

76. CHIPI-CHIFI

Ayer fui al pueblo
A ver a la Mari
La Mari me enseñó a bailar el Chipi-chipi
*Baila el chipi-chipi
Baila el chipi-chipi
Baila el chipi-chipi
pero báilalo bien, ihey!

77. HAY UN HOYO EN EL FONDO DE LA MAR

Había un hoyo en el fondo de la mar
Había un hoyo en el fondo de la mar
Había un hoyo, había un hoyo,
había un hoyo en el fondo de la mar
Había un palo en el hoyo en el fondo de la mar,
Había un palo en el hoyo en el fondo de la mar,
Había un palo, había un palo
Había un palo en el hoyo en el fondo de la mar.
Había un nudo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar,
Había un nudo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar,
Había un palo, había un palo,
Había un nudo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar.
Había una mosca en el nudo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar
Había una mosca en el nudo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar
Había una mosca, había una mosca,
Había una mosca en el nudo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar.
Había una mancha en la mosca en el nudo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar
Había una mancha en la mosca en el nudo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar

78. DON CHUCHO

Don Chucho tiene un chino, que le saluda
achí, achí, achí.
Se ríe achí, achí, achí.
Baja achí, achí, achí.
Sube achí, achí, achí.
Baila achí, achí, achí.
Pelea achí, achí, achí.

79. CUANDO TENGAS MUCHAS GANAS

Cuando tengas muchas ganas de aplaudir
(clap, clap)
Cuando tengas muchas ganas de aplaudir
(clap, clap)
cuando tengas la razón y no hay contradicción
no te quedes con las ganas de aplaudir.
Cuando tengas muchas ganas de cantar (la, la)
Cuando tengas muchas ganas de cantar (la, la)
cuando tengas la razón y no hay contradicción
no te quedes con las ganas de cantar.
Cuando tengas muchas ganas de torear (olé)
Cuando tengas muchas ganas de torear (olé)
cuando tengas la razón y no hay contradicción
no te quedes con las ganas de torear (olé),
de cantar, (la, la), de aplaudir (clap, clap).

DINÁMICAS DE PRESENTACIÓN "ROMPEHIELO" Y DE CONOCIMIENTO

Estas dinámicas son apropiadas, como su nombre lo indica, para romper el hielo y las tensiones del primer momento de los grupos nuevos. Ellas permiten que todos los participantes sean tomados en cuenta y se presenten.

Ellas favorecen un primer conocimiento de las personas, sus valores e inquietudes; permiten formarse una idea más clara de quienes participan en el grupo. Antes de empezar el juego hay que asegurarse de que se han entendido bien las consignas de partida. Por lo demás, los juegos son muy sencillos, facilitando la creación de un ambiente positivo en el grupo, especialmente cuando los participantes no se conocen.

A continuación presentamos algunos juegos de conocimiento,

1. LA TELARAÑA (MADEJA DE LANA)

Objetivos : Aprender los nombres.

Participantes : Más de 10, a partir de 7 años.

Materiales : Una madeja de lana.

Desarrollo :

Se hace un círculo entre todos los participantes. El animador comienza diciendo su nombre, profesión, hobbies, etc., cuando termina lanza la madeja de lana a cualquier otro participante sosteniendo la punta de ésta, el que recoge la madeja dice también su nombre, aficiones, etc., y del mismo modo, sosteniendo la lana, lanza el ovillo a otro participante, así hasta que todos han dicho su nombre y demás. Para retomar el ovillo, se irá diciendo el nombre y todo lo que ha dicho la persona que anteriormente te ha lanzado la madeja, y se le lanzará ahora a él, así hasta que el ovillo queda recogido.

2. SI FUERA

Numero participantes: hasta 30 personas

Objetivo : Para saber cuanto nos conocemos

Materiales : no tiene

Desarrollo :

Se elige a alguien del grupo y se le dice que salga, mientras está fuera se elige a alguien del grupo. Se pide que el que esta afuera entre y se le dice que tiene e que descubrir ala persona elegida usando solo preguntas y de la forma ¿si fuera un.... Que seria?(Una fruta, un color, un marca de auto, un a flor, etc.) Los aludidos tendrán que relacionar características físicas, sicológicas del que se eligió para contestar. Entonces con las respuesta se podrá asociar de quien se trata. Se pueden dar 5 preguntas y luego se saca a otro y se sigue el juego.

3. EL AMIGO SECRETO

Número : Ilimitado

OBJETIVOS : Conocer las cualidades y valores de los compañeros.
Aumentar la confianza en el otro.

DESARROLLO :

Cada participante elige un amigo secreto, al inicio de la jornada o retiro o durante la semana de trabajo de CEVAS. No revela el nombre a nadie, ni siquiera al interesado. durante un tiempo determinado, cada uno va a estar atento a las cualidades y valores de este amigo secreto, apuntando las situaciones que le han ayudado a conocerle. Una vez terminado el tiempo, cada uno escribirá una carta a su amigo, explicándole lo que le parecía de él. Luego cada uno se lleva su carta y la lee. Al día siguiente de la lectura será interesante compartir con la persona los sentimientos vívidos.

4. Las constelaciones

OBJETIVOS : Que el joven reflexione sobre el conocimiento que tiene de los demás integrantes del grupo.

DESARROLLO :

Se reparte o se les pide que dibujen lo siguiente:

El animador explica la dinámica de la siguiente forma:

1.- Cada uno de ustedes tienen delante un dibujo que consiste en tres círculos concéntricos, con un punto negro en el centro. El punto negro representa a cada uno de ustedes, en forma personal.

2.- Cada uno reflexione como ve a los demás integrantes del grupo en el círculo siguiente. Si los ves muy cercanos dibuja otro punto cerca del centro cerca del punto siguiente, si los ves un poco más lejos dibuja un punto en el último círculo o en el que creas que se encuentre. De este modo estaremos representando gráficamente la distancia afectiva que existe entre los miembros del grupo y uno mismo. No es necesario escribir el nombre de la persona que se trate.

Cada participante hace su constelación y reflexiona sobre la relación que existe entre él y los demás miembros del grupo. De quien se encuentra cerca y de quien se encuentra lejos. Porqué se encuentra lejos de unos y cerca de otros. Que ha recibido y que ha dado a unos y de otros. Cada uno puede expresar lo sentido y lo que reflexiono. Se puede terminar comunicando alguna experiencia de amistad vivida en grupo y evaluando el grado de amistad que existe dentro de nuestro grupo.

5. LOS REFRANES

Número de participantes	: Más de 10 personas
Objetivo	: Animación
Materiales	: Tarjetas en las que se hayan escrito previamente fragmentos de refranes populares, es decir, que cada refrán se escribe en dos tarjetas, el comienzo en una de ellas y se complementa en otra
Desarrollo	: Se reparten las tarjetas entre los asistentes y se les pide que busque a las personas que tiene la otra parte del refrán, de esta manera se unen la pareja. Luego intercambiarán la información sobre cada uno de ellos.

JUEGOS DE INTERIOR O DE SALÓN

Estos juegos tienen por finalidad desarrollar la máxima participación y crear un ambiente fraterno y de confianza.

Deben utilizarse al inicio de la actividad o como un complemento de las dinámicas rompehielos como una forma de integrar a los participantes. O también ser usadas después de momentos intensos y de cansancio para integrar y hacer descansar a los que participan .

El abuso de las dinámicas de animación pueden afectar la seriedad de la reunión, jornada o retiro, por lo que el coordinador debe tener siempre claro el objetivo por el cual utiliza estas técnicas.

6. CANASTA REVUELTA

Número de participantes : Más de 10 personas

Materiales : Sillas de acuerdo al número de jugadores.

Desarrollo :

Todos los participantes se forman con sus respectivas sillas. El coordinador queda al centro y de pie. En el momento que el coordinador dice *piña* todos los jugadores se mueven a la *derecha* y cuando dice *naranja* a la *izquierda*. Cuando señala **canasta revuelta** todos se cambian de sus asientos.

La idea es que el coordinador se siente en el lugar de otro de los participantes, cuando uno de ellos queda en pie le toca dirigir el juego.

7. MAR ADENTRO, MAR AFUERA

Número de participantes : Más de 10 personas

Desarrollo :

Todos los participantes se ponen de pie. Puede ser en un círculo o en una fila, según el espacio que se tenga y el número de participantes se marca una línea que representa la orilla del mar, los participantes se ponen detrás de la línea.

Cuando el coordinador dé la voz de *mar adentro*, todos dan un salto hacia delante sobre la raya. A la voz de *mar afuera* todos dan un salto hacia atrás de la raya. Debe hacerse de forma rápida, los que se equivocan salen del juego.



8. LA CAJA MUSICAL

Número de participantes : hasta 20 personas

Materiales : No tiene (optativo una cajita de cartón)

Desarrollo :

El animador del juego dirá: "tengo una cajita musical que es mágica, de la cual se pueden sacar algunas cosas (a medida que vaya pasando la cajita de mano en mano), cada cual ira sacando cosas de la caja. El que dirige dirá si pueden o no sacarlas, el que descubra la clave se mantendrá callado hasta el termino del juego.

Clave :

Las cosas que se pueden sacar coinciden con el comienzo de las notas Musicales Ejemplo: DO-mino, RE-loj, Mi-sa, Fa-rol, SOL-dado, Lápiz, SI-lla, etc.

9. UN LIMÓN, MEDIO LIMÓN.

Número participantes : Hasta 12 personas recomendado ,si hay mas se pueden hacer 2 grupos.

Desarrollo :

Quien dirige el juego da a cada participante un número, en forma ordenada y fuerte ,para que todos conozcan el numero de los demás. Luego si se quiere pueden dar vidas a los participantes (2 o 3 oportunidades)

El juego comienza diciendo: "un limón medio limón y un número al azahar (de los que estén jugando) esto se hace mientras se golpean los muslos con las manos, el que se equivoca pierde una vida, cuando se pierden 2 vidas el jugador sale del juego, por lo tanto ese numero ya no existe más y el que dice ese numero también se equivoca.

Los que pierdan pueden hacer otra actividad o quedarse en el juego para inducir al error.

Ejemplo: jugador 1: un limón medio limón cinco limones

10. LA ADUANA DEL SINISINO

Numero participantes : Hasta 20 personas

Materiales : no tiene

Desarrollo :

Básicamente la lógica es la misma que la cojita musical La clave esta en decir rápidamente el nombre del juego la aduana del siniysino

Obviamente hay que decir palabras que no tengan las vocales I, ni, O por eso hay que poner atención en los que si pasan la aduana y los que no.

Los que logran encontrar la clave del juego no la dicen hasta el final del juego. Hay que explicar que es una aduana y que este revisara lo que traen, tras lo que cada cual por turnos empieza a decir palabras y el que dirige dirá si pasan o no ejemplo:

Palabras que pasan la aduana: pala .luna-masa etc

Palabras que no pasan la aduana: pila .lona-misa etc

13. TELEPATÍA

Numero participantes : Hasta 20 personas

Materiales : Un rectángulo, ya sea un libro, la acera . un calendario etc.

Desarrollo :

El que dirige el juego cuenta al grupo que el puede transmitir telepáticamente información a alguien, consiste adivinar números del 1 al 9. para esto es necesario ponerse de acuerdo antes con uno o dos integrantes del grupo, ya que existe una clave para adivinar los números.

El que va a hacer de receptor se hace salir o alejarse para que el grupo pueda elegir el número a transmitir, luego se hace entrar al receptor y el que dirige el juego empieza a enviar telepáticamente el número, estos hacen como que se concentran y sorpresa el receptor adivina el numero .

Clave

:

La clave esta en que hay que tener un rectángulo o cuadrado de referencia y este se divide en nueve partes imaginariamente, cada parte corresponde a un numero, entonces el que hace de telepático indica disimuladamente en el rectángulo el numero que eligió el grupo, esto se puede hacer en un cuaderno, en una pizarra, en una acera etc.

Ejemplo1: si el grupo eligió el numero 5

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Ejemplo 2 si el grupo, elige el numero 9

1	2	3
4	5	6
7	8	9

14. LA VIUDA O QUITAR LA SILLA

Número participantes

: Hasta 30 personas

Materiales

: Sillas para la mitad de los participantes y una silla vacía

Modalidad
completar parejas

: Por parejas de preferencia hombre - mujer, sino

Desarrollo

:

Las parejas se colocan en círculo o cuadrado de la siguiente forma.

Uno sentado y el otro atrás, una silla o espacio quedara vacío y detrás de ese espacio habrá una persona que estar asola el será el viuda o la viuda y con un gesto tratara de quitarle la pareja a otro el que se de cuenta puede sujetar a su pareja para que no se vaya y el viudo tratar a de quitar otra pareja, el que queda solo seguirá el juego ,después de u rato se hace cambio los que estaban sentados se paran y viceversa. Los viudos tendrán las manos atrás para que se haga mas difícil retener a su pareja.

15. ¿TE GUSTO? O ¿ME QUERÍS?

Numero participantes

: Hasta 30 personas

Materiales

: No tiene

Desarrollo

:

Todos sentados en circulo o cuadrado, uno queda de pie. Este elige una persona y se sienta en sus rodillas y le pregunta: ¿Te gusto?. El aludido tiene dos opciones decir sí o no . Si dice que sí todos se cambian de puesto y si dice que no se le pregunta porque, él dirá por que andas con collar, aros zapatillas etc. Cuando se diga una prenda todos los que andan con esa aprenda se cambiaran de puesto el que estaba de pie en ese momento debe tomar asiento y uno quedara de pie . El que queda sin lugar es el que continua el juego..



16. LAS LANCHAS

Número de participantes : Se recomienda un mínimo de 15.

Objetivo : Animación.

Desarrollo :

Los participantes se ponen de pie. El coordinador entonces, cuenta la siguiente historia:

"Estamos navegando en una enorme lancha, pero vino una gran tormenta que esta hundiendo el barco. Para salvarse hay que subirse en unas lanchas salvavidas. Pero en cada lancha se pueden subir sólo x personas (dice el número)"

El grupo tiene entonces que formar círculos en donde este el número exacto de personas que pueden entrar en cada lancha. Si tienen más o menos personas se declara hundida y esos participantes se tienen que ir a sentar.

Inmediatamente se cambia el número de personas que pueden entrar en cada lancha. Se van eliminando los "ahogados" y así se prosigue hasta que quede un pequeño grupo que serán los sobrevivientes del naufragio.

Recomendaciones

Deben darse unos cinco segundos para que se formen las lanchas, antes de declarar los hundidos.

Como en toda dinámica de animación, deben darse ordenes rápidamente para hacerla ágil y sorpresiva.



17. DOBLE RUEDA

Número de participantes : Ilimitado

Objetivo : Animación

Materiales : Un lugar amplio, un radio potente o algún material que haga ruido.

Desarrollo :

Se dividen los participantes en dos grupos iguales (si un grupo puede ser de mujeres y otro de hombres, mejor)



Se coloca a un grupo formando un círculo tomado de los brazos, mirando hacia fuera del círculo.

Se coloca al otro grupo a su alrededor, formando un círculo, tomados de las manos mirando hacia adentro. Se les pide que cada miembro de la rueda exterior se coloque delante de uno de la rueda interior, que será su pareja y que se fijen bien, en quién es pareja de cada quién.

Una vez identificadas las parejas, se les pide que se vuelvan de espaldas y queden nuevamente tomados de las manos y de los brazos.

Se indica que se va a hacer sonar una música (o el ruido de algún instrumento) y que mientras suena deberán moverse los círculos hacia su izquierda. (Así cada rueda girará en sentido contrario a la otra) y que cuando pare la música (o el ruido) deberán buscar a su pareja, tomarse de las manos y

sentarse en el suelo. La última pareja en hacerlo, pierde y sale de la rueda (El coordinador puede interrumpir la música en cualquier momento)

Las parejas que salen van formando luego el jurado que determinará qué pareja pierde cada vez.

La dinámica continúa sucesivamente hasta que queda una pareja sola al centro, que es la ganadora.

Recomendaciones

Se puede utilizar esta dinámica como de presentación, añadiéndole los elementos de la presentación por pareja y subjetiva.

18 HOMBRE DE PRINCIPIOS

Número de participantes	: Ilimitado
Objetivo	: Animación
Materiales	: Un lugar amplio.
Desarrollo	:

Todos los participantes se sientan en un círculo. El coordinador en el centro, inicia el juego narrando cualquier historia donde todo debe empezar con una letra determinada.

Por ejemplo.

"Tengo un tío que es un hombre de principio muy sólidos, para el todo debe empezar con la letra. Así su esposa se llama (indica a una persona, la que responde: Patricia) a ella le gusta comer... (Indica a una persona, la que responde: papas) y el otro día viajó a... en donde se encontró un...."

El que se equivoca o tarda más de cuatro segundos en responder pasa al centro y/o da una prenda. Después de un rato se varía la letra. Deben hacerse las preguntas rápidamente.

19. SE MURIÓ CHICHE

Número de participantes	: Ilimitado
Objetivo	: Animación
Materiales	: Un lugar amplio.
Desarrollo	:

Colocados todos en círculo, un participante inicia la rueda diciendo al que tiene a su derecha "Se murió Chiche", pero llorando y haciendo gestos exagerados.

El de la derecha debe responder lo que se le ocurra, pero siempre llorando y con gestos de dolor. Luego deberá continuar pasando la noticia de que Chiche se murió, llorando igualmente y así hasta que termine la rueda.

Puede iniciarse otra rueda pero cambiando la actitud. Por ejemplo, riéndose, asustado, nervioso, tartamudeando. El que recibe la noticia deberá asumir la misma actitud del que la dice.

Una variante puede consistir en que cada cual, luego de recibir la noticia y asumir la actitud del que se la dijo, cambia de actitud al pasar la noticia al que sigue (Ej. Uno llorando, la pasa al otro riendo, el otro individuo indiferente)



20. EL ASESINO

Número de participantes	: Ilimitado
Objetivo	: Animación
Materiales	: Un lugar amplio.
Desarrollo	:

Primero de acuerdo al número de participantes se le dice a unos cuantos compañeros antes de empezar el juego y sin que los demás se den cuenta, que ellos van a ser los "asesinos" (la proporción de asesinos es de uno por diez participantes aprox.) Y se les explica que cuando ellos les guiñen o cierran el ojo a cualquier persona estos quedarán muertos, lo deben hacer con mucho disimulo para evitar que los otros compañeros los identifiquen. Los asesinos se deben conocer entre ellos para no matarse mutuamente.

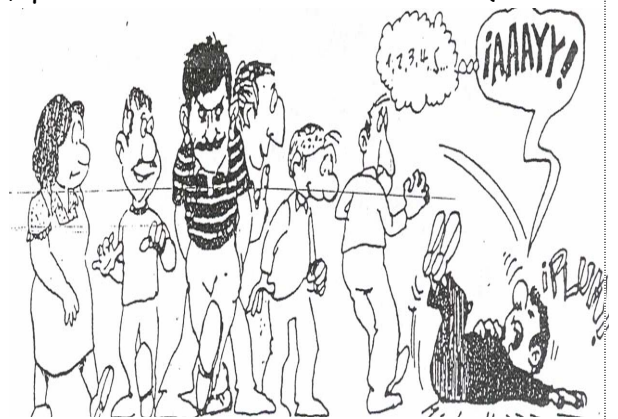
Luego ya con todos los participantes, se explica que estamos todos amenazados por unos asesinos que no sabemos quienes son. Se explica cuál es la señal que hacen los asesinos para matar a sus víctimas y que todos los presentes debemos estar atentos para encontrar a los asesinos, porque no sabemos cuantos son.

Aquellos a quienes un asesino les guiñe el ojo, deben contar mentalmente hasta cinco (para dar tiempo a que el asesino no esté enfrente) y luego pegar un grito y caer muerto. Todos debemos caminar rápido, conversar con todos sin hacer grupos ni pararse y estar muy atentos.

Se piden que dos o tres compañeros, que van a hacer de ambulancia, cuando un compañero caiga, lo recogen simulando la sirena de la ambulancia, que llega inmediatamente después de que el compañero ha pegado su grito.

Se pide a un tercer voluntario que va a hacer el papel de juez. Todos los participantes tienen el deber de denunciar a quienes crean que es un asesino. Cuando un participante denuncia a algún compañero el Juez se hace presente y el acusador presenta sus cargos, justificando su acusación. El acusado debe decir si es o no el asesino. En caso de que efectivamente lo sea, el juez lo lleva a la cárcel, en caso de que no, se va a la cárcel el que lo denunció por falso testimonio.

El juego termina cuando todos los asesinos han sido descubiertos, o cuando los asesinos hayan aniquilado al resto.



Recomendaciones

Los compañeros que hacen de ambulancia y el Juez, deben ser bulliciosos, pues son un elemento para darle animación al juego.

El coordinador debe estar permanentemente presionando a la gente para descubrir a los asesinos, va informando de las bajas y número de presos, animando la dinámica.

21. QUITAME LA COLA

Número de participantes : Ilimitado

Objetivo : Animación

Materiales : Cuerdas o pañuelos o papeles con pegote.

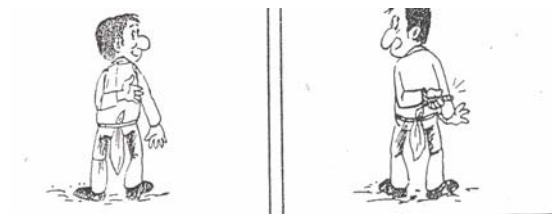
Desarrollo :

Todos los participantes se colocan un pañuelo en la parte posterior del cinturón, sin anudarlo, luego pasan su brazo izquierdo por detrás de la cintura....

Y se lo amarran con la cuerda al codo del brazo derecho (De esta manera se reduce considerablemente la capacidad de movimiento del brazo derecho)

Una vez que están todos listos se da la señal de inicio del juego y todos deben tratar de quitar los pañuelos de los demás participantes. Aquel que logre quitar la mayor cantidad de pañuelos, sin perder el suyo es el ganador.

Una vez que a uno le hayan quitado el pañuelo o que se suelte el brazo izquierdo para atrapar el pañuelo queda fuera del juego.



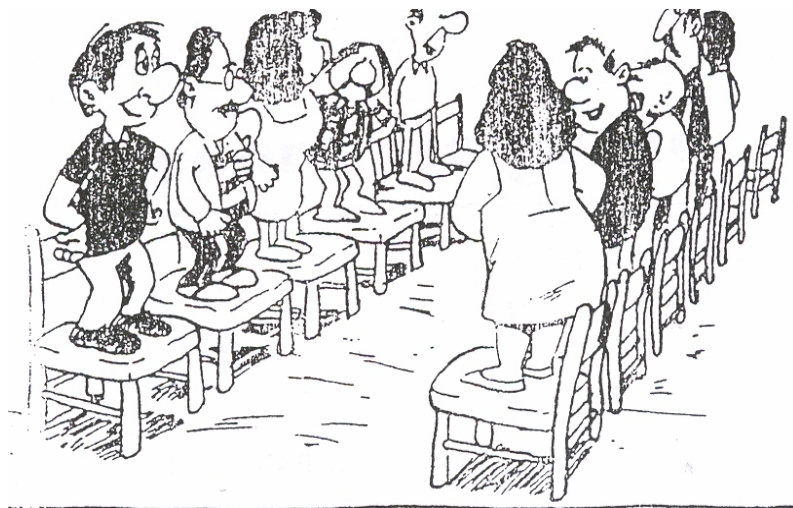
22. EL PUENTE

Número de participantes	: Ilimitado
Objetivo	: Animación
Materiales	: Sillas firmes, cartones grandes (suficientemente grandes donde quepan los dos pies) o papel grueso
Desarrollo	:

Se forman dos equipos con el mismo número de participantes cada uno. Las sillas o cartones se ubican en dos líneas paralelas. Se sube un jugador a cada silla (o se paran sobre los cartones), se agrega una silla (cartón) de más, que va a estar desocupada al final de cada fila.

El último jugador toma la silla desocupada (cartón) y se la pasa al compañero y éste al siguiente y así sucesivamente, hasta llegar a manos del primero; este la pone en el suelo y se sube sobre ella la fila completa avanza entonces un tramo, con lo que queda de nuevo una silla o (cartón) desocupada.

Se marca una meta donde el equipo que llegue primero es el que gana (porque logró construir el puente). Cuando están utilizando sillas, si un jugador cae, queda descalificado, el equipo sigue pero debe movilizar dos sillas cada vez.



23. CALLES Y AVENIDAS

Número de participantes : Mínimo 20 participantes.

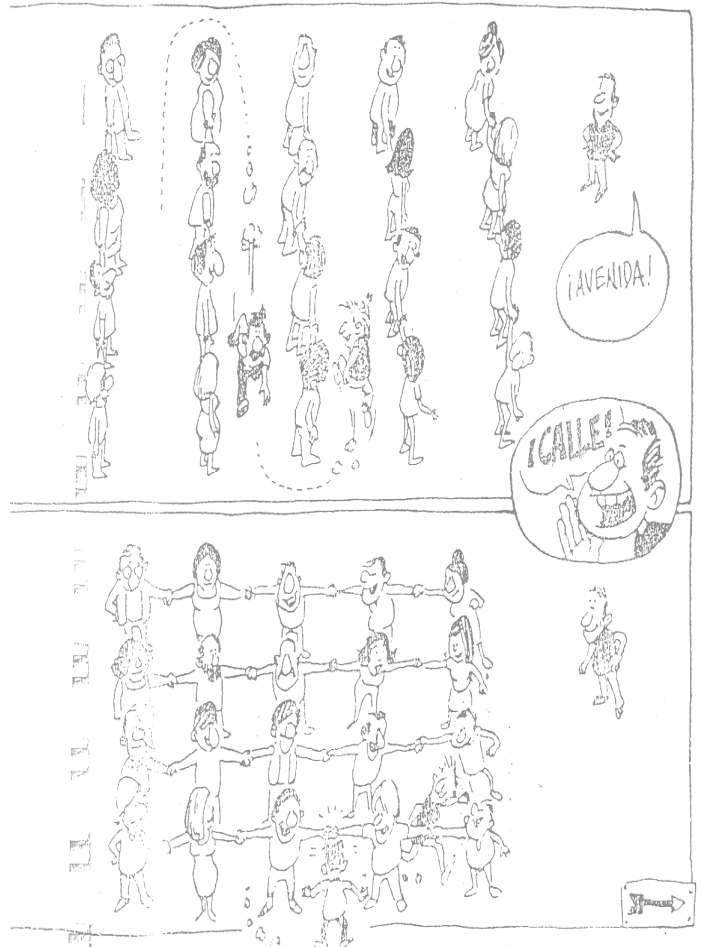
Desarrollo :

Se pide a los participantes que se formen en tres o cuatro filas, cada una con el mismo número de personas, una al lado de la otra. Cada fila se da la mano entre si quedando formadas por las avenidas. A una señal del coordinador, todos se dan vuelta a la derecha y se dan la mano formando las calles, cada vez que el coordinador dé una señal se girará a la derecha formando las calles o avenidas.

Se piden dos voluntarios, uno va a ser el gato y el otro el ratón, el gato perseguirá al ratón a través de las calles y avenidas tratando de atraparlo.

Los demás deben impedir que el gato se coma al ratón, por lo que el coordinador debe estar muy atento para dar la señal en el momento preciso y los que conforman calles y avenidas para cambiar rápidamente.

El gato y el ratón no pueden pasar por donde están las manos cogidas. En el momento en que el ratón sea atrapado, acaba el juego y pueden pasar a otros a hacer los papeles de coordinador, gato y ratón.



23. PUNTOS CARDINALES (ALTO Y SIGA)

Desarrollo

:

Se divide a los participantes en cuatro grupos. Se colocan lo más separados posibles de otros, representando los puntos cardinales. Ejemplo. El equipo norte frente al equipo sur, el equipo Este, frente al equipo Oeste.

Al conteo de TRES los equipos deben intercambiarse de sitio, los que estaban al Norte, con los del Sur y los del Este con Oeste. Gana el equipo que llegue primero con el mayor número de sus integrantes.

Un compañero hace de policía y otro de vigilante, el policía en cualquier momento dice alto y todos deben para inmediatamente: aquellos que no lo hacen quedan fuera del juego y significa bajas para su equipo.



El policía y el vigilante deciden quienes son los que no obedecieron al voz de alto. Una vez hecho esto, el policía da la voz de SIGA y continúa la carrera.

El coordinador u otro participante hacen el papel del juez para declarar los ganadores.

Recomendaciones

El policía debe estar atento para dar la voz de alto en los momentos precisos y permitiendo a los jugadores correr y llegar a la meta. Se recomienda hacer un pequeño ensayo para ver si han comprendido bien las instrucciones.

24. LA ORQUESTA

Desarrollo

:



Se escoge un compañero para que salga del salón. El grupo acuerda quien va a ser el director de la orquesta, este compañero inicia el movimiento y todos deben seguirlo. Por ejemplo: mover la cabeza, mover el pie, etc.

El compañero que salió ingresa nuevamente, debe descubrir quién es el director y tiene dos oportunidades para identificarlo. Si falla las dos veces el grupo le impone realizar algún tipo de acción o actuación-.

También cuenta con un tiempo limitado para averiguar quién inicia el movimiento, de tres minutos aproximadamente.

Recomendaciones

El tiempo es un factor de presión en el juego, que lo hace más dinámico, el animador (a) debe saber utilizarlos para hacer el juego más ágil. Ejemplo: pasa un minuto o más y el compañero no acusa a nadie, el coordinador empieza a decir faltan dos minutos, etc.



25. EL BUM

Desarrollo

:

Todos los participantes se sientan en círculo, se dice que vamos a numerarnos en voz alta y que todos a los que les toque un múltiplo de tres (3-6-9-12, etc) o un número que termina en tres (13-23-33, etc) debe decir BUM en lugar del número; el que sigue debe continuar la numeración. Ejemplo: se empieza, UNO, el siguiente DOS, al que le corresponde decir TRES dice BUM, el siguiente dice CUATRO, etc.

Pierde el que no dice BUM o el que se equivoca con el número siguiente. Los que pierden van saliendo del juego y se vuelve a iniciar la numeración por el número UNO.

La numeración debe irse diciendo rápidamente, si un compañero se tarda mucho también queda descalificado (5 segundos máximo)

Los dos últimos jugadores son los que ganan.



El juego puede hacerse más complejo utilizando múltiplos de números mayores o combinando múltiplos de tres con múltiplos de cinco por ejemplo.

26. EL MUNDO

Número de participantes	: Ilimitado
Objetivo	: Animación
Materiales	: Pelota o pañuelo anudado o bola de papel.
Desarrollo	:

El número de participantes es ilimitado, se forma un círculo y el coordinador explica que se va a lanzar la pelota diciendo uno de los siguientes elementos: AIRE, TIERRA O MAR; la persona que reciba la pelota debe decir el nombre de algún animal que pertenezca al elemento indicado, dentro del tiempo de 5 segundos.

En el momento en que cualquiera de los participantes al tirar la pelota dice MUNDO, todos deben cambiar de sitio.

Pierde el que se pasa del tiempo o no dice el animal que corresponde al elemento indicado.

Ejemplo: Se lanza la pelota a cualquiera de los participantes, al mismo tiempo que le dice AIRE, el que recibe la pelota debe responder en cuestión de cinco segundos "paloma".

Inmediatamente lanza la pelota a cualquier otro participante diciendo "MAR", por ejemplo, y así sucesivamente.

El coordinador controla los cinco segundos y debe estar presionado con el tiempo.



27. LOS NÚMEROS

Número de participantes : 20 (dos equipos de 10)

Objetivo : Animación

Materiales : 20 cartones del tamaño de una hoja de papel Se hacen dos juegos de 10 cada uno. Cada cartón debe llevar un número del 0 al 9.

Desarrollo :

Se le entrega a cada equipo un paquete de números del 0 al 9; se le da a cada participante un número.

El coordinador dice un número, por ejemplo, 827, entonces los que tienen el 8, el 2 y el 7 , de cada equipo, deberán pasar al frente y acomodarse en el orden debido llevando su cartel con el número de una manera visible.

El que forma el número primero se anota un punto.

No se puede repetir el mismo número en la misma cifra, por ejemplo: 882.



28. HOCKEY CON ESCOBAS

Número de participantes

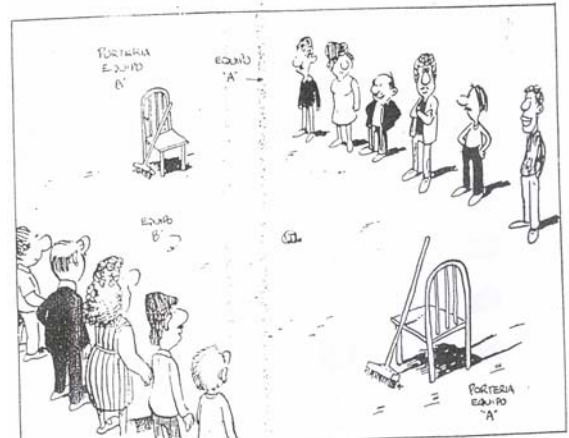
20 (dos equipos de 10)

Objetivo

: Animación

Materiales

: Dos palos de escobas o palos simplemente;
dos sillas, un objeto pequeño (zapato, una tapa, pelota); sitio amplio.



Desarrollo

:

Se dividen en dos equipos al conjunto de participantes. Debe quedar igual número de compañeros en cada equipo.

Se colocan dos sillas en cada extremo del salón, que serán los arcos, encima de cada una estará el palo y en el centro del "campo" el objeto que hará las veces de pelota.

El que coordina dice un número. Los compañeros a los que les correspondió ese número (uno en cada equipo), salen corriendo a su arco o portería, cojen el palo y empujando el objeto deben llevarlo al arco del otro equipo e introducirla entre las patas de la silla, anotando un gol.

Una vez anotado el gol, los jugadores regresan a su sitio en cada fila y se comienza otra vez con un nuevo número.



Cuando la pelota sale de la línea que marcan las sillas, los compañeros regresan a su respectivo sitio en el equipo. No hay puntos. Lo mismo cuando sale de la línea que marcan los dos equipos.

Recomendaciones

Se aplican castigos, igual que en los partidos de fútbol. Cuando otro compañero que no ha sido llamado interviene en el penal.