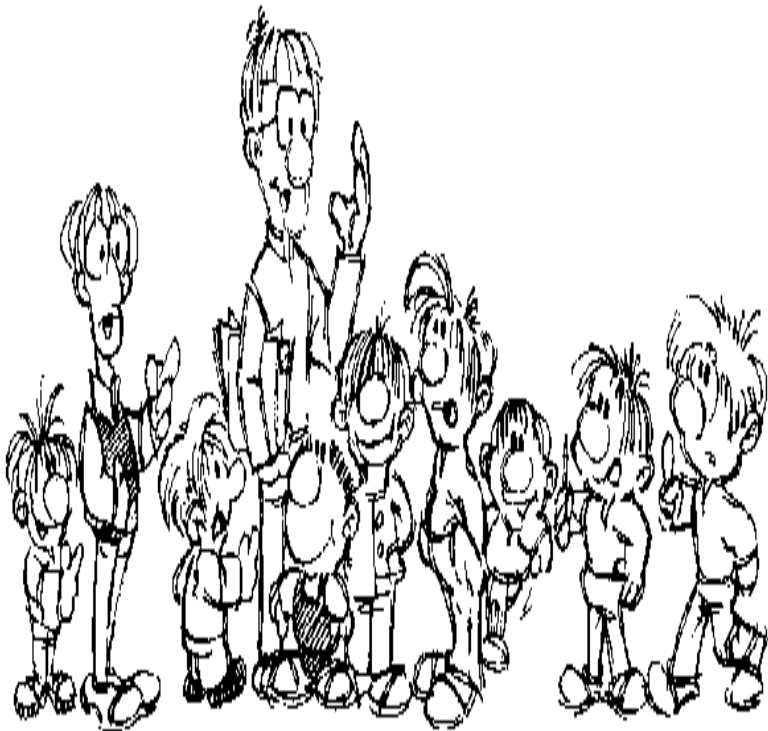


DINAMICAS GRUPALES



**MOVIMIENTO JUVENIL SALESIANO
DE EL SALVADOR**

JUEGOS DE INTERIOR Y OTROS TANTOS



EL PAÑUELO:

MATERIAL: Un pañuelo, una pañoleta o un trozo de tela.

PARTICIPANTES: Sin límite.

DESARROLLO: Se forman dos equipos, y dentro de cada equipo se numeran como quieran con el número de participantes que haya. Se colocan en línea enfrentados a una distancia de 10 a 15 metros, y en medio de ambos equipos se sitúa una persona cogiendo un pañuelo con la punta de su mano. Al decir esta persona un número, por ejemplo: "El uno" los jugadores números uno de cada equipo deberán salir corriendo a agarrar el pañuelo e intentar llevárselo a su campo, si lo consigue eliminará al jugador del equipo contrario (y en el equipo del eliminado deberán recomponerse los números pues posiblemente algún jugador deberá llevar más de un número). Si lo agarra un jugador y en la carrera hacia su campo el otro es capaz de atraparlo, es el jugador atrapado el eliminado. Y si a la hora de agarrar el pañuelo, no lo atrapa ninguno de los dos y uno de estos pasa de la línea imaginaria que marcaría rápidamente con los pies el que sujeta el pañuelo, este quedaría eliminado.

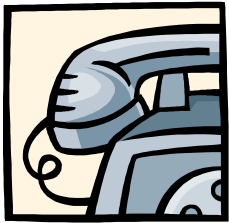
OBSERVACIONES: Este juego se puede complicar más metiendo más de dos equipos. O que haya un pañuelo por equipo y deban tomarlo, volver a su campo y atárselo a un compañero.

LAS TINIEBLAS:

PARTICIPANTES: Sin límite.

DESARROLLO. Se elige la habitación más oscura y más grande o con más obstáculos o lugares para esconderse, se elige a una persona para que pague, se sale fuera de la habitación durante medio minuto, tiempo durante el cual el resto de jugadores se esconde en la habitación. Al acabar ese tiempo entra y deberá buscar a la gente que hay escondida y decir quien es. La gente pillada se puede ir saliendo o retirando a un lado de la habitación. Gana el ultimo que sea pillado, que puede ser quien pague a la siguiente ronda.

OBSERVACIONES: Es un juego que necesita que este la habitación totalmente a oscuras o si no se puede vendarle los ojos al que paga.



TELEFONO ROTO:

PARTICIPANTES: Sin límite.

DESARROLLO: Se sientan todos los participantes en circulo. El juego consiste en que un jugador dirá una palabra o una frase a su compañero de la derecha, el de la derecha se la repetirá al de su derecha, así hasta que se llegue al compañero de la izquierda del que comenzó, el cual dirá en voz alta el mensaje que le ha llegado. Como será distinto, se puede ir retrocediendo para ver como fue evolucionando el mensaje.

OBSERVACIONES: Es un buen juego para que se saque la conclusión de como se cambian las cosas y los hechos si estos se van transmitiendo de unos a otros.

LOS MARCIANITOS:

PARTICIPANTES: Sin límite.

DESARROLLO: Se sientan todos los jugadores en un circulo, hay uno que será la “estación base”, el resto de jugadores serán marcianitos que cada uno tendrá un numero en función del puesto en que este. Al igual que el juego anterior, se trata de decir tu puesto y decir quien quieres que continúe, con cierto ritmo y sin equivocarte. Aquí la frase podría ser: esta: *“estación base, estación base, llamando a marcianito numero cinco”* y el marcianito numero cinco respondera: *“marcianito numero cinco, marcianito numero cinco, llamando a marcianito numero dos”* y continuaria el dos. Para complicar más el juego el que hable deberá estar haciendo gestos con sus manos cada una a un lado de su oreja, el que este a su izquierda igual pero solo con su mano derecha y el que este a su derecha solo con la mano izquierda. Quien falle de estas tres personas pasará a ocupar el ultimo lugar y el resto avanzara un puesto.

LOS COCODRILOS:

PARTICIPANTES: Sin límite.

DESARROLLO: Todos los participantes se colocan en un extremo de un terreno previamente delimitado, de aproximadamente 20x10 metros. Se nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr evitando al participante que estaba en el medio. Los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que atraviesan el terreno. Cuando hayan llegado todos al lado contrario, se volverá a repetir pero corriendo hacia el otro lado. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

PELEA DE GLOBOS:



MATERIAL: Un globo por participante.

PARTICIPANTES: Sin límite.

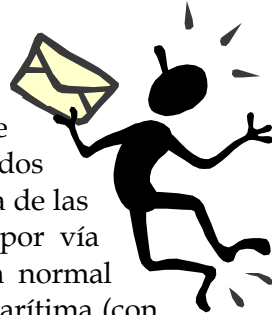
DESARROLLO: Cada jugador se ata un globo al tobillo, el juego consiste en explotar el globo a los demás sin que te exploten el tuyo. El ultimo que quede con el globo sin pinchar será el ganador.

OBSERVACIONES: Este juego se puede mejorar y hacer más divertido si el globo esta lleno de agua y si en vez de llevarlo en el tobillo, lo llevas atado a la espalda o metido dentro de los calzoncillos, bragas o bañador.

EL MENSAJE:

PARTICIPANTES: Sin límite.

DESARROLLO: Se sientan todos los jugadores formando un circulo y cogidos de la mano, salvo uno que estará de pie. Una persona de los sentados dirá que quiere pasar un mensaje a otra de las que estén sentadas. Lo podrá hacer por vía terrestre (con las manos a una altura normal apoyadas sobre las rodillas), por vía marítima (con las manos tocando el suelo) o por vía aérea (con las manos en alto). La forma de trasmitirse el mensaje es mediante un apretón de mano, si a ti te aprieta el compañero de tu izquierda la mano, deberás pasar el mensaje apretando la mano del jugador que tienes a tu derecha, pero si decides hacer un cambio de dirección, deberás apretar la mano del que te mando el mensaje dos veces. El que esta de pie tiene que pillar a alguien en el acto pasando un mensaje, y ese pasara a estar de pie en la siguiente ronda, si al que iba el mensaje le llega, volverá a pagar el que estaba de pie.



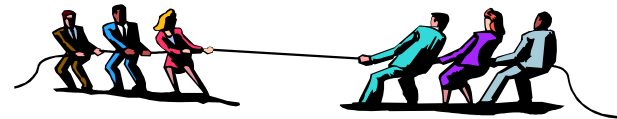
PELEAS DE GALLO:

MATERIAL: Una pañoleta por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

DESARROLLO: Se marca o delimita un campo, se hacen dos equipos y gana el equipo que consiga quitarle al otro antes todas las pañoletas (cada jugador llevará una atada a la espalda).

OBSERVACIONES: Este juego sirve como base a muchos otros e incluso se puede hacer tipo competición por liga o eliminatorias individuales.



PRESI - PRESI:

PARTICIPANTES: Sin límite.

DESARROLLO: Se sientan todos los jugadores formando un circulo, se establece un orden empezando por un presi, un vice, un dire, un secre y a partir de estos puestos cada uno tendrá un numero empezando por el uno. Se trata de seguir más o menos un ritmo a la vez que dices tu puesto dos veces y otras dos veces a continuación el puesto del que tiene que continuar. Por ejemplo, el que es presi empezara: "presi - presi, tres - tres" (siempre empezará hablando el presi tras fallar otra persona), y el que sea el tres responderá: "tres - tres, uno - uno", quien falle o no siga el ritmo perderá y pasará a ocupar el ultimo numero, así todos los que habían por detrás de él avanzaran un puesto. El ritmo puede ser dar dos golpes en tus piernas para decir las dos veces tu puesto y dos palmadas para decir al que quieres que continúe.

OBSERVACIONES: Este juego tiene la ventaja que si gusta no tiene fin.

UN DOS TRES POLLITO INGLES:

PARTICIPANTES: Sin límite.

DESARROLLO: Hay un jugador voluntario o elegido "dedocráticamente" (el que paga) y se coloca para comenzar de espaldas a todos, mirando a una pared. El resto de jugadores se colocan más o menos en línea a unos 7 - 8 metros. Para comenzar el juego el que paga dirá: "*Un dos tres pollito ingles a la pared*" y se dará rápidamente la vuelta. En lo que se tarda diciendo esa frase el resto de jugadores habrán intentado acercarse lo más posible a la pared, pero si al darse la vuelta el que paga ve a alguno en movimiento, ese uno tendrá que darse la vuelta y volver al principio. El que consiga tocar la pared antes que el que paga se de la vuelta, debe de gritar: "*sálvese quien pueda*", entonces todos deben de correr tras la línea de salida, pero si alguien es alcanzado pasa a ser el que pague en la ronda siguiente.

OBSERVACIONES: Seria bueno que se marcara la distancia en donde se colocara el resto de jugadores.

PELEA DE GALLO POR EQUIPOS:

MATERIAL: Una pañoleta por equipo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

DESARROLLO: Similar al anterior, pero se hacen equipos de cinco o seis personas cogido de la cintura del de delante. El ultimo llevara cogida la pañoleta a su espalda y el primero será el único que pueda quitárselo al equipo rival. Gana quien antes quite la pañoleta al equipo contrario.

OBSERVACIONES: aquí nuevamente se puede hacer un mini campeonato y que luche un equipo contra otro en forma de liga o eliminatoria. Ojo que no vale caerse, hacerse daño, lastimarse, romperse nada ni salir disparado por los aires.



ESTATUAS INMÓVILES:

PARTICIPANTES: Sin límite.

DESARROLLO: Se forma dos fila con los participantes de forma que dejen un pasillo entre medias. Hay un jugador que es el que paga (voluntario o elegido de alguna manera) quien deberá intentar atravesar el pasillo sin soltar palabra y sin que se le vean los dientes. Los participantes que conforman el pasillo antes de que este empiece a cruzarlo, adoptaran posición de estatua (la que ellos quieran), según va avanzando el que tiene que atravesar el pasillo se le puede dar golpes con las siguientes condiciones; no le puede ver el que esta cruzando moverse y tampoco pueden mostrar los dientes. Si el jugador que cruza ve moverse descaradamente a una estatua o le ve los dientes, lo señalara y si ha estado claro, esta nueva persona será la que intente cruzar. pero si por el contrario el que habla o enseña los dientes (quien se los vea deberá gritar "*dientes*" para que el resto de la gente se entere) es el que intenta cruzar, este deberá correr hasta el final del pasillo evitando los golpes que ahora si podrán dar las estatuas aunque se les vea moverse. Si ocurre esto deberá volver a cruzar por el pasillo hasta que vea los dientes de alguna otra persona o vea moverse a alguien.

OBSERVACIONES: Si bien es un juego que puede estar divertido, interesa estar controlándolo para que la gente no se pase con los golpes y ayudar a aclara situaciones de si se ha podido o no ver los dientes o si realmente le han visto moverse a una estatua.

SARDINAS EN LATA:

PARTICIPANTES: Sin límite.

DESARROLLO: Es muy parecido al escondite tradicional, a un jugador se le deja que se esconda y al cabo de un rato, el resto de participantes salen en su busca, con la variación de que si alguien ve al que esta escondido en vez de descubrirlo, se calla y se esconde junto a el lo más pegado que pueda, así irán haciendo el resto de jugadores hasta que solo quede uno.

OBSERVACIONES: Conviene estar atento para ver donde se a escondido el primero, no vaya a ser se haya colocado en un sitio peligroso para cuando se le junten más personas y también estar atento y dar pistas a los que se desaniman si tardan mucho en encontrar al escondido.

POLICIAS Y LADRONES:

PARTICIPANTES: Sin límite.

DESARROLLO: Se hacen dos equipos unos serán los polis y otros los tamales. Los polis dejaran un tiempo para que se marchen los tamales, y al rato saldrán a atraparlos, a los atrapados se les llevará a un lugar que sea la cárcel, en la cual los tamales no atrapados podrán salvar a sus compañeros si se introducen en ella sin ser vistos o tocando con la mano a uno de sus compañeros. Cuando los polis hayan atrapado a todos los tamales, se pueden intercambiar los papeles entre los equipos.

OBSERVACIONES: ¿Hay algún juego más típico que este?.



*“DONDE DIOS NOS SEMBRO ES
PRECISO FLORECER”*