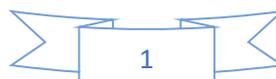


Universidad Nacional
Autónoma de Honduras
Facultad de Ciencias Sociales
Escuela de Ciencias Psicológicas
Clase de Orientación Educativa





manual de

JUEGOS

ORIENTACION PSICOLÓGICA



Índice

Introducción	5
Carta a los padres	6
Juegos para Niños de 0 a 4 años	7
Juego para niños de 3 a 6 meses	8
Nombre del juego: El masajito especial.....	8
Juego para niños de 6 a 9 meses	8
Nombre del juego: ¿Dónde está?	9
Juego para niños de 12 a 18 meses	10
Nombre del juego: Títeres	10
Nombre del juego: Jugando con pompones.....	10
Nombre del juego: Señalando	11
Juego para niños de 2 a 2 ½ años	12
Nombre del juego: Pequeño ayudante de limpieza.....	12
Juego para niños de 3 a 4 años	13
Nombre del juego: Animales Andantes	13
Nombre del juego: El Espejo	13
Nombre del juego: Pares	14
Nombre del juego: Piedra, papel o tijera	15
Nombre del juego: La silla caliente	16
Nombre del juego: Simón dice	17
Nombre del juego: Mímica de emociones	18
Nombre del juego: Fábrica de cabaña o fortaleza.....	18
Juegos para Niños de 5 a 8 años	19
Nombre del juego: Búsqueda del tesoro	20
Nombre del juego: Futbolito.....	20
Nombre: Gafas positivas	21
Nombre del juego: ¿Quién se ha ido?	22
Nombre del juego: Casitas de emociones.....	23
Nombre del juego: Dibujándome.....	24
Nombre del juego: Sigue la historia	25
Nombre del juego: Atrapados y atrapadas.....	25
Juegos para Niños de 9 a 12 años	27
Nombre del juego: Tablero de la salud.....	28
Nombre del juego: Cine mudo.....	29

Nombre del juego: Guerra entre serios	30
Nombre del juego: Adivina ¿quién soy?	30
Nombre del juego: Soy Asertivo: Tortuga, Dragón y Persona.....	31
Nombre del juego: La varita de las emociones.....	32
Nombre del juego: Bingo de números	33
Nombre del juego: Yo valgo mucho y tú también	34
Nombre del juego: Montón de zapatos.....	35
Nombre del juego: Domino	36
Nombre del juego: Twister.....	37
Juegos para Niños de 13 a 15 años	39
Nombre del juego: ¿Qué personaje famoso soy?	40
Nombre del juego: STOP.....	40
Nombre del juego: Somos una familia.....	41
Nombre del juego: Las tres urnas	42
Nombre del juego: Baloncesto a ciegas	43
Nombre del juego: Cualidades y defectos.....	45
Nombre del juego: Ruta de manos y pies	45
Nombre del juego: Adivina El Personaje	46
Nombre del juego: El Código Secreto.....	48
Juegos para adolescentes de 16 a 19 años	49
Nombre del juego: Piensa rápido sobre mis virtudes.....	50
Nombre del juego: Corazones partidos	50
Nombre del Juego: El mentiroso	51
Nombre del Juego: No te enojés.....	52
Nombre del juego: El cuadrado perfecto	53
Nombre del Juego: La Lotería (Bingo).....	54
Nombre del Juego: Los cubiertos.....	54
Nombre del Juego: El lagarto y la lagartija.....	55

Introducción

Este manual de juegos es un aporte de la clase de Orientación Educativa sección 1300 para todos los padres que están en casa con sus hijos, esperamos que sea de gran utilidad.

Licenciada y alumnos de la Escuela de Ciencias Psicológicas



Carta a los padres

El juego tiene un rol muy importante en el progreso de los niños, porque favorece el desarrollo social, cognitivo y de lenguaje, su capacidad de tolerancia, el respeto, la comunicación, la creatividad y las habilidades motoras.

Los juegos y actividades recreacionales son interacciones y espacios en donde los niños o personas de cualquier edad tienen la libertad de experimentar, relajarse, divagar y establecer relaciones y comportamientos entre personas y objetos especialmente si son juegos de aprendizaje o tradicionales.

El presente manual está dirigido a padres de familia, docentes, hijos o encargados que desean o tienen la necesidad de establecer niveles de aprendizaje y de entretenimiento con sus hijos más en estos momentos en los que el mundo está paralizado producto de la pandemia (COVID-19) y tenemos que encontrar la forma de seguir educando a nuestros hijos en casa.

Cada juego de este manual contiene los procedimientos del juego, material y reglas necesarias por lo que facilitará su uso y logrará identificar el más conveniente con respecto a los participantes.

JUEGOS PARA

NIÑOS (A)
DE 0-4
AÑOS

ORIENTACION PSICOLÓGICA



Juego para niños de 3 a 6 meses

Nombre del juego: El masajito especial

Objetivo: Se recomienda hacer esta actividad después del baño o antes de su siesta, ayuda a fomentar lazos de amistad, empatía, gusto al tacto y a la vista; es ideal después de su baño mientras lo vistes puedes aplicar la actividad o antes de su siesta para crear un hábito y sepa que después del masaje especial hay que dormir.

Procedimiento: Frote con cuidado el cuerpo del bebé con un pañuelo suave, toalla de papel o nilón. Háblele de la sensación que producen las caricias y la crema o aceite. No es recomendable dar masaje a niños que estén enfermos porque provocamos más malestar.

Materiales: • Pañuelo suave

- Crema (puede ser de la que usa cotidianamente o aceite de almendras)

Participantes: Dos más



Juego para niños de 6 a 9 meses

Nombre del juego: ¿Dónde está?

Objetivo: Jugar a las “escondidillas” con los juguetes es básico en su desarrollo, es emocionante para él y le ayuda a razonar. Juega y cámbiale los objetos escondidos y la manta con la que los cubres.

Procedimiento: Juega a esconder y buscar objetos. Deja que el bebé lo vea y cómo escondes un juguete debajo de una manta (puedes apoyarte de cojines o almohadas). Si el bebé no descubre el objeto, cubre sólo una parte del objeto. Puedes ayudarlo a encontrar el objeto. No hay mucho que cuidar, solo cuida que no los rompa o se desespere al no encontrarlo, en caso de que sea así. De lo contrario motívalo y practiquen.

Materiales:

- Juguetes de tamaños pequeños
- Mantas de diferentes tamaños y colores

Participantes: Dos o más



Juego para niños de 12 a 18 meses

Nombre del juego: Títeres

Objetivo: El enseñar lenguaje puede ser sencillo si empezamos por la imitación. Dialoga con el bebé, no importando si hay mucho contenido, lo importante es que te responda.

Procedimiento: Puedes realizar títeres con un calcetín o una bolsa de papel, uno para ti y otro para el bebé. Haz que tu títere le hable al bebé o al títere del bebé. Anima a que el bebé "conteste". Utiliza diferentes tonos de voz.

Seguridad: solo verifica que el material del títere no sea toxica o fácil de tragar.

Materiales:

- Títeres de diferentes tamaños y texturas

Participantes: Dos o más



Nombre del juego: Jugando con pompones

Objetivo: comprender la relación de causa y efecto para mejorar sus habilidades motoras finas.

Procedimiento: Este juego para bebés consiste en disponer de un rollo de papel y pegarlo en la pared con un poco de cinta adhesiva. Proporciona al niño pompones, que puedes hacer o comprar, de diferentes tamaños. El bebé tendrá que lanzarlos por la parte superior del tubo y ver cómo caen al suelo. De este modo descubrirá lo

que supone dejar caer un objeto y también que, dependiendo del tamaño, habrá pompones que entren por el tubo y otros que no pueden hacerlo.

Materiales:

- Tubo de papel aluminio que ya no necesite
- Papel creme
- Juguetes
- Cinta adhesiva

Participantes: Todos los integrantes de la casa pueden ayudar con la estimulación del niño.



Nombre del juego: Señalando

Objetivo: Es para conocer qué tipo de vocabulario tiene ya adquirido.

Materiales: • Laminas
• Cuentos

Procedimiento o instrucciones: Se le prepara un recorrido en la casa lleno de aventuras, en el que tiene que ir señalando y nombrando los objetos que conozca. Para ayudarle a desplazarse de un lado a otro conviene acercarle muebles estables que le sirvan de apoyo.

Participantes: 2 o más participantes



Juego para niños de 2 a 2 ½ años

Nombre del juego: Pequeño ayudante de limpieza

Objetivo: A la mayoría de los niños de esta edad les encanta hacer “trabajos reales”. Dale al niño una brocha y una cubeta de agua y mira como limpia lo que lo rodea.

Procedimiento: Pon los artículos de limpieza en un cubo para que el niño pueda llevarlos de un lado a otro. Llena de agua la otra cubeta. Lleva fuera al niño y enséñale cómo “pintar” la casa con la brocha y agua. Después deja que experimente con los otros artículos de limpieza. Felicita lo bien que ha hecho el trabajo de limpiar la casa. Asegúrate de que los artículos de limpieza no representen ningún riesgo para el niño.

Materiales: • Artículos de limpieza

- Cubetas
- Brochas
- Entre otros

Participantes: Dos o más



Juego para niños de 3 a 4 años

Nombre del juego: Animales Andantes

Objetivo: El niño se divertirá caminando como los animales. Ayúdale a que use la imaginación para mover los brazos, las piernas, la cabeza y el cuerpo.

Procedimiento: Hojea varios libros ilustrados de animales. Léele al niño y anímalo para que camine como los animales de los libros. Ayúdale describiendo los movimientos y haciéndolos si es necesario. Asegúrate de que no haya obstáculos en el espacio de juego.

Materiales: • Habitación grande

- Libros ilustrados en los que haya animales que caminen de maneras diferentes, por ejemplo, patos, cangrejos, ranas, canguros, elefantes, orugas, conejos, focas, serpientes, etc.

Participantes: Dos o más



Nombre del juego: El Espejo

Objetivo: Se trata una dinámica que permitirá que los niños descubran lo únicos y especiales que son.

Procedimiento: Hablar durante 10 o 15 minutos de cosas que al niño le gusten, de sus pasatiempos, gustos y juegos preferidos, debemos realizar las siguientes preguntas:

¿Te consideras un niño atractivo?

¿Qué crees tú que dirán tus amigos de ti?

¿Cuál es la mejor cualidad que tienes?

¿Qué aspecto físico te gustaría mejorar o qué es lo que no te gusta de ti?

Si te cambiaras de escuela mañana

¿Cómo te gustaría que te recordaran tus compañeros?

Materiales: • Una Caja

• Un espejo

Participantes: Dos personas



Nombre del juego: Pares

Objetivo: Esta actividad desarrolla la atención del niño, amplía su conocimiento sobre el mundo que lo rodea y su vocabulario, comunicación, y estado de ánimo para la familia.

Procedimiento: Elija un conjunto de objetos que encajen o se relacionen entre sí como por ejemplo una llave y un candado, un lápiz y un papel, un jabón y una toalla, etc.

(Todos los objetos deben ser seguros para el niño) y colóquelos mezclados en una mesa. Muestre los objetos para que se reconozcan, luego coja un objeto y pedir que

se encuentre entre los restantes con cual podría encajar; si es necesario podemos ir dando pistas.

Continuar el juego hasta que se hayan reunido todos los pares. Posteriormente se puede complicar el juego utilizando imágenes en lugar de objetos ampliando así la cantidad de posibilidades.

Materiales: • Objetos en el hogar que encajen entre sí (llave-candado, Lápiz-Papel)

Participantes: 3 a 4 personas



Nombre del juego: Piedra, papel o tijera

Objetivo: mejorar la autoestima del niño mediante estímulos positivos.

Procedimiento: El puño cerrado significa piedra, la mano abierta, papel y los dedos haciendo una uve, tijera, los jugadores se pondrán el uno frente al otro y colocándose una mano en la espalda dirán "Piedra, papel o tijera". Justo al acabar la frase, los dos a la vez mostrarán su mano y compararán la figura o signo que han escogido.

Pueden representar "piedra" con la mano cerrada en forma de puño, "papel" si muestran la mano plana, y "tijera" si forman el signo de la victoria con los dedos índice y anular. La "piedra" gana a las "tijeras" porque las "estropea", y pierde con el "papel" porque éste lo puede "envolver".

Las "tijeras" ganan al "papel" porque lo pueden "cortar", y pierden con la "piedra" porque las "estropea". El "papel" gana a la "piedra" porque `la envuelve", y pierde con las "tijeras" porque "lo cortan".

Si los dos jugadores coinciden en mostrar la misma figura, se anula la tirada, es decir, que de esa ronda no resultarán puntos para nadie. Puede establecerse un número determinado de puntos ganadores, de forma que el primero que los consiga sea el ganador. También pueden organizarse, por el mismo procedimiento expuesto, equipos que se enfrenten entre sí.

Materiales: • Ninguno

Participantes: Todos los participantes que quieran



Nombre del juego: La silla caliente

Objetivo: mejorar la autoestima del niño mediante estímulos positivos.

Procedimiento o instrucciones: Un niño se sienta en una silla. El resto de compañeros, o si es en casa, el resto de miembros de la familia, caminan hacia él.

Cuando la maestra o persona que se encarga de dirigir el juego dice 'alto', todos lo que andan hacia el niño, se paran y dicen algo de él que les gusta. Este juego, que

tal vez parezca un poco 'embarazoso' para los niños más tímidos, al final consigue que el niño reciba muchísimos estímulos positivos.

Materiales: • Una silla

Participantes: Todos los participantes que quieran.



Nombre del juego: Simón dice

Objetivo: Fomentar que los niños desarrollen la comprensión y les ayudará a iniciarse en el manejo de sencillas órdenes.

Procedimiento: Tienen que colocar los recortes a medida que tú los menciones, tienen que ir en el plato correspondiente.

Materiales: • Platos de colores

- Recortes de diferentes formas y colores.

Participantes: Todos los que quieran participar



Nombre del juego: Mímica de emociones

Objetivo: Aprender el vocabulario emocional, a poner palabras a cosas que han sentido, a fijarse en cómo se manifiestan sus sentimientos en todo el cuerpo, a observar a los demás, a prestar atención a la comunicación emocional no verbal y a los gestos y expresiones corporales de las emociones.

Procedimiento o instrucciones: El niño coge una tarjeta y debe representar la emoción mímicamente. El resto debe adivinarla. Quien la acierta es el siguiente en salir. Si somos muchos, podemos hacer grupos. Podemos incrementar la dificultad poniendo emociones o sentimientos menos

Materiales: • Se preparan varias tarjetas y se escribe en ellas diferentes emociones conocidos por los niños.

Participantes: Todos los niños que quieran jugar



Nombre del juego: Fábrica de cabaña o fortaleza.

Objetivo: Desarrollar los aspectos cognitivos de creatividad e imaginación mediante la creación de una cabaña en casa.

Procedimiento: el padre creará junto al niño una fortaleza promoviendo los intereses de juego del infante.

Materiales: • Sillas

• Muebles

• Sábanas

Participantes: El niño junto al padre, madre o tutor.



JUEGOS PARA

NIÑOS

DE 5-8
AÑOS

ORIENTACION PSICOLOGICA



Nombre del juego: Búsqueda del tesoro

Objetivo: En este juego se trabajan capacidades como la concentración, pues si se realiza en función de una serie de pistas se debe estar muy atentos y recopilar todas las cosas en tu memoria. También se practica la coordinación y cooperación, ya que si se decide hacer la búsqueda en grupo necesitan estar de acuerdo en todo.

Procedimiento: Dibuja en un papel un mapa del patio o casa que los guíe para encontrar un objeto. La dificultad puede variar de acuerdo a la edad. Los participantes pueden jugar solos o en grupos. Puedes dividir el juego en etapas escondiendo nuevas pistas para los primeros mapas. Gana quien encuentre mayor cantidad de objetos. Una variante de este juego —como para salir del paso si no has preparado un mapa— es indicar si los buscadores están cerca o lejos del objetivo con las palabras ‘caliente’ o ‘frío’, respectivamente.

Materiales: • Papel

- Marcadores
- Diferentes objetos para esconder

Participantes: Todos los que deseen participar



Nombre del juego: Futbolito

Objetivo: estimular la comunicación y la unión de la familia y así poder distraerse y salir un poco de la rutina.

Procedimiento: Se puede jugar solo de dos personas o armar equipos según los integrantes de la familia o los que jugaran, luego comenzado el juego, tendrán que tratar de insertar la bolita de algodón con el viento mediante la pajilla, y si son más de dos esperar el turno para cada uno según tiempo que establezcan por jugador y el que haga más goles será el ganador.

Materiales: • Cartón

- Papel verde o del que tengamos a mano
- Cinta adhesiva blanca
- Hacer una bolita de algodón
- Pajillas según los que jugaran.

Participantes: Pueden ser de dos o más participantes para armar equipos



Nombre: Gafas positivas

Objetivo: Desarrollar la confianza de los niños a través del reconocimiento de sus compañeros

Procedimiento: El facilitador pedirá a los niños que hagan el gesto de ponerse unas gafas imaginarias y muy especiales, a través de las cuales verán solo lo positivo que hay en el mundo. Cada uno se dibujará en el centro de una cartulina indicando su nombre. Estos folios irán pasando de mesa en mesa y los niños, todos con sus gafas positivas colocadas, irán escribiendo cualidades de sus compañeros. “Me ayuda con los deberes” o “Aprende muy rápido”.

Es importante que el facilitado también haga su aportación. Una variante de esta dinámica consiste en que cada niño o niña se cuelga una hoja en la espalda con su nombre y el resto escribe cosas buenas de él o ella. Para terminar, todos comparten sus impresiones y emociones en una asamblea.

Materiales: • Cartulina

- Marcador

- Hojas papel bond

Participantes: Todos los niños que deseen participar



Nombre del juego: ¿Quién se ha ido?

Objetivo: Mejorar la memoria del niño, estrechar lazos con su familia por medio de una actividad divertida.

Procedimiento: Se colocan los objetos en la bandeja o mesa. Deja que el niño o los niños u otro miembro de la familia lo observen durante unos segundos. Luego se les da la instrucción de girarse de espaldas y se procede a quitar uno. Se les pide que giren y que adivine cuál es el objeto que falta.

El moderador del juego puede seguir teniendo este papel o rotar con alguno de los otros jugadores.

Materiales: • 4 objetos distintos (se puede ir aumentando conforme el juego avanza)

- 1 charola, molde, plato o mesa para colocar los objetos.
- 1 recipiente de almacenaje que no sea transparente o un lugar donde pueda esconder los objetos que van a desaparecer.

Participantes: Dos a 3 personas



Nombre del juego: Casitas de emociones

Objetivo: Identificar las emociones que sienten con más frecuencia las niñas y los niños estando en la casa, escuela, con sus amigas y amigos.

Procedimiento: Se le entregará al niño una hoja dividida en tres casitas, cada casita significa un lugar (casa, escuela, amigas y amigos). Los niños deberán de dibujar dentro de cada casita lo que sentían al estar en su casa, que sentían al no poder asistir a la escuela y que sentían al no estar con sus compañeros de clases y qué origina que se sintieran así. Los niños le enseñarán sus dibujos a su padre y hermanos comentarán cada uno de los dibujos elaborados.

Los padres podrán preguntarles: **Interrogantes de la Ficha:**

- ¿Cómo se sienten cuando están en sus casas? ¿Qué sucede en tu casa que hace que te sientas así?
- ¿Cómo se sienten sin ir a la escuela?
- ¿Cómo se sienten sin ver a sus amigos?

Materiales: • Hoja de trabajo “casitas de las emociones”

- Lápiz para escribir
- Colores.

Participantes: todos los niños que deseen participar



Escuela



Casa



Amigos

Nombre del juego: Dibujándome

Objetivo: Practicar una estrategia para expresar y manejar el enojo de manera adecuada.

Procedimiento: Esta estrategia de aprendizaje permite que el niño exprese como se sentía cuando estaba en su casa, que exprese como se sentía cuando no iba a su escuela y como se sentía cuando no estaba con sus compañeros. La estrategia consiste en decirles: que se les dará 3 hojas de diferente color (verde, amarilla, roja) en la cual deberán recordar cómo se sentían cuando estaban en casa y dibujarlo en la hoja de color verde, en la hoja de color amarilla lo que sentía al no asistir a su escuela y en la roja dibujar o escribir como se sentía cuando no estaba con sus amiguitos. Cuando terminan de escribir o de dibujar se les pregunta si les gustaría decir algo acerca de lo que escribieron o dibujaron.

Se les da la posibilidad a todos los niños de que arruguen el papel y lo boten si así lo desean; y se le explica a las niñas y los niños que nos sentimos mejor cuando sacamos lo que sentimos y llevamos dentro de una manera saludable.

Por último, el padre pregunta al niño;

- ¿Cómo se sintieron haciendo el dibujo?
- ¿Qué fue lo que más les gustó?
- ¿Qué fue lo que menos les gustó?
- ¿Que aprendieron con la actividad de hoy?

Materiales: • Hojas de color rojas, verdes y amarillas.

- Colores

Participantes: Todos los niños que deseen participar



Nombre del juego: Sigue la historia

Objetivo: Sensibilizar sobre la idea del trabajo cooperativo. -Desarrollar la creatividad.

Procedimiento: Se dividen en grupos y el primer miembro del grupo dispone de un minuto de tiempo para contar su historia.

A continuación, el siguiente componente seguirá contando la historia desde el punto en el que el anterior compañero la dejó. El orden es secuencial, sucesivamente hasta que todos los miembros del grupo cuenten su parte de la historia.

Materiales: • Papel bond

- Lápices para escribir.
- Cronómetro

Participantes: 3 a 6 participantes



Nombre del juego: Atrapados y atrapadas

Objetivo: Confiar en uno mismo y en los compañeros y compañeras para aumentar la autoestima y el autoconcepto a través de iguales.

Materiales: • Tizas de colores

- Habitación

Procedimiento: Los participantes se cogen de las manos y forman un círculo y se elige a uno de ellos para que se coloque dentro del mismo. El objetivo es que los niños y las niñas situados dentro de cada círculo consigan salir de él en un tiempo determinado, por ejemplo, en un minuto. El niño o la niña que consiga salir del círculo tendrá un punto y el niño o niña del círculo le sustituirá en el centro de éste. Al resto de participantes les tocará el turno considerando el sentido de las agujas del reloj a partir del primer niño elegido o niña elegida. No podrán salir del círculo si algún niño/a le toca con las manos; podrá realizar tantos intentos como quiera dentro del tiempo límite. Se considerará escapado de la cárcel cuando tenga todo el tronco fuera de ésta. La cárcel puede moverse en el sentido de las agujas del reloj.

Si se quiere tapar los ojos al "prisionero" o prisionera se les permite tocar a sus compañeros o compañeras para encontrar el hueco.

Participantes: Todos los que deseen participar





JUEGOS PARA

NIÑOS (A) DE 9-12 AÑOS

ORIENTACIÓN PSICOLÓGICA



Nombre del juego: Tablero de la salud

Objetivo: Identificar situaciones y actitudes que ponen en riesgo nuestra salud o integridad física. Identificar situaciones que protegen nuestra salud e integridad física. Confeccionar un tablero de juegos.

Procedimiento: A través de un juego de tablero que los mismos participantes confeccionarán, ellos tendrán la oportunidad de conocer algunas de las acciones que pueden llevar a cabo para proteger su cuerpo y su salud. Para determinar el orden de juego, cada participante tira el dado una vez. Comienza quien obtenga el puntaje más alto, mientras que el segundo puntaje tendrá la segunda opción de lanzamiento y así sucesivamente. Cada jugador tomará su ficha y la pondrá en el Casillero de Partida. Tirará el dado una vez y moverá su ficha avanzando el número de casillas que indica el dado. Si la ficha cae en una casilla sin ilustración, esperará su siguiente tiro para seguir avanzando. Si cae en una casilla con ilustración, deberá ir a la tarjeta correspondiente y seguir las instrucciones que ésta indique. El primer jugador que llegue a la Meta será el ganador.

Materiales: • Revistas

- Tijeras
- Pegamento
- Lápices de colores
- Pliegos de papel blanco.

Por parejas: 1 trozo de cartulina de 40 x 45 cms., 21 tarjetas con indicaciones, 1 dado y 4 fichas de juego de diferentes colores.

Participantes: 5 jugadores



Nombre del juego: Cine mudo

Objetivo: Conocer técnicas elementales sobre el lenguaje corporal y la puesta en escena de una representación. Apreciar y ampliar las posibilidades de comunicación a través del cuerpo y los gestos. Ejercitar la expresión corporal.

Procedimiento: Después de conocer y ejercitar algunas técnicas de expresión y comunicación del cine mudo, los miembros de la Unidad, divididos en pequeños grupos, preparan representaciones con libretos entregados por los dirigentes. Luego de una reunión de ensayo y preparación general, se invita a los padres y familiares a presenciar el trabajo realizado, en una original función de cine mudo “en vivo”. El dirigente motiva a los niños a valorar la expresión corporal como una forma distinta, novedosa, pero igualmente valiosa de comunicación. No sólo las palabras nos sirven para entregar o comprender un mensaje, sino también los gestos y los movimientos del cuerpo, como magistralmente lo lograron los grandes iniciadores del cine, en cuyos comienzos el sonido no era posible. De esta manera se creará el ambiente propicio para que los niños ejerciten principios elementales de comunicación, esto ayudara a desestresarse y lograra armonía en el hogar.

Materiales: • Elementos de escenografía

- Vestuario
- Iluminación
- Maquillaje

Según representación y lo que tengan a disposición en casa.

Participantes: 4 a 8 jugadores



Nombre del juego: Guerra entre serios

Objetivo: El objetivo de este juego es lograr que el jugador contrario se ría antes. Gana el equipo que más aguante sin reír.

Procedimiento: Hacer muecas, todas las que deseen, Guiñar un ojo, sacar la lengua, meterse el dedo en la nariz, intentar deformarse los párpados.

Materiales: Ninguno

Participantes: Todos los que quieran participar



Nombre del juego: Adivina ¿quién soy?

Objetivo: Mejorar el vínculo entre padres e hijos, se generan endorfinas, el niño aprende por medio del juego, fomentar la autoestima, desarrollar el lenguaje, ampliar el vocabulario. Mejorar la atención, la concentración y la observación.

Procedimiento: Se trata de realizar una serie de gestos todo el cuerpo imitando los movimientos más significativos de algún animal o personaje que queremos que los demás adivinen.

Materiales: • Ninguno

Participantes: Todos los que deseen participar



Nombre del juego: Soy Asertivo: Tortuga, Dragón y Persona.

Objetivo: Juego educativo para enseñar a los niños a desarrollar su asertividad y ser asertivos: capaces de expresarse sin dañar a los demás. Enseñar a los niños y niñas a expresarse y defenderse sin hacer daño a los demás. Educar para una comunicación positiva e inteligente. Fomentar la capacidad de perder el miedo a expresarse sin ser agresivos.

Procedimiento: Cuando nos comunicamos con los demás es muy importante que podamos decir nuestra opinión, expresar nuestras ideas y defendernos de los ataques y al mismo tiempo no atacar a los demás, no hacerles daño con nuestra forma de comunicarnos. Existen tres estilos de comunicación que vamos a explicar a continuación:

- Dragón (Estilo agresivo): Este estilo es el que utiliza el dragón impone sus sentimientos, sus ideas y sus opiniones. Se comunican amenazando, insultando y agrediendo. El dragón suelta fuego por la boca cuando habla.
- Tortuga (Estilo pasivo): La tortuga se esconde en su caparazón cuando la decimos algo. No defienden sus intereses, no expresan ni sentimientos ni ideas ni opiniones.
- Persona (Estilo Asertivo): Las personas nos comunicamos con las palabras, es importante usar bien las palabras y respetar nuestros propios derechos, así como los demás. Este estilo de comunicación nos permite decir lo que nos molesta sin hacer daño a los demás.

(Es interesante, ponerles ejemplo de cada estilo mientras lo explicamos).

Después de explicarles esto, les repartimos la ficha TORTUGA, DRAGÓN Y PERSONA. En grupos de 3 o 4 participantes les pedimos que completen la ficha. Se trata en un primer lugar clasificar las diferentes expresiones en uno de los estilos. Les daremos tiempo para que reflexionen y completen la segunda parte de la ficha.

Una vez completadas las dos partes de la ficha, cuando conozcan los diferentes estilos comunicativos, en los mismos grupos de 3 o 4, les diremos que se repartan los tres estilos (tiene que haber como mínimo una tortuga, un dragón y una persona) y que inventen una situación que luego tendrán que escenificar, para que los demás participantes adivinen quién representa cada estilo.

Materiales: • Ficha estilos comunicativos: Tortuga, Dragón, Persona.

Participantes: Todos los niños que desean participar

FICHA TORTUGA, DRAGÓN Y PERSONA. Señala con una cruz el estilo que concuerda con la frase. Algunas frases pueden concordar en más de un estilo.

	TORTUGA (PASIVO)	DRAGÓN (AGRESIVO)	PERSONA (ASERTIVO)
No le importan las opiniones de los demás.			
No sabe decir que no.			
Escucha a los demás con respeto.			
Dice sus opiniones respetando a los demás.			
Se deja influenciar.			
No le importa hacer daño a los demás.			
Puede insultar, amenazar y humillar.			
No tiene miedo de decir lo que piensa.			
Le asusta lo que los demás puedan pensar.			
Sabe decir que no a algo sin sentirse culpable.			
Tiene en cuenta las opiniones y sentimientos de los demás.			
Actúa con seguridad y firmeza.			
Raramente hace lo que quiere.			
Se mete con los demás cuando no le parece bien su opinión.			
Trata de manipular a los otros.			
Suelen ser inseguros.			
Nunca deciden en un grupo.			
Imponen sus opiniones y sus decisiones.			
Escucha y acepta otras opiniones.			
Consigue que los demás le tengan miedo.			
Consigue que los demás le respeten y escuchen.			
Los demás no le tienen en cuenta.			

Nombre del juego: La varita de las emociones

Objetivo: Reproducir diferentes emociones mediante la expresión facial y corporal.

Procedimiento: La familia deberá acomodarse en círculo. Sentado en el suelo, para evitar que las mesas y sillas se conviertan en obstáculos. Para iniciar la persona facilitadora (es un miembro de la familia) tendrá una “varita mágica”. Luego este pasa la varita al niño (a) que se encuentre a su lado.

Cada miembro de familia que tenga la varita deberá expresar mediante gestos o posturas, alguna emoción que haya experimentado durante el día.

El resto de la familia deberá interpretar esos gestos, es decir “adivinar” cuál es la emoción que están expresando. Cuando alguien de la familia adivine, la niña (o) o el familiar que tenga la varita se la pasará a la persona que está a su lado.

¿Por qué la varita es mágica? ´

Por qué el niño o la niña al tocarla se transforma totalmente

Materiales: • Una varita

Participantes: Todos los miembros de la familia



Nombre del juego: Bingo de números

Objetivo: Compartir emociones y diversión con la familia y minimizar el estrés y el aburrimiento en nuestros niños.

Procedimiento: Cada miembro de familia deberá de tener en mano un cartón en el cual tendrá una serie de números, en donde los participantes deberán de estar prestos en tachar los números dichos por un vocero, que dicha función será el agarrar números al azar, el participante que llene todo el cartón será el ganador.

Materiales: • Un cartón con números

- Los números que “canta” el vocero
- Piedritas o Frijoles
- Las cartas que

Participantes: Dos a 6 miembros de familia.



Nombre del juego: Yo valgo mucho y tú también

Objetivo: Que las y los estudiantes se sientan valorados como personas y motivados a mirar el presente y el futuro con optimismo.

Procedimiento: Se forma un círculo con los niños y se les indica que deben pensar en una de sus cualidades positivas (lo bueno que tienen en su forma de ser). Se pide voluntarios para que cuenten al grupo sobre estas cualidades. Es importante estar atentos a las expresiones de las y los estudiantes para motivar a quienes tengan dificultades para identificar lo bueno de sí mismos. El/la facilitador/a puede destacar que todos tenemos cualidades positivas y que es importante conocerlas y sentirnos contentos por ellas.

Se indica a las y los estudiantes que se coloquen en la espalda una hoja de papel y se les entrega un lápiz o lapicero, o se les solicita que tengan a la mano uno. Luego, se les invita a caminar lentamente en diferentes direcciones.

Se explica que cuando se dé una señal determinada (se les muestra la señal) deben detenerse, y al compañero o compañera que esté más cerca escribirle una cualidad positiva en el papel que tiene en la espalda. A otra señal (se les muestra) deben volver a caminar.

El proceso se repetirá varias veces hasta que todos tengan por lo menos cinco cualidades positivas escritas en sus papeles. Si alguien tuviera menos, se motivará a las y los estudiantes para que piensen y escriban más cualidades. Estar atento al seguimiento de las consignas y orientar para evitar que escriban aspectos o características negativas de sus compañeros, generando así burla entre ellos, lo cual causaría daño e iría en contra del objetivo de la sesión.

Se les pide que formen nuevamente un círculo grande y que retiren el papel que tienen en la espalda, para leerlo. Se realiza las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se sienten al ver lo que les han escrito?
- ¿Les agrada? ¿Por qué?
- ¿Sabían que tenían todas esas cualidades positivas?

Si la respuesta fuera sí: ¿Cómo lo supieron? ¿Quién más se los ha dicho? Se aprovecha la oportunidad para reforzar en cada uno sentimientos de satisfacción, confianza, seguridad y alegría al saber lo bueno que sus compañeros ven en ella o

en él. Se explica lo importante que es descubrir uno mismo, o con ayuda de los demás, las cualidades positivas y virtudes que tenemos, porque al reconocer estas cualidades iremos mostrando más seguridad, lo que nos permitirá sentirnos capaces de afrontar diferentes situaciones, entre ellas, una emergencia.

Cierre; reunidos en círculo, se refuerzan algunos mensajes sobre:

La importancia de conocer las cualidades positivas que tenemos y sentirnos bien por ello, reforzar que, aun cuando se presenten dificultades, es bueno pensar que nos van a pasar muchas cosas buenas en la vida, es importante sentirnos capaces de enfrentar situaciones difíciles para poder encontrar soluciones inmediatas y efectivas.

Materiales: • Hojas de papel bond

- Lápices de colores
- Masking tape

Participantes: Toda la familia.



Nombre del juego: Montón de zapatos

Objetivo: Crear y acercar los miembros del grupo, activación del cuerpo, acción y reacción

Procedimiento: Pide que los niños que se quiten los zapatos y los mezclen en un montón en el extremo del salón. En el extremo opuesto deben formar grupos de tres o más personas. La primera persona de cada grupo debe describirle al detective sus zapatos, quien debe correr al montón, buscar los zapatos y traérselos. Si el detective se equivoca, debe pedir más pistas e ir a buscarlos de nuevo. Si acierta, el dueño de los zapatos se los pone y se convierte en el detective. Se repite

el juego hasta que cada miembro del grupo tenga sus propios zapatos. El grupo que resuelve primero el misterio es el ganador

Materiales: • Zapatos

Participantes: 6 a 24 jugadores



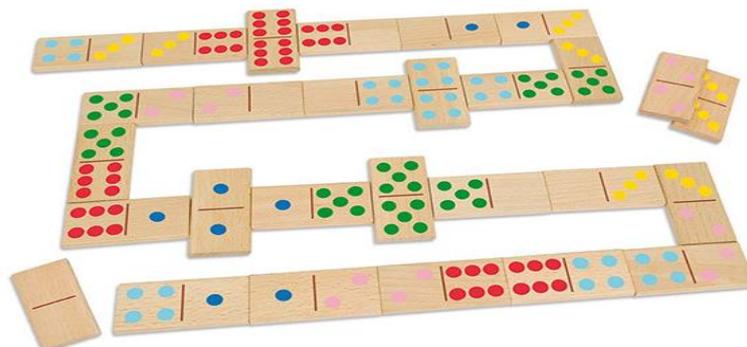
Nombre del juego: Domino

Objetivo: El objetivo del juego es alcanzar una determinada puntuación previamente fijada, jugando para ello las manos o rondas que sean precisas.

Procedimiento: El jugador que gana una ronda, suma los puntos de las fichas de sus adversarios y pareja, solo si este es mayor, por ejemplo, si el jugador suma 8 puntos y el adversario 12, el adversario se lleva los puntos del contrario. El primer jugador o pareja que alcanza la puntuación fijada al principio de la partida, gana. Si un jugador no puede jugar, debe "robar" del pozo tantas fichas como sean necesarias. Si no quedan fichas en el pozo, pasará el turno al siguiente jugador. La única señal válida en el juego del dominó es la "pensada".

Materiales: • Fichas de domino

Participantes: 5 a 6 jugadores



Nombre del juego: Twister

Objetivo: un juego muy fácil de montar, se trataba de una “sábana” o tapete de plástico que se estiraba en el suelo. Dicha sábana estaba llena de círculos de colores alineados en cuatro filas de 6 círculos. Cada fila de círculos consta de un color. El rojo, azul, verde y amarillo. (Puedes elaborar tu propio Twister)

Procedimiento: Coloca el plástico del juego en una superficie plana. Si es en espacios exteriores, asegúrate de que no hay piedras, palos ni nada debajo que pueda estropearla o hacer daño al pisar.

Para jugar al Twister es imprescindible quitarse los zapatos, todos los participantes deben estar descalzos. ya sea con calcetines o sin ellos, este detalle no importa.

Debe elegirse a una persona que sea la encargada de manejar el seleccionador, preferiblemente una persona que no vaya a jugar. Esta persona será el árbitro en ocasiones como cuando dos jugadores vayan al mismo círculo, decidiendo en ese caso quién fue primero.

Los 2 oponentes deben colocarse en extremos opuestos y comenzar poniendo un pie en el círculo amarillo más cercano y el otro en el círculo azul más cercano.

Si sois 3 jugadores, el tercero que se queda en el lado de los círculos rojos debe poner un pie en cada uno. Para 4 jugadores debe haber dos equipos de 2 jugadores que se coloquen en extremos opuestos y coloquen cada pie en los círculos que tengan más cerca.

El árbitro hace el primer giro y dice tanto el color como la parte del cuerpo que debe ponerse en él. Todos los jugadores deben moverse hacia un círculo vacío con ese color y poner el pie o la mano según se haya dicho. Si todos los círculos de ese color están ocupados, debe girarse el seleccionador de nuevo.

Si la parte del cuerpo mencionada ya está en un círculo de ese color, debe moverse a otro, también de ese color.

Cada círculo puede ocuparse únicamente por una persona, menos en el caso de que haya 4 jugadores que podrá haber hasta dos.

Las manos y los pies no pueden levantarse una vez que se asignan a un círculo, únicamente cuando es para cambiarse a otro o bien para dejar pasar a otro jugador que está en movimiento.

Los jugadores que se caigan o toquen la estera con cualquier otra parte del cuerpo que no sea los pies o las manos estarán eliminados. Cuando es un juego de 4 personas, queda eliminado el equipo, no solo el jugador afectado.

Si solo sois dos personas y queréis jugar al Twister sin árbitro, los giros se alternan y un jugador dice el color y otro la parte del cuerpo.

Materiales: • Twister (Si ya lo tienes)

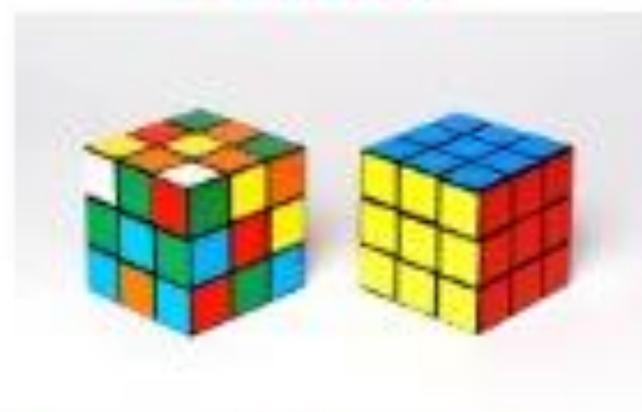
- Sábana blanca
- Pinturas
- Moldes para hacer los círculos
- Brochas o pinceles
- Cartón
- Manecilla de un reloj

Participantes: 4 a 6 jugadores



JUEGOS PARA

**NIÑOS DE 13-15
AÑOS**



ORIENTACIÓN PSICOLÓGICA

Nombre del juego: ¿Qué personaje famoso soy?

Objetivo: Es un juego de deducción y su objetivo es que los niños utilicen su memoria haciendo uso de conocimientos previos para obtener una respuesta por medio de preguntas bien enfocadas.

Procedimiento: Se empieza escribiendo en unas tarjetas un personaje que todos los presentes puedan reconocer con cierta facilidad. ¿Propuestas? Cristiano Ronaldo, Lionel Messi, celebridades musicales, personajes de dibujos, etc. Cada participante tomará una carta sin saber quién le ha tocado y se la pegará en la frente con cinta adhesiva. Siempre sin mirar qué es lo que hay escrito en su papel. Por turnos, cada uno irá haciendo una pregunta sobre su personaje con el fin de ir descartando posibilidades y pensando en otras.

Sorprendentemente, es de los juegos de 12 años que más triunfan en esa franja de edad. Aunque, siendo honestos, ¿a quién no le gusta jugar a ¿Qué personaje famoso soy?

Materiales:

- Tarjetas o cuadritos recortados de papel
- Lápiz o marcador

Participantes: 2 o más participantes



Nombre del juego: STOP

Objetivo: Entretenerse en familia durante el confinamiento y adquirir nuevos conocimientos acerca de nombres de lugares y una mejor escritura.

Procedimiento: Trazar líneas en columnas, En cada una de ellas irá escrita una temática. En la primera, la letra con la que vamos a jugar; en la segunda, 'Nombre' la tercera la vamos a destinar para 'País'; en la cuarta, hay que escribir 'Cosa u objeto';

en la quinta 'Animal'; en la sexta 'Color' y, por último, la séptima será la casilla para sumar los puntos.

Después, va haciendo filas para colocar cada una de las letras que toque, de tal manera que parezca una tableta de chocolate. Para evitar hacer trampas, coloca en una bolsa trocitos de papel doblados con las distintas vocales y consonantes y sacarlas cuando sea su turno. Un jugador selecciona una letra al azar y todos se ponen a rellenar los huecos. El primero que termine dice "Stop" e, inmediatamente, todo el mundo levanta las manos y deja de escribir.

Por cada acierto que tenga cada jugador, se sumará 10 puntos; pero cuidado, si dos o más participantes coinciden, en una palabra, entonces solo se contarán 5 puntos. Gana el que haya conseguido una puntuación más alta. El [juego](#) del stop no tiene fin. Tú decides cuándo acaba.

Materiales: • Una hoja de papel

- Lápiz.

Participantes: Lo puede jugar toda la familia.

letra	nombre	comida	cosa	animal	puntos
m	micaela 10	macarones 5	moche 10	murciélago 10	35
L	Luhay 10	limón 10	lápiz 5	lurcierna 10	35
C	Cecilia 10	calamar 10	caja 11 10	ciguera 20	40
A	Alicia Alicia 10	acelgas 10	anillo 10	ahacanda 15	50
P	Paula 10	pimientos 10	patin 5 10	pató 5	35

Nombre del juego: Somos una familia

Objetivo: Los jóvenes desarrollan sus habilidades de lenguaje y su orgullo de familia cuando hablan a otros miembros sobre ella, mejorar la comunicación familiar.

Materiales: • Fotografías físicas o digitales.

Procedimiento: Varios días antes de esta actividad, hay que pedir cada miembro de la familia que traiga una fotografía de un miembro de la familia o de la familia en sí.

Que los miembros de la familia se sienten en el suelo o en el sofá, cada uno de los miembros muestra la fotografía de alguien, y cada uno tiene que hablar sobre cada uno de los miembros de la familia.

Puedes concluir con preguntas tales como: ¿En que se parecen? ¿En qué se diferencian?

- **Participantes:** Todos los miembros del hogar.



Nombre del juego: Las tres urnas

Objetivos: Comprenderse mejor unos a otros, promover la empatía y la ayuda mutua.

Procedimiento: Se coloca a la vista de todas 3 urnas con las siguientes etiquetas (cada urna con su etiqueta)

Me gustaría superar.

Me arrepiento de...

Un problema mío es ...

Se trata de terminar las frases con papeletas sin firmar que se depositaran en las urnas correspondientes. Se pueden escribir todas las papeletas que deseen.

Una vez hayan depositado todas sus papeletas, se procede al escrutinio, consiste en leer las papeletas de cada urna y comentarlas en grupo, entre todos, aportando posibles soluciones y generando orientación de como sobrellevar el problema.

Materiales: • Tres urnas (pueden ser cajas de zapatos con la tapa perforada)

- Una hoja de etiquetas “me gustaría superar ... me arrepiento de un problema mío es.” tijeras y papel celofán adhesivo para recortar y adherir etiquetas a las urnas.

- Papeletas en blanco y bolígrafos.

Participantes: Todos los que deseen participar



Nombre del juego: Baloncesto a ciegas

Objetivos: Experimentar como influye en la consecución de resultados, la confianza en uno mismo y en sus posibilidades, el tener información durante el proceso, de cómo se está realizando la tarea y el comportamiento de las personas que nos rodean.

Procedimiento: Se piden 3 voluntarios, que se salen de la sala para no escuchar lo que se dice al resto, “el juego consiste en encestar con los ojos vendados, pero con ciertas particularidades; al primer voluntario, se le grita e intenta confundir con indicaciones erróneas y desanimar.

Con el segundo voluntario; se mantienen todos en silencio, aunque el haga preguntas para orientarse, no contestar.

Al tercer voluntario: se le debe animar, darle información de cómo lo hace, e indicaciones correctas con sonidos para dirigir el tiro.

Se coloca una silla en el centro de la sala, donde se sentarán los voluntarios, y a un metro y medio la canasta. se hace pasar al primer voluntario se le explica que debe tratar de encestar 10 pelotitas de pingpong a ciegas. Se le vendan los ojos, y el resto del grupo actúa según lo convenido. Una vez ha terminado los 10 lanzamientos se le indica el número de aciertos y se le invita sentarse con el resto del grupo, pero advirtiéndole que tiene prohibido hablar.

Una vez hayan lanzado todos los voluntarios, se dan los resultados finales, habitualmente habrá encestado más veces el ultimo voluntario que el primero. se le pregunta a cada uno como se ha sentido y cuanto confiaba en sus posibilidades mientras lanzaba.

Se pregunta a todo el grupo:

- ¿Qué conclusiones sacaron del juego?
- ¿Cómo creen que influye en la consecución de los resultados, la confianza en uno mismo y en sus posibilidades?
- ¿Cómo influye el dar por parte del grupo la información correcta oh no durante el juego al voluntario vendado?
- ¿influye el comportamiento de las personas?
- ¿influye la seguridad y autoestima al ejecutar el juego ¿
- ¿Qué debemos hacer para que todos los voluntarios tengan la información correcta y por lo tanto haya equidad a la hora de lanzar y obtener resultados?

Materiales: • Una silla

• Un pañuelo

• Una caja o papelera que haga de canasta

• 10 pelotitas de ping-pong

Participantes: 5 o más participantes



Nombre del juego: Cualidades y defectos

Objetivo: Motivar a los participantes a cambiar todo aquello que consideran negativo y transformarlo para un bien futuro.

Procedimiento: Cada participante escribirá en una hoja de papel sus principales cualidades y defectos. Una vez hecho esto, les pediremos que positivicen los defectos expresando los mismos a través de cambios positivos que quieren realizar para estar más a gusto con ellos y ellas mismos.

A modo de ejemplo, un chico puede poner que uno de sus defectos es la impuntualidad, deberá expresar su deseo a través de un cambio de conducta que le lleve a conseguir esto, como puede ser: debo planificar mi tiempo para llegar con el tiempo suficiente.

Les diremos que a su vez tachen los defectos y confeccionen un listado nuevo donde se expresen las cualidades que evidentemente tiene.

Materiales: • Hojas de papel

• Lápiz.

Participantes: Todos los que deseen jugar



Nombre del juego: Ruta de manos y pies

Objetivos: Fortalecer la motricidad fina y gruesa, el equilibrio, la atención, concentración y la memoria fotográfica. Desarrolla el pensamiento rápido para la acción precisa, ayuda a la coordinación ojo, manos y pies.

Procedimiento: En hojas de colores o de un solo fondo dibujar manos y pies y luego recortarlas. También puedes imprimir la platilla de la ruta por secciones y luego unir las con cinta adhesiva.

En un lugar despejado coloca, 3 filas y 10 columnas para realizar la ruta con los dibujos o recortes de las manos y pies en el orden que deseen o les sea mejor para los participantes. Una vez colocados empezara un participante colocando sus pies y manos en los dibujos en el menor tiempo posible y sin equivocarse, si lo hace deberá pasar el siguiente participante.

Materiales: • Hojas reciclables

- Lápiz
- Tijeras

Participantes: Toda la familia



Nombre del juego: Adivina El Personaje

Objetivo: Cada participante escribe entre dos y cuatro personajes en un papel cada uno. El número dependerá de cuántos jugadores haya. Junto al nombre del personaje incluiremos algunas palabras tabúes, es decir, aquellas que, con el nombre, no se pueden decir.

Procedimiento: El juego tiene tres fases.

La primera es la descripción. En este punto los jugadores, divididos por equipos y con un tiempo pactado de entre un minuto o dos irán cogiendo papeles y describiendo a quien salga en ellos. Sin decir su nombre ni ninguna de las palabras escritas al lado. Sus compañeros tienen que acertarlas. Cuando acabe el tiempo, le tocará describir y adivinar al otro equipo. Cuando se acabe, se cuentan cuantos papeles tiene cada equipo. El que más tenga, gana.

La segunda fase es la de mímica. Se hace el mismo procedimiento que antes en cuanto a la parte técnica, pero haciendo gestos y movimientos. Si se pronuncia una palabra o se hace algún sonido tendrá que soltar el papel y coger otro.

La tercera fase es un sonido o palabra. Únicamente uno. Y adivinar a qué personaje se refiere ese es sonido o palabra.

- Materiales:**
- Hojas de papel
 - Marcador
 - Lista de personajes a escoger.

Participantes: De 6 a 10 para que el juego sea interactivo y dinámico.



Nombre del juego: El Código Secreto

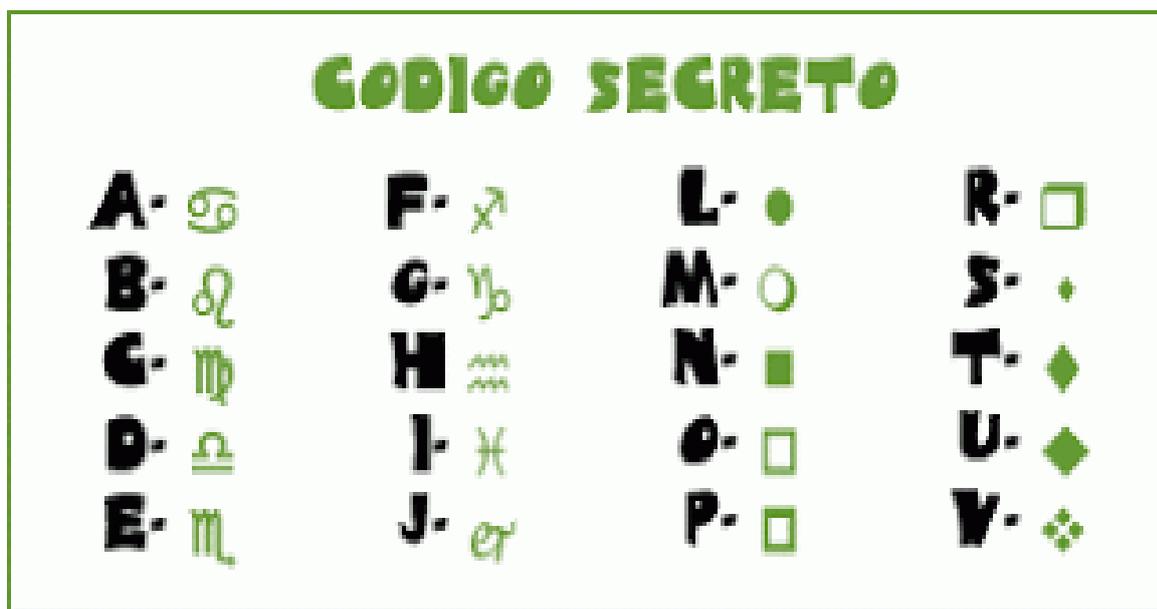
Objetivo: Estimular el razonamiento abstracto a través de pistas, orientación espacial y fomentar la interacción/comunicación entre familiares.

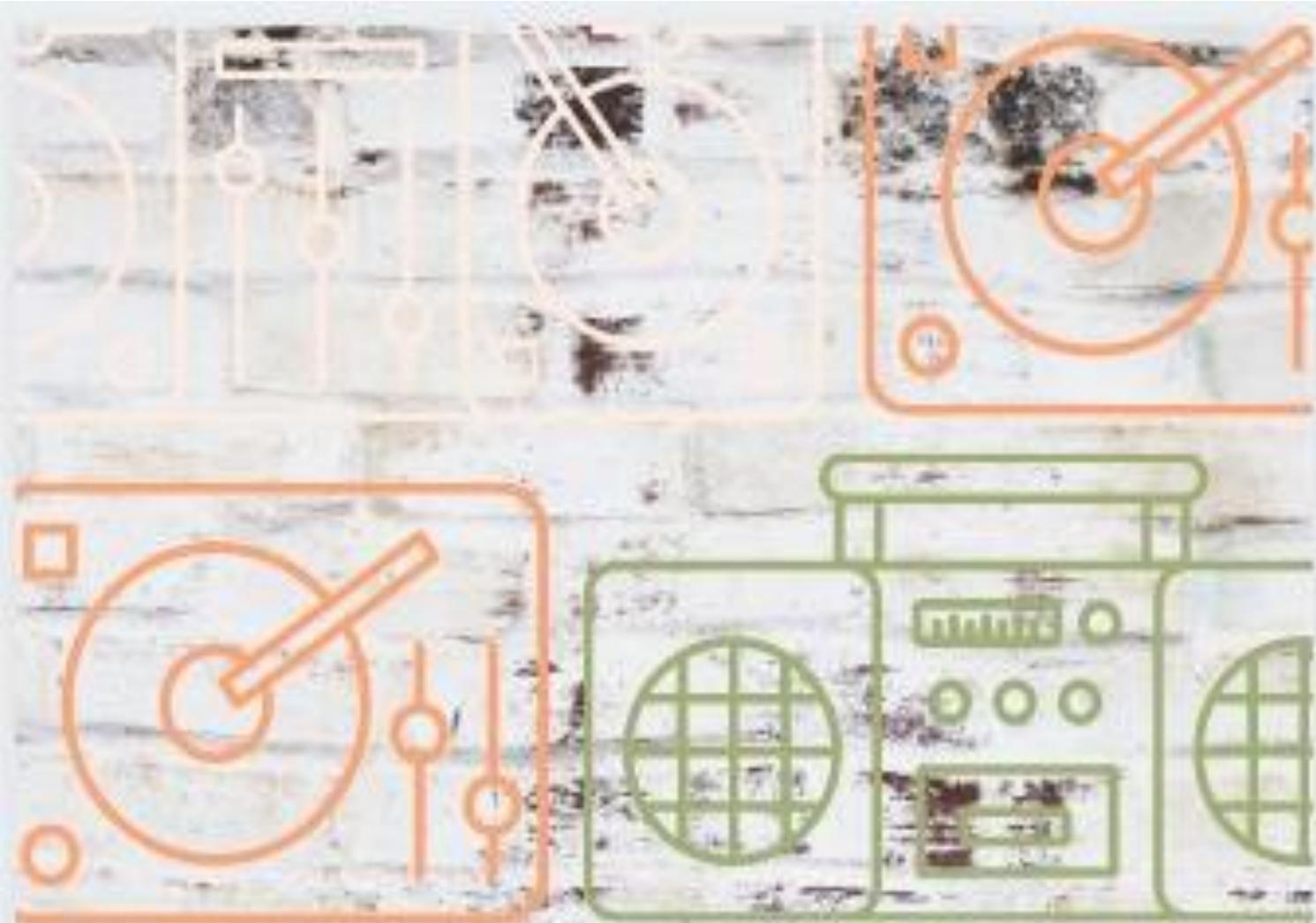
Procedimiento: Se realizan 2 grupos, cada grupo elige un representante que, con los ojos cerrados, deberá seguir las instrucciones del resto de sus compañeros para encontrar un objeto escondido. Así, seguirá órdenes como "arriba", "abajo", "a la derecha", etc.

Todo el juego se complica porque estas órdenes no tienen un significado literal, sino que cada una de ellas esconde un código secreto previamente pactado por el grupo. Por ejemplo, "a la izquierda" puede significar "abajo". Gana el que primero encuentre el objeto escondido.

Materiales: • Diferentes objetos

Participantes: Dos a 5 personas por grupo.





ADOLESCENTES DE 16-19 AÑOS

Juegos

ORIENTACIÓN PSICOLÓGICA

Nombre del juego: Piensa rápido sobre mis virtudes

Objetivo: Promover los valores, aumentar la autoestima, aprender a ver lo bueno de los de los demás antes que los defectos.

Procedimiento: Se sientan todos los participantes en círculo en butacas o sillas, o hasta en el suelo si gustan, pueden poner golosinas en el centro del círculo. Luego, el de mayor edad del grupo comienza a decir lo que le agrada de la persona que tiene sentada a su izquierda, luego es el turno de la persona de la que han hablado bien y así sucesivamente, cuando se termine toda la vuelta, el que comience la siguiente ronda hablará del participante que le seguía al participante del que habló al inicio y se sigue realizando el juego de manera que todos hablen de todos. Al final se puede hacer una reflexión sobre las cosas buenas que todos poseen, las golosinas seguramente habrán acabado y todos estarán contentos.

Materiales: • Sillas o butacas según el número de participantes y golosinas, ambas cosas son opcionales

Participantes: Se pueden integrar entre 5 y 7 participantes máximo.



Nombre del juego: Corazones partidos

Objetivo: Juego de conocimiento y presentación.

Procedimiento: Se distribuyen los jugadores alrededor de un círculo. Se colocan los papeles en el centro bien mezclados. Se pide a los jugadores que cada uno retire un pedazo de papel. El animador explica que cada trozo es la mitad de un corazón y que deben buscar y encontrar a quien porta la otra mitad. A las señas los jugadores

buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene que coincidir exactamente.

Al encontrarse la pareja, deben conversar por 5 minutos sobre el nombre, datos personales gustos, etc., experiencias, etc.

Cuando finaliza el tiempo, vuelven al grupo general, para presentarse mutuamente y exponer sus experiencias.

Materiales: • Unas hojas con un corazón pintado por cada dos jugadores deben rasgarse de manera que queden sus bordes irregulares y quede una parte por jugador.

Participantes: Por parejas de 6 a 36 jugadores



Nombre del Juego: El mentiroso

Objetivo: es un juego sencillo cuyo objetivo es descartarse de todas las cartas de la mano. El primer jugador en conseguirlo será el ganador de la ronda, pero para alzarse con la victoria deberá mentir al resto de jugadores (de ahí viene su nombre).

Procedimiento: El juego consiste en ir echando al centro, turno por turno, hasta que nos quedamos sin cartas. En cada turno, cada jugador tiene que deshacerse poco a poco de sus cartas, diciendo en voz alta que cartas tira. Puede ser verdad o mentira. El jugador que va a continuación puede creerse o no la jugada. Si la cree, pasa y tira sus cartas, si no la cree, levanta las cartas.

Si descubre al mentiroso, este se llevará todas las cartas que haya en el centro, pero si ha dicho la verdad, el jugador que destapa las cartas se lleva todas las del centro y pierde su turno.

Materiales: • Cartas

Participantes: Dos o más personas



Nombre del Juego: No te enojés

Objetivo del juego: El objetivo de este juego es proporcionar momentos de diversión en familia, algo que de por sí es fantástico, pero lo mejor es que más allá de la diversión, los juegos de mesa ayudan a desarrollar un montón de habilidades intelectuales, emocionales y sociales. Y no sólo son útiles para los niños, para los jóvenes y los adultos también.

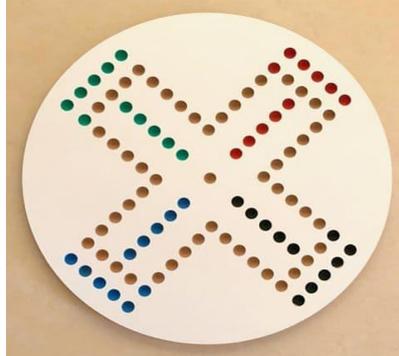
Procedimiento: Cada jugador debe llevar sus canicas desde la base hasta la meta mientras recorre todo el tablero y se encuentra con las canicas de otros jugadores, ¡no te enojés si alguien come tus canicas y regresas al inicio! Gana el primero que logre meter todas sus canicas en su meta.

Es un juego de estrategia, pues a veces debes pensar dos veces qué canica te convendrá mover. También es un juego de azar puesto que se juega con dados y hay situaciones en que la suerte de tu tiro te pondrá en ventaja o desventaja. Este juego se llama así porque cualquiera puede perder la paciencia cuando otro jugador lo regrese a la base o cuando tu canica no puede entrar a la meta porque no te sale el número que necesitas.

Materiales: • Tablero de madera

- Damas chinas o canicas de colores

Participantes: Dos o más participantes



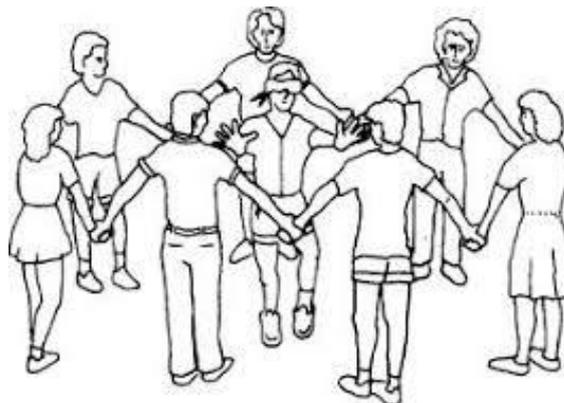
Nombre del juego: El cuadrado perfecto

Objetivo del juego: este juego se centra en el fomento de unas buenas habilidades de comunicación y liderazgo. Al pedir algunos de los participantes que no hablen, este juego también requiere confianza entre los miembros del equipo ya que tendrán que guiar a los demás en la dirección correcta.

Procedimiento: se les pide a los participantes que se levanten y formen un círculo para sostener la cuerda, a continuación, pida a todos que se pongan la venda en los ojos y dejen la cuerda en el suelo pídeles que se alejen un poco del círculo, luego pídeles que vuelvan e intenten formar un cuadrado con la cuerda sin quitarse la venda de los ojos pon un límite de tiempo para que compitan, para hacerlo incluso más fácil, pide algunos miembros del equipo que permanezcan en silencio

Materiales: una cuerda con los extremos atados uno al otro y una venda para cada participante

Participantes: de 5 a 10 personas



Nombre del Juego: La Lotería (Bingo)

Objetivos del juego: El objetivo de este juego es proporcionar momentos de diversión en familia, algo que de por sí es fantástico, pero lo mejor es que más allá de la diversión, los juegos de mesa ayudan a desarrollar un montón de habilidades intelectuales, emocionales y sociales. Y no sólo son útiles para los niños, para los jóvenes y los adultos también.

Procedimiento: Cada jugador elige una tabla al azar, se utiliza un objeto pequeño para marcar las cartas, el gritón da comienzo al juego, exclamando: ¡Corre!

El gritón extrae cartas del bonche, y grita el nombre en alto si la imagen de la carta está en la tabla del jugador, se coloca el objeto encima, gana quien complete en su tabla todas las cartas y grite "¡lotería! / ¡Bingo!"

Materiales: • Tablas de cartón figurativas

- Cartas con las figuras de la tabla
- Objeto pequeño para marcar en la tabla

Participantes: 6 o más personas



Nombre del Juego: Los cubiertos

Objetivos del juego: El objetivo de este juego es proporcionar momentos de diversión en familia.

Procedimiento: Es un juego muy divertido y sencillo. El animador les dice que cuando mencione: cuchillos todos se paran, cuando diga cucharas todos se sientan y cuando diga cubiertos todos se cambian de lugar. El que se equivoque se va saliendo del juego. Gana quien quede hasta el final.

Materiales: • Sillas

Participantes: Todos los que deseen participar



Nombre del Juego: El lagarto y la lagartija

Objetivos del juego: El objetivo de este juego es proporcionar momentos de diversión en familia.

Procedimiento: Se forman dos círculos de igual número de integrantes, uno dentro del otro. Cada uno de los integrantes deben tener una pareja del otro círculo. El animador canta lo siguiente: "Un lagarto y una lagartija salieron a tomar el sol, en invierno porque hace frío y en verano porque hace calor" (poniéndole ritmo, aunque puede ser cualquier otra canción o alguna grabación) y el círculo de adentro gira hacia la derecha y el de afuera gira a la izquierda. La idea es que cada vez que la música se detenga, las parejas se deben buscar tomarse de los brazos y agacharse juntos. La última pareja que se agache sale del juego. Gana la pareja que quede al final.

Materiales: • Ninguno

Participantes: Todos los que deseen participar

