

DINAMICAS GRUPALES



MOVIMIENTO JUVENIL SALESIANO
DE EL SALVADOR

Los STALKING son juegos en donde los participantes demostrarán que tan listos son para realizar lo que se les indique, un sinónimo de STALKING es "pasarse de listo", chequea estas dinámicas y veras que divertidas son.

Esperamos que este material sea de ayuda para la ambientación de nuestros grupos juveniles.

Este numero en especial es de dinámicas nocturnas, que bien puedes emplear cuando tengas campamentos, rallys, excursiones o a lo que tu imaginación te diga.

JUEGOS NOCTURNOS:

STALKING:

MATERIAL: Un mazo y varias linternas.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se marca en el terreno un circulo o se delimita un espacio de por ejemplo dos metros de radio, se coloca el mazo en el centro y el juego consiste en introducirse en él circulo sin ser visto. Para ello deberán eludir a los guardianes que irán rondando por los alrededores con una linterna y al descubrir a algún participante se le obligara a volver a la zona de comienzo o se le eliminara.

OBSERVACIONES: Las linternas solo las llevaran los vigilantes. Es un juego fácilmente ambientable, bastaría con colocar en el interior del circulo algún objeto que haya que coger, o ir disfrazados los que vigilan, etc. También se pueden introducir personajes, que si bien no pillen, agobien o molesten a los participantes ya sea mediante sustos, mojándoles, pringándoles con algo, golpeándoles con una esterilla, etc.... También se puede complicar más el juego poniendo varias bases con mazos y que deban pasar alguna prueba de ingenio o responder a alguna cuestión.

EL PIRATA:

MATERIAL: Una linterna y una venda o pañoleta para tapar los ojos.

PARTICIPANTES: Preferiblemente no más de 20 - 25 personas.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Una persona se sitúa sentado y con los ojos vendados en el centro de una explanada, simulando ser un pirata que custodia su tesoro. El resto de participantes deberán llegar a tocarlo sin que este los oiga, así que deberán desplazarse lo más sigilosamente posible. Para eliminar gente, el que esta sentado, dispone de una linterna, la cual usara para iluminar en la dirección que oye algún ruido de gente acercándose, toda persona que se encuentre en esa dirección iluminada quedara eliminado o volverá al comienzo.

OBSERVACIONES: Interesa que haya alguien controlando para ver si realmente hay alguien iluminado y retirarlo si no se ha enterado. También interesa que se realice en una zona sin demasiados ruidos externos.

CAZA DEL CIERVO NOCTURNA:

MATERIAL: Un pito o silbato.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Una persona representa el papel de un ciervo al que deberán sorprender unos cazadores. Se dejara un cierto tiempo para que se aleje el ciervo y después saldrán en su busca los cazadores. Para localizarlo, este deberá pitar cada dos minutos aproximadamente. Gana quien consiga atraparlo.

OBSERVACIONES: Para alargar más el juego, se puede introducir dos ciervos, o que deban quitarle una pañoleta que lleve a su espalda. O para realizarlo de un modo diferente, el ciervo en vez de un silbato, puede llevar una linterna que deberá encender cada dos minutos.

EL PRISIONERO:

MATERIAL: Una linterna y una cuerda para atar al prisionero.

PARTICIPANTES: Preferiblemente no más de 25 - 30 personas.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un prisionero es atado fuertemente a un árbol del bosque por su guardián o guardianes, haciéndolo en un tiempo limitado, por ejemplo, cinco minutos. Atado el prisionero, el guardián se aleja unos diez pasos hasta encontrar un lugar cómodo desde donde vigilar a su cautivo. El árbitro dejará pasar unos momentos para que el prisionero pueda quejarse de lo incómodo que está y de lo apretadas que están las ligaduras. Una vez que el guardián haya revelado la clase de muerte que correrá el prisionero si sus amigos no logran libertarlo dentro de un cierto tiempo, ya que no hay esperanzas de que pueda desatar los nudos en la oscuridad, se impone un profundo silencio.

El árbitro deja salir entonces de su escondite a los amigos del prisionero, uno por uno, para que vayan a libertarlo sin detenerse. Si el guardián ilumina de pleno al acechante, éste queda eliminado. El número de veces que puede encender la linterna, es limitado (# de participantes más un 20%). El guardián no podrá moverse de un sitio previsto.

OBSERVACIONES: Es conveniente que haya un arbitro cerca del guardián para resolver posibles conflictos y controlar el numero de veces que usa la linterna.

STALKING DE GLOBOS:

MATERIAL: Globos, linternas.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen dos equipos y se delimita un campo más o menos rectangular, al final de cada campo se colocan una hilera de globos (bien atados a una cuerda, colgados a un árbol, pared, etc...). El juego consiste en explotar los globos del equipo contrario antes de que te exploten los tuyos, pero pinchando solo un globo por persona en cada incursión que hagan. Para ello deberán llegar al final del otro campo, encontrarlos y explotarlos.

En la zona central se colocaran unos vigilantes o guardianes, que si ven a alguna persona intentando cruzar al otro campo, les mandaran que vuelvan otra vez a su propio campo y que lo vuelvan a intentar otra vez.

OBSERVACIONES: Para controlar que equipo gana, seria conveniente que se situase una persona al final de cada campo controlando si realmente solo pinchan un globo por persona y cuando se hayan pinchado todos los globos pite para indicar quien ha pinchado antes los globos.

STALKING DE LA CADENA ALIMENTICIA:

MATERIAL: Pitos o diversos útiles que produzcan ruidos, pañoletas.

PARTICIPANTES: Preferiblemente no más de 12 - 15 personas.

EDADES: De 11 - 12 años en adelante.

DESARROLLO: Cada persona representa un animal o un ser, se numera a todos los participantes para que cada uno sepa a quien tiene que pillar y quien le puede pillar a él y el orden que deberá seguir si avanza la cadena alimenticia (lógicamente la cadena deberá cerrarse). Una vez claro el orden, cada uno adoptara un sonido que le caracterice, puede ser un pitido, dos pitidos, el golpe de una cucharita contra un vaso, etc..., y se mostrará delante de todos los participantes. Después se coloca cada uno una pañoleta en la parte posterior, que será su vida. El juego consiste en ir pillando a los adversarios que tienes por debajo en la cadena alimenticia quitándoles la pañoleta de la espalda y evitar que te pille el que esta por encima de ti. Para saber donde esta cada uno, cada dos minutos todo el mundo deberá pitar o hacer su ruido característico. El juego sé ira complicando a medida que se vayan eliminando gente y deberás estar atento si la cadena a avanzado y es otra persona distinta a la inicial la que te puede pillar. Gana el ultimo que quede vivo.

OBSERVACIONES: Interesa hacerlo en una área donde no hayan muchos ruidos externos.

STALKING POR GRUPOS:

MATERIAL: Un mazo, varias linternas y cuerda.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Igual que el stalking primero, pero en vez de ir individualmente los participantes, estos deberán ir unidos mediante una cuerda cogida a alguna parte del cuerpo (el brazo, la cintura un tobillo, etc...).

OBSERVACIONES: Lógicamente cuanto más numeroso sea el grupo más difícil será el juego y la separación que haya entre unos y otros también influirá.

CHERCO:

MATERIAL: Una linterna.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Una persona es la que paga (el elegido) y lleva la linterna, el resto de jugadores van caminando tras él, a la voz de "CHERCO", todos los participantes se esconderán, teniendo para ello de tiempo al principio una cuenta atrás de diez segundos, que se irán bajando de segundo en segundo según avance el juego. Una vez escondidos todos, el que paga deberá localizar con ayuda de su linterna a los escondidos, diciendo su nombre o indicando claramente donde se encuentra el escondido. El que paga podrá dar solo tres pasos para acercarse a algún lugar para intentar ver mejor, y al cabo de un rato pitara o avisara para que salgan los no pillados y empezar una ronda nueva. Para las rondas con gente pillada y no-pillada, se recomienda que los pillados caminen delante del que paga y los no pillados detrás.

OBSERVACIONES: Si no es mucha gente la que participa, y el que paga tiene buena voz, se puede ir caminando y contando un cuento inventado y que mosquee con palabras similares a "cherco".

