

Jaume Bantulá Janot

JUEGOS MOTRICES COOPERATIVOS

3ª EDICIÓN



EDITORIAL
PAIDOTRIBO

Copyrighted material

COLECCIÓN PEDAGOGÍAS CORPORALES

JUEGOS MOTRICES COOPERATIVOS

Jaume Bantulà Janot

*Profesor de Didáctica de la
Expresión Musical y Corporal
Universidad de Barcelona*

3ª Edición



This One



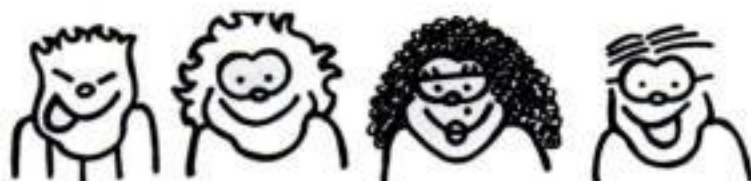
P15C-84W-LD31

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del "copyright", bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción parcial o total de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.

Director de colección: Teresa Lleixà
Ilustración de cubierta: Ilustración stock
Dibujante: Joan Carmona

© 2004, Jaume Bantulà Janot
Editorial Paidotribo
Consejo de Ciento, 245 bis, 1º 1º
08011 Barcelona
Tel.: 93 323 33 11 – Fax: 93 453 50 33
<http://www.paidotribo.com>
E-mail: paidotribo@paidotribo.com

Tercera edición:
ISBN: 84-8019-357-3
Fotocomposición: Editor Service, S.L.
Diagonal, 299 – 08013 Barcelona
Impreso en España por A & M Gràfic



PEPE LEE
China

JAMES
Gran Bretaña

MAYRA
Brasil

HANS
Alemania

*A todas
aquellas
personas con
las que he
compartido el
placer de jugar*



ROBERTO GNOMOLE
Congo

MOHAMED
Marruecos

JUANA GONZÁLEZ
México



CARLOS
Hawai

OLGA PETROVA
Rusia

STEVE SCOTT
USA



ROSARIO
India

VLADIMIR
Croacia

JAUME BANTULÀ
de... Barcelona
"EL PROFE"



Índice

Introducción7

CAPÍTULO 1

JUEGOS DE PRESENTACIÓN Y CONOCIMIENTO GRUPAL19

CAPÍTULO 2

JUEGOS DE CONTACTO, AFIRMACIÓN, ESTIMA Y CONFIANZA.....39

CAPÍTULO 3

JUEGOS DE PERCEPCIÓN Y DISCRIMINACIÓN SENSORIAL.....59

CAPÍTULO 4

JUEGOS DE EQUILIBRIO87

ÍNDICE 5

CAPÍTULO 5

JUEGOS DE EXPRESIÓN CORPORAL	103
------------------------------------	-----

CAPÍTULO 6

JUEGOS DE OBSERVACIÓN Y ATENCIÓN	127
--	-----

CAPÍTULO 7

JUEGOS DE ORGANIZACIÓN ESPACIAL Y TEMPORAL	145
--	-----

CAPÍTULO 8

JUEGOS DE RECREACIÓN CON PARACAÍDAS	169
---	-----

CAPÍTULO 9

JUEGOS DE ANIMACIÓN	199
---------------------------	-----

CAPÍTULO 10

JUEGOS DE DISTENSIÓN Y VUELTA A LA CALMA	223
--	-----

Relación de los juegos seleccionados	251
--	-----

Bibliografía	261
--------------------	-----

6 JUEGOS MOTRICES COOPERATIVOS

Introducción

1. ATENCIÓN DE LA DIVERSIDAD

El currículum establecido a partir de la reforma educativa cumple con la finalidad básica de atender a todo el alumnado para proporcionarle un marco de aprendizaje que facilite su progreso en el desarrollo de diferentes tipos de capacidades (motrices, sociales, cognoscitivas, afectivas, expresivas, etc.).

Los principios sobre los cuales se fundamenta dicho currículum son: la enseñanza comprensiva, la atención a la diversidad y la enseñanza personalizada. Estos principios están íntimamente interrelacionados entre sí.

La enseñanza comprensiva contribuye a aportar coherencia y rigor a la sistematización del proceso de enseñanza-aprendizaje, avanzando a partir de aquello que se sabe y no de aquello que no se ha aprendido.

Una concepción comprensiva implica, a su vez, asumir la diversidad del alumnado. No sólo es conveniente no separarlo ni clasificarlo en función de sus diferencias, sino que hace falta definir planteamientos sobre su tratamiento y prever estrategias para dar respuesta a estas diferencias, entendiendo la diversidad como algo positivo y enriquecedor y no como un elemento segregador y discriminatorio. Ser diferentes no es una característica específica del alumnado, lo es también de los docentes y de todas las personas que conforman la sociedad humana.

Esta enseñanza comprensiva, que asume la diversidad, obliga a tener muy en cuenta la enseñanza personalizada para poder dar respuesta a las diferentes realidades y necesidades del alumnado. Representa acudir a estrategias que tengan en consideración los diferentes ritmos de aprendizaje y las dificultades que se presentan durante la secuencia de enseñanza-aprendizaje, tanto en el ámbito cognoscitivo y de la comprensión como en los ámbitos motrices y socio-afectivos.

El lector no dudará de la validez de los principios hasta ahora planteados; pero ¿cómo adecuar y hacer posible en la práctica docente estos principios?

Sin duda, considerar la diversidad no es una tarea que afecte únicamente a una sola área curricular, sino que tiene que ser abordada desde las diferentes áreas que configuran el currículum, ya sea ésta contemplada desde una perspectiva disciplinar o interdisciplinar.

Se necesita una cohesión mínima del equipo docente sobre los principios integradores y una aplicación transversal en la programación de aula, en los comportamientos reales hacia el alumnado, en los valores y las actitudes que se transmiten cotidianamente, en los criterios y en la práctica de la resolución de los conflictos, en la normalización del centro, en la promoción de los valores de la convivencia, de la tolerancia, de la solidaridad y del respeto a la diferencia.

El profesorado, de manera conjunta, en la elaboración de los proyectos educativos y en los proyectos curriculares de centro, tiene que mostrar el currículum oculto y revisar de manera explícita no sólo las estrategias metodo-

lógicas empleadas en la consecución de unos determinados contenidos y objetivos, sino también cuestionar la coherencia, validez y eficacia de éstos.

El problema no es únicamente resolver cuál es la mejor manera de guiar las intenciones educativas, sino, sobre todo, poner en el punto de mira, en primera instancia, las propias intenciones educativas.

Establecer unos determinados objetivos y contenidos en lugar de otros constituye de hecho una tarea que además de ser prioritaria, determina el proceso. Es a partir de su secuenciación en los diferentes niveles de concreción que van a realizarse determinadas actividades y no otras, y que se van a emplear determinados recursos y materiales en lugar de otros, estableciendo actividades de evaluación para contrastar el grado de adquisición de los objetivos y contenidos fijados.

En este sentido, educar en la diversidad más que un recurso didáctico es una actitud y una convicción cultural o ideológica, y se convierte en un contenido esencial a desarrollar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, si lo que se pretende es preparar a las personas para que se integren activamente en la sociedad de manera crítica y creativa.

La educación física, por tratarse de una disciplina fundamentalmente procedimental en la cual también juegan un papel importante los contenidos actitudinales, es una de las áreas curriculares que mejor permite ahondar en el tratamiento de la diversidad.

El presente volumen, que gira en torno a la presentación de abundantes juegos cooperativos, pretende ser una eficaz herramienta para que alumnos y alumnas reconozcan, valoren y acepten la diversidad de opinión y de acción. Entre otras posibles opciones se ha escogido el juego porque, ¿qué hay mejor que aprender jugando? Con toda la intención pedagógica estos juegos tienen exclusivamente una estructura cooperativa, porque la cooperación es considerada como un contenido imprescindible a la hora de educar en el respeto y en la tolerancia por las diferencias.

La selección expuesta permite profundizar en las dos estrategias válidas para el tratamiento de la atención a la diversidad, siendo la combinación de ambas la que va a permitir un mayor desarrollo de las potencialidades de todo el alumnado.

La primera consiste en profundizar en las situaciones de diversidad. Se trata de respetar e, incluso, promover e intensificar los aspectos diferenciadores: valores culturales, sexo, intereses y motivaciones, ritmos y proceso de desarrollo, heterogeneidad de capacidades, peculiaridades individuales, multiplicidad de puntos de partida, etc.

En esta estrategia predominan las tácticas que subrayan las diferencias y, sin olvidar que las personas tienen numerosas características comunes, hace hincapié no en las concordancias sino precisamente en todo aquello que hace que no todo el mundo piense igual, sienta y actúe de una misma manera.

Desde la educación física no se tiene que conseguir una respuesta motriz única y válida para todos y todas, sino mejorar la competencia motriz del alumnado en relación a las especificidades y características individuales y de grupo.

La segunda estrategia impulsa a la superación de situaciones de diversidad: estriba en igualar, compensar, sensibilizar; tiende a la aproximación de los niveles y de las situaciones de partida desiguales –ritmos y procesos de desarrollo–; desigualdades de origen sexista; desajustes importantes en relación a los objetivos convenidos socialmente; necesidades educativas especiales; disminuciones físicas, psíquicas o sensoriales, etc.

Esta línea de actuación persigue la homogeneización, el establecimiento de la igualdad por encima de las diferencias.

Ambos modelos de actuación enunciados pueden ser llevados a la práctica a través de la experimentación lúdica que nos brinda el juego cooperativo.

10 JUEGOS MOTRICES COOPERATIVOS

2. NOCIÓN DE JUEGO COOPERATIVO

¿Por qué apostar por los juegos cooperativos? El juego no es neutro. Transmite y potencia un determinado código de valores, una manera de establecer las relaciones entre las personas, una forma de entender la diversión.

Una estructura interna competitiva exige que los jugadores actúen unos contra otros y ello, frecuentemente, provoca la no aceptación de reglas con la finalidad de ganar, la realización de trampas y el surgimiento del juego sucio, las discusiones, las críticas, los disgustos, los conflictos, la aparición de líderes y de marginados, el rechazo y la discriminación en función del grado de habilidad o de sexo, etc.

En cambio, la utilización de estructuras lúdicas cooperativas que requieren la implicación de todo el grupo en el juego provoca el surgimiento de sentimientos de aceptación y de consideración hacia las demás personas. Saber compartir, ser más consciente de como siente el otro, apoyarse mutuamente para conseguir los objetivos propuestos son actitudes que facilitan la realización de aprendizajes en un ambiente distendido y alegre.

Se pone en duda la validez de emplear estructuras competitivas si, previamente, no se han favorecido ni consolidado las estructuras de juego cooperativas. En el supuesto de que se considere oportuno explorar las sendas de la competición, se requiere la adquisición de un bagaje lúdico que permita afrontar la acción con madurez y contemplar, si acaso, la rivalidad como una forma más, no la única ni la más importante, en la que puede transcurrir el juego.

Muchas veces, los amantes de usar la competencia, excusándose en que resulta un planteamiento altamente motivador de la acción motriz, se olvidan de las actitudes y valores que dicho planteamiento fomenta y se toman demasiado a la ligera el papel que ejerce el juego como transmisor y constructor de conductas sociales.

La tipología de juegos que aquí se presenta deja de lado la competición. El interés no reside en ganar o perder, sino en una participación que requiere

que los jugadores combinen y reúnan sus diferentes niveles de habilidades y destrezas motrices para conseguir un objetivo común. Es ahí donde radica el reto; es a través de la incorporación e integración activa de todas las personas que se demuestra el grado de competencia alcanzada por el grupo. Son competentes quienes se muestran capaces de incluir y no de excluir, quienes comprenden que eliminar a alguien conlleva el rechazo y la desvalorización del otro.

Desde el punto de vista didáctico conviene destacar que es necesario que el profesorado no diseñe juegos con una codificación cerrada y férrea. Es importante, si se quiere potenciar la autonomía, dar los utensilios necesarios a los protagonistas. Se debe preguntar cómo se puede mejorar un juego, hacerlo más divertido, cómo garantizar que nadie se sienta discriminado, etc., todo ello dentro de un clima de libertad que permita, una vez realizadas las propuestas, escoger y tomar decisiones consensuadas democráticamente.

Es interesante que al finalizar un juego, o bien aprovechando una pausa de éste, se busquen fórmulas comunes que garanticen su éxito, según el criterio mayoritario, ensayando diferentes reglas que puedan sugerirse ante cualquier problema que se presente. Con ello, sin duda alguna, aumentará el grado de aceptación de un juego determinado entre los jugadores; sin embargo, no se puede olvidar que el tiempo dedicado a éste tiene que ser muy superior al empleado para la discusión y la reflexión.

Durante el juego, el profesorado tiene que ser capaz de crear un clima agradable y distendido, de saber transmitir entusiasmo participando al mismo nivel que los jugadores, y de hacer a la vez de guía y animador. Debe estimular durante el juego la construcción de una relación social positiva, favoreciendo la estimación recíproca, la empatía —es decir, la capacidad para situarse en el lugar del otro—, la confianza, la implicación, la comunicación, etc.

Si se tienen en cuenta todas estas observaciones, entonces, con toda seguridad, desde el juego se puede incidir en los aprendizajes de diversos contenidos y en la adquisición de determinados objetivos como pueden ser los que se exponen en las tablas siguientes para facilitar la labor docente.

CONTENIDOS

HECHOS, CONCEPTOS Y SISTEMAS CONCEPTUALES

1. Juego cooperativo. Noción de cooperación.
2. Regulación del juego: normas y reglas en los juegos cooperativos.
3. Interpretación del juego cooperativo como un fenómeno lúdico a través del cual se transmiten determinados valores socioculturales.
4. Recursos para las actividades lúdicas y recreativas.

PROCEDIMIENTOS

1. Utilización de reglas para la organización de situaciones colectivas de juego.
2. Realización de diversos juegos cooperativos.
3. Uso de la cooperación como estrategia básica del juego.
4. Experimentación del juego cooperativo como objeto de placer y recreación.

VALORES, ACTITUDES Y NORMAS

1. Actitud de respeto a las normas y reglas del juego comúnmente elaboradas y aceptadas.
2. Aceptación de los diferentes niveles de destreza y habilidad, en uno mismo y en los demás, durante la práctica del juego.
3. Valoración del juego cooperativo como un recurso para la práctica de la actividad física.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

1. Conocer diversos juegos cooperativos para disponer de recursos durante las sesiones de educación física y en otros momentos de ocio y de tiempo libre.
2. Experimentar actividades a través de las cuales se tengan que superar retos para alcanzar objetivos comunes.
3. Explorar las posibilidades de relación, expresión y comunicación interpersonal.
4. Aceptar las propias limitaciones y las de los demás, siendo conscientes de que los diferentes grados de habilidad y destreza de cada uno no tienen que significar ningún tipo de discriminación.
5. Adaptarse a las reglas del juego formuladas por el colectivo.
6. Interesarse por mantener relaciones solidarias basadas en el respeto y la tolerancia.
7. Adquirir la capacidad y el hábito de cooperar en actividades de grupo.
8. Alcanzar, a través de la realización de juegos cooperativos, cierto grado de autonomía individual y de grupo.
9. Participar en la elaboración de estrategias cooperativas.
10. Ser consciente de la importancia del juego cooperativo como medio relacional.
11. Aceptar la diversidad de acción y opinión a través de la actividad física.

3. LOS JUEGOS COOPERATIVOS SELECCIONADOS

La recopilación que se ofrece a continuación ha sido cuidadosamente elegida de entre todos aquellos juegos que la experiencia docente asegura que pueden ser llevados a la práctica con acierto. Van destinados tanto a numerosos grupos de niños y niñas de varios centros educativos, como a profesionales de la enseñanza, que a través de escuelas de verano, cursos y postgrados han profundizado en su formación permanente, así como también a estudiantes universitarios futuros aspirantes a ejercer la docencia.

El deseo de quien escribe estas líneas es conseguir ensimismar al lector, no ya para que se decida a probar aquellos juegos que estime más oportunos, sino para que se atreva a crear, junto con sus compañeros y compañeras de juego, nuevas propuestas que engrandezcan su capacidad de cooperación y la conviertan en una forma de entender la vida, de vivir.

Los juegos se presentan en forma de ficha. Cada una de ellas contiene la suficiente información para permitir que el/la animador/a lleve a cabo con garantías de éxito su puesta en escena; pero es aconsejable que éste participe de forma activa en su desarrollo, para descubrir toda la rica gama de matices y posibilidades que cada juego encierra en sí mismo, y que difícilmente se ponen al descubierto si no es a través de la participación e implicación lúdica.

El hecho de mencionar las edades a las que van dirigidos los juegos constituye, ante todo, una referencia orientativa, porque es obvio que existen una serie de variables –como son, por ejemplo, las características del alumnado y del profesorado, el proyecto educativo y curricular de centro, los criterios organizativos y metodológicos, el planteamiento de una formación y educación cooperativa, etc.– que influyen notoriamente a la hora de plantear un determinado juego a una edad concreta. Sin embargo, salvando las distancias, las edades reseñadas son aquellas en las que los juegos pueden adaptarse mejor a las necesidades y peculiaridades del alumnado. Ello no significa que un juego pue-

da tener éxito y un gran valor educativo fuera de las edades consideradas. La experimentación, como muy bien conocen los docentes, constituye una herramienta fundamental en materia educativa. A veces, simplificar o introducir una simple variante, sin modificar en esencia la estructura del juego, permite que éste se acople sin problemas a otros niveles.

La duración del juego ha sido establecida sin tener en cuenta el tiempo que se tarda en explicarlo y en aprender su dinámica, ya que se considera que éste es conocido por el grupo, de manera que la duración señalada en las fichas representa el tiempo real de juego. Del mismo modo, se ha optado por acortar los minutos dedicados a cada juego, pretendiendo huir del peligro que encierra el transformar una actividad lúdica en un bostezo colectivo.

La inmensa mayoría de los juegos expuestos no necesitan ningún material, a excepción, quizás, de la tela del paracaídas. Los demás materiales que requieren los juegos son fáciles de encontrar por escaso que sea el equipamiento del centro. No siempre es necesario disponer de variados y abundantes materiales –¡sean éstos siempre bienvenidos!– para que una actividad pueda resultar placentera y divertida. Esta muestra de juegos es una buena prueba de ello.

El espacio del juego, para los juegos cooperativos escogidos, tampoco es un condicionante. Cualquier espacio, ya sea interior o exterior, es un buen terreno para explorar la senda de la cooperación. Sin duda alguna, existen lugares más apropiados que otros –mejor una zona verde que un patio de cemento, una sala de motricidad que tener que apartar las mesas de un aula–, pero la cooperación no tiene grandes pretensiones, se conforma con poca cosa... ¡en cualquier rincón del mundo es posible la cooperación!

Con el fin de clarificar el desarrollo de los juegos, en cada ficha se indica la disposición inicial en la cual los participantes deben situarse para emprender la actividad; las observaciones y, muy especialmente, la representación gráfica cumplen el mismo cometido.

Por último, y antes de pasar a describir los juegos uno a uno, cabe mencionar que, a fin de favorecer la labor docente, éstos han sido clasificados en diversos capítulos según la temática específica que abordan, tal y como se muestra a continuación:

1. Juegos de presentación y conocimiento grupal.
2. Juegos de contacto, afirmación, estima y confianza.
3. Juegos de percepción y discriminación sensorial.
4. Juegos de equilibrio.
5. Juegos de expresión corporal.
6. Juegos de observación y atención.
7. Juegos de organización espacial y temporal.
8. Juegos de recreación con paracaídas.
9. Juegos de animación.
10. Juegos de distensión y vuelta a la calma.

Capítulo 1

Juegos de presentación y conocimiento grupal

OS PRESENTO A MI AMIGO

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en corro.

Desarrollo: Una vez intercambiados los nombres con los compañeros situados al lado, se recaba información del compañero situado a la izquierda. Transcurridos un par de minutos se inicia este juego de presentación que consiste en presentar uno tras otro al compañero que se encuentre situado a la izquierda de la persona que realiza la presentación: «Os presento a mi amiga Olga. Le gusta mucho escuchar música. Ama a los animales. Los fines de semana suele ir a la montaña...». Así se sigue hasta que todas las personas hayan sido presentadas.

Observaciones: Es conveniente que las presentaciones sean breves, dinámicas y nada convencionales ni formales.



AUTOPRESENTACIÓN CON PELOTA

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 pelota mediana de gomaespuma.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: El animador lanza la pelota hacia un componente del grupo. Quien la reciba tiene que decir su nombre en voz alta y pasarla a otro compañero. Cuando ya han sido presentados todos los miembros un par o tres de veces, se inicia la segunda fase del juego. Ahora quien reciba la pelota tiene que decir el nombre de la persona que se la ha lanzado. Si no lo recuerda, pregunta rápidamente al grupo y, una vez escuchada la respuesta, lanza de nuevo el balón a otra persona.

Observaciones: Es importante no olvidar a nadie en las presentaciones: es de mala educación.



LLAMARSE CON LA MIRADA

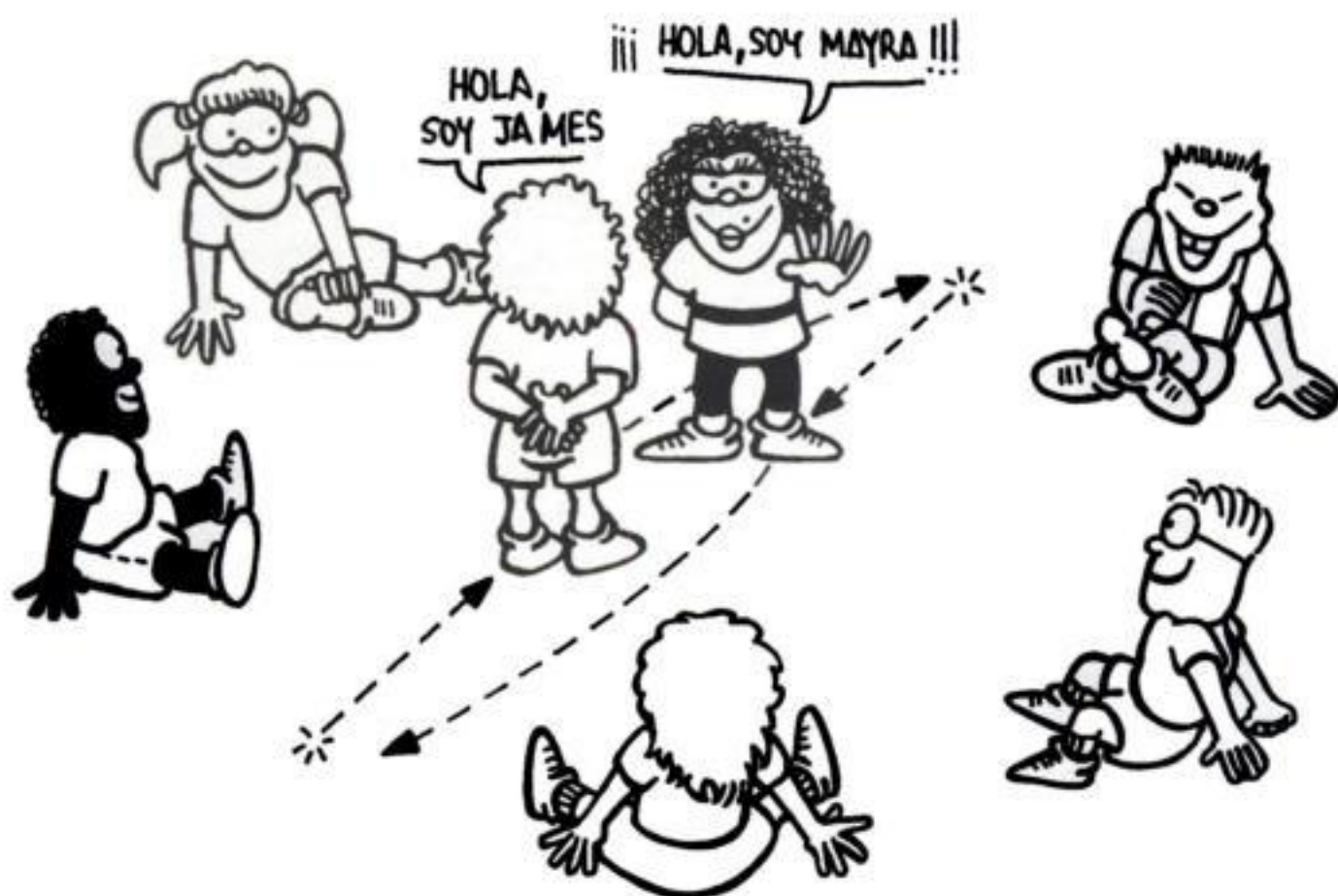
Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: Cada participante mira a su alrededor. Cuando dos miradas se cruzan hay que levantarse y dirigirse hacia el centro del círculo para intercambiar allí los nombres y los lugares que hasta entonces ocupaban.



¿EN QUÉ NOS PARECEMOS TÚ Y YO?

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Desplazándose libremente por el espacio de juego se trata de descubrir en los/las demás compañeros/as el mayor número posible de similitudes (color de ojos, un diente caído, llevar calcetines, un arañazo en la rodilla, el pelo largo, etc.). Después, cada uno enuncia las semejanzas halladas y las personas con las cuales se asemeja.

¿EN QUÉ NOS PARECEMOS TÚ Y YO?

¡¡¡ MIRA LOS... ZAPATOS !!



Observaciones: Una variante consiste en buscar puntos en común que no sean físicos, sino relacionados con el carácter o la manera de ser. Juntarse

por gustos,
aficiones,
preferencias,
etc.

TU PELO...



¡¡¡ MMMMMMMM !!!



ME PICA AQUÍ

Edad: De 6 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en corro.

Desarrollo: La persona que inicia el juego dice: «Me llamo Pepe y me pica la cabeza» rascándose cualquier parte del cuerpo que no sea la cabeza. Quien está a su lado dice: «Se llama Pepe y le pica la cabeza», a la vez que le rasca la cabeza, y «yo soy Juana y me pica la pantorrilla», rascándose, por ejemplo, la nuca. Y así sucesivamente hasta completar todo el círculo.

Observaciones: Además de ser un juego de presentación es un buen juego de atención y observación que permite, al mismo tiempo, profundizar en un mayor conocimiento de las partes del cuerpo.



ESTOY SENTADO Y QUIERO MUY EN SECRETO A...

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: 1 silla por participante.
1 silla adicional.

Disposición inicial: Sentados en corro con un jugador de pie en el centro.

Desarrollo: En el círculo hay una silla que se encuentra vacía. Quien está sentado a su derecha inicia el juego diciendo «estoy sentado» y ocupa dicha silla. El siguiente jugador por la derecha dice «y quiero», ocupando también la silla que acaba de dejar libre el jugador que le precede. El próximo dice «muy en secreto» y repite la operación. El siguiente dice «a» y hace lo mismo. El próximo jugador rápidamente debe decir el nombre de alguien del grupo, al mismo tiempo que se levanta para intentar intercambiar su silla por la del jugador/a nombrado/a. La persona que permanece de pie tiene que aprovechar la situación para sentarse en el lugar que

ocupaba la persona que acaba de ser nombrada. El juego lo reinicia la persona que tiene una silla vacía a su derecha.



EL PAPIROTAZO

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 silla por participante.
1 periódico enrollado.

Disposición inicial: Sentados en círculo con un jugador en el centro.

Desarrollo: El jugador que está de pie en el centro dispone de un periódico enrollado. Desde el centro, señala a un jugador y éste rápidamente debe levantarse, pronunciar el nombre de otra persona y sentarse. La persona nombrada inmediatamente tiene que repetir la operación. Si una persona no se levanta con rapidez, no pronuncia ningún nombre, o bien nombra a un jugador que ya ha sido nombrado, el jugador del centro puede darle

un pequeño golpe de periódico, es decir «un papirotazo», en la cabeza, al mismo tiempo que se intercambian los papeles.

Observaciones:
¡Ojo con los papirotazos!



HAY UNA SILLA LIBRE PARA TI

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 silla por participante.
1 silla adicional.

Disposición inicial: Sentados en corro.

Desarrollo: Los participantes están sentados cada uno en su silla quedando una de ellas vacía. El/la jugador/a que la tenga a su izquierda inicia el juego diciendo: «Hay una silla libre junto a mí y me gustaría que... la ocupara». El juego sigue por parte del niño/a que esté sentado a la derecha de la persona nombrada y que ha ido a ocupar inmediatamente la silla libre junto a su amigo/a.



INICIAL DE CUALIDADES

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en corro.

Desarrollo: Cada persona debe decir su nombre y apellido, acompañado de dos adjetivos calificativos que favorezcan la autoestima. Éstos tienen que empezar con las mismas iniciales que el nombre y el apellido. Por ejemplo: «Me llamo Begoña García y soy Buena y Graciosa».

Observaciones: En el supuesto de que alguna persona tenga dificultades en hallar los adjetivos, los demás componentes del grupo deben ayudarlo.
¡Muchas gracias!



LA OLA DEL NOMBRE

Edad: De 3 a 12 años.

Duración: 1 minuto.

Material necesario: 1 silla por participante.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: Después de dejar unos breves instantes para que todos/as conozcan el nombre del compañero/a de la derecha, los/las jugadores/as se cogen de las manos. Quien empieza el juego se levanta de su silla y hace levantar al compañero de su derecha, alzándole el brazo, pronunciando al mismo tiempo en voz alta su nombre. A continuación, se sienta en su silla; quien permanece de pie repite la operación con el jugador/a de su derecha. El juego finaliza cuando todos/as hayan sido presentados/as.

Observaciones: Se trata de sincronizar colectivamente el movimiento de levantarse y sentarse con la finalidad de conseguir el efecto «ola».



MERCADO DEL NOMBRE

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 1 minuto.

Material necesario: 1 silla por persona.

Disposición inicial: De pie en círculo.

Desarrollo: Una vez que se ha jugado a «La ola del nombre» se propone al grupo que se ordene con rapidez alfabéticamente según la inicial de los nombres de sus componentes, sentándose cada miembro en una silla. Para comprobar el grado de acierto en la ordenación se puede repetir otra vez el juego de «La ola del nombre».

Observaciones: Se puede proponer como variante que el grupo, se ordene empleando únicamente la comunicación no-verbal.



PASEO SOCIAL

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: De pie en un espacio reducido.

Desarrollo: Pasear libremente por el espacio. Cuando dos personas se encuentran pueden mirarse fijamente unos instantes, darse la mano, decirse «hola» o una frase amistosa, hablar de alguna situación gratificante, etc.

Observaciones: No siempre hay ocasiones para expresar nuestros sentimientos, pensamientos o emociones. ¡No dejemos pasar esta oportunidad!



WHO IS MY FRIEND?

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: Un/a jugador/a se aleja del grupo para que éste elija a uno de sus miembros, que se convierte en el personaje a adivinar. El adivinador sólo puede formular preguntas que los componentes del grupo puedan responder con un sí o con un no. Cuando el adivinador acierta de quién se trata, se dan un abrazo y se intercambian las posiciones.



TUTTO-FRUTTA

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 silla por persona.

Disposición inicial: Sentados en corro con una persona en el centro.

Desarrollo: La persona que se encuentra sin silla en el centro se acerca a cualquier persona del grupo para efectuarle una de estas tres preguntas:

- ¿fresa-fresa?: el jugador preguntado tiene que decir el nombre de la persona que tenga a su derecha.
- ¿piña-piña?: en esta ocasión, debe responder con el nombre de la persona que se halle a su izquierda.
- ¿uva-uva?: hay que conocer el nombre de la persona que es señalada con el dedo por el jugador central.

Quien se equivoca debe cambiar de lugar con la persona que permanece de pie.

Observaciones: Cuando el jugador central observa que todos conocen los nombres, puede decir «Tutto frutta» con lo cual estarán obligados a cambiarse de lugar.



SI YO FUESE...

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 15 minutos.

Material necesario: 1 lápiz por persona.
1 cuartilla por persona.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: Cada persona dispone de una hoja de papel para contestar a las diversas cuestiones que plantea el animador o los propios participantes. Por ejemplo: «Si yo fuese una fruta sería...», «En caso de ser un país me gustaría ser...», «Si tuviera que realizar un trabajo sería...», «Si fuese un color preferiría ser...». Una vez que se ha respondido al cuestionario, se recogen los papeles y se lanzan, todos a la vez, en medio del círculo. Una persona, elegida al azar, escoge del suelo cualquiera de los papeles y, después de leer en voz alta las respuestas, tiene que adivinar quién es el autor del escrito, disponiendo para ello de un solo intento. Si no se acierta, le toca el turno a la persona que acaba de ser nombrada. La operación continúa hasta conseguir desenmascarar al propietario del papel. La persona descubierta reinicia el juego.

Observaciones: Ni que decir tiene que la persona que logra acertar la autoría del escrito se lleva una buena salva de aplausos.



¿QUIERES HABLAR CON TUS VECINOS?

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 silla por jugador/a.

Disposición inicial: Sentados en círculo con una persona de pie en el centro.

Desarrollo: El/la animador/a pregunta a cualquiera: «¿Quieres hablar con tus vecinos?». Si la respuesta es negativa, éste debe nombrar a dos personas con las cuales le gustaría hablar. Las dos personas nombradas tienen que levantarse e intercambiar sus posiciones con las personas que se encuentren a la derecha y a la izquierda del jugador que ha sido preguntado por el animador. Durante el ajetreo, la persona que se halla de pie en el centro intenta ocupar una de las sillas desocupadas por los jugadores recién nombrados. En cambio, si la respuesta es afirmativa, todos los componentes del grupo deben moverse una silla hacia la derecha; al producirse la próxima respuesta afirmativa, todos/as tienen que desplazarse una silla hacia la izquierda; a la tercera, dos hacia la derecha; a la cuarta, dos hacia la izquierda, etc.



EL GRAN SALUDO

Edad: De 6 a 12 años.

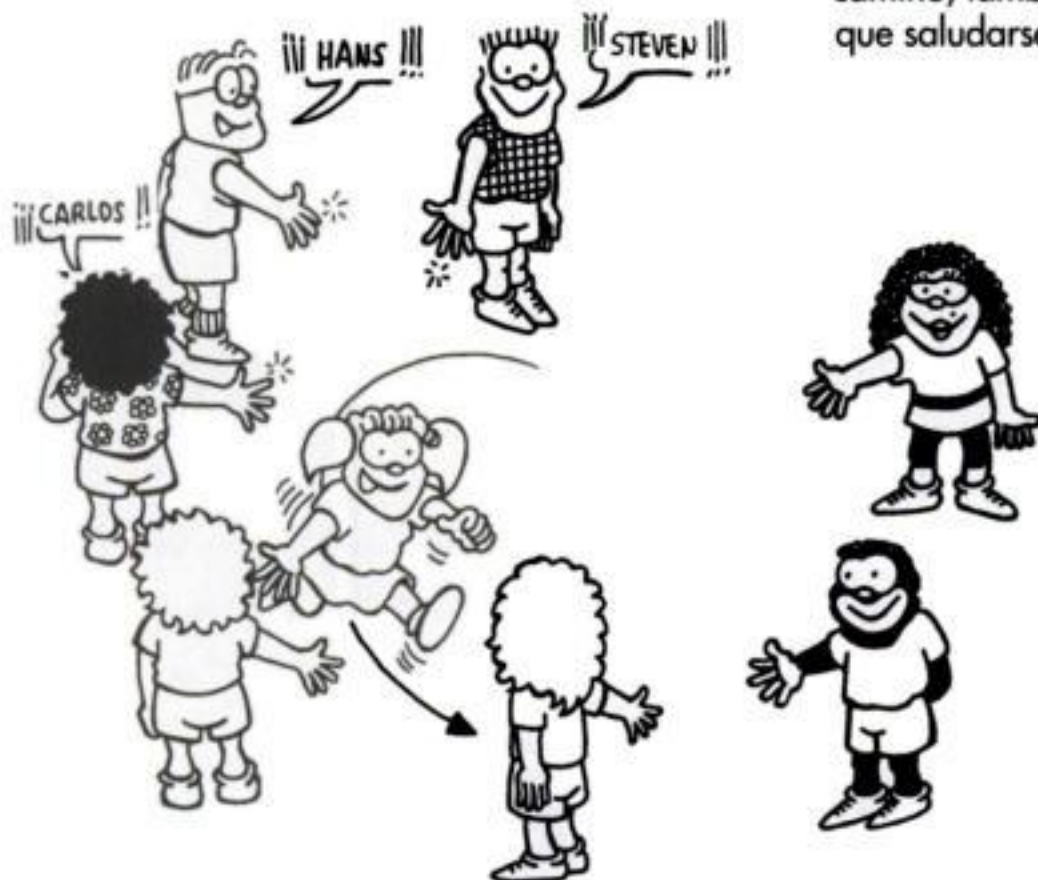
Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: En círculo de pie.

Desarrollo: Los jugadores están dispuestos todos mirando hacia el mismo lado en un círculo y se encuentran separados por un metro de distancia. Un participante cualquiera emprende el juego dando la vuelta completa por el interior del círculo, haciendo chocar su palma contra la palma de cada jugador, y pronunciando al mismo tiempo sus nombres. Acabada la vuelta, se coloca en su sitio, mientras el siguiente jugador continúa con el gran saludo.

Observaciones: Se puede intentar con dos jugadores a la vez desplazándose en sentido contrario por el círculo. Cuando se encuentran a mitad de camino, también tienen que saludarse.



Capítulo 2

Juegos de contacto, afirmación, estima y confianza

ABRÁZATE Y RUEDA

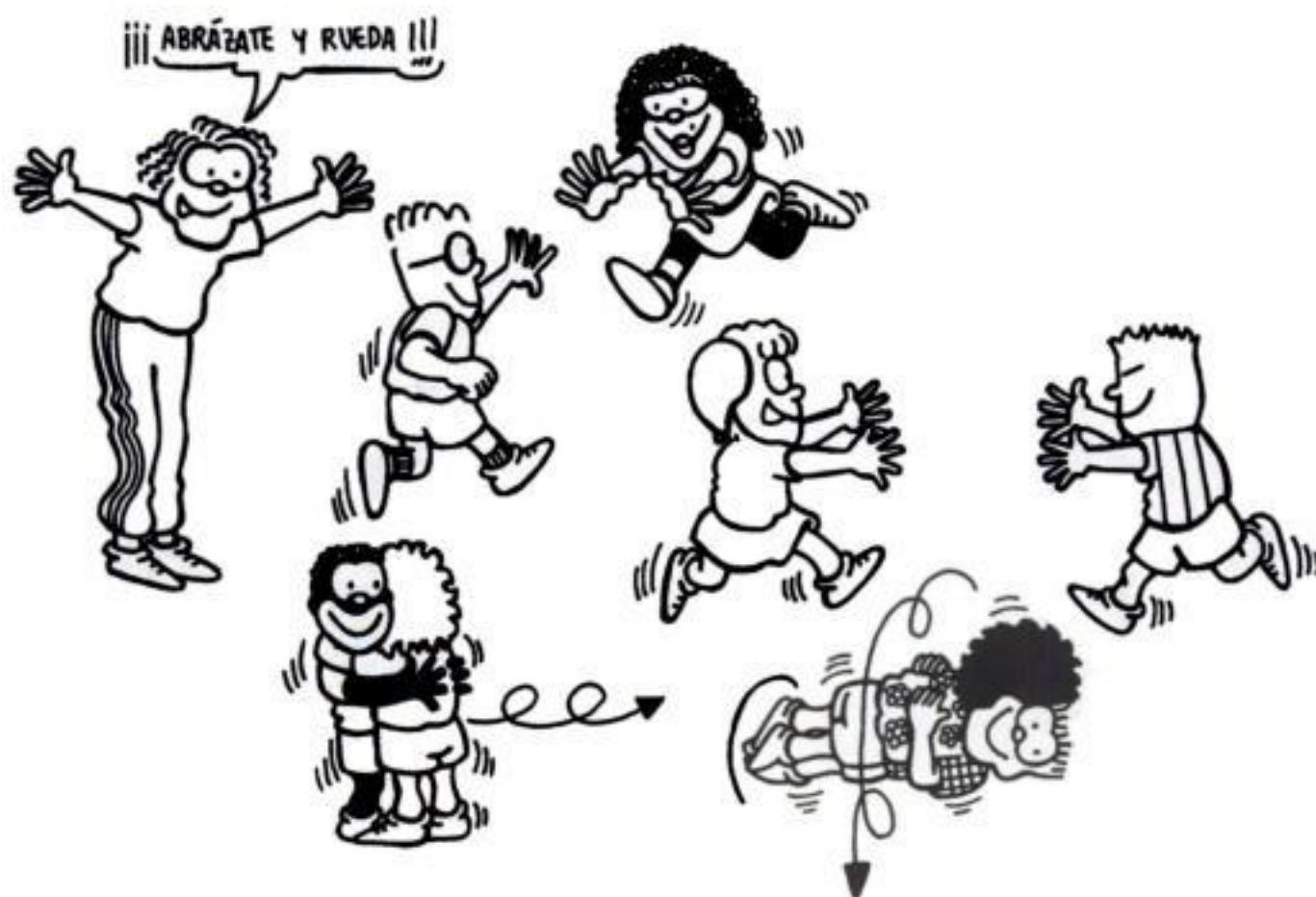
Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos libremente por el espacio.

Desarrollo: Desplazándose por el terreno de juego de forma libre, los niños y niñas esperan la señal del animador: «¡Abrázate y rueda!». Acto seguido, se debe buscar al compañero/a más próximo/a y hay que intentar rodar juntos, ya sea de pie o estirados por el suelo.



EL GRAN ABRAZO

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 1 minuto.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Formación en hilera cogidos de las manos.

Desarrollo: El animador, situado en un extremo de la cadena, empieza a girar muy despacio sobre sí mismo, mientras que el resto de la cadena gira en sentido contrario. Se continúa de esta manera hasta quedar todo el mundo fundido en un gran abrazo.



ABRAZOS MUSICALES

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 cassette.
1 cinta con música.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: La música de fondo suena mientras los jugadores bailan a su antojo. Cuando ésta se detiene, dos personas tienen que abrazarse. La música vuelve a dejarse oír y se reinicia el baile. De nuevo se interrumpe y ahora son tres las personas que se abrazan. Continuar del mismo modo hasta llegar al «gran abrazo».



ESTO ES UN ABRAZO

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: El/la animador/a empieza por un lado del círculo diciendo: «Esto es un abrazo», mientras abraza al compañero/a que tenga a su lado. Este contesta: «¿Qué?». El/la animador/a responde: «Un abrazo», y se lo vuelve a dar. Después el primero repite la operación con el segundo, pero la respuesta tiene que volver cada vez al animador/a, que debe contestar: «Un abrazo» al mismo tiempo que lo da a su vecino/a. Se tiene que dar la vuelta completa al círculo. Mientras, por el otro lado, el mecanismo es similar, pero se pasa un beso o un apretón de manos.

Observaciones: Cuando el abrazo, el beso o el apretón de manos se cruzan es un poco lioso, pero resulta divertido.



AVANZAR JUNTOS SIN PERDER EL CONTACTO

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: De pie en un extremo del terreno.

Desarrollo: Avanzar por el espacio sin perder en ningún momento el contacto físico entre los miembros del grupo.

Observaciones: Las maneras de desplazarse pueden ser múltiples y variadas. Es conveniente fomentar la creatividad colectiva e incentivar la búsqueda de nuevas resoluciones motrices. Empezar en pequeños grupos puede facilitar la tarea, para ir ampliando el número de personas a medida que los desplazamientos se efectúen con éxito.



LA AVIONETA

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Grupos de 4.

Desarrollo: Una persona hace de avioneta y se coloca en posición tendido prono en el suelo con los brazos en cruz. Dos compañeros lo agarran al mismo tiempo por las muñecas, mientras el tercero se coloca en la cola de la avioneta, es decir cogiéndole los pies. Quien hace de avioneta tiene que mantener los brazos y las piernas fuertes y extendidos para garantizar un buen vuelo. Cambiar de roles.

Observaciones: Se aconseja a los principiantes volar cerca del suelo... ¡será más dulce la caída!



ALFOMBRA HUMANA

Edad: De 3 a 12 años.

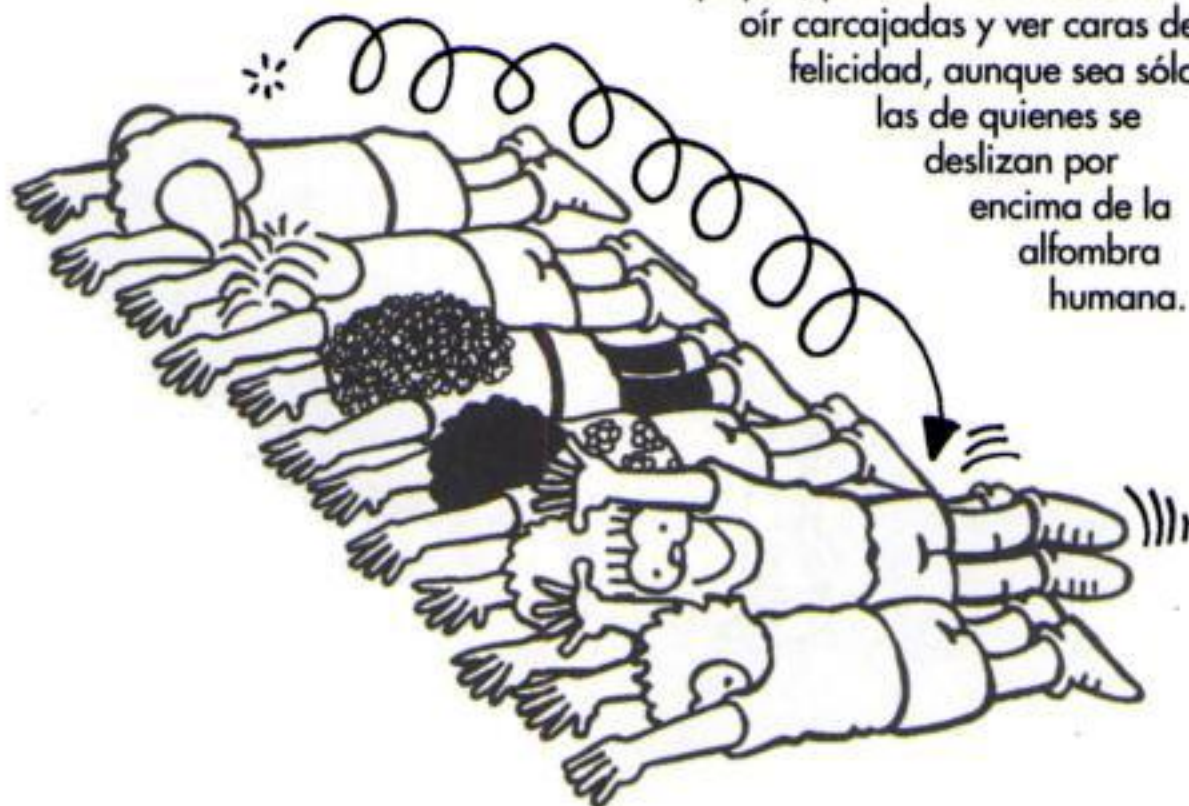
Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Hilera en posición tendido prono.

Desarrollo: Uno al lado del otro echados en el suelo bien juntos, con los hombros a una misma altura y los brazos estirados junto a la cabeza. La persona situada en un extremo empieza a rodar sobre sus compañeros/as como si fuese un tronco rodante, hasta llegar al otro extremo. A medida que pasan por encima, el que queda en la posición primera puede iniciar el recorrido.

Observaciones: Es conveniente que la persona que gire lo haga con los brazos y las piernas estirados para evitar dar codazos y rodillazos a los demás. A veces se observan caras de dolor y se escucha algún que otro quejido, pero es más frecuente oír carcajadas y ver caras de felicidad, aunque sea sólo las de quienes se deslizan por encima de la alfombra humana.



ENREDOS DE COLORES

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: De pie en círculo.

Desarrollo: Los componentes del grupo tienen que realizar las consignas dadas por el/la director/a del juego. Por ejemplo: «Con la mano derecha tocad una cosa de color azul», «Ahora mantened el contacto mientras con la mano izquierda tocáis un objeto de color amarillo», «¿Sois capaces de tocar con la rodilla algo verde?». «¿Y con la cabeza cualquier cosa roja?». Si a esta altura del juego aún permanecen de pie, sólo falta añadir algunos colores más hasta conseguir que acaben riendo en el suelo, cruzados unos encima de los otros.

Observaciones: Si se desea que el juego tenga una mayor continuidad, se puede hacer que el contacto corporal con un objeto de color sea eliminado después de haber nombrado con posterioridad uno o dos colores más.



EO, EO, EO, EO, EO, EO, ¡EH, EH!

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: 2 hileras, una frente a la otra.

Desarrollo: Los jugadores de ambas hileras se cogen de los antebrazos. Un/a jugador/a atrevido/a, después de tomar cinco o seis metros de carrerilla, se lanza encima de los brazos de los primeros de la hilera. El jugador, mientras los demás cantan «eo, eo, eo, eo, eo, eo, ¡eh, eh!» y lo impulsan hacia arriba y adelante, junta sus piernas para no golpear con los pies a nadie durante el trayecto mientras con sus manos se agarra de los antebrazos de sus compañeros/as para avanzar más rápidamente por el pasillo saltarín. ¡Siguiente...!

Observaciones: Es conveniente que la persona que salta lo haga sin calzado deportivo para evitar posibles golpes. Si al inicio del juego nadie desea empezar, es un buen momento para demostrar la habilidad saltadora del animador/a. Una cosa es cierta: quienes se atreven a ser impulsados por sus compañeros/as, desean repetir.



EL BARCO

Edad: De 8 a 12 años.

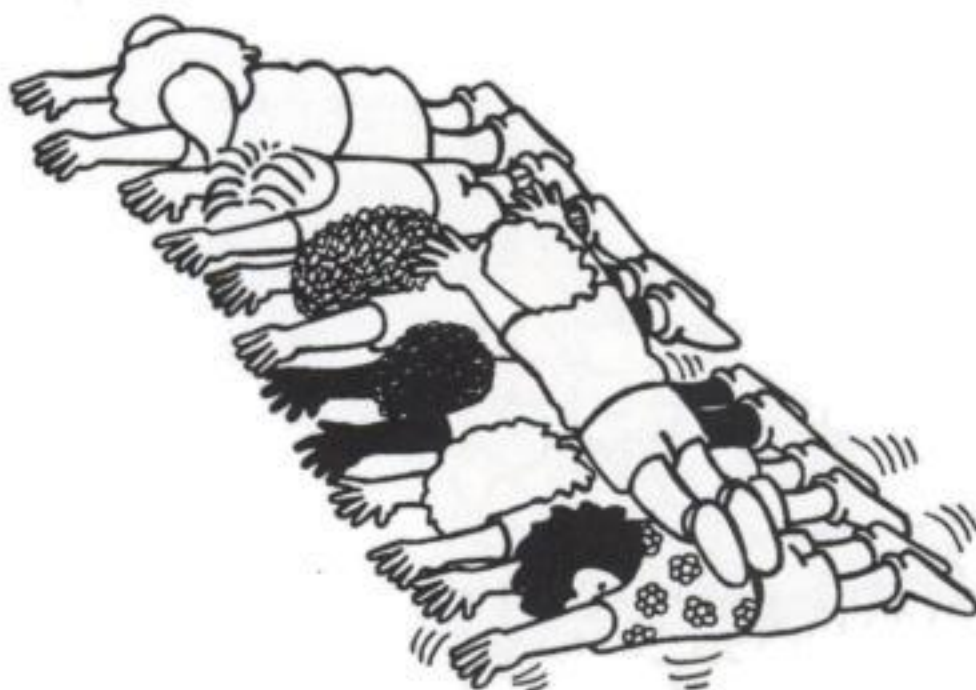
Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Hilera en posición tendido prono.

Desarrollo: Los jugadores se disponen muy apretados en el suelo, uno al lado del otro y con las caderas a una misma altura. Una persona (el barco) se coloca perpendicularmente sobre los primeros compañeros de la hilera, justo encima de sus espaldas. El grupo debe lograr que «el barco» avance hasta el otro extremo de la hilera por medio del movimiento ondulante de sus cuerpos. Cuando el barco llega a la orilla, el primero que hacía de ola pasa a ser el barco, y así sucesivamente.

Observaciones: ¡Cuidado con el oleaje!



PASILLO DE LA AMISTAD

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: 2 hileras, una frente a la otra.

Desarrollo: El pasillo formado por las dos hileras debe tener una anchura de unos cuatro o cinco metros. Por dicho pasillo han de pasar de uno en uno los diversos jugadores. El objetivo del juego consiste en conseguir que la persona que pasa por el «pasillo de la amistad» se sienta aceptado y querido por los demás. Para ello, basta con que vaya andando por el pasillo y se detenga delante de quien quiera, mirándole a los ojos. La persona escogida debe decirle algo simpático y agradable, sonreír, darle un beso o un abrazo, o cualquier cosa que le haga sentirse bien. Acto seguido, la persona escogida retoma el juego, paseando por el pasillo para repetir el protocolo.



PELOTA SIN VERGÜENZA

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 pelota de gomaespuma

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: Pasarse una pelota, cogida entre el mentón y el pecho, sin ayuda de las manos, de un compañero/a a otro/a.

Observaciones: Una variante puede realizarse en posición de pie, pasándose un balón situado entre la piernas, a la altura de las rodillas. Otra opción sería sentados y pasándose la pelota sin apoyar las manos en el suelo, colocándola entre los tobillos.



MOVER LA PELOTA SIN MANOS

Edad: De 8 a 12 años.

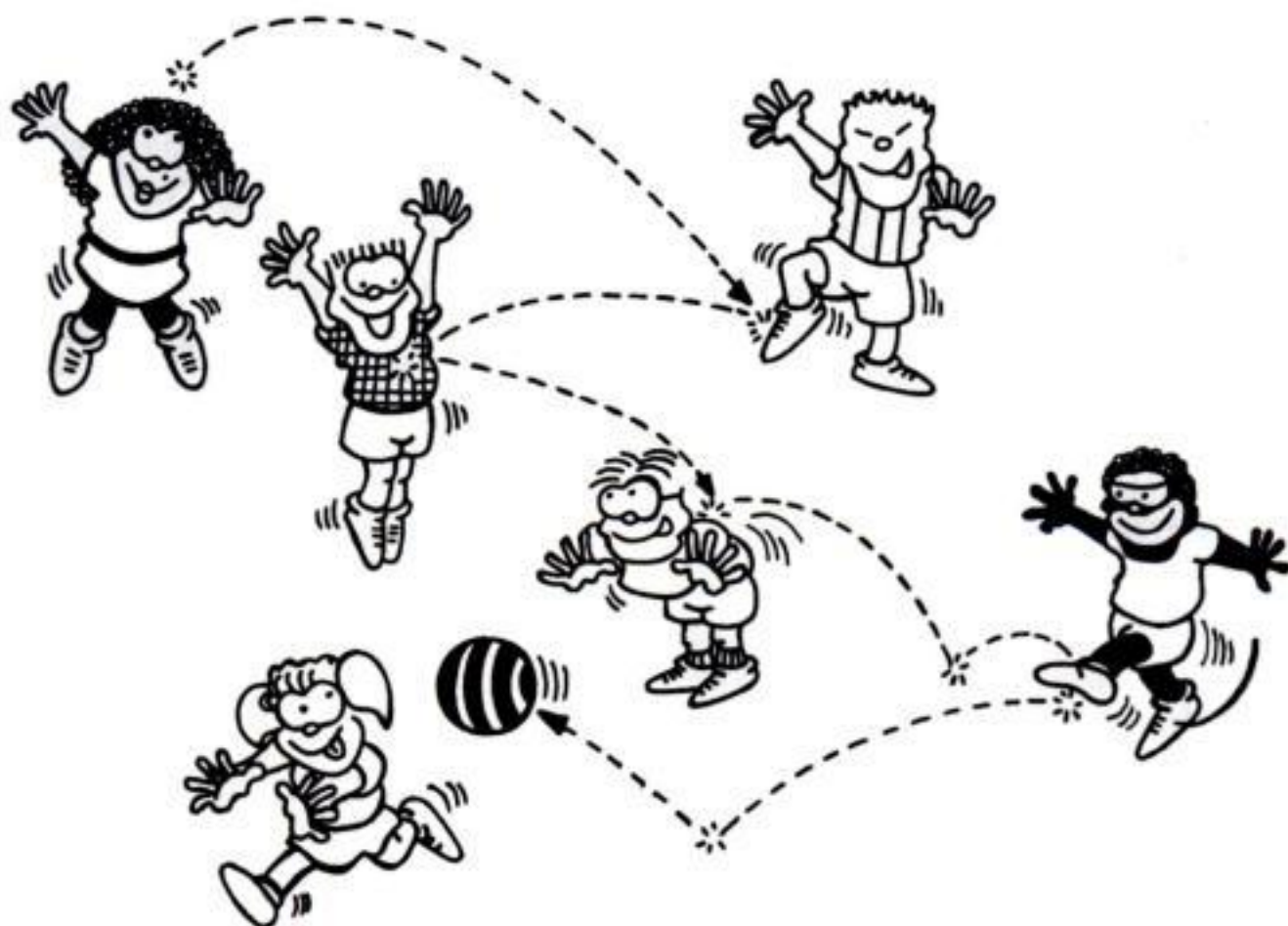
Duración: 2 minutos.

Material necesario: 1 pelota por grupo.

Disposición inicial: Grupos de 6-8 personas.

Desarrollo: Desplazamiento de una pelota de un extremo a otro del terreno entre todos los jugadores del grupo, empleando para ello cualquier parte del cuerpo, excepto las manos.

Observaciones: Cuando los jugadores muestren cierto dominio y habilidad en los desplazamientos, se puede hacer más difícil el juego aumentando el número de personas por grupo, o bien moviendo a la vez más de un balón.



SIAMESES DEL GLOBO

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 globo por pareja.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Cada pareja debe transportar un globo por el espacio sin que caiga al suelo. El/la animador/a puede sugerir, si lo desea, las partes del cuerpo con las que debe ser transportado. Por ejemplo: entre las espaldas, los traseros, las rodillas, el pecho, los codos, etc.



A PONER UN HUEVO

Edad: De 8 a 12 años.

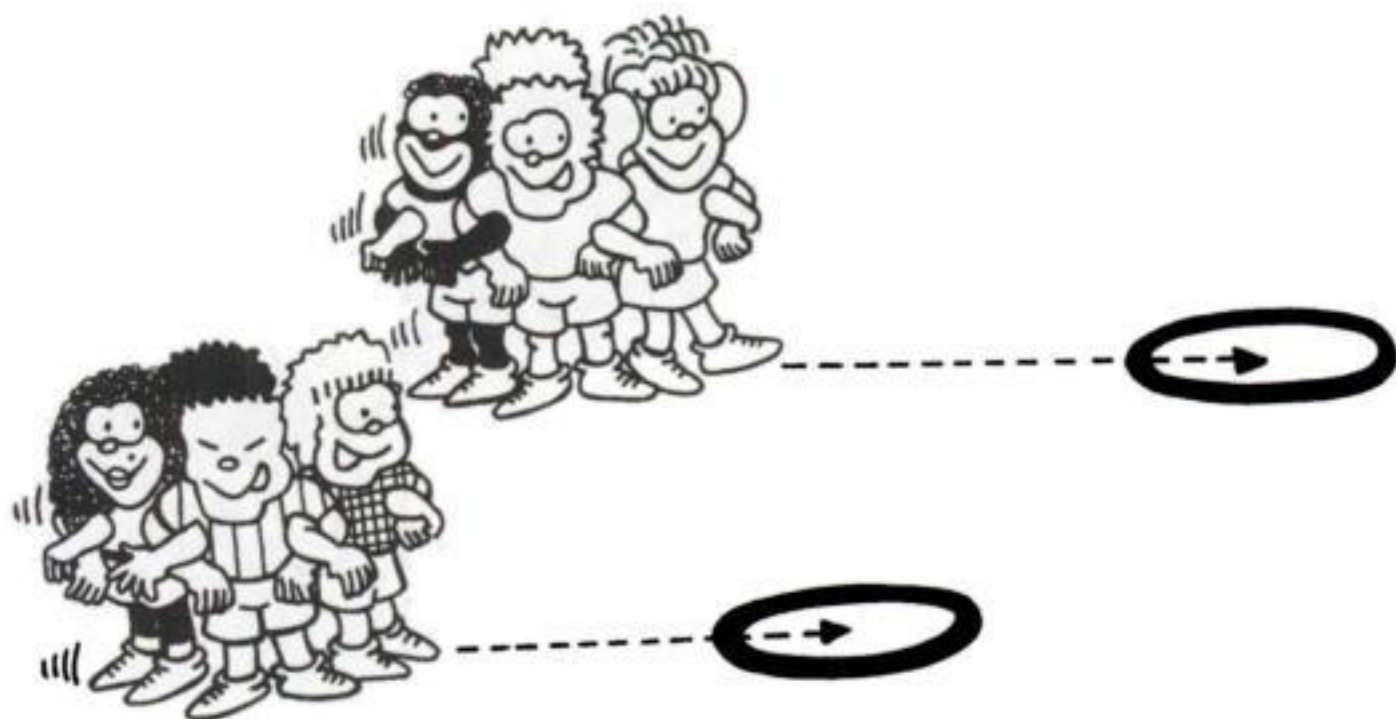
Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 globo por grupo.
1 aro por grupo.

Disposición inicial: Grupos de 5-6 personas.

Desarrollo: Cada grupo («una gallina») forma un círculo cogiéndose por los codos y mirando todos hacia afuera. Con sus espaldas o sus traseros tienen que aguantar un globo y conseguir desplazarse hasta depositarlo dentro de un aro que se encuentra situado a unos diez o quince metros del punto de salida. ¿Lograrán «las gallinas poner el huevo»?

Observaciones: Ni que decir tiene que «la gallina» debe desplazarse emitiendo el sonido propio de este animal.



TOCA, TOCA

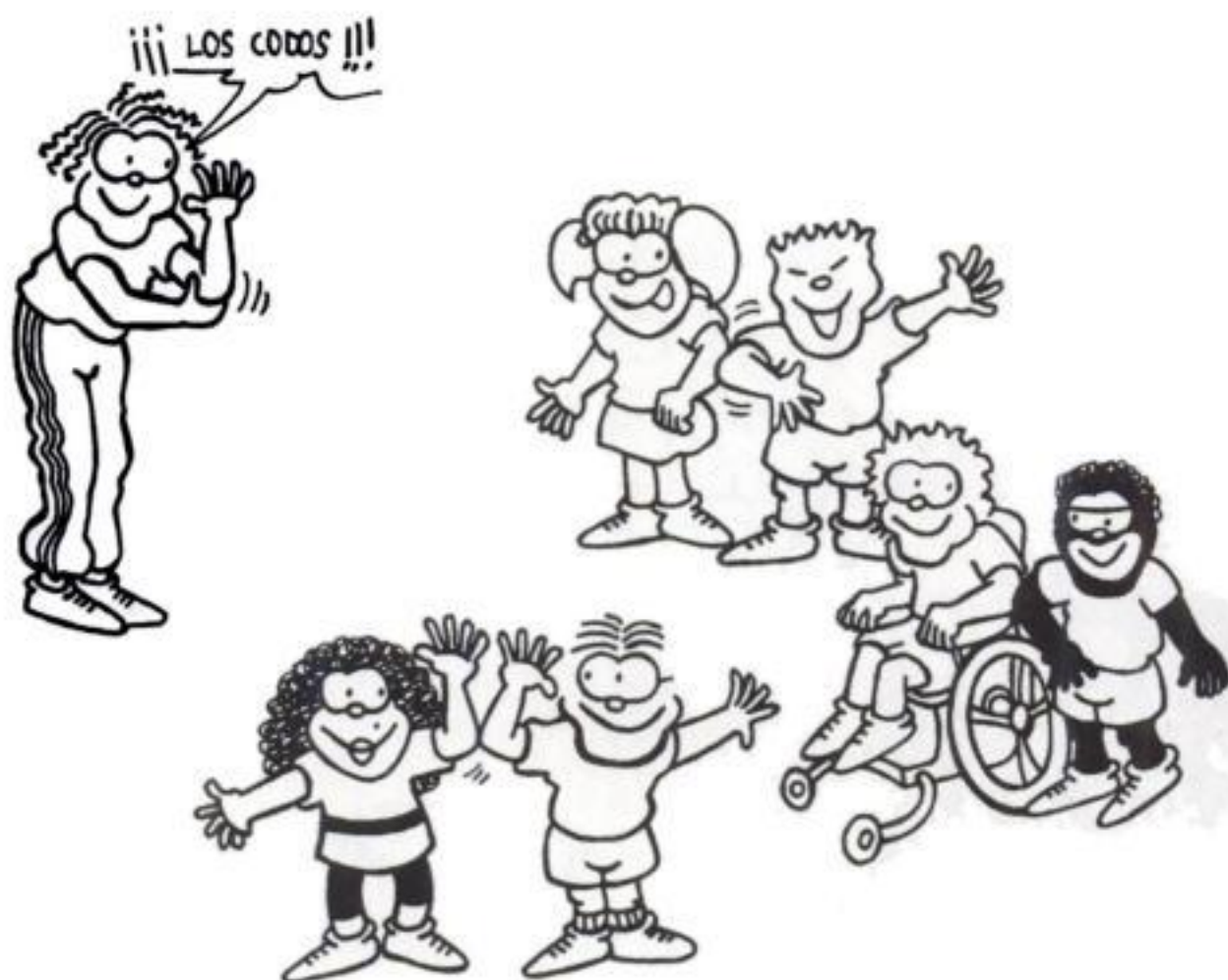
Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Contacto de diversas partes del cuerpo con las de un/una compañero/a. Los contactos –codos, rodillas, tobillos, orejas, cuellos, ombligos, traseros, etc.– pueden deshacerse a medida que el/la animador/a nombra otros distintos, o bien se intenta mantener la última consigna además de la nueva.



CON LOS DEDOS DE LOS PIES

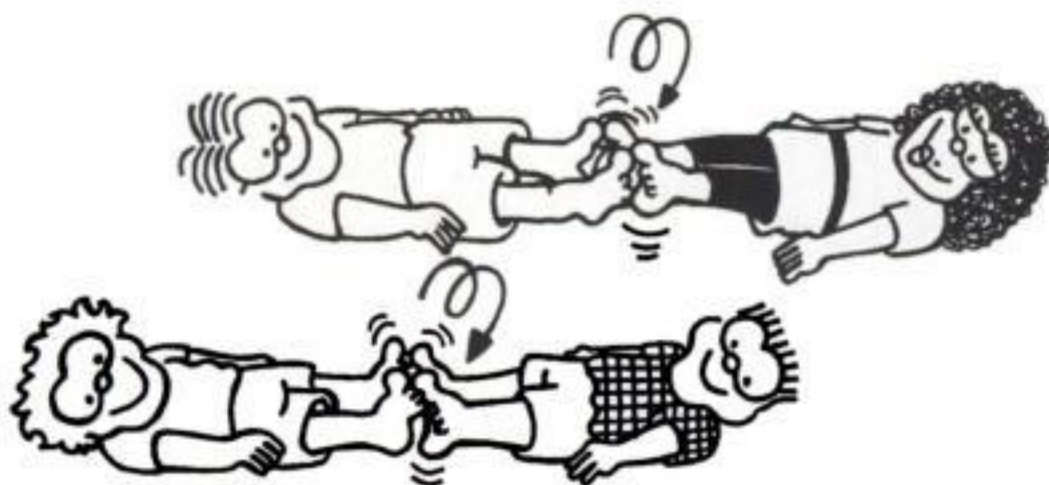
Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Estirados en el suelo en posición tendido supino, deben realizarse giros al mismo tiempo que la pareja, manteniendo el contacto con el dedo gordo del pie (derecho o izquierdo).



ALFOMBRA MÁGICA

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: 1 alfombra o tapiz por grupo.

Disposición inicial: Grupos de 5-6 personas.

Desarrollo: Un miembro del grupo se sienta o estira encima de una alfombra o un tapiz, mientras el resto de compañeros/as del grupo, arrastrándola por el suelo, le dan una pequeña vuelta por el espacio de juego. Cambio de roles.



Capítulo 3

Juegos de percepción y discriminación sensorial

A QUE TE LO TOCO

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: 1 silbato.
1 pañuelo.

Disposición inicial: Sentados en corro con un jugador en el centro, también sentado en el suelo.

Desarrollo: La persona que se encuentra en medio del círculo lleva los ojos vendados con un pañuelo y tiene las piernas abiertas y estiradas. En medio de ellas se coloca un silbato. El/la animador/a señala a un jugador el cual tiene que conseguir, con mucho sigilo para no ser descubierto, tocar el silbato. El jugador sentado sólo tiene tres intentos para atrapar a la persona que realiza la incursión por sorpresa. Si consigue tocar a la persona, ésta debe ocupar su papel. En caso contrario, se mantiene en su posición a la espera de una nueva incursión.



VENDAVAL

Edad: De 3 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Sopla un viento tan fuerte que obliga a un miembro de la pareja a cerrar los ojos. Su compañero/a debe guiarlo hasta llegar a su casa. Para ello escoge un itinerario rico en obstáculos. A medida que realizan el recorrido le permite oler y tocar ciertos objetos que le ayuden a interiorizarlo. El guía puede dar la mano a su pareja, o bien orientarlo a cierta distancia por medio de cualquier código verbal o no verbal inventado por ellos. Una vez finalizado el trayecto, quien iba con los ojos cerrados tiene que verbalizar su experiencia, indicando cuál ha sido el camino seguido. Cambio de rol.

Observaciones: Abstenerse de jugar en patios faltos de desniveles y vegetación. Ideal para ser jugado en zonas verdes o, en caso de apuro, en el gimnasio si se esparcen por éste diversos elementos, objetos y aparatos.



LA GRANJA

Edad: De 3 a 10 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: De pie en círculo.

Desarrollo: Escoger en común unos cuantos animales que puedan vivir en una granja. Por ejemplo: perro, vaca, cerdo, pato, gallina, cabra, etc. Acordar también cuál es el sonido característico que emite cada animal. A continuación, el/la animador/a indica a cada participante, en secreto, cuál va a ser el animal que debe imitar, de manera que de cada especie de animales haya cuatro o cinco representantes. Una vez realizados dichos preparativos, los jugadores cierran los ojos y empiezan a emitir el sonido del animal que representan. Cada uno de ellos debe intentar agruparse con todos aquellos que pertenezcan a su misma familia.

Observaciones: Una vez reunidos, cada grupo puede representar una escena o acción en la que intervenga dicho animal.



MONTAÑA DE ZAPATOS

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Calzado deportivo.

Disposición inicial: Dispersos por el espacio.

Desarrollo: Cada participante se quita una bamba y la deposita junto con la de los demás formando una «montaña de zapatos». El/la animador/a la mezcla bien y... los niños deben encontrarla con la ayuda del tacto, el olfato o la vista, según el grado de dificultad deseado.

Observaciones: ¡Buena suerte!



BÚSCAME ENTRE LA MULTITUD

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Una vez establecidas las distintas parejas, sus miembros se dispersan por todo el espacio de juego. A una señal, los niños y las niñas cierran los ojos y después de efectuar algunos giros sobre sí mismos, tienen que intentar encontrar a su pareja diciendo únicamente en voz alta: «Búscame entre la multitud». La frase se repite una y otra vez hasta comprobar si se ha acertado en la elección.

Observaciones: Quien busca, encuentra...



CABALLO CIEGO

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: 1 cuerda por pareja.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Un miembro de la pareja, con los ojos cerrados, se coloca una cuerda alrededor de la cintura. El jinete o la amazona coge la cuerda con las manos desde atrás e intenta que su «caballo» realice un recorrido ya sea al paso, al trote o al galope. Invertir los papeles.

Observaciones: Aunque el caballo no quiera correr, se recomienda no usar la fusta.



CONFÍA EN MÍ Y VUELA

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: 1 pañuelo por pareja.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Cada pareja se coge de la mano. Un miembro de ésta va con los ojos vendados y se deja guiar por el otro. Empiezan a correr poco a poco, incrementando la velocidad, evitando chocar con los compañeros/as u otros objetos del terreno. Invertir los roles.

Observaciones: El guía debe garantizar en todo momento la integridad física de su pareja. Los cambios rápidos de dirección son muy escalofriantes, pero conviene advertir al grupo, antes de iniciar el juego, de los peligros de la «conducción deportiva».



CUCO PILUCO

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Los participantes andan a tientas. Uno de ellos ha sido escogido secretamente para ser «el cuco piluco». Cuando una persona se encuentra a otra le pregunta: «¿Tú eres el cuco piluco?». Si la respuesta es negativa, la otra persona contesta: «No, yo no soy el cuco piluco». En caso afirmativo, es decir, en caso de encontrarse con el cuco piluco, que puede ir con los ojos abiertos, éste no le contesta nada y le debe dar la mano, aunque para ello tenga que recorrer la hilera humana que constituye «el cuco piluco». El juego termina cuando todos se han convertido en un inmenso «cuco piluco».



ESTATUAS GEMELAS

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: 2 pañuelos por trío.

Disposición inicial: Tríos.

Desarrollo: En cada trío hay una persona que hace de escultora, una que representa la estatua y otra que adopta el papel de copia de la estatua. La escultora con los ojos vendados espera a que la estatua elija una postura corporal que le sea fácil de mantener durante un par de minutos. La escultora, palpando la estatua, intenta reproducir la misma forma modelando a la copia, que también permanece con los ojos vendados. Cuando el escultor cree que ha conseguido una fiel reproducción, es decir, una «estatua gemela», se desata el pañuelo y, a continuación, desata el pañuelo de la copia, para que las tres personas puedan admirar las cualidades artísticas del escultor. Cambiar de roles.

Observaciones: ¡Cuidado con las falsificaciones!



FAX

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados uno detrás de otro en fila con las piernas abiertas.

Desarrollo: Quien dirige el juego se coloca detrás de la fila y empieza a emitir un mensaje. Por ejemplo: «Somos una gente divertida y magnífica». Para ello traza con el dedo índice cada una de las letras que configuran el mensaje en la espalda del jugador/a que le precede. En el momento que termina de escribir una palabra da dos palmadas en la espalda del receptor. Si el emisor se equivoca al escribir una letra, basta con pasar la palma de la mano por la espalda del receptor para que éste comprenda que se trata de un error. Si el receptor es quien no entiende alguna de las letras, sólo tiene que mover los hombros hacia arriba y hacia abajo, para que el emisor se la repita. El final del mensaje se indica apretando ligeramente la nuca del jugador de delante. Cuando el primero de la fila dice «fax recibido», el grupo se sienta en corro y en orden decreciente verbalizan el mensaje transmitido por fax.



EL GATO Y EL PERRO

Edad: De 6 a 8 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: 2 pañuelos.

Disposición inicial: Sentados en círculo con dos jugadores en el centro.

Desarrollo: Los jugadores que están dentro del círculo juegan los papeles de «gato» y «perro». Ambos llevan vendados los ojos y, a gatas, emiten sin interrupción el sonido característico de cada animal. El «perro» debe intentar tocar al «gato», mientras que éste procura huir de la persecución del «perro».

Observaciones: Cambiar a menudo de «gato» y de «perro».



EL RADAR

Edad: De 8 a 12 años.

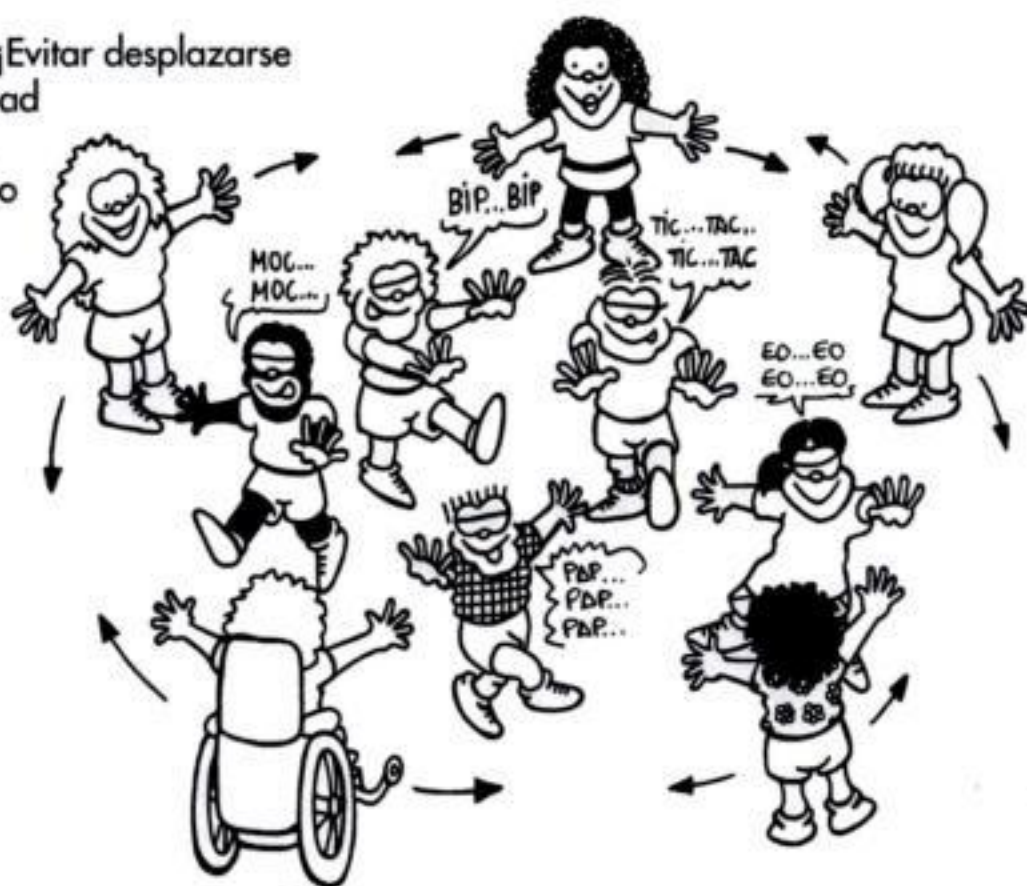
Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: De pie en un amplio círculo.

Desarrollo: Los participantes se numeran con los números 1 y 2. Los niños número 1 cuando el/la animador/a lo indica entran en el círculo y, con los ojos cerrados y a tientas, empiezan a andar por su interior al mismo tiempo que emiten un sonido onomatopéyico que los distinga de los demás (bip-bip, moc-moc-moc, tic-tac-tic-tac, pap-pap-pap, eo-eo-eo-eo; etc.). Los número 1 deben estar atentos para no chocar con sus compañeros, cambiando de sentido y dirección las veces que sean necesarias con tal de evitarlo. Mientras, los niños número 2 cumplen la función de evitar que cualquier jugador se salga del círculo, cogiéndolos suavemente por el hombro y orientándolos hacia el interior si ello sucede. Cambio de roles.

Observaciones: ¡Evitar desplazarse a alta velocidad porque «los radares» no lo detectarían!



ORQUESTA SINFÓNICA

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en semicírculo.

Desarrollo: En primer lugar, cada participante escoge el instrumento a representar. A continuación, se agrupan por familias de instrumentos y ensayan conjuntamente el sonido del instrumento escogido. Finalmente, entre todos y todas, interpretan una pieza musical conocida o inventada, imitando los diferentes instrumentos por medio de la voz y el gesto, bajo la dirección de un/a director/a de orquesta que irá variando a lo largo del concierto.



PASTOR, CORDERO Y PERRO

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: 2 pañuelos por trío.

Disposición inicial: Tríos.

Desarrollo: Los tríos se distribuyen los distintos papeles: pastor, cordero y perro. El cordero y el perro se separan entre ellos una distancia de 30 ó 40 m y se tapan los ojos con un pañuelo. El pastor, silbando o dando palmadas, tiene que acercar el perro hasta el cordero y después llevar a ambos unos metros más allá para encerrarlos en el cercado junto a su cabaña. En los desplazamientos el perro sólo puede decir «gua, guau, guau», y el cordero «beeee...». Cambio de roles.

Observaciones: Se puede añadir un lobo, quien desplazándose a la pata coja, provoca que se tenga que huir de prisa cuando se acerque.



PIZARRA HUMANA

Edad: De 6 a 10 años.

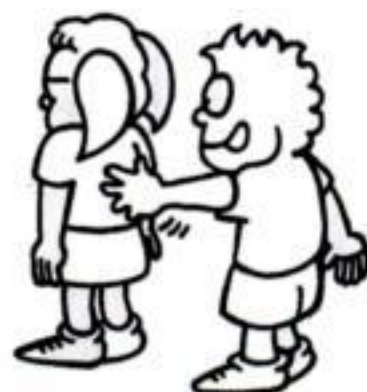
Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Trazo con el dedo índice de letras, números o palabras en la espalda del compañero/a, el cual permanece sentado o de pie y con los ojos cerrados. Cambio de roles.

Observaciones: Puede emplearse como introducción al juego del «Fax».



¿QUIÉN SERÁ?

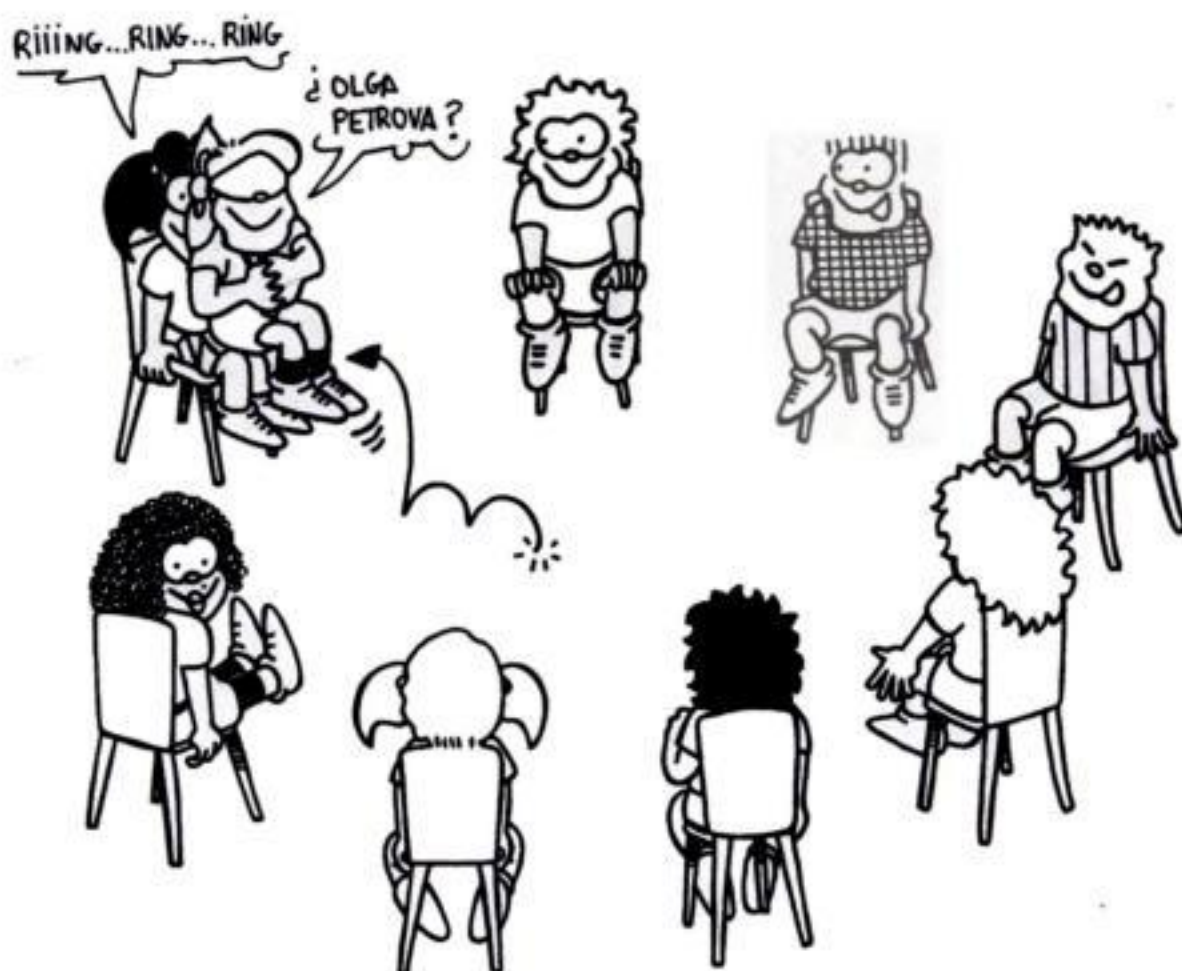
Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: 1 pañuelo.
1 silla por participante.

Disposición inicial: Sentados en círculo con un jugador en el centro, sin silla y con los ojos vendados.

Desarrollo: El jugador central avanza lentamente hasta sentarse sobre las rodillas de cualquier persona del grupo y le pide que emita diferentes sonidos (por ejemplo, el timbre de un teléfono, el ladrido de un perro, el sonido del viento, un grito, etc.). Si después de seis intentos no ha acertado de quién se trata, debe levantarse de la falda y dirigirse a otro jugador/a. Si lo acierta, intercambian los papeles.



SILENCIO

Edad: De 3 a 8 años.

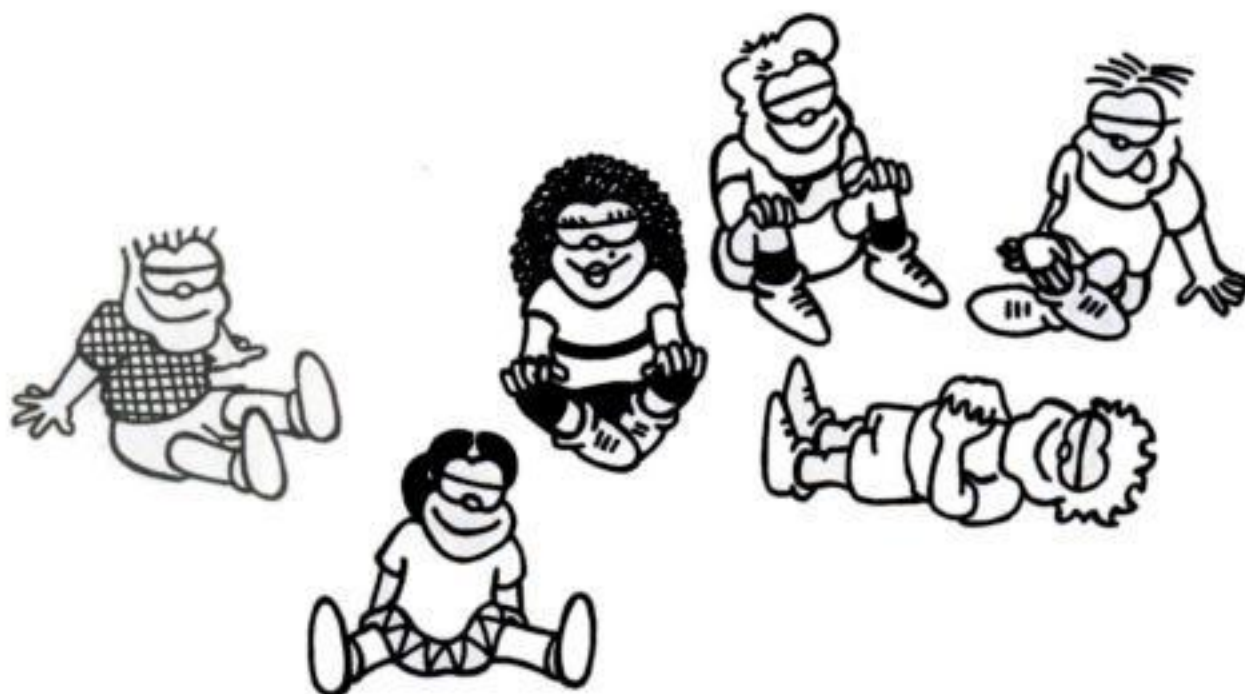
Duración: 2 minutos.

Material necesario: 1 cronómetro.

Disposición inicial: Sentados en corro o dispersos por el espacio.

Desarrollo: Durante un minuto aproximadamente el grupo permanece con los ojos cerrados. Finalizado el tiempo indicado, entre todos los miembros se intenta confeccionar una lista lo más larga posible de todos los sonidos y ruidos escuchados por cada uno/a, indicando la orientación espacial de su procedencia.

Observaciones: ¡Para ser jugado cerca del mundanal ruido!



EL TELÉFONO

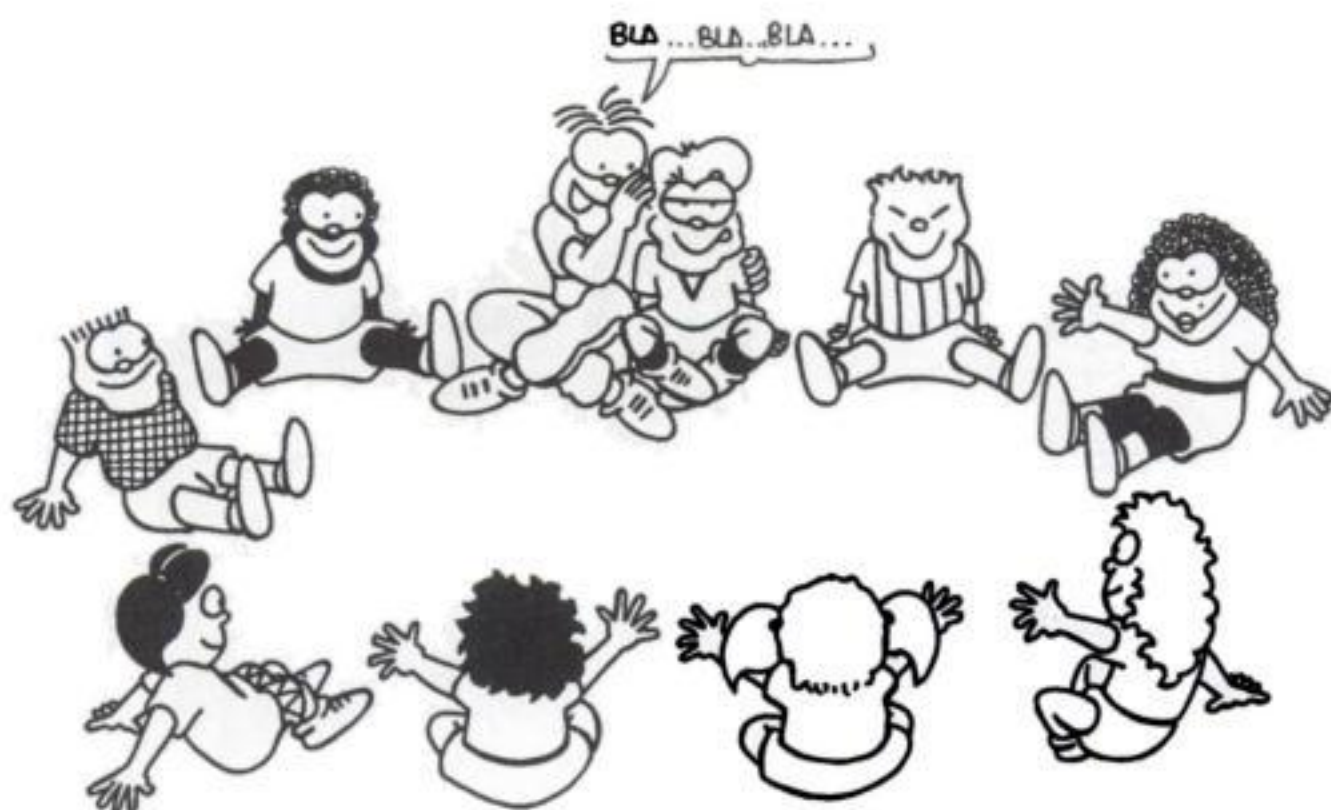
Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: El/la animador/a pronuncia, de manera rápida, una frase al oído de su vecino/a. La frase se va repitiendo de un jugador/a a otro/a hasta completar la vuelta al círculo. En sentido contrario, posteriormente, los participantes pronuncian en voz alta la frase que han transmitido durante el juego, para ver quiénes han sido los que han modificado parte o la totalidad del mensaje emitido.



¿TIENES CORAZÓN DE DRÁCULA?

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno de juego.

Desarrollo: Los participantes andan con los ojos cerrados a excepción del «drácula» que puede hacerlo con los ojos abiertos. Cuando las personas que van a tientas tropiezan unas con otras se preguntan: «¿Tienes corazón de drácula?». Si la persona preguntada no es la persona elegida para desempeñar el papel de «drácula», ésta contesta: «No, yo no tengo corazón de drácula». Si se trata del mismísimo «drácula», éste lanza un grito espeluznante «aaaahh» al oído de la «víctima», la cual queda convertida a partir de ese instante también en «drácula». El juego termina cuando en el grupo todos y todas se han convertido en «dráculas».

Observaciones: Un día a una niña se le ocurrió una variante para este juego. Consistía en preguntar «¿Tú eres el huracán Berta?»; en caso afirmativo, «el huracán» le soplabla la nariz.



TORMENTA

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en círculo con el animador situado en el centro.

Desarrollo: Entre todos los integrantes del grupo van a simular la llegada de una tormenta. Para ello el/la animador/a se coloca en el centro del círculo y señala a una persona para que empiece a frotarse las manos. A medida que el/la animador/a da la vuelta al círculo y va pasando ante los jugadores, éstos van frotándose las manos. En la segunda vuelta, el director/a de la tormenta propone que cada jugador se golpee dos dedos de una mano contra otros dos de la otra. Después, que con las palmas de las manos se golpeen los muslos y, finalmente, que al mismo tiempo golpeen el suelo con las plantas de los pies. Llegada la tormenta a su máxima intensidad, se siguen las mismas pautas en sentido decreciente para que vuelva a brillar un sol radiante.

Observaciones: ¡Ideal para días de lluvia!



ENCUENTRA A TU PAREJA

Edad: De 3 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Una vez establecidas las parejas, sus miembros se esparcen por todo el espacio de juego. A una señal dada, hace falta encontrar al otro miembro de la pareja andando con los ojos cerrados. Se puede intentar reconocer al otro por sus manos, el calzado, la cara, el cuello y los hombros, etc.

Observaciones: ¡Cuidado!: ¡las apariencias engañan!



WANTED

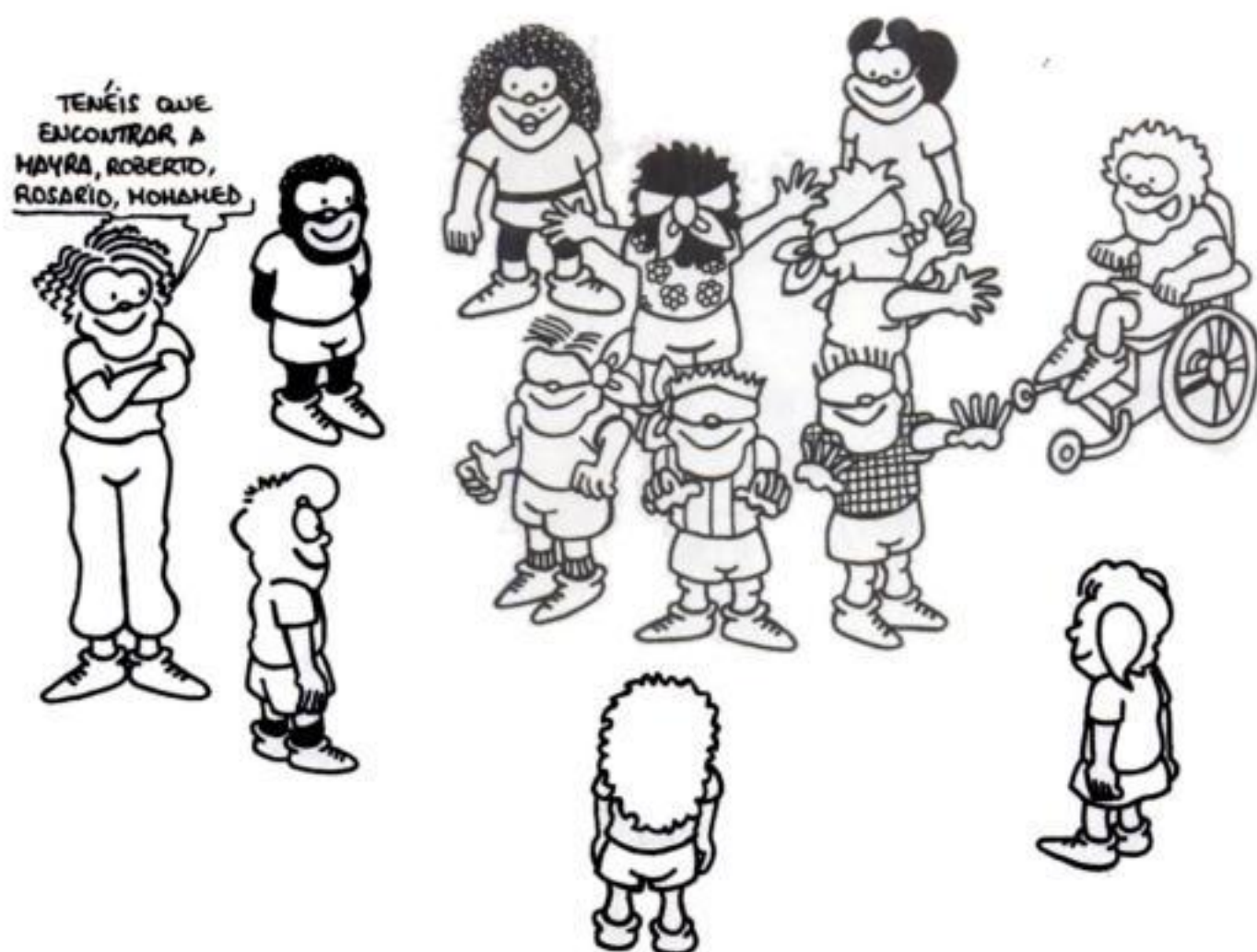
Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 5 pañuelos.

Disposición inicial: De pie, en círculo, con 5 personas en medio que llevan los ojos vendados.

Desarrollo: Las cinco personas que se encuentran dentro del círculo tienen que encontrar a determinadas personas del grupo. Cada uno/a puede buscar a una, o bien pueden colaborar entre ellas para hallarlas.



EL CAZADOR CIEGO

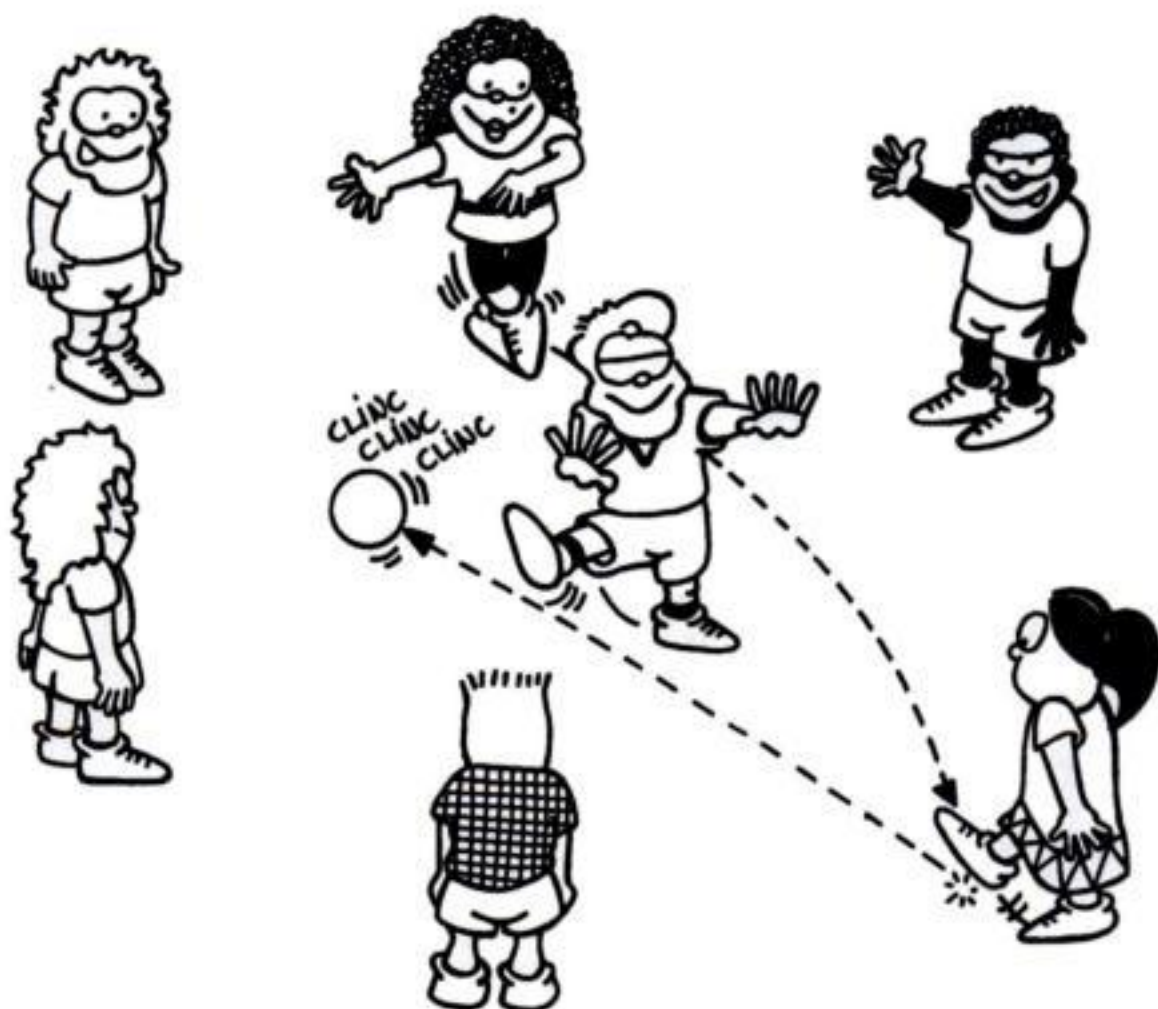
Edad: De 3 a 10 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 pelota con cascabeles.

Disposición inicial: De pie, en círculo, con un jugador en el centro que lleva los ojos cerrados.

Desarrollo: Los jugadores del círculo se pasan una pelota con cascabeles mientras el/la jugador/a central intenta atraparla. Cuando lo consigue, se intercambian los papeles.



¿CUÁNTOS DEDOS TENGO?

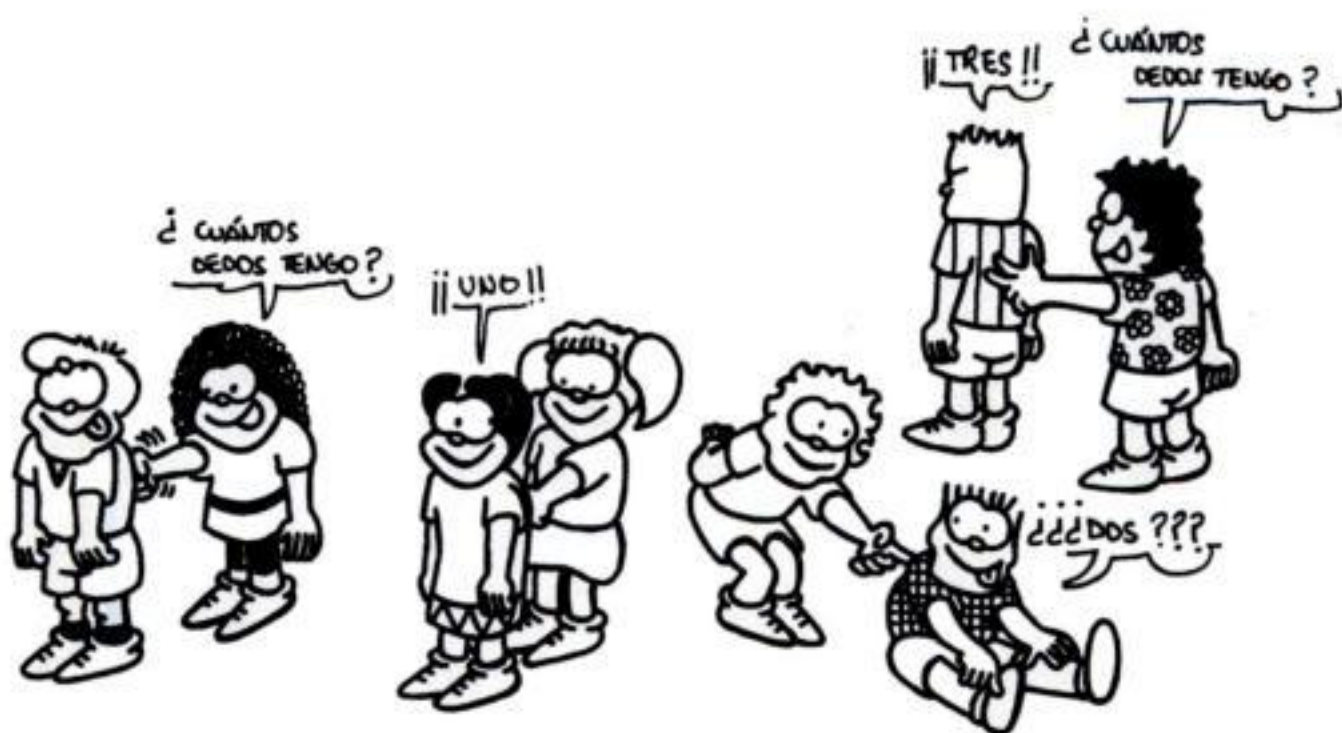
Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Parejas de pie o sentadas.

Desarrollo: Un miembro de la pareja se coloca detrás de su compañero/a y apoya uno o más dedos en la espalda de su pareja, la cual tiene que acertar de cuántos dedos se trata. Cambiar los roles.



¿DÓNDE ESTÁ LA VACA?

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 cencerro.

Disposición inicial: Dispersos por el espacio.

Desarrollo: Con los ojos cerrados los niños y las niñas tienen que desplazarse por el terreno de juego buscando la vaca que hace sonar el cencerro constantemente para indicar por dónde pasa. ¿Quién atrapa a la vaca?

Observaciones: A falta de cencerros... buenos son los cascabeles o los pitos, ¿no?



Capítulo 4

Juegos de equilibrio

AGUANTARSE

Edad: De 6 a 12 años.

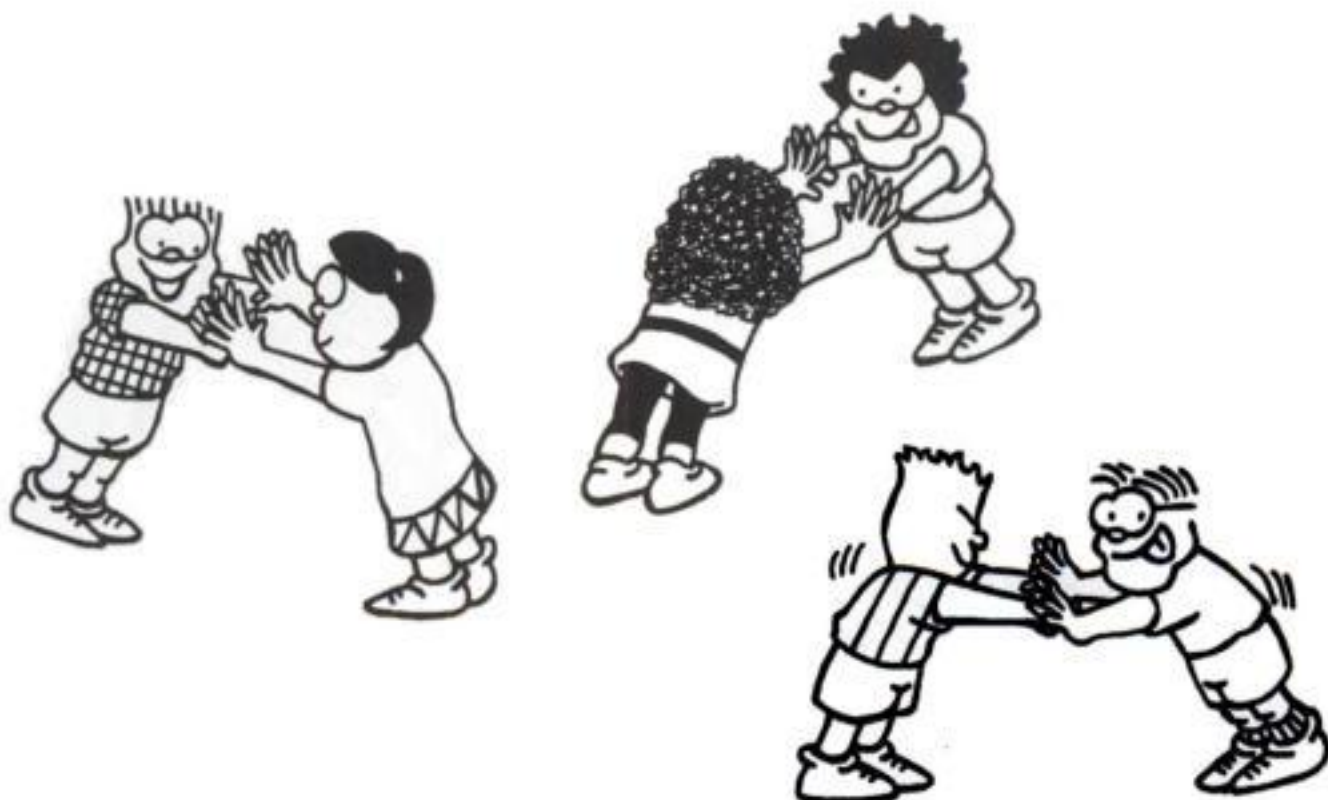
Duración: 2 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Una persona delante de otra colocan las palmas de las manos juntas manteniendo los brazos estirados. Luego ambas se mueven uno o dos pasos hacia atrás, manteniendo el contacto, hasta quedar los cuerpos inclinados. En esta posición, empujarse mutuamente con la finalidad de ponerse derechos sin mover los pies del lugar. Ensayar diversas veces.

Observaciones: Se puede probar también de rodillas.



¡AI BO!, ¡AI BO!

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Fila.

Desarrollo: Intento de avanzar en grupo desplazándose en fila. Para ello cada jugador/a pasa su mano derecha por debajo de sus piernas y se coge a la mano izquierda del compañero/a de atrás. A medida que avanzan pueden probar de sortear toda clase de obstáculos mientras cantan una canción.

Observaciones: ¡Ai bo, ai bo, a casa a descansar...!



LEVANTARSE EN GRUPO

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Grupos de 4 personas.

Desarrollo: Los niños y las niñas de cada grupo se colocan sentados en círculo, cogiéndose por los antebrazos o por las manos. En esta posición, deben ensayar y elaborar diversas estrategias para conseguir levantarse a la vez sin que nadie se desequilibre.

Observaciones: Si la acción motriz tiene éxito, pueden inventarse otras formas para levantarse colectivamente, o bien probar las ya descubiertas aumentando el número de componentes del grupo.



EL CIEMPIÉS

Edad: De 8 a 12 años.

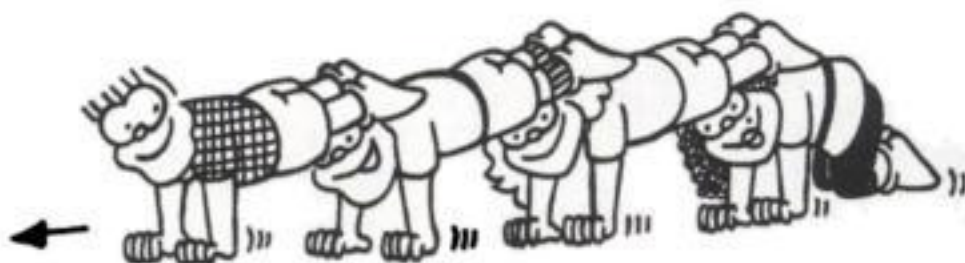
Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Grupos de 4 en fila.

Desarrollo: Los miembros de cada grupo están sentados uno detrás de otro, con las piernas abiertas y los brazos en cruz. Se balancean de un lado a otro hasta que, a una señal, coordinadamente hacen girar sus cuerpos hasta quedar apoyados con las manos en el suelo y los empeines de los pies encima del jugador que les precede. Si el grupo es habilidoso, pueden intentar desplazarse... ¡Despacito y buena letra!

Observaciones: Cuando los grupos sean expertos, se puede aumentar progresivamente el número de personas que los componen.



EL CÍRCULO DE AMIGOS

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Grupos de 8 personas.

Desarrollo: De rodillas, haciendo un círculo, tocándose hombro con hombro. En medio se coloca una niña o un niño con los ojos cerrados y los brazos estirados a ambos lados del cuerpo. En esta posición se deja caer hacia cualquier lado, pero prestando atención en mantener en todo momento el cuerpo rígido. Los/las compañeros/as que forman el círculo balancean suavemente el cuerpo de su amiga/o, pasándoselo de unos a otros, lo empujan y lo reciben con las palmas de las manos. El juego termina poniendo al/la jugador/a en posición vertical y pidiéndole que abra muy despacio los ojos.

Observaciones: Para quien se balancea, resulta una actividad muy relajante y placentera.



EL GUSANO MAREADO

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: En círculo, de pie, con todas las personas situadas de lado.

Desarrollo: Reducción del tamaño del círculo hasta que sea posible sentarse encima de los muslos de la persona que se tenga detrás. Cuando todo el grupo permanece sentado, el/la animador/a propone la ejecución de una serie de proezas (levantar una mano o las dos, intentar caminar o saltar, tocar el suelo con el codo, etc.) hasta conseguir que todos y todas vayan de bruces al suelo entre risas y carcajadas.

Observaciones: Ideal para terminar una sesión de juegos cooperativos.



LA ESTRELLA

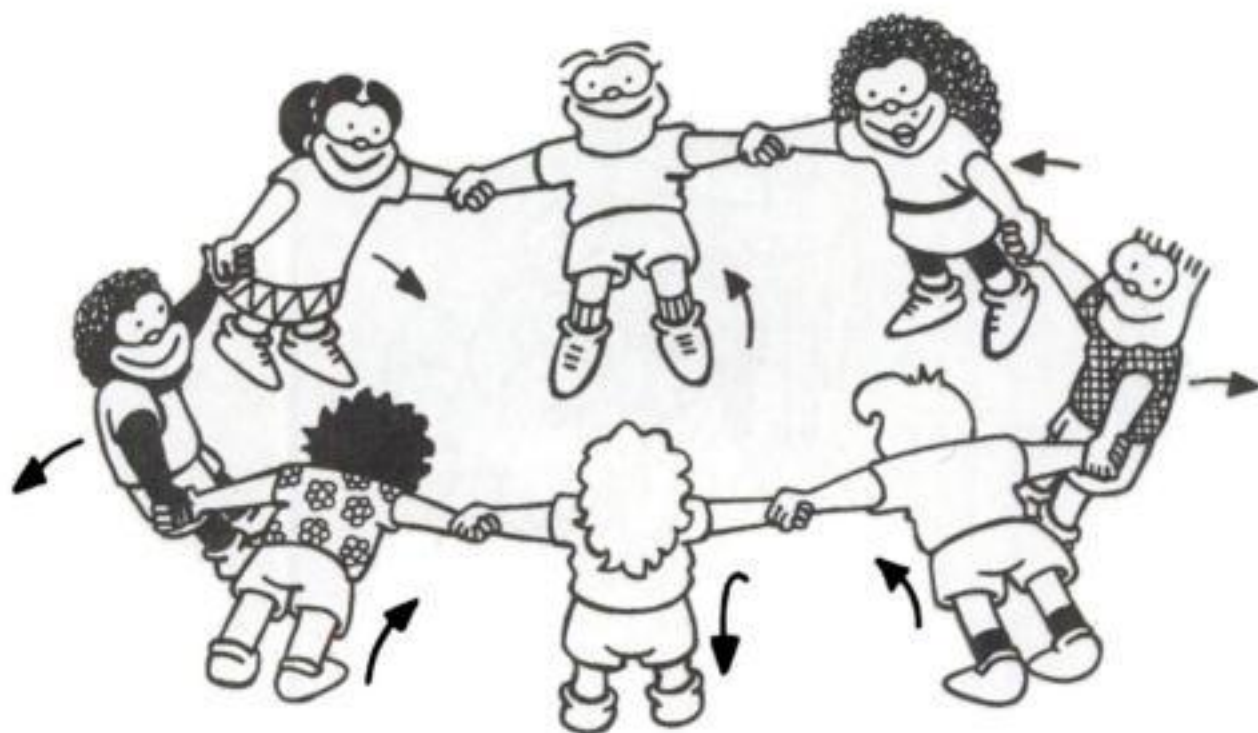
Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: De pie formando un amplio círculo.

Desarrollo: Los integrantes del círculo se cogen de la mano, con los brazos casi estirados y las piernas ligeramente abiertas. Se numeran con los números 1 y 2. Las personas que tienen el número 1 deben inclinarse, muy lentamente, hacia delante sin flexionar el tronco, al mismo tiempo que los números 2 hacen lo mismo hacia atrás. El desequilibrio de cada persona va a permitir que el grupo alcance el equilibrio, al verse contrarrestadas las fuerzas que se ejercen en direcciones contrarias. Una vez conseguido el equilibrio, pueden intentar retornar a la posición inicial y, a continuación, cambiar los números 1 y 2 de posición.



GIRA IL MONDO, GIRA

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: 1 pica o bastón para cada 15-20 personas.

Disposición inicial: Grupos de 15 a 20 personas.

Desarrollo: Cogerse a una pica el máximo de personas posibles, colocando una mano debajo de otra hasta quedar repleta de manos de arriba a abajo. Cada participante debe acomodar su cuerpo según sea la altura del agarre. El objetivo del juego es conseguir girar todos a un mismo tiempo para dar una vuelta entera alrededor de la pica.

Observaciones: Para grupos experimentados se puede probar el desplazamiento en dirección contraria, en función de si sus miembros son números 1 ó 2. ¡Cuidado con los mareos!



LA SILLA ANDANTE

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Fila.

Desarrollo: Dos o tres miembros del grupo aguantan por los hombros y la espalda a un miembro de éste que se coloca como si estuviera sentado en una silla. Los demás jugadores se van sentando encima suyo, formando entre todos una enorme silla. Ahora sólo falta, si el equilibrio colectivo lo permite, seguir las propuestas del animador/a: «Andar hacia adelante, sacar todos y todas la lengua, desplazarse tres pasos a la izquierda, moverse en carrusel, etc.»

Observaciones: Es importante que las personas más corpulentas se instalen en las primeras posiciones.



ALGUIEN MÁS... ¡IMPOSIBLE!

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: 1 plinton.
1 colchoneta.

Disposición inicial: Dispersión alrededor del plinton o la colchoneta.

Desarrollo: Conseguir organizarse para lograr subirse el máximo de personas del grupo encima de un plinton o de una colchoneta.

Observaciones: Requiere un alto índice de movimiento cooperativo.



TORTUGA GIGANTE

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 colchoneta por grupo.

Disposición inicial: Grupo de 4 ó 5 niños/as.

Desarrollo: Dispuestos en cuadrupedia, uno al lado del otro, con una colchoneta encima de la espalda, desplazarse en una misma dirección sin que caiga «el caparazón».

Observaciones: Los niños y niñas de 6 a 8 años pueden hacer el mismo juego, poniéndose encima, en lugar de la colchoneta, a un miembro del grupo que se sitúa transversalmente sobre sus espaldas.



MESAS PORTÁTILES

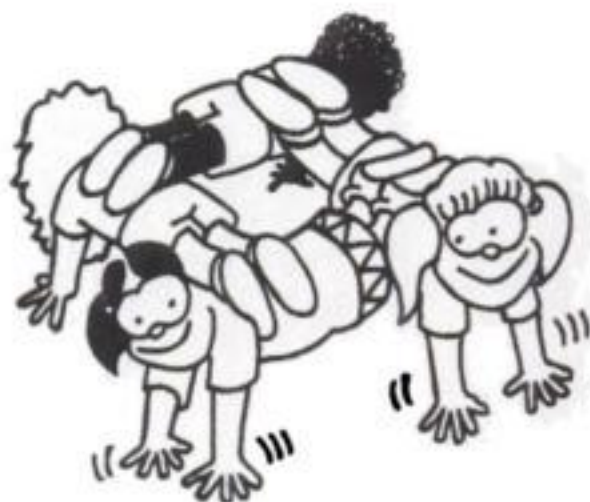
Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Grupos de 4.

Desarrollo: Los cuatro miembros del grupo se disponen en cuadrupedia formando un cuadrado. Apoyan las manos en el suelo y los pies en la espalda del jugador con el cual forman un lado del cuadrado. Desplazarse en diferentes direcciones manteniendo la posición y sin perder el equilibrio grupal.



AYUDA A TUS AMIGOS/AS

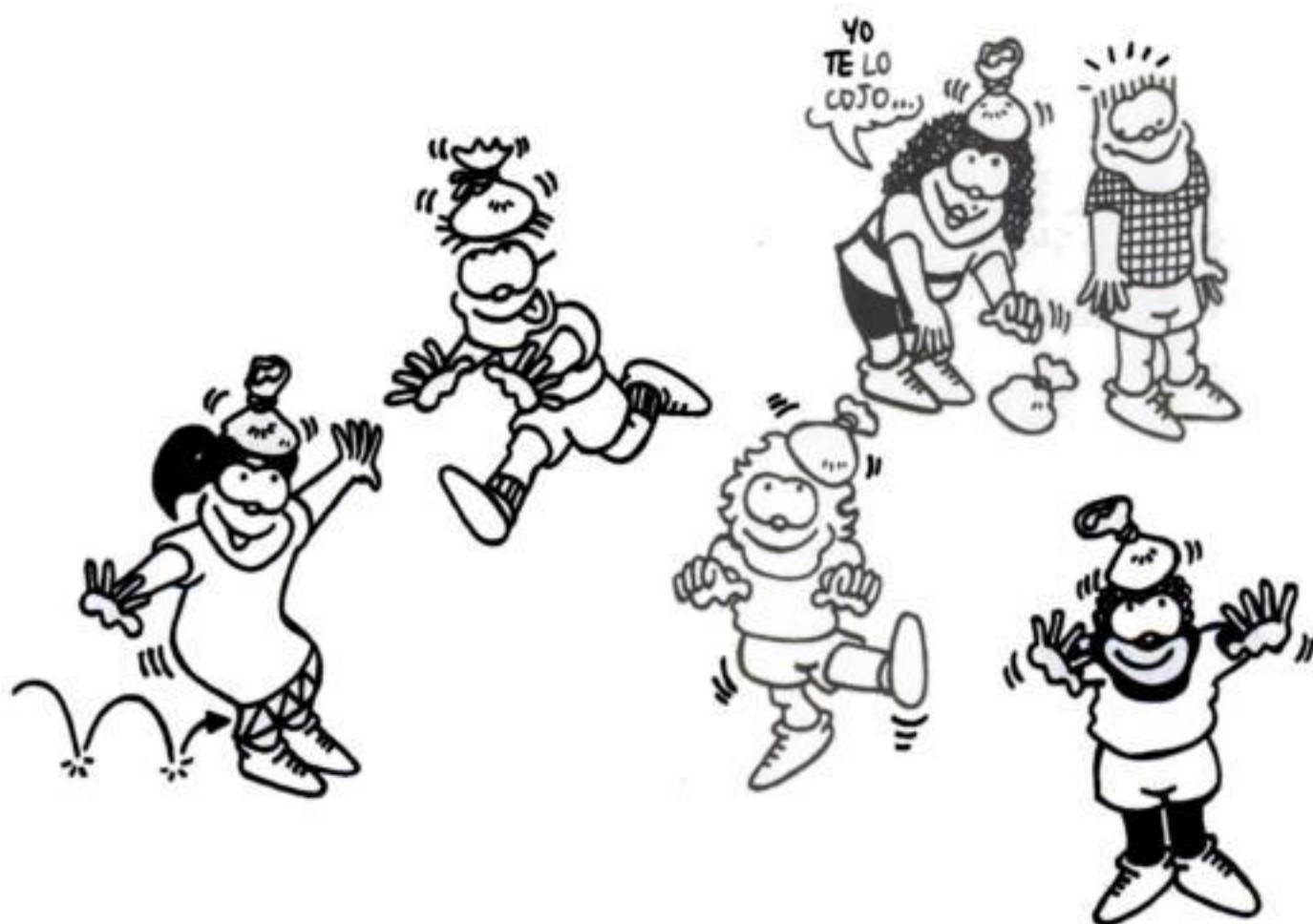
Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 saquito por persona.

Disposición inicial: Dispersión por el terreno de juego.

Desarrollo: Cada niño/a se mueve libremente por el espacio con un pequeño saquito encima de la cabeza. Transcurridos unos instantes, el/la animador/a los invita a que intenten realizar, a mayor velocidad, diversidad de desplazamientos, saltos y giros. Les propone que si el objeto se les cae de la cabeza, se queden congelados a la espera de que cualquier compañero/a venga a auxiliarlos, colocándoles de nuevo su saquito en la cabeza.



Capítulo 5

Juegos de expresión corporal

CAMBIO DE NOMBRE

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en corro.

Desarrollo: El animador/a conversa con el grupo: «¿Os gustaría llamaros de otra manera?...Pensad un nuevo nombre y escoged una nueva forma de vida. ¿Cómo viviríais, qué haríais? Dentro de unos instantes deberéis presentaros ante los demás». La presentación puede efectuarse de varias maneras:

- a) Decir el nombre y el motivo de haberlo escogido.
- b) Expresarlo mímicamente en el centro del círculo mientras los demás tienen que adivinarlo.
- c) Salir al centro y expresar con un gesto o una acción el nombre. Los demás después reproducen los mismos gestos.



ESPEJOS

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Los jugadores se desplazan libremente por el espacio de juego a la espera de que el animador/a diga la consigna: «¡Espejos!». Cuando sucede, cada persona tiene que buscar a alguien cercano a ella y abrazarse, durante unos instantes, como si estuvieran petrificadas. A continuación, se separan un par de metros, colocándose una frente a la otra. Una de ellas se convierte en «espejo», reproduciendo todos los movimientos que efectúe la otra persona. A la señal de «¡Cristales!», ambas se desmoronan hacia el suelo, y acto seguido se levantan para correr de nuevo libremente por el terreno a la espera de formar nuevos «espejos».



DOBLE ACCIÓN

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: La persona encargada de iniciar el juego realiza una acción con cada una de sus manos. Por ejemplo, mientras con una pinta, con la otra simula que bate un huevo. La persona que está sentada a su derecha, conserva uno de estos gestos y añade otro diferente. Por ejemplo, batir el huevo y coser.



HACER NÚMEROS, LETRAS Y FORMAS

Edad: De 3 a 10 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Grupos de 5-6 personas.

Desarrollo: El/la animador/a plantea a cada grupo que intenten construir con sus cuerpos, ya sea en el suelo o bien de pie, diferentes letras, números y formas geométricas.

Observaciones: A partir de los 6 años, se puede finalizar el juego formando entre todos los grupos una palabra (el nombre de la clase), o bien una frase.



FILA DE ANIVERSARIO SIN HABLAR

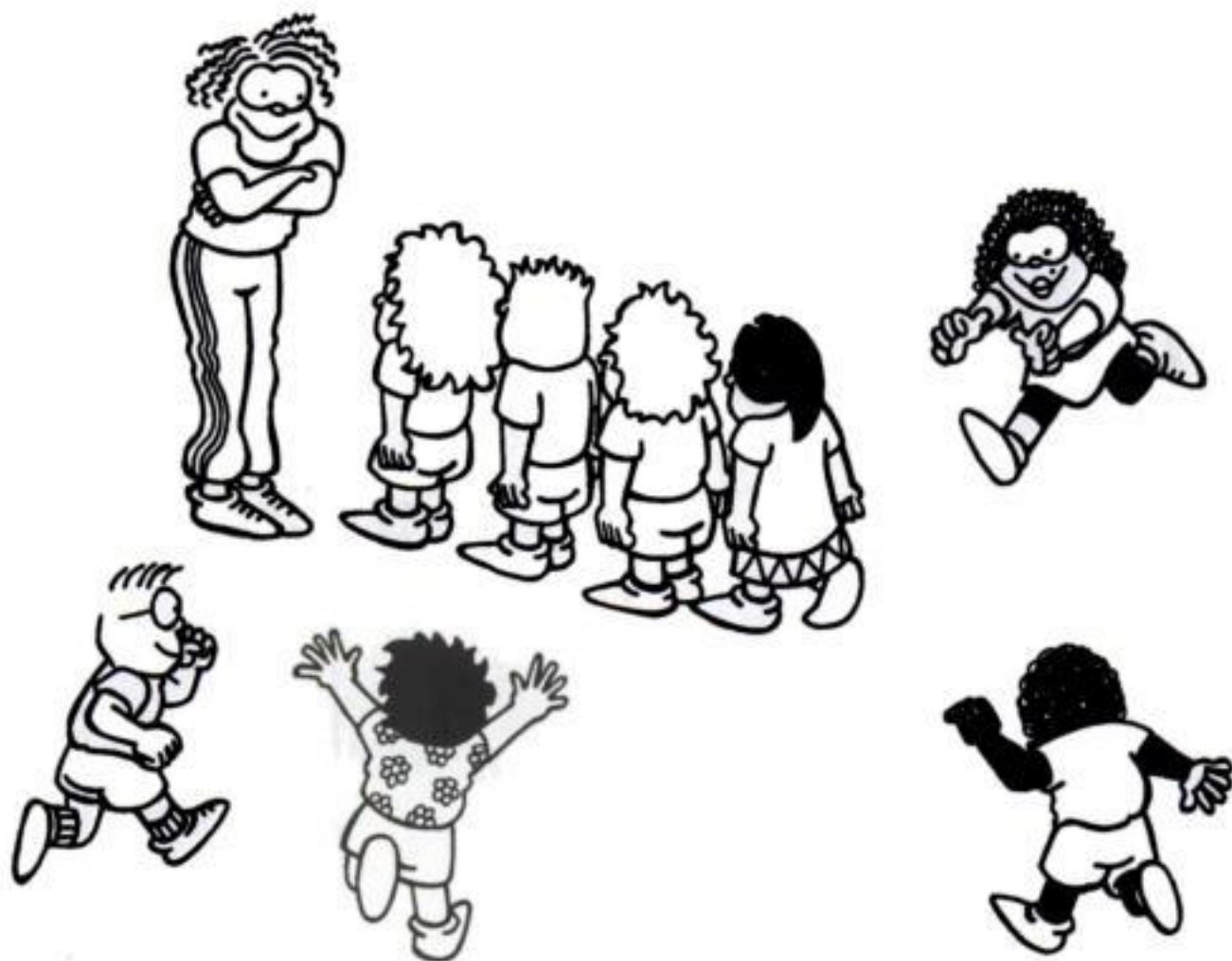
Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersión por el espacio.

Desarrollo: Sin que ningún participante utilice el lenguaje hablado, se tiene que formar una fila delante del animador/a, ordenada en función del día y mes de nacimiento. Los nacidos a primeros de enero tendrían que colocarse al inicio de la fila, y si hubiese alguien nacido el 31 de diciembre, debería ocupar la última posición.



FRASES INGENIOSAS

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en círculo con un jugador de pie en el centro.

Desarrollo: El/la jugador/a central se acerca a alguien del círculo mientras expresa en voz alta cualquier palabra. La persona escogida se levanta inmediatamente y se desplaza hasta el centro del círculo para escenificar, de manera rápida, una frase inventada por él mismo a partir de la palabra asignada. Una vez realizada la acción tiene que buscar a otra persona y proporcionarle una nueva palabra.



YO SOY...

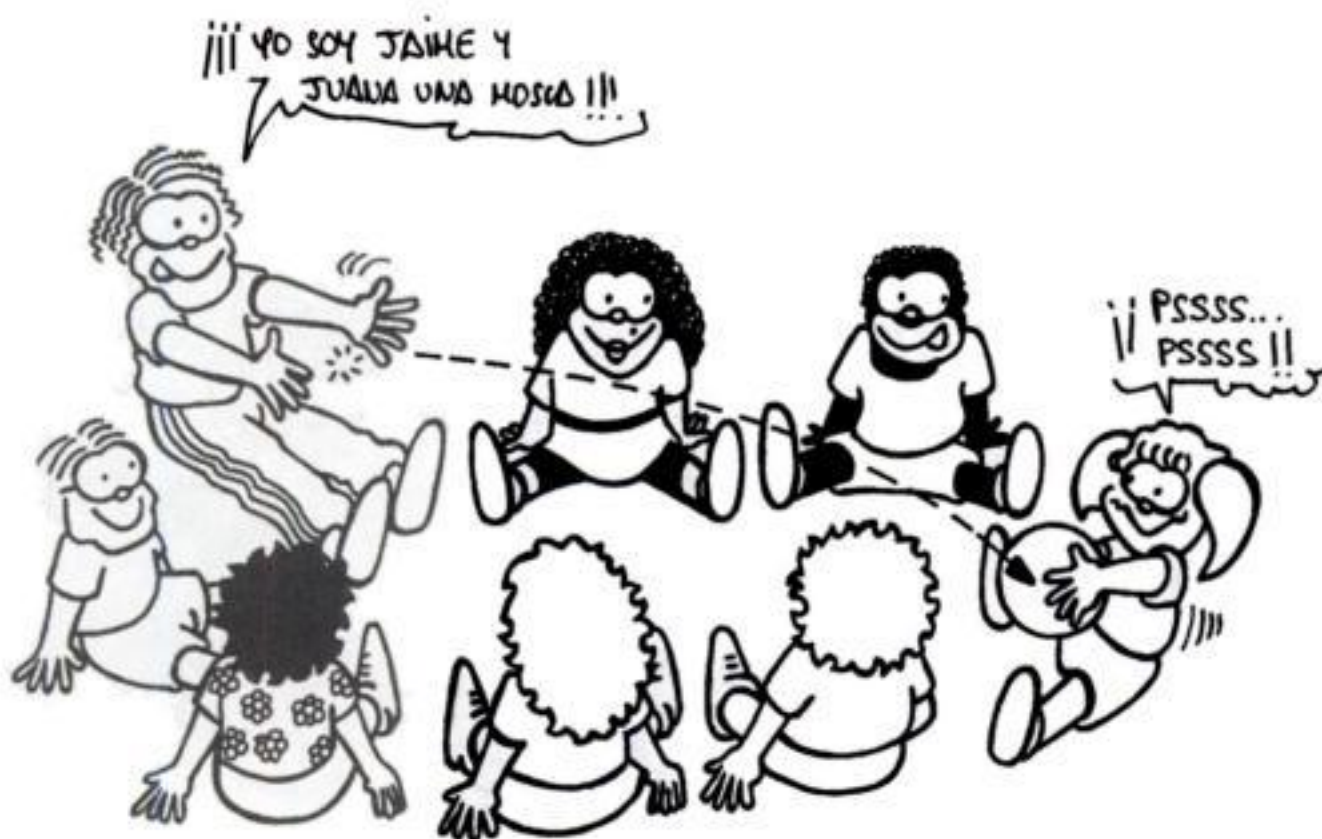
Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 pelota de gomaespuma.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: El/la animador/a dispone de una pelota y exclama en voz alta: «Yo soy Alberto y Pilar una mosca». El/la animador/a pasa la pelota a Pilar, la cual al recibirla hace de mosca, al tiempo que dice: «Yo soy Pilar y Susana una tortuga».



LANZAR LA MÁSCARA

Edad: De 6 a 10 años.

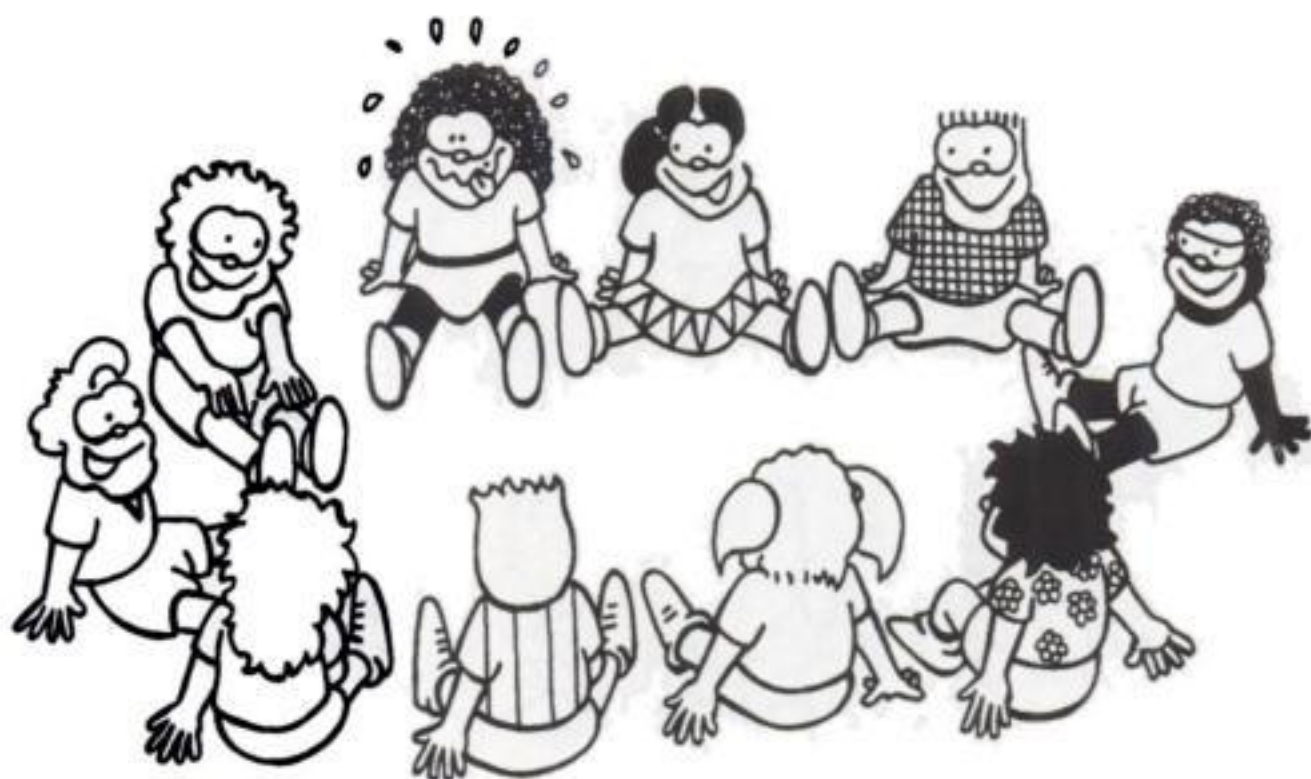
Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: Quien empieza el juego realiza una mueca. Luego se acerca ambas manos a la cara y recogiendo «la máscara» la lanza a un/a compañero/a, para que se la ponga y la imite antes de borrarla e inventar una nueva que envía, a su vez, a otra persona.

Observaciones: ¡No vale poner cara de pocos amigos!



MANO MAGNÉTICA

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersión por el terreno de juego.

Desarrollo: Niños y niñas se desplazan por el espacio hasta escuchar «Mano magnética». Entonces tienen que formar rápidamente pareja. Un miembro de cada una de ellas coloca su mano a un palmo de la cara de la otra persona, iniciando un movimiento lento con su mano, al mismo tiempo que su compañero/a reproduce el movimiento, guardando la correspondiente distancia. Cuando el animador exclama: «A cargar pilas», todos los participantes vuelven a dispersarse y a correr por el espacio, a la espera de volver a oír la consigna de «Mano magnética».

Observaciones: Se puede probar con tríos, haciendo que uno de los componentes juegue con «dos manos magnéticas».



MÁQUINAS

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Grupos de 5-7 personas.

Desarrollo: Cada grupo debe ingeniárselas para fabricar una «máquina». Los niños y las niñas de cada «máquina» pueden ser piezas, productos u obreros que la hacen funcionar. Una vez están diseñadas todas ellas, los grupos se sientan en corro y, uno a uno, van presentando a los demás grupos su creación, como si se tratara de una exposición internacional de maquinaria, recibiendo cada grupo, al finalizar la demostración, infinidad de aplausos por parte de un público extraordinariamente fiel.



¿PODEÍS SER COSAS JUNTOS?

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el espacio de juego.

Desarrollo: El/la animador/a sugiere, antes de empezar, a los participantes que cambien de agrupaciones en función de las necesidades que tengan individualmente para la representación corporal de las diversas propuestas que les van a ser presentadas. A continuación, plantea las siguientes preguntas: «¿Puedes ser un collar?», «¿Y un bosque?», «¿Cómo harías una canoa?», «¿Qué tal se te da ser un paraguas?», «¿Podrías ser una tienda gigante?», «¿Y un tobogán?», «¿Te gustaría ser un coche?», «¿Cómo representarías una pelota?», «¿Y una balanza?», etc.



Observaciones: En el transcurso del juego, es conveniente advertir a los participantes que observen cómo una misma propuesta provoca

distintas respuestas creativas; todas ellas son igual de válidas.

¿QUIÉN, DÓNDE, QUÉ, CUÁNDO?

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Grupos de 4 personas sentadas en círculo, más 1 persona de pie en el centro.

Desarrollo: Quien está dentro del redondel señala con el dedo a una persona y le pregunta: «¿Quién?». Ésta responde con el nombre de una persona o personaje real o ficticio. A continuación, a otra le pregunta: «¿Dónde?», contestándole con el nombre de algún rincón del planeta. Luego, dirigiéndose a una tercera persona, le pregunta: «¿Qué?», respondiendo el/la jugador/a preguntado con cualquier acción. En última instancia, se dirige a otro participante y le pregunta: «¿Cuándo?», a lo cual responde con una fecha o época. A partir de ahí, y con las cuatro respuestas recibidas, el/la jugador/a central debe escenificar una acción que un personaje realiza en un lugar y época determinados.



Observaciones: También puede jugarse con un grupo grande.



SÍ-SÍ-SÍ/NO-NO-NO

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el espacio de juego.

Desarrollo: Los jugadores se desplazan libremente por el espacio, mientras conversan con las personas que deseen, con la única condición de usar exclusivamente para comunicarse el sí y el no. Se trata de acompañar estos monosílabos con los gestos y las entonaciones pertinentes que permitan a los participantes reír, dialogar en voz baja, abrazarse, hablar por teléfono, etc.

Observaciones: Puede sugerirse a continuación que busquen «mil maneras» de decir «buenos días». O que se comuniquen a través de una única frase: «Tres tristes tigres comen trigo de un tragal».



ACCIONES

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: De pie en corro.

Desarrollo: Expresar gestualmente un listado de acciones proporcionadas por el/la animador/a. Por ejemplo: acampar, afeitarse, arrodillarse, alegrarse, peinarse, cantar, aspirar, mirar, bostezar, bailar, coser, beber, estornudar, remar, soplar, caer, clavar, dibujar, comprar, crecer, enroscar, conducir, fotografiar, esquiar, ducharse, envolver, recordar, regar, toser, sudar, recortar, reír, saltar, toser, gatear, dormir, girar, barrer, oler, soñar, patinar, morder, lanzar, masticar, etc.

Observaciones: Es evidente que los mismos participantes pueden sugerir las acciones que deseen para que sus compañeros/as las realicen.



COGER EL RATÓN

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Cada pareja debe imaginarse que está a punto de atrapar a un pequeño ratón que se encuentra muy bien escondido. Se trata de moverse con sumo cuidado para no asustarlo. Cuando casi están a punto de conseguirlo, el ratón descubre las intenciones de la pareja de cazadores y acaba huyendo.



UN INSTANTE EN EL TRONO

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 silla.

Disposición inicial: Sentados en círculo alrededor de una silla con un jugador sentado en ella.

Desarrollo: El jugador que está sentado en la silla central dice en voz alta el nombre de algún compañero/a, el cual al oír su nombre se pone de pie para ir a ocupar dicha silla. En el camino, los jugadores se saludan chocando las palmas de las manos. Cuando el jugador elegido está sentado, ejecuta cualquier acción que se le ocurra. Al finalizarla, abandona el trono y se lo cede a otra persona.

Observaciones: ¿Quién dice que una silla no puede ser la torre de un castillo o el asiento de una nave espacial?



CÁMARA LENTA

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el espacio de juego.

Desarrollo: Partir de situaciones sencillas, ya sean inventadas o sugeridas, (por ejemplo, pasear con un amigo, comer, darse la mano, jugar a tenis, dejarse caer, etc.) y representarlas a un ritmo lento.



TÚ HAZ LO QUE QUIERAS, QUE TE SEGUIMOS

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Grupos de 5 personas en fila.

Desarrollo: En un espacio de juego que permita la realización de variadas habilidades motrices, la persona que va delante realiza cualquier acción motora, la cual deberá ser imitada por todos los miembros de la fila. Después de un par de minutos, el primero de la fila pasa al último y quien le precede ocupa su lugar.



HACER EL ANIMAL

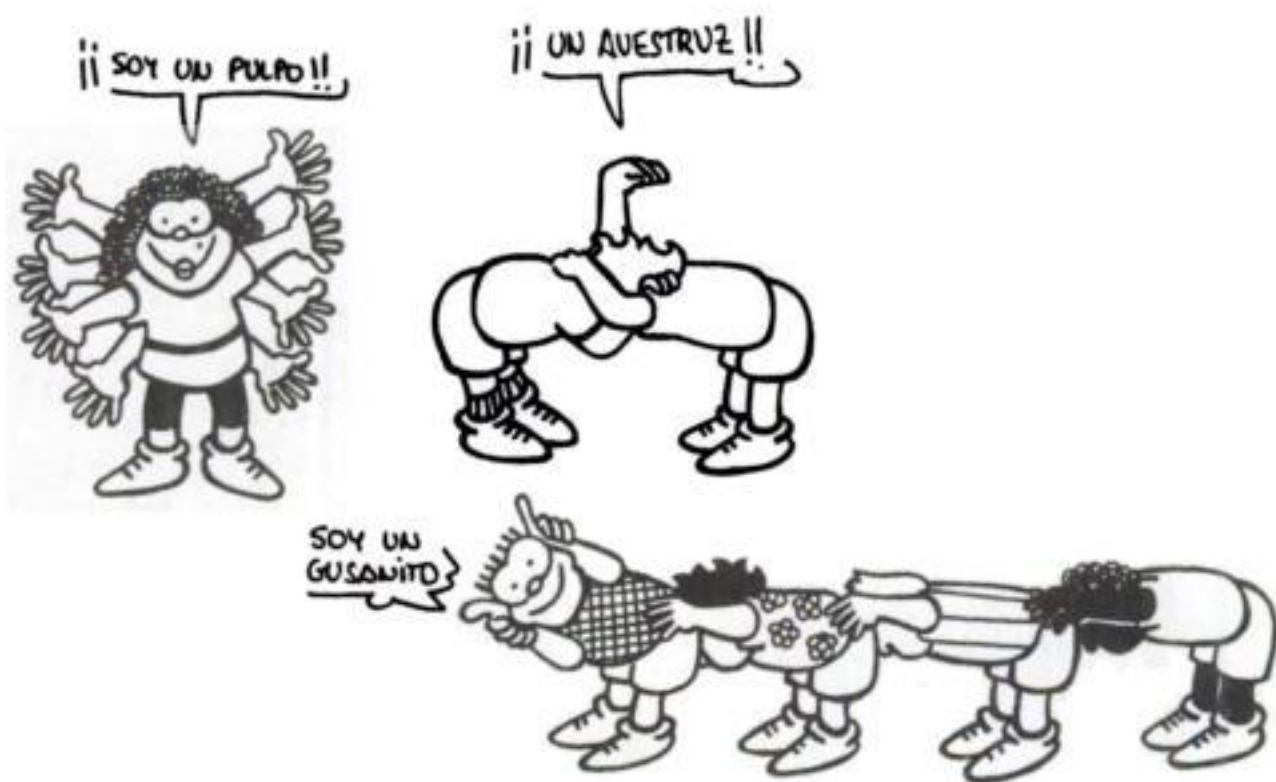
Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Grupos de 2 a 4 personas.

Desarrollo: Un grupo de 2 a 4 personas transforman sus cuerpos para convertirse en animales, ya sean éstos sugeridos o inventados por los propios protagonistas (gorila, pulpo, caballo, elefante, mariposa, etc.).



ROMPECABEZAS

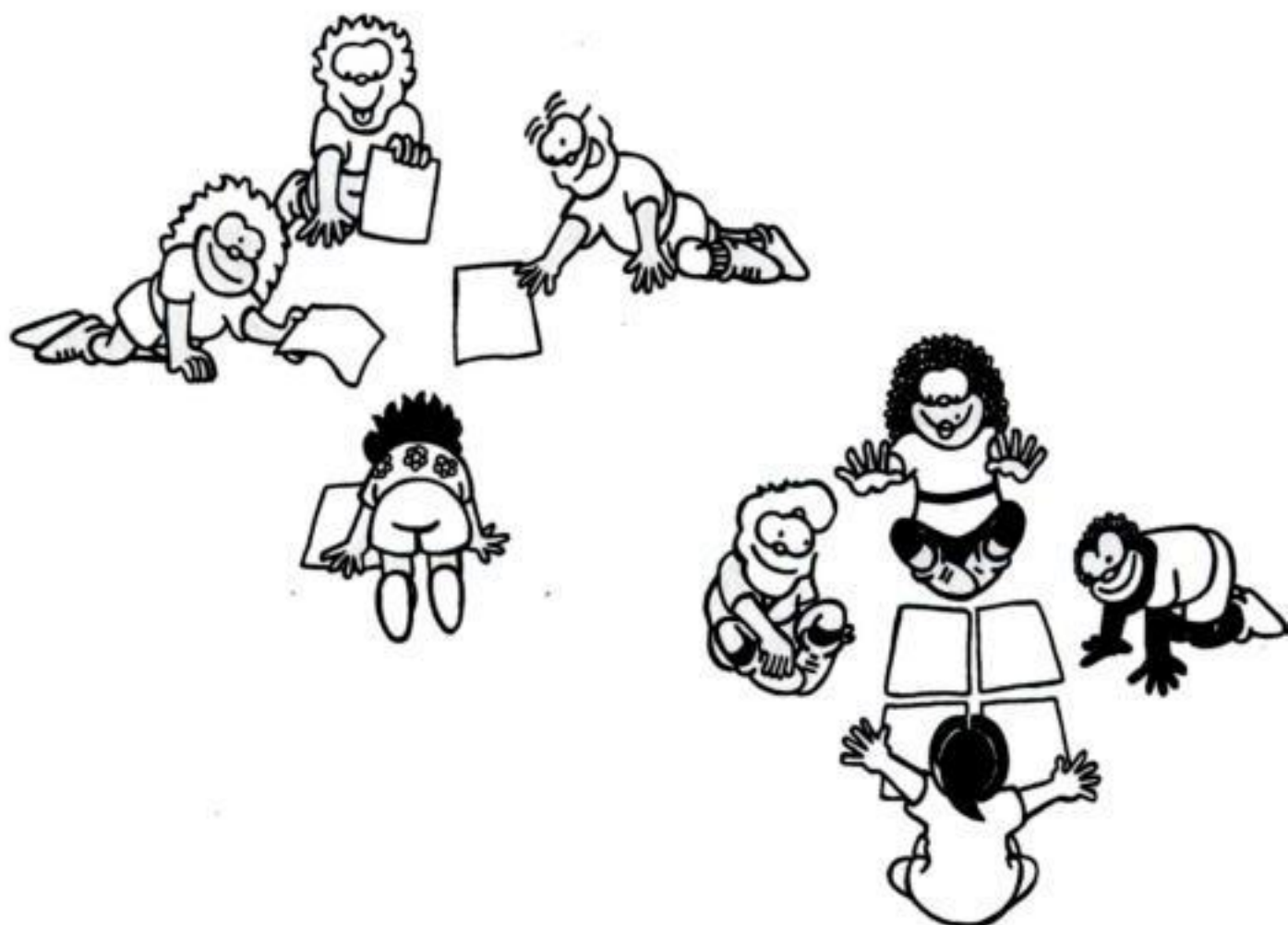
Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: 1 lámina, dibujo o fotografía por grupo.

Disposición inicial: Grupos de 4.

Desarrollo: Cada participante recibe una cuarta parte de una lámina, dibujo o fotografía. Los jugadores deben agruparse para reconstruir el rompecabezas y, a continuación, representar ante los demás grupos la imagen que ofrece la lámina, dibujo o fotografía.



UN DÍA EN LA SELVA

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno de juego.

Desarrollo: Cada uno/a escoge libremente un animal de la selva. Cierran los ojos y se imaginan cómo es, cómo se mueve, qué olor hace, cuál es su comportamiento, etc. Es noche oscura y los animales duermen, pero lentamente va amaneciendo y comienzan a despertarse. El sonido de cada animal empieza a escucharse con más potencia a medida que avanza el día. Cuando el sol está en lo alto, es el momento de máxima intensidad; los animales juegan, corren, se bañan, etc. Después, poco a poco, el sol inicia su declive hasta que se pone por el oeste, mientras los cansados animales van regresando hacia sus guaridas y, entrada la noche, se quedan otra vez dormidos en silencio.

Observaciones: ¡La imaginación de los niños y las niñas hará el resto!



¡FLASH!

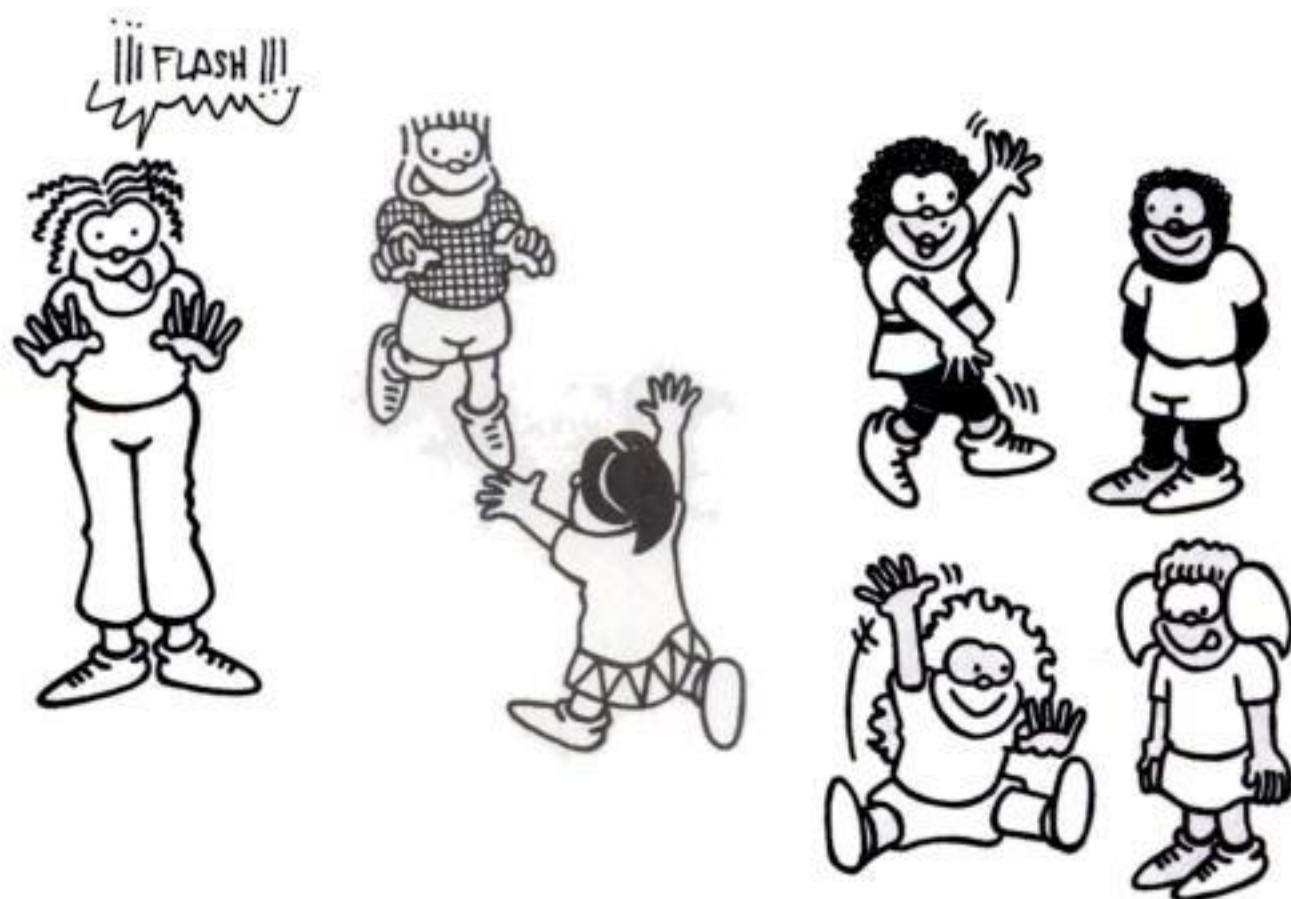
Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el espacio de juego y por parejas.

Desarrollo: Los participantes corren libremente por el terreno de juego y cuando el animador exclama: «¡Flash!», los miembros de las parejas se aproximan y se disponen uno frente al otro. En esta posición, uno de ellos «congela» tres imágenes corporales mientras el otro las observa, para después poder reproducirlas con la mayor exactitud posible. En el próximo «¡Flash!» se intercambian los papeles.



Capítulo 6

Juegos de observación y atención

ESTO ES MI NARIZ

Edad: De 6 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en corro.

Desarrollo: El animador/a empieza diciendo «Esto es mi nariz» y se toca, por ejemplo, el codo. El/la jugador/a de su derecha debe tocar realmente la nariz del animador diciendo «Esto es su nariz», y añadir «Esto es mi tobillo», tocándose por ejemplo el muslo. El tercer participante debe tocar el tobillo del segundo compañero/a, al mismo tiempo que dice «Esto es su tobillo», y «Esto es mi oreja» cuando se toca la pantorrilla. El juego sigue hasta completar la vuelta al círculo.



ASOCIACIÓN DE PALABRAS

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 pelota de gomaespuma.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: Quien inicia el juego lanza una pelota a otro jugador del círculo, al mismo tiempo que dice en voz alta una palabra. A partir de este instante, los jugadores que reciban la pelota deberán decir la primera palabra que asocien con la precedente hasta agotar las posibilidades que brinda la imaginación y los recursos expresivos. Cuando esto suceda, se busca una nueva palabra.



CATA-PUM, CATA-PUM, CHIN-CHIN

Edad: De 8 a 12 años.

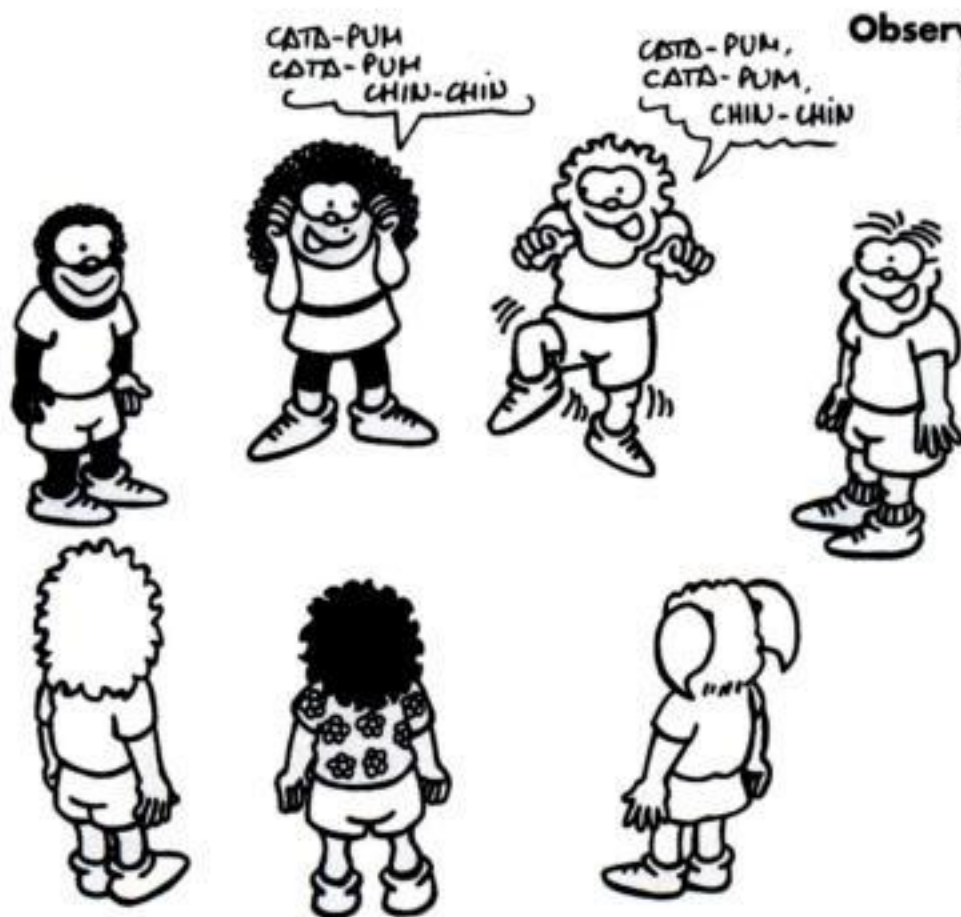
Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: De pie en círculo.

Desarrollo: Una persona del círculo empieza haciendo un gesto (por ejemplo, tirarse de las orejas), mientras dice la frase: «Cata-pum, cata-pum, chin-chin». Cuando ha dicho la frase entera la repite, pero cambiando el gesto (por ejemplo, abrir y cerrar las piernas). El/la jugador/a de la derecha tiene que repetir en este mismo instante el primer gesto, diciendo él también la frase. Acabada la frase, el primero empieza haciendo un tercer gesto, mientras el segundo repite el segundo gesto y el tercero empieza con el primero. De ese modo se continúa hasta dar la vuelta completa al círculo.

Observaciones: La frase se pronuncia con cierta lentitud y ritmo muy regular. ¡Vaya lío con el cata-pum, cata-pum, chin-chin!



EL DIRECTOR DE ORQUESTA SECRETO

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: Una persona voluntaria sale de la habitación. Mientras tanto, los otros jugadores escogen al director. El voluntario regresa y se coloca en el centro del corro. Los participantes cantan una canción, acabada de escoger, la cual acompañan con gestos y movimientos siguiendo disimuladamente el ejemplo que dé el director. El voluntario tiene que intentar desenmascararlo.



ELEFANTES, PALMERAS Y GORILAS

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

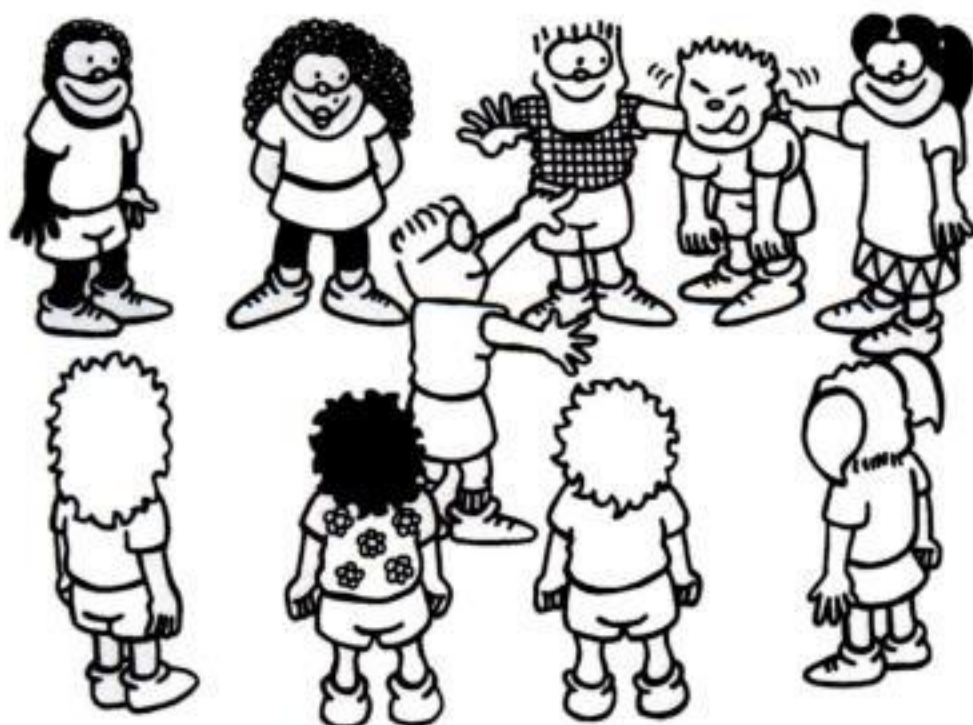
Disposición inicial: De pie en círculo con un/a jugador/a en el centro.

Desarrollo: La persona que está en medio del círculo señala a una persona cualquiera para que realice una figura. Ésta requiere para su elaboración la ayuda de las personas que se encuentren junto a la que ha sido señalada. Quien se equivoque al llevarla a cabo, o bien la ejecute con demasiada lentitud, debe pasar al centro del círculo. Las figuras se efectúan del siguiente modo:

- **Elefante:** Flexión del tronco hacia abajo con los brazos estirados y manos entrelazadas. Los compañeros se colocan una mano en la cintura y la otra encima de su cabeza formando las orejas.
- **Palmera:** Brazos estirados encima de la cabeza. Los compañeros en idéntica posición, pero con el tronco inclinado a derecha o izquierda, según el lado que ocupen.
- **Gorila:** Flexión del tronco hacia abajo. Los vecinos rascan su espalda.

Observaciones:

Incrementar el número de figuras a realizar a medida que avanza el desarrollo del juego.



ENREDO DE ZAPATOS

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: Calzado deportivo para cada jugador.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno de juego.

Desarrollo: Cada participante se quita un zapato y lo coloca en el centro del círculo haciendo una pila. Se mezclan bien. Dan un par de vueltas a la pata coja a su alrededor y cuando el/la animador/a da la señal, tienen que escoger deprisa uno y localizar a su propietario para atárselo, sin que éste pueda descansar su pie en el suelo hasta tenerlo atado. El juego finaliza cuando todos y todas están bien calzados. ¡Con sus zapatos, claro está!

Observaciones: También se puede realizar el mismo juego disponiendo inicialmente el calzado en una hilera según su número, para pasar posteriormente en fila india a recoger cada uno/a un zapato y, a continuación, buscar a su dueño/a a la pata coja.



FOTOGRAFÍA

Edad: De 8 a 12 años.

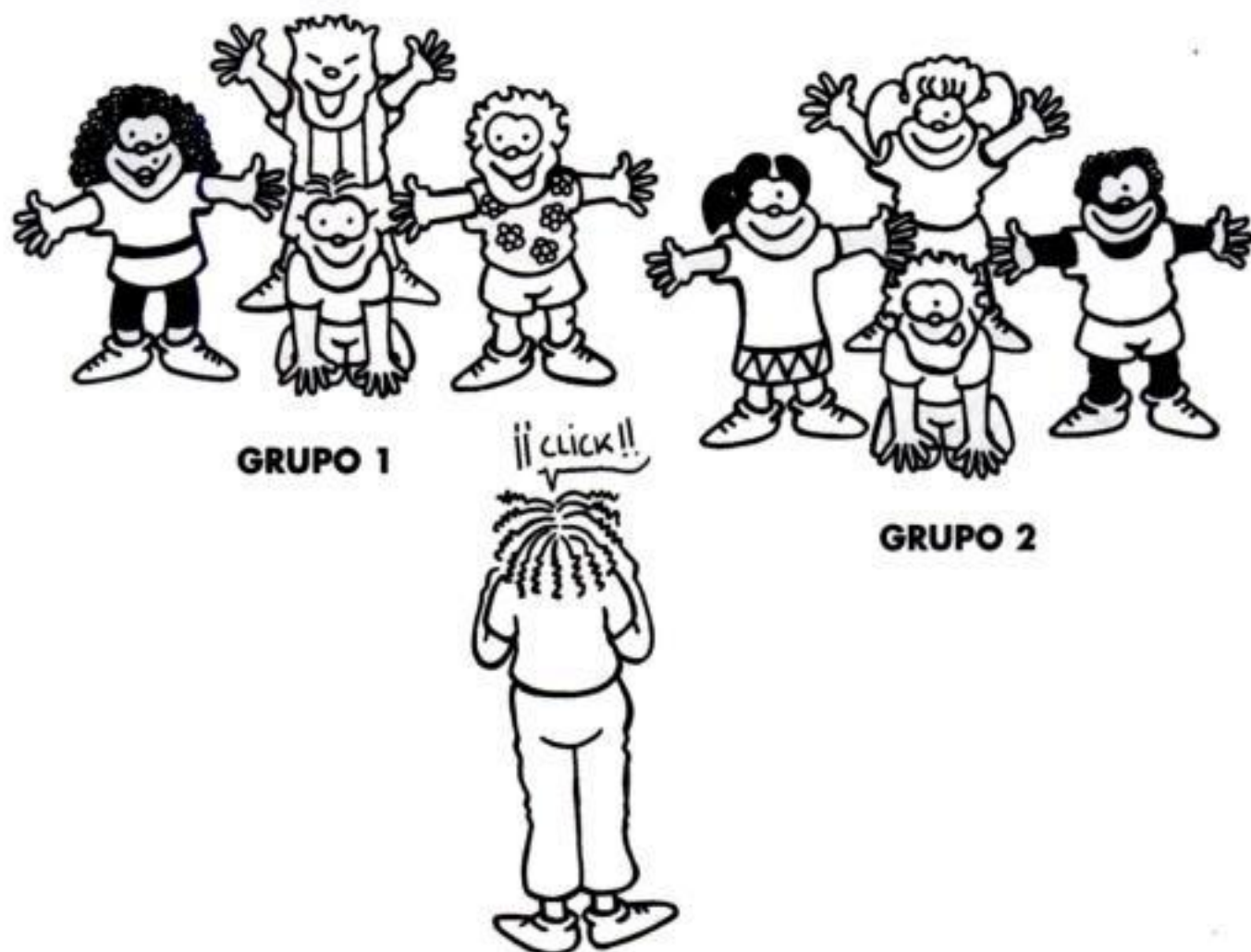
Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: 2 grupos.

Desarrollo: Un grupo posa en cuadro escénico como si fuesen a realizarse una fotografía colectiva. Mientras, el otro grupo observa detenidamente y se organiza para representar la misma imagen. Invertir los roles.

Observaciones: ¡Una fotografía polaroid o una filmación en vídeo facilitan la tarea!



LAGO DE PATOS

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en corro.

Desarrollo: Quien empieza el juego dice en voz alta: «Un pato». Su vecino/a dice: «Dos patas». El tercero dice: «Plof». El cuarto dice: «Dos patos». El quinto: «Cuatro patas». El sexto: «Plof, plof». A continuación, «Tres patos», «Seis patas», «Plof, plof, plof»...

Observaciones: ¡Pues vaya con tanto pato y pata que hacen plof!



LOS ESPEJOS

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: 2 hileras delante del animador/a.

Desarrollo: Los participantes observan cómo se mueve el/la animador/a. Primero desplaza sólo las manos y después otros segmentos corporales. Los niños y las niñas tienen que moverse como si fuesen un reflejo del animador/a.

Observaciones: Es necesario hacer los movimientos muy lentamente para que exista una buena sincronía. También es muy útil para desarrollar la disociación segmentaria, la lateralidad, la simetría o asimetría, etc.



GRANADA-DAKAR

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: Imitación del paso de un coche de carreras («ññññaaaaoooo») de un compañero/a a otro/a, acompañando el sonido con un movimiento derecha/izquierda del cuello. El bólido puede asimismo ser frenado («ñññññ») y ser enviado en sentido contrario («ññññaaaaoooo»). La onomatopeya («brrroom») permite enviar el coche, con un movimiento de cabeza y un guiño de ojo, a cualquier persona del círculo que se desee. Si se pronuncia un («pop, pop, pop, pop»), el fórmula-1 se ha quedado sin combustible y conviene llenar el depósito («glup, glup, glup»), antes de arrancar de nuevo. Y a veces, ya se sabe, se pueden producir pinchazos («pssss»). Es necesario volver a hinchar rápidamente el neumático («ffffff») para continuar el rallye.

Observaciones: Se puede jugar a seguir el movimiento de un mosquito.



PASAR LA CORRIENTE

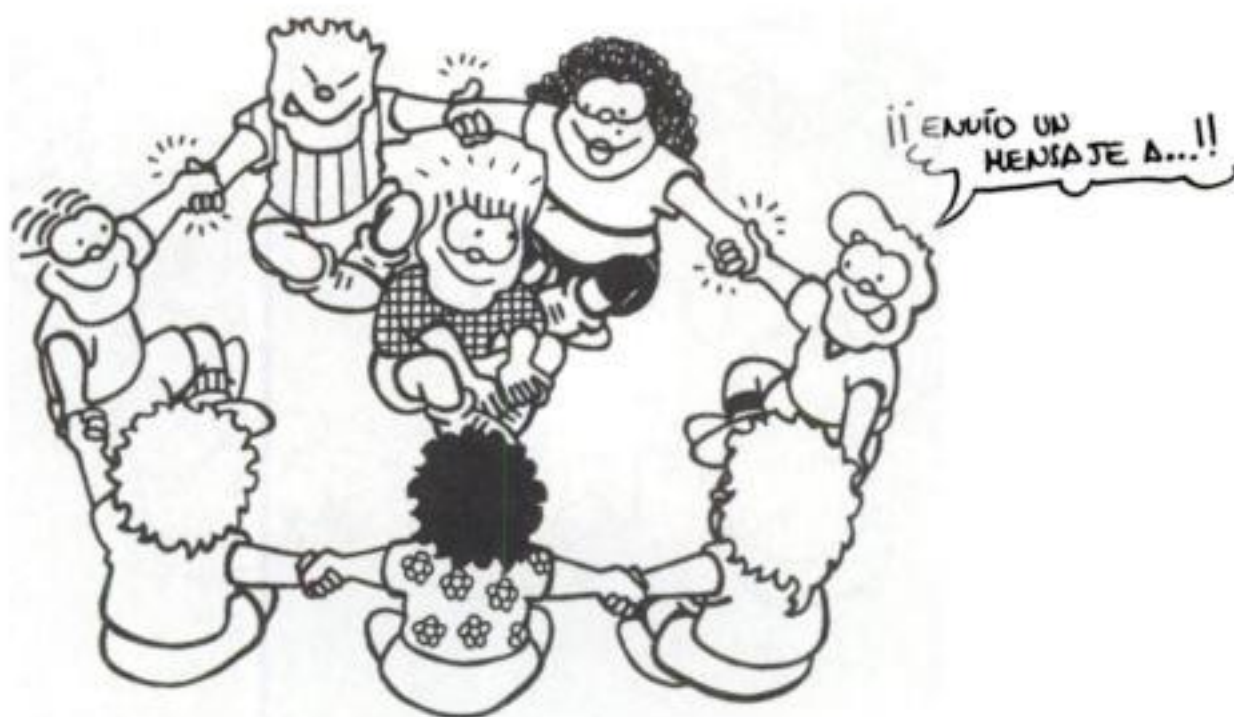
Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en círculo con un/a jugador/a en el centro.

Desarrollo: Los participantes se cogen de las manos, mientras un/a jugador/a se sitúa en medio del círculo con el fin de intentar la intercepción de un mensaje que envía un emisor a su receptor. El juego se inicia cuando una participante dice en voz alta: «Envío un mensaje a...». A partir de ese instante y procurando que quien para no se dé cuenta, los que forman el círculo transmiten el mensaje, apretando para ello la mano del compañero/a, una vez la suya haya sido apretada. Si un/a jugador/a es sorprendido transmitiendo el mensaje por quien está en medio, se intercambian los papeles y el juego vuelve a empezar. En caso contrario, cuando la persona acordada previamente recibe el mensaje, exclama «Mensaje recibido» y el juego se repite de nuevo.



PASAR EL ANILLO A TRAVÉS DEL HILO

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 madeja de lana.
1 anillo.

Disposición inicial: Sentados en círculo con un jugador en el centro.

Desarrollo: Los niños y las niñas están sentados en corro y cogidos, con ambas manos, a un hilo de una madeja de lana, al que se le ha puesto un anillo antes de anudarlo para cerrar el círculo. En esta posición deben pasarse disimuladamente el anillo de un jugador a otro, mientras el/la jugador/a central trata de averiguar quién lo tiene.



PARA IR DE VACACIONES

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 pelota de gomaespuma.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: Un jugador emprende el juego diciendo: «Para ir de vacaciones me llevaría... una pelota». El siguiente de su derecha dice: «Para ir de vacaciones me llevaría una pelota y... una cámara fotográfica». El próximo exclama en voz alta: «Para ir de vacaciones me llevaría una pelota, una cámara fotográfica y... un bañador». De ese modo, cada vez, los participantes tienen que añadir un objeto más a la lista. Quien se equivoca, reinicia el juego.

Observaciones: Cuando el juego se reemprende de nuevo, puede cambiarse el tema. Por ejemplo: «para ir al mercado», «para ir a la escuela», «para ir a una granja», etc.



¿QUIÉN FALTA?

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersión por el terreno de juego.

Desarrollo: Los niños y las niñas se desplazan libremente por el espacio. A una señal se sientan en el suelo y cierran los ojos, mientras el/la animador/a hace salir del campo visual a una persona del grupo. Acertar quién falta.



¿DÓNDE ESTÁ LA LLAVE?

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 llave.

Disposición inicial: Sentados en círculo con una persona situada en el centro.

Desarrollo: Los participantes se pasan una llave por detrás de la espalda mientras la persona que está en el interior intenta saber quién la tiene. Dispone para ello de tres intentos.



Capítulo 7

Juegos de organización espacial y temporal

EL ACORDEÓN

Edad: De 3 a 8 años.

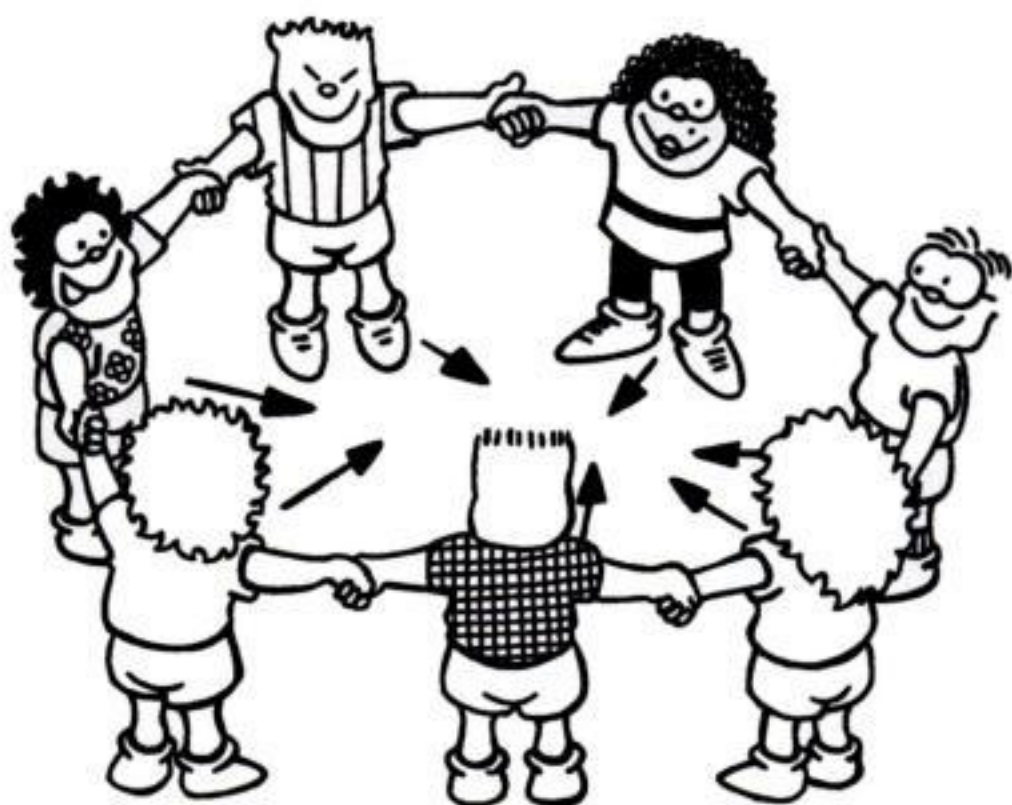
Duración: 2 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: De pie en círculo.

Desarrollo: Los niños y niñas se cogen de las manos y a una señal corren a agruparse en medio del círculo. A otra señal, retroceden para hacer el círculo lo mayor posible.

Observaciones: Además de variar las velocidades de desplazamiento, también se puede ir cambiando el tipo de desplazamiento: a la pata coja, con los ojos cerrados, de espaldas, etc.



FILAS MOVEDIZAS

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Filas de 5-7 jugadores/as.

Desarrollo: Las filas se forman delante del animador/a. A una señal dada por éste, cada una de ellas se deshace y sus miembros corren libremente por el espacio de juego. A otra señal hay que rehacerlas rápidamente, ocupando cada fila la misma posición en el espacio. También puede proponerse que las filas se formen en el lugar donde se encuentre el/la animador/a a la hora de llamarlas, o bien donde se encuentre el primero o el último de cada fila en un momento determinado. Una vez intercaladas varias veces estas distintas propuestas, el/la animador/a puede pedir a los participantes que cierren los ojos, a excepción de los primeros de cada fila, los cuales mediante órdenes verbales deben conseguir que se reconstruyan las filas en el mismo lugar donde se inició el juego.



AVIONES

Edad: De 3 a 8 años.

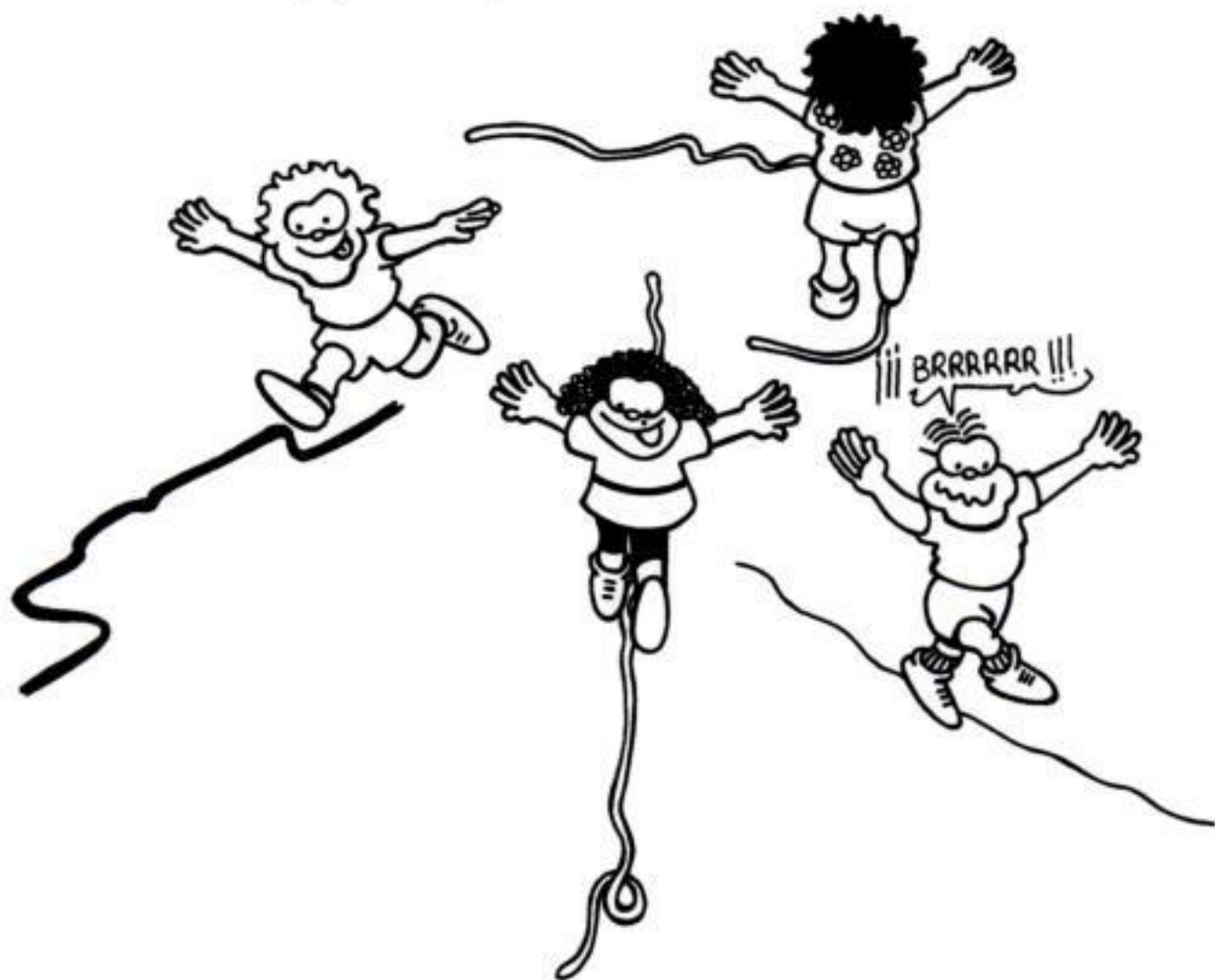
Duración: 3 minutos.

Material necesario: Tizas de colores, cuerdas, gomas elásticas, etc.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno de juego.

Desarrollo: Después de trazar en el suelo distintas líneas con los diferentes materiales indicados, se propone a niños y niñas que pongan sus brazos en cruz y se conviertan en «aviones» que las recorren. Cada «avión» debe seguir su ruta e intentar no interceptar a los demás.

Observaciones: ¡Ojo con los piratas aéreos!



CAGADA DE PALOMA

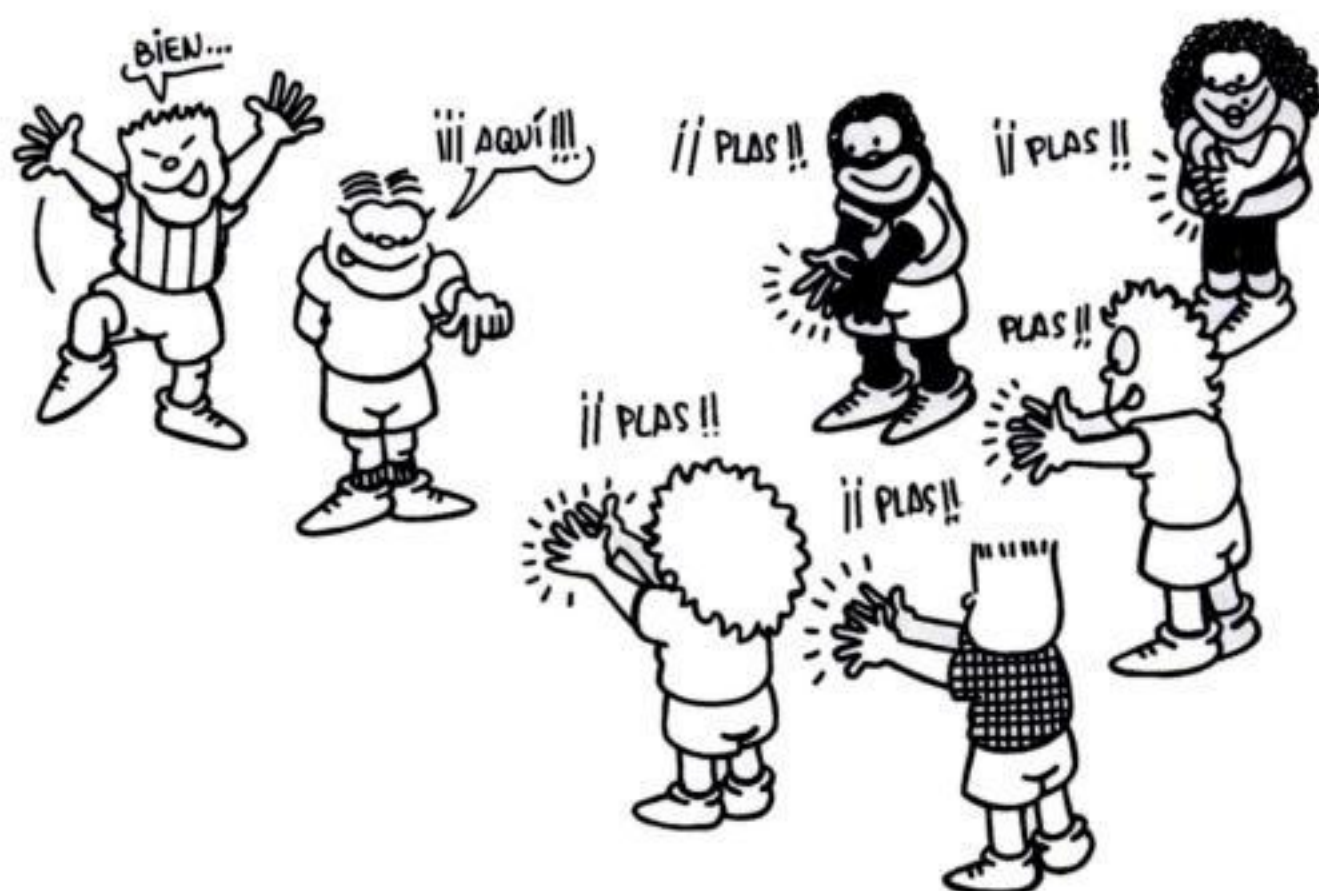
Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Un/a jugador/a se aleja del grupo mientras éste escoge un punto determinado del suelo, que es donde se ha caído una cagada de paloma. El jugador debe acertar el lugar exacto. Los participantes se desplazan por el terreno de juego a la vez que emiten un ronroneo, que aumenta cuando la persona se acerca al lugar escogido y disminuye al alejarse. Cuando lo acierta todo el grupo se detiene y aplaude, en primer lugar lento y flojo y, después, rápido y fuerte. La persona aplaudida escoge a otra para que reinicie el juego.



DICTADO ESPACIAL

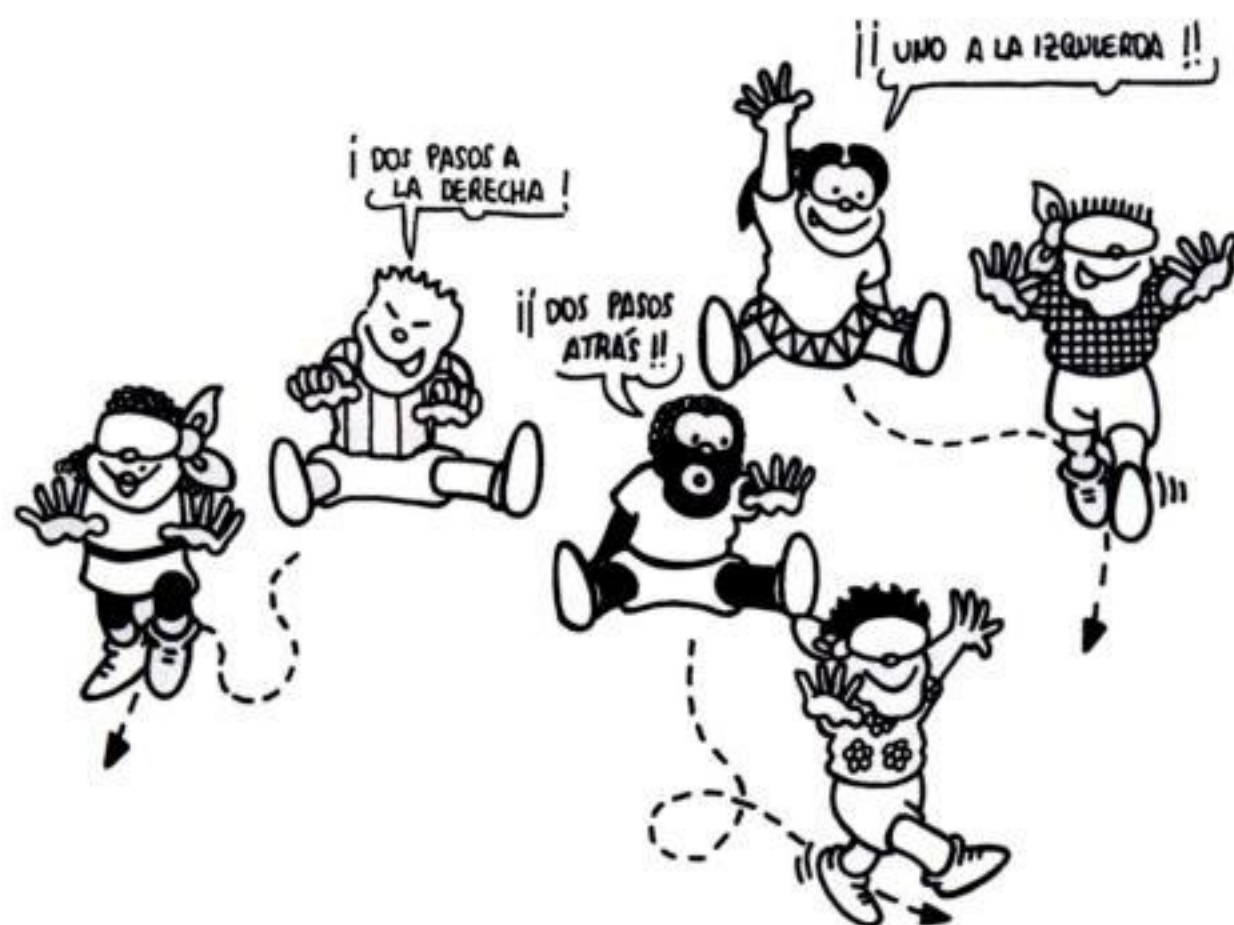
Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 pañuelo por pareja.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Un miembro de la pareja se venda los ojos con el pañuelo y empieza a desplazarse siguiendo las instrucciones que le proporciona su pareja. Por ejemplo: «Da tres pasos a la derecha, dos hacia atrás, uno hacia adelante, cuatro hacia atrás, media vuelta, detente». Hace falta volver al lugar de partida invirtiendo el orden de las consignas, ya sea con o sin ningún tipo de ayuda. Comprobar la precisión. Cambiar los roles.



LOS CINCO ESPACIOS

Edad: De 3 a 8 años.

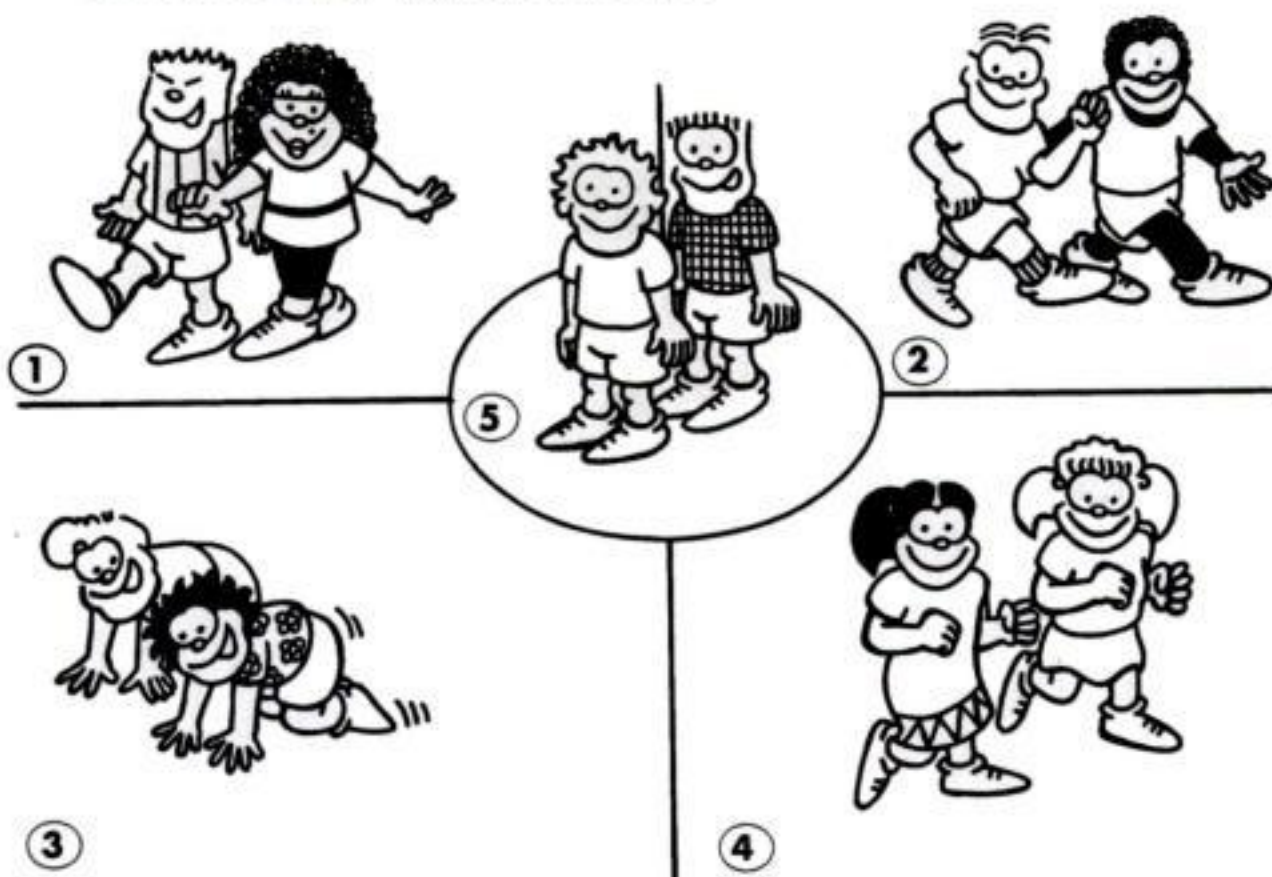
Duración: 3 minutos.

Material necesario: Conos para señalizar los espacios.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Se divide el terreno de juego en cinco espacios diferentes, por ejemplo cuatro rectángulos con un círculo central en medio. En cada espacio los participantes deben desplazarse de forma distinta en función de las consignas iniciales, pasando de uno a otro libremente. Por ejemplo: 1) caminar despacio; 2) andar rápido; 3) gatear; 4) ir a la pata coja; 5) permanecer inmóvil.

Observaciones: Otras consignas pueden ser: 1) hablar flojo; 2) hablar normal; 3) cantar; 4) gritar; 5) silencio.



MAPAS ESPACIALES

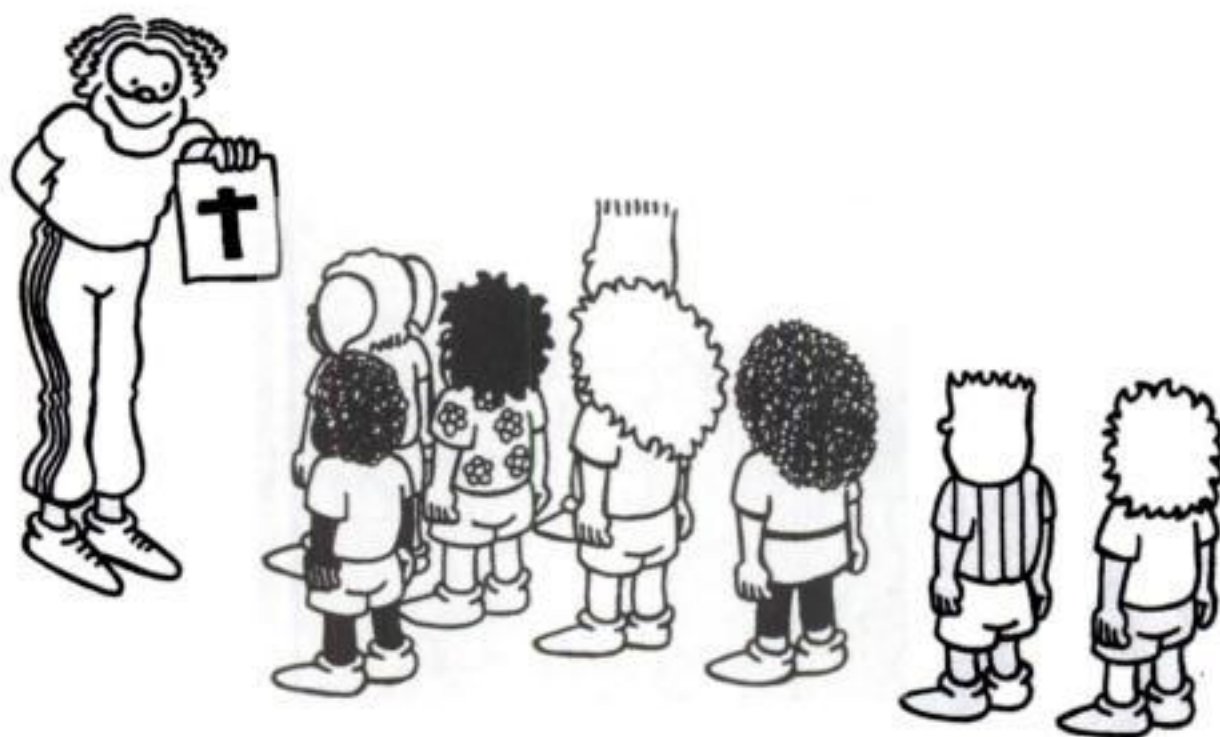
Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Cartulinas con los mapas espaciales dibujados.

Disposición inicial: Dispersos por el espacio.

Desarrollo: Los participantes deben organizarse para transcribir a la realidad una serie de mapas espaciales realizados en una cartulina que el/la animador/a va mostrando de uno en uno. Ejemplos: un círculo, la letra eme, una cruz, etc.



ENTRAR Y SALIR DE CASA

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: 2 grupos.

Desarrollo: Un grupo se dispone en círculo cogiéndose de las manos. Los miembros del otro pasean por fuera. A una señal determinada tienen que entrar dentro de la «casa»; a otra deben salir de ella. Cambio de roles.

Observaciones: Puede ser de utilidad para comprender las nociones espaciales de dentro y fuera.



PUNTO NEGRO

Edad: De 8 a 12 años.

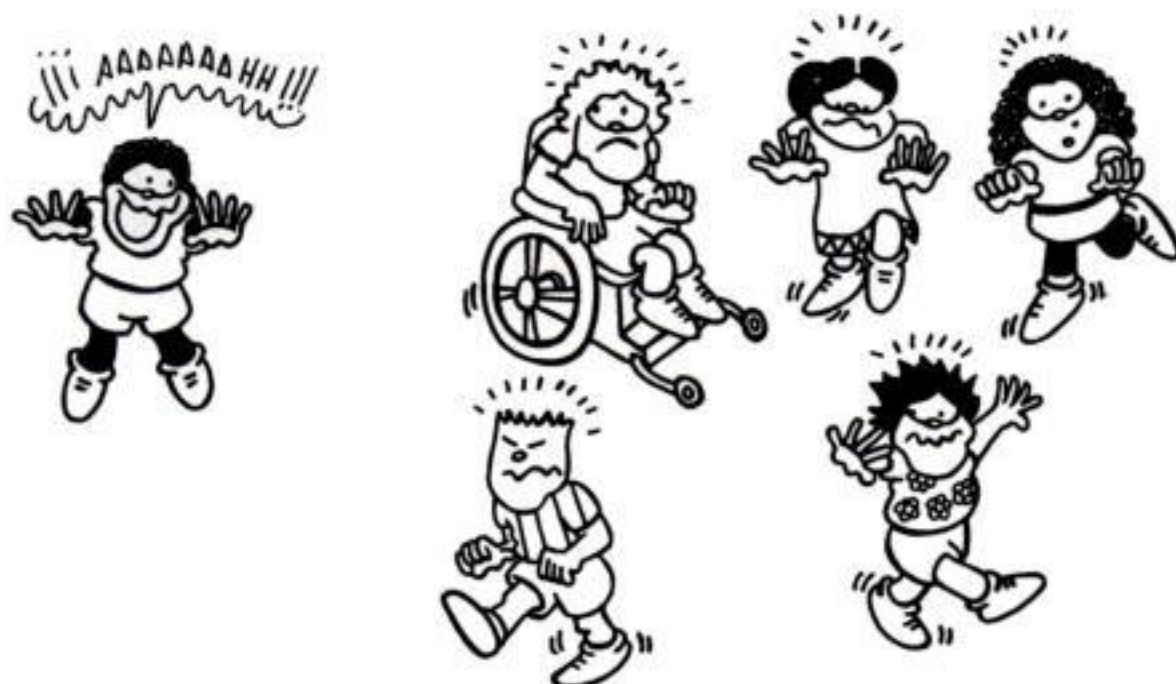
Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Mientras se desplazan niños y niñas por el espacio, un/a jugador/a elegido al azar selecciona en secreto un punto del espacio, el llamado «punto negro». Cuando algún participante pisa el punto escogido, el jugador que lo ha elegido debe lanzar un grito escalofriante para que todos y todas se detengan poniendo cara de miedo y pánico. La operación se repite varias veces hasta que alguien cree conocer cuál es el «punto negro». Este jugador lo comenta al grupo y si el grupo acepta, pregunta a quien ha elegido el lugar. Si lo acierta, éste ocupa su papel. En caso contrario debe seguir jugando, pero desplazándose a la pata coja, en cuclillas, o gateando, según se haya equivocado una, dos o tres veces.

Observaciones: Hace falta elaborar y ensayar estrategias colectivas para resolver este problema espacial. En el supuesto de jugarse en el gimnasio, el «punto negro» puede encontrarse encima de una colchoneta, de un banco sueco, de una espaldera, etc.



FIGURAS GEOMÉTRICAS

Edad: De 3 a 8 años.

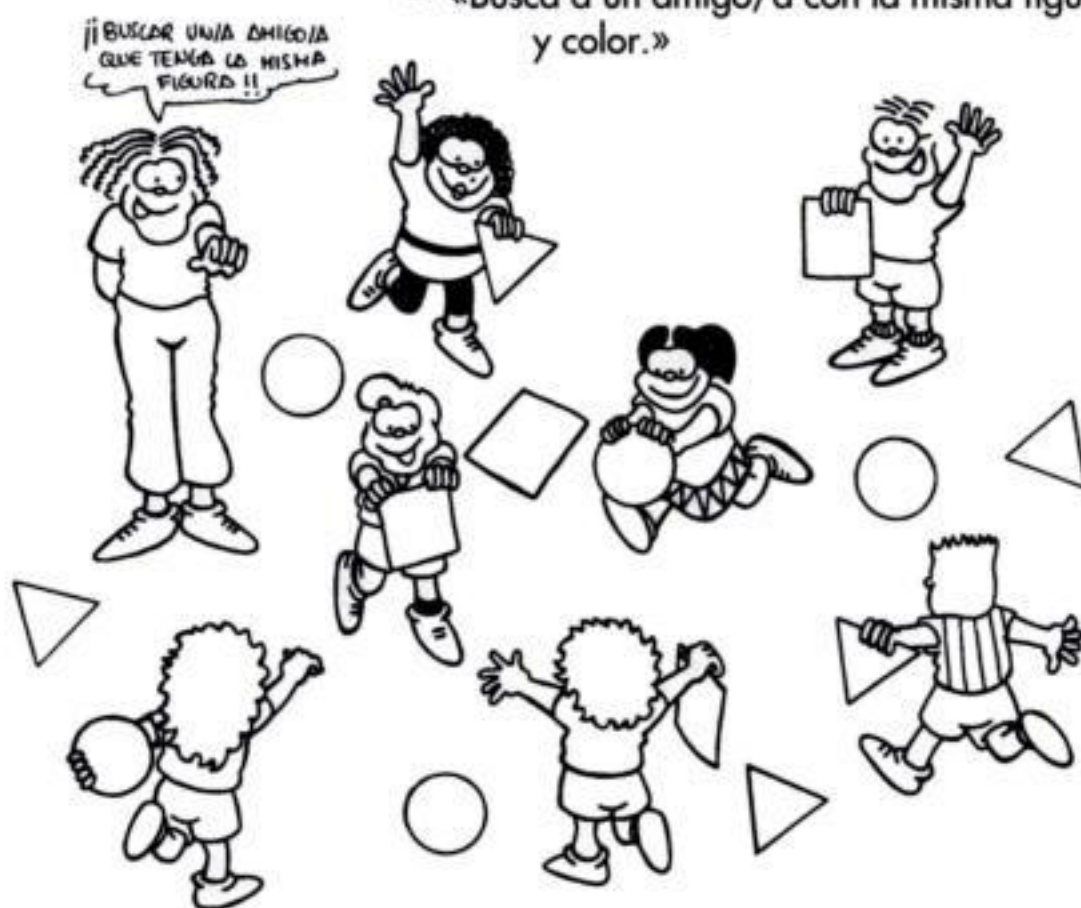
Duración: 5 minutos.

Material necesario: Cartulinas de colores con figuras geométricas dibujadas.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Previamente se recortarán dos triángulos, dos cuadrados y dos círculos. Cada figura se ha confeccionado en tres o cuatro colores (amarillo, rojo, azul y verde). La totalidad de figuras se esparcen por el espacio de juego y, a una señal del animador/a, cada participante tiene que tomar una figura del suelo e intentar agruparse con sus compañeros/as según las siguientes consignas:

- «Busca a un amigo/a que tenga la misma figura.»
- «Busca a alguien que tenga el mismo color.»
- «Busca a todos/as los que tengan una misma figura.»
- «Busca a todos/as los que tengan un mismo color.»
- «Busca a un amigo/a con la misma figura y color.»



EL MINUTO

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 1 minuto.

Material necesario: 1 cronómetro.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: En primer lugar, el/la animador/a enseña a los niños cuánto dura un minuto. Después de este ensayo son los niños y las niñas quienes deben ponerse en pie cuando crean que ha pasado un minuto. El/la animador/a controla el tiempo.

Observaciones: Parece fácil, pero...



OCUPAR Y DESOCUPAR EL ESPACIO

Edad: De 6 a 10 años.

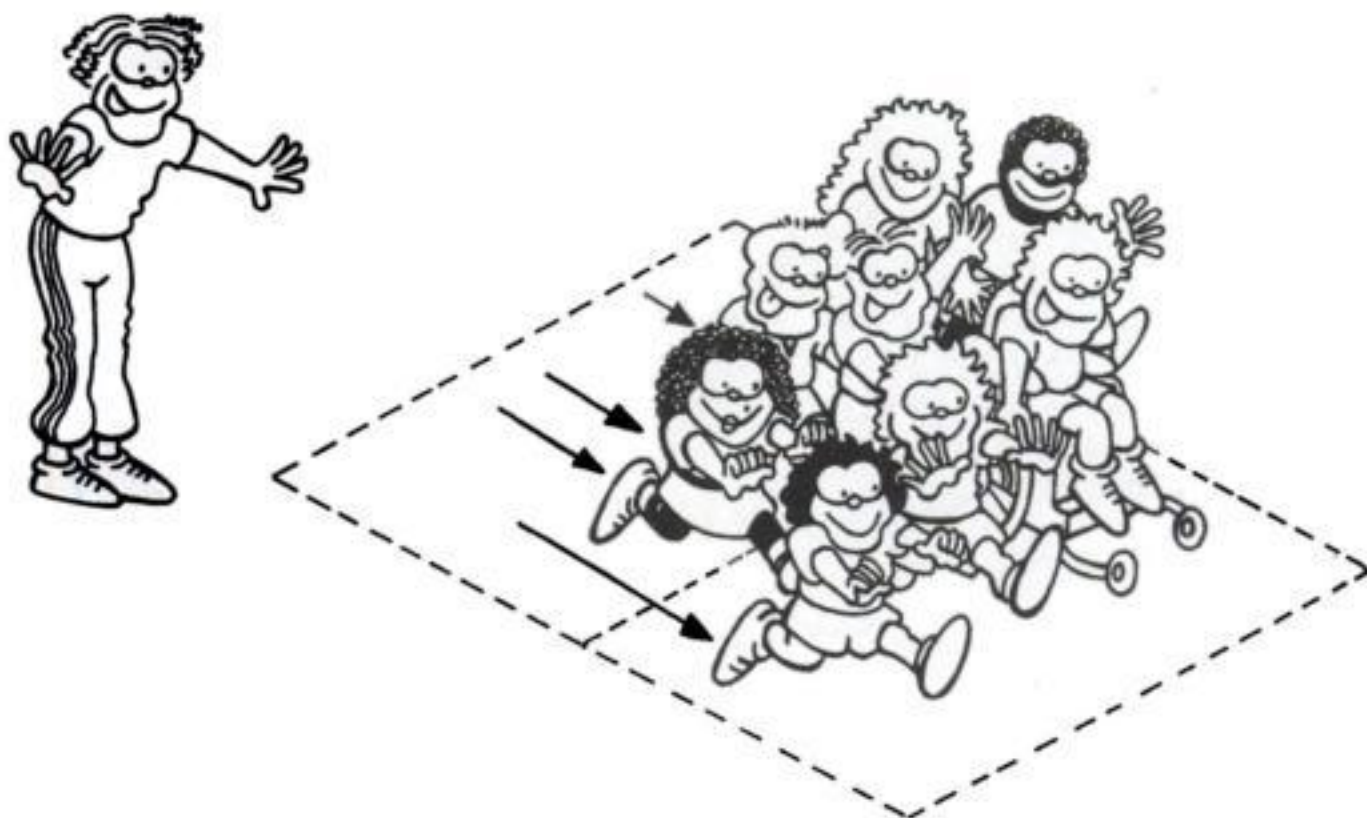
Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Los niños y niñas se desplazan libremente procurando ocupar todo el espacio disponible. A una señal deben organizarse con celeridad para ocupar la mitad de ese espacio, delimitando bien su perímetro. Se mueven espontáneamente por el nuevo espacio sin salirse de sus límites. A otra señal, ocupan la mitad de éste. Se continúa hasta que se hace imposible el movimiento. A partir de entonces, la consigna va a ser la de ocupar cada vez el doble de superficie, hasta llegar a la empleada al iniciarse el juego.

Observaciones: ¡Vaya lío!



PAÍS DE LAS RECTAS, PAÍS DE LAS CURVAS

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Conos para delimitar los espacios.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Se divide el terreno de juego en tres espacios diferenciados: el país de las rectas, donde deben efectuarse únicamente movimientos rectilíneos; el país de las curvas, en el cual se realizan trayectorias curvilíneas; y el país de la inmovilidad, donde uno debe permanecer quieto. Los niños y niñas solos o agrupados van cambiando continuamente de espacios a voluntad.



PASILLOS IMAGINARIOS

Edad: De 6 a 10 años.

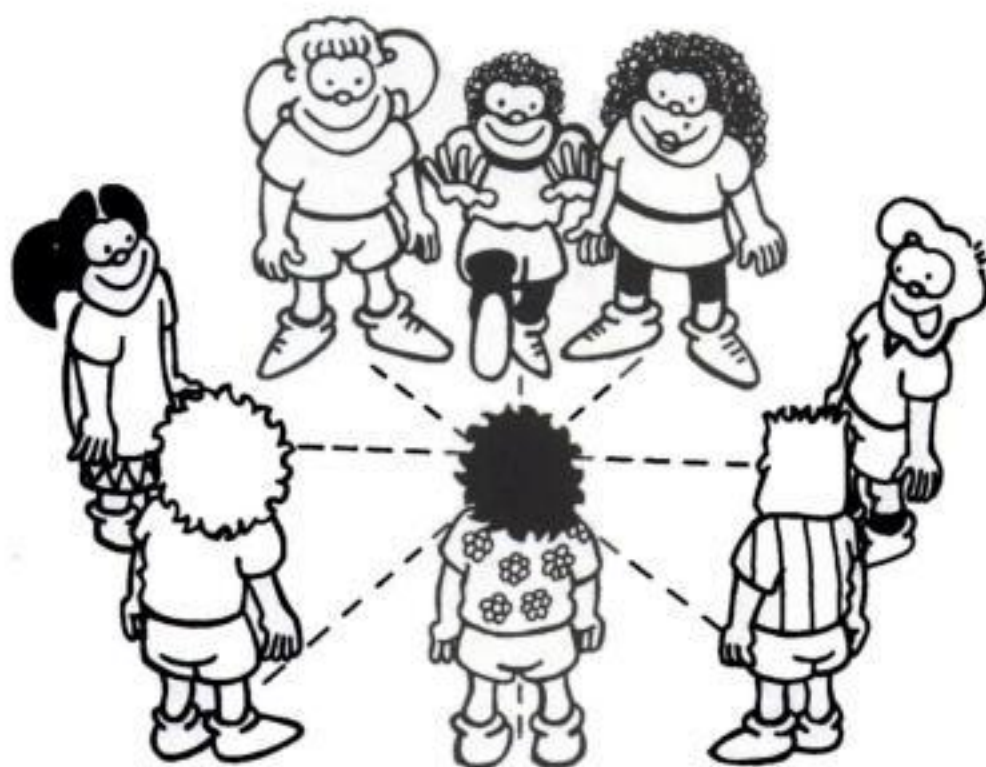
Duración: 2 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: De pie en círculo.

Desarrollo: Imaginarse un pasillo que lleve hasta las personas que se encuentran en el lado opuesto del círculo. La anchura del pasillo es equivalente a la anchura de los hombros. A una señal los participantes tienen que cambiar sus lugares con los del lado opuesto sin salirse del pasillo. Después se puede intentar con los ojos cerrados, a mayor velocidad, a la pata coja, gateando, etc.

Observaciones: ¡Atención al centro del círculo...!, es un lugar muy concurrido.



¡QUÉ NO CAIGAN!

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 12 globos.

Disposición inicial: De pie en un extremo del terreno.

Desarrollo: Los doce globos deben cruzar una distancia determinada sin que caigan al suelo. El animador puede proponer diversas consignas para dificultar el transporte, por ejemplo, emplear únicamente las palmas de las manos, soplando, con los codos, encima de un máximo de tres personas que tienen que ser transportadas por el resto de compañeros/as, con narices y lenguas, etc.

Observaciones: ¡Ni que decir tiene que los protagonistas pueden aportar cuantas propuestas deseen!



ME ACERCO Y ME ALEJO

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Los niños y niñas se mueven, saltando con los pies juntos, libremente por el espacio, mientras el/la animador/a da palmadas. Cuando deja de hacerlo los/las jugadores/as tienen que ir corriendo a una de las esquinas del espacio de juego y volver de espaldas hasta el centro del terreno.

Observaciones: Repetir cuatro o cinco veces.



SEGUIR LA TRAYECTORIA

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 folio por participante.
1 lápiz por participante.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Un miembro de la pareja efectúa un recorrido cualquiera por el espacio, mientras su pareja intenta transcribirlo al papel. Después de cambiar de roles varias veces se efectúa el proceso inverso: en este caso un miembro de la pareja traza el itinerario en el papel, el cual debe ser reproducido en el espacio por su pareja. Cambiar también de roles.

Observaciones: Si se desea, se pueden dibujar diversas trayectorias en distintas cartulinas. Al mostrarlas el/la animador/a, deben ser reproducidas por los niños y niñas individualmente, en pequeños grupos o colectivamente.



¿DÓNDE ESTÁ?

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Variedad de objetos.
1 pelota de gomaespuma por grupo.

Disposición inicial: Sentados en círculo en grupos de 4-5 personas.

Desarrollo: Un miembro del grupo busca un objeto que se encuentre situado: sobre, dentro, entre, detrás, más cerca, etc., y lanza la pelota a un/a compañero/a del círculo, el cual tiene que adivinar de qué objeto se trata, antes de repetir el protocolo.

Observaciones: Este juego requiere la presencia de abundantes objetos alrededor de los niños y niñas.



DAR PALMADAS

Edad: De 3 a 10 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Los miembros de las parejas, dispuestos uno enfrente del otro, se golpean las palmas de las manos siguiendo una estructura rítmica determinada de antemano, procurando aumentar la velocidad gestual de ejecución.



SI ACIERTO, LO ADIVINO

Edad: De 3 a 8 años.

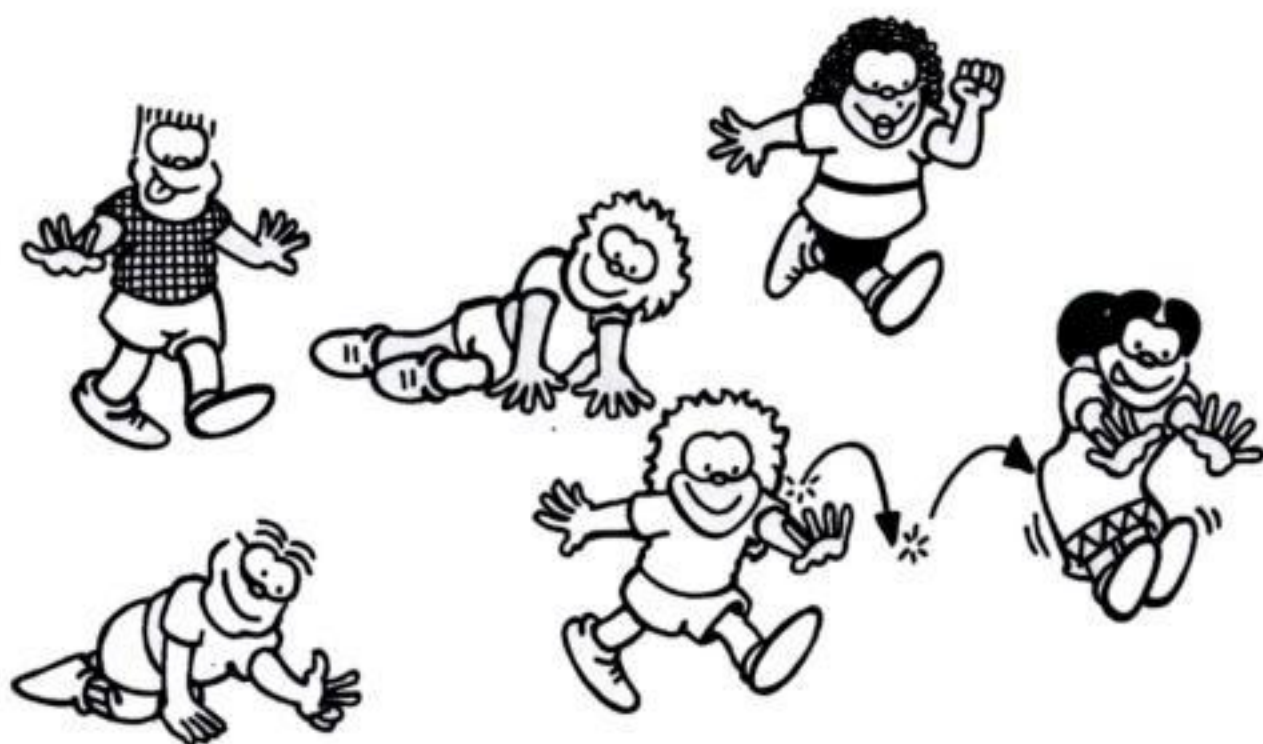
Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: De pie en un extremo del terreno.

Desarrollo: Se recorre individualmente una distancia midiéndola con referencias corporales (pasos, pies, cuerpos, etc.). Luego se trata de cerrar los ojos e intentar llegar al mismo punto.

Observaciones: ¡Si acierto, lo adivino!



REENCUENTROS

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

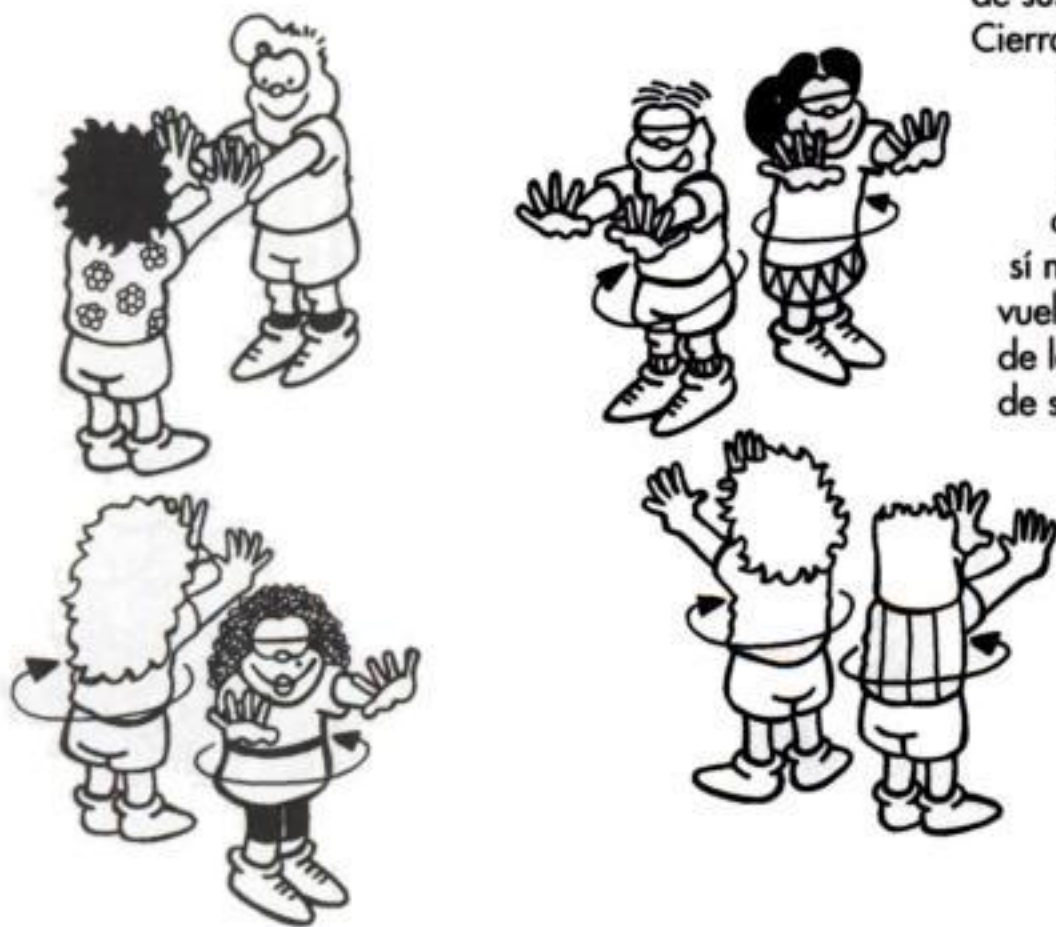
Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Los miembros de la pareja se disponen uno enfrente del otro con los brazos estirados y tocándose con las palmas de las manos. A continuación, ambos cierran los ojos y realizan una vuelta completa sobre sí mismos, procurando volver a la posición inicial sin abrir los ojos.

Observaciones: Una variante puede jugarse en pequeños grupos, dispuestos en círculo para que sus miembros se agarren delicadamente de las orejas de sus vecinos/as.

Cierran los ojos, bajan los brazos, dan una vuelta completa sobre sí mismos y se vuelven a coger de las orejas de sus vecinos.



ROMPECABEZAS COLECTIVO

Edad: De 8 a 12 años.

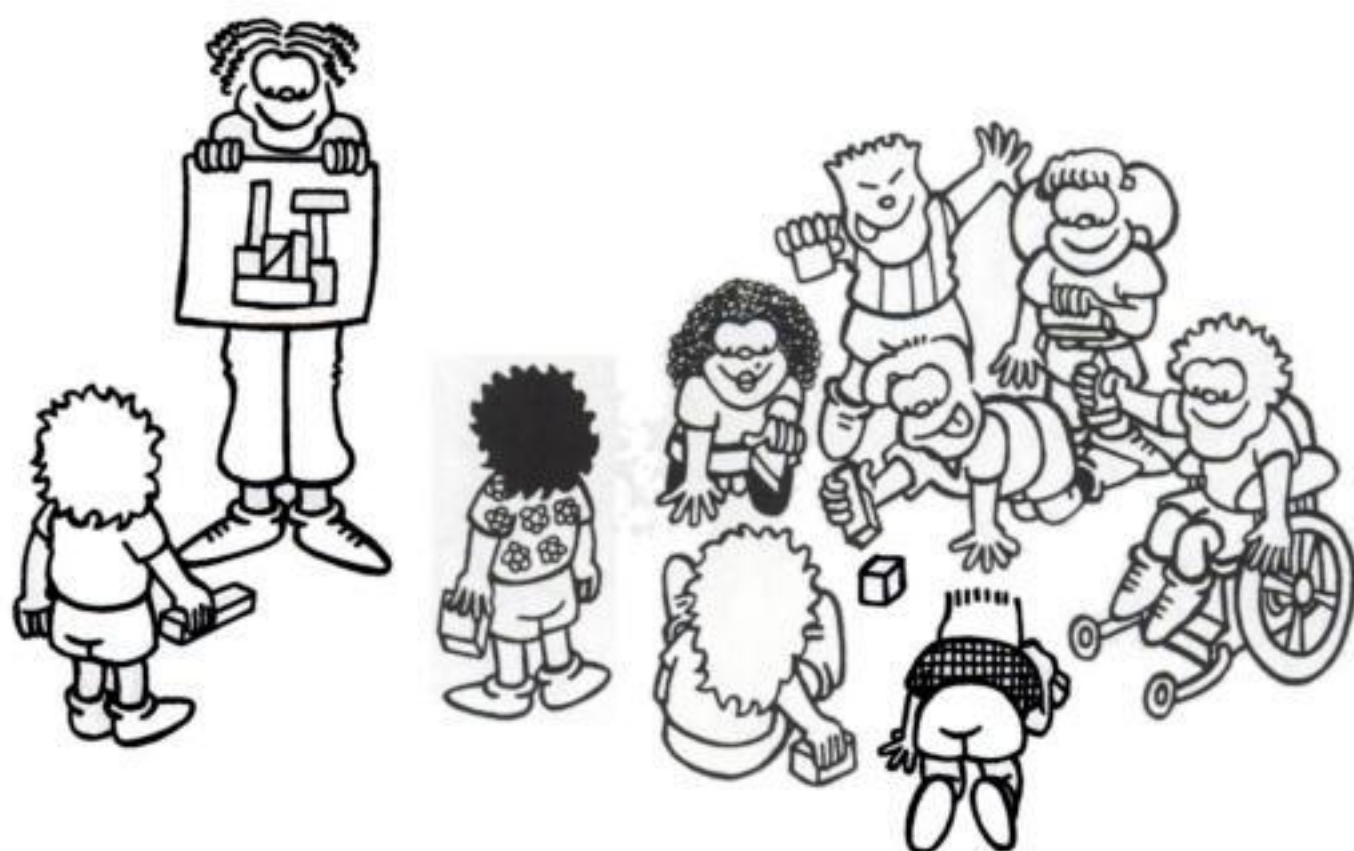
Duración: 10 minutos.

Material necesario: 1 tangram por grupo.

Disposición inicial: Grupos de 9 personas.

Desarrollo: Cada grupo recibe un tangram y se le propone la reconstrucción de alguna figura con la condición de que cada miembro del grupo sólo puede mover la única pieza que le ha sido entregada al inicio del juego.

Observaciones: Es mejor si las piezas del tangram son de gran tamaño. Pueden ser fabricadas por los mismos niños y niñas, recortándolas de distintas cartulinas.



Capítulo 8

Juegos de recreación con paracaídas

SUBIR A LA MONTAÑA

Edad: De 6 a 12 años

Duración: 2 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: En cuclillas alrededor del paracaídas.

Desarrollo: Cuando se hace descender la tela del paracaídas niños y niñas colocan las rodillas encima para que no se escape el aire y se invita a los/as más intrépidos/as y atrevidos/as a que escalen libremente la montaña que tienen delante.

Observaciones: ¡Cuidado! porque cuando «la montaña» pierde el aire, debajo de la tela hay suelo firme.



LA MONTAÑA SE DESHINCHA

Edad: De 6 a 12 años.

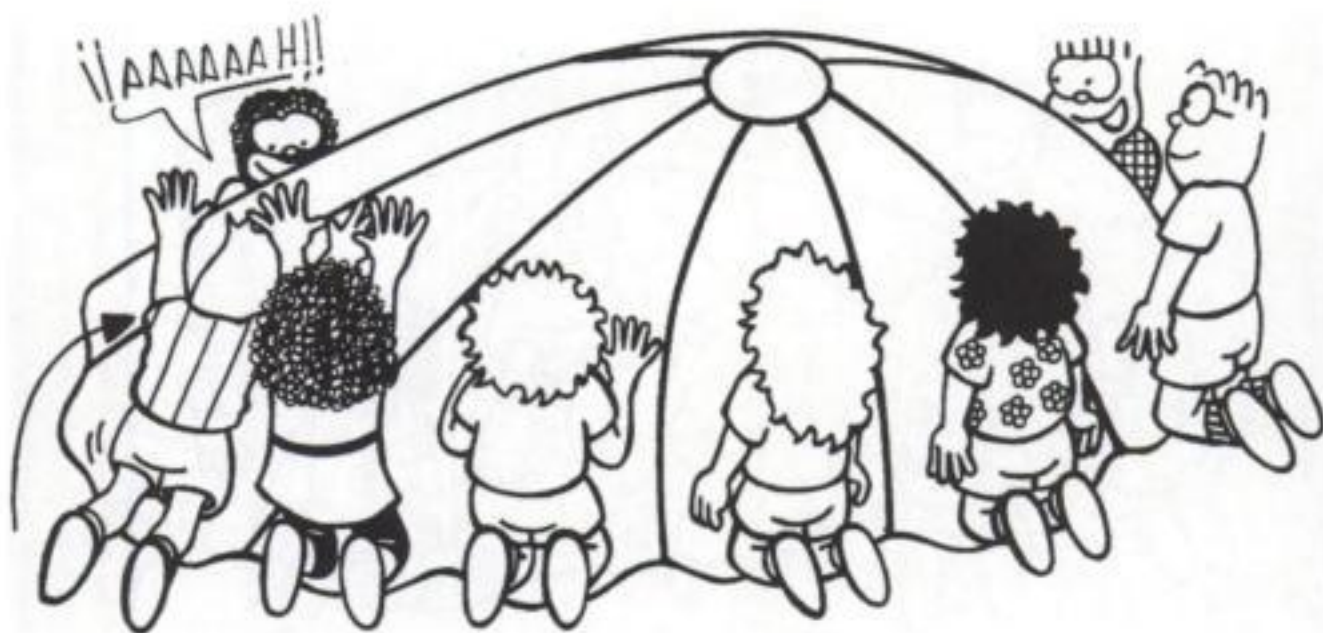
Duración: 2 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: Arrodillados alrededor del paracaídas.

Desarrollo: Una vez levantada la tela, se hace bajar rápidamente para que quede con aire en su interior. Los participantes se arrodillan encima de la tela y siguiendo un orden sucesivo se dejan caer uno tras otro, inclinando con rapidez el tronco hacia adelante contra el paracaídas, procurando conseguir el «efecto ola».

Observaciones: La caída puede acompañarse de un grito.



UNO, DOS, TRES, CAMBIO DE LUGAR

Edad: De 3 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas

Disposición inicial: De pie alrededor de la tela.

Desarrollo: Los participantes se numeran consecutivamente: uno, dos y tres. Una vez se ha hecho ascender la tela, el/la animador/a pronuncia uno cualquiera, y los/las jugadores/as que posean dicho número deben intercambiar su posición con los compañeros de enfrente, pasando velozmente por debajo de la tela, porque después de un breve tiempo sus compañeros/as de juego empiezan a descender la tela. El animador puede, si lo desea, nombrar dos números a la vez, con lo cual el revuelo que se crea es mayor.

Observaciones: Si la tela del paracaídas es de colores, se puede jugar con ellos en lugar de los números.



FUERZA

Edad: De 6 a 12 años.

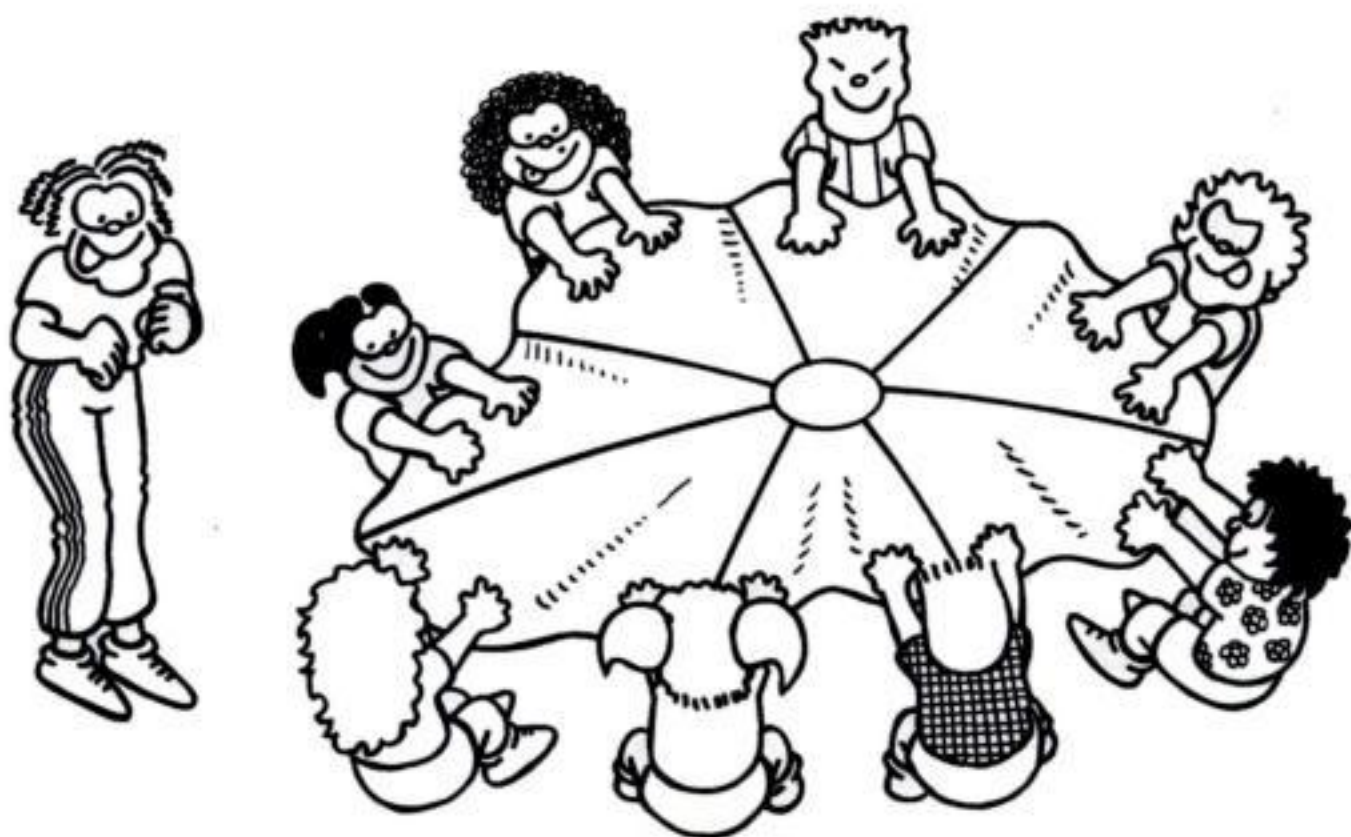
Duración: 2 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: Sentados en el suelo alrededor de la tela.

Desarrollo: Los participantes colocan las plantas de los pies en el suelo y se cogen con ambas manos a la tela. Entre todos/as procuran que la tela del «paracas» quede muy estirada, retrocediendo para ello los traseros un palmo hacia atrás. Cuando el/la animador/a exclama: «Un, dos, tres, fuerza», los participantes tiran con fuerza de la tela e, inclinando su tronco hacia atrás, procuran levantarse a un mismo tiempo. Del mismo modo, al repetir la consigna el/la animador/a intentan, a continuación, sentarse al unísono.

Observaciones: La sensación de sentarse y levantarse colectivamente a la vez no es mágica..., ¡pero casi!



EL SALUDO

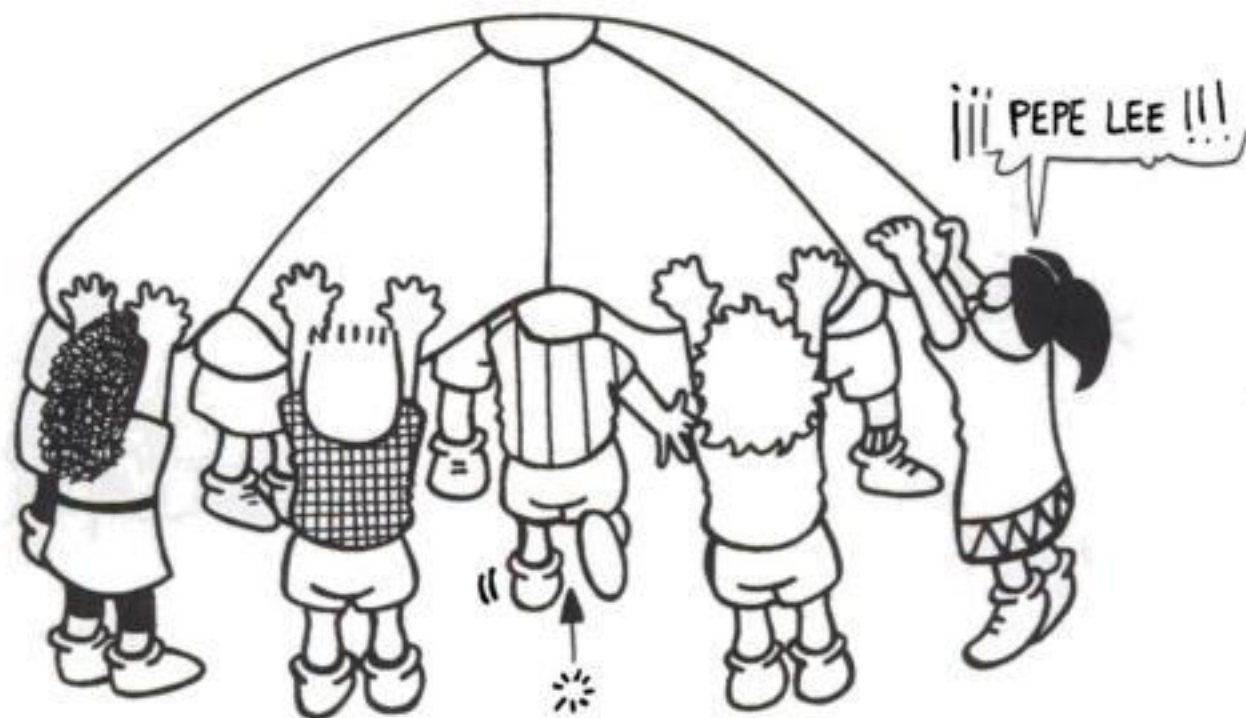
Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: De pie alrededor de la tela.

Desarrollo: Se eleva el paracaídas con rapidez mientras se nombra a un/a jugador/a, el cual debe acudir al centro de la tela y sacar la mano, por el agujero central, para saludar al resto del grupo, antes de que ésta descienda hasta el suelo. Acto seguido, la tela vuelve a levantarse, situación que es aprovechada para salir de debajo del «paracas» y nombrar a otro/a compañero/a.



SOMOS IGUALES

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: De pie alrededor de la tela.

Desarrollo: El/la animador/a nombra una característica cualquiera (por ejemplo: «quienes tengan los ojos azules»; «quienes les guste la ensalada», «quienes tengan un hermano», etc.) y las niñas y los niños que la cumplan tienen que avanzar hasta el centro y abrazarse mientras desciende el «paracas» sobre ellos y ellas. Cuando vuelve a levantarse la tela, regresan al lugar de partida.



CHAMPIÑÓN

Edad: De 6 a 12 años.

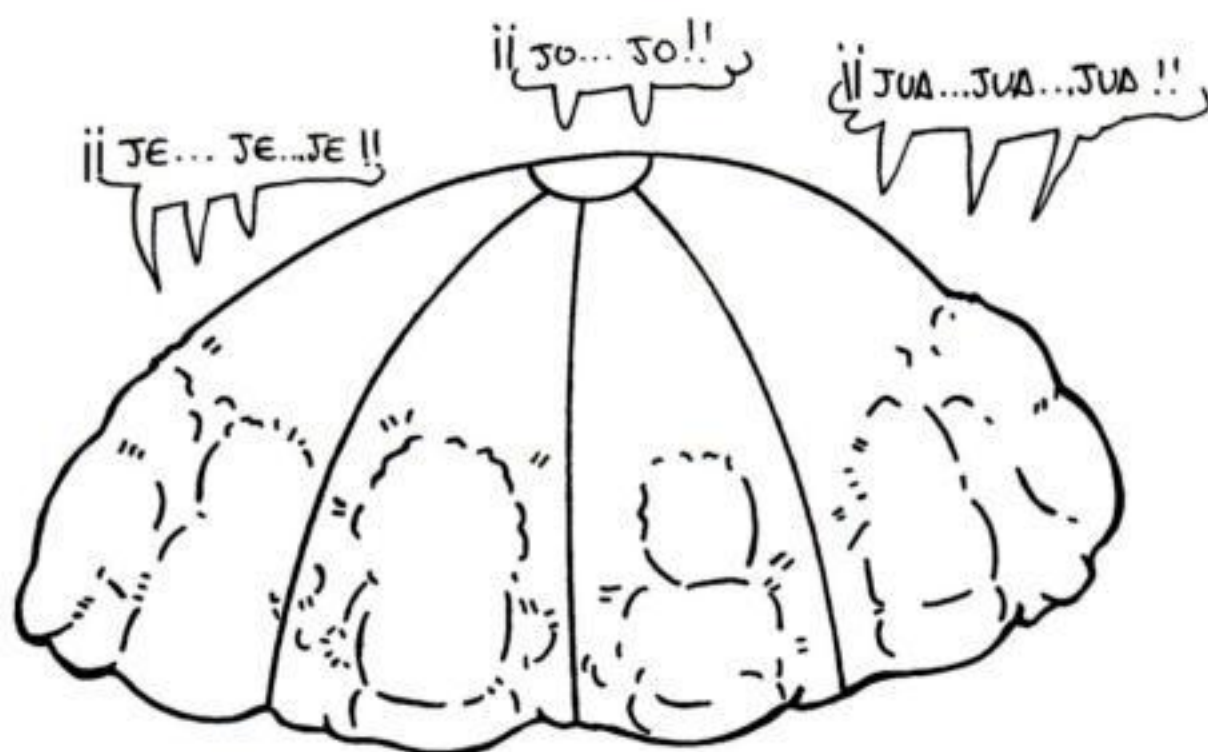
Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: En cuclillas alrededor del paracaídas.

Desarrollo: Se hincha la tela y cuando está elevada, los participantes dan un paso hacia adelante y se pasan la tela por encima de sus cabezas y por detrás de su espalda, hasta sentarse encima de ella. De esa manera todos y todas quedan sentados en el interior del «paracas» como si estuviesen dentro de un iglú.

Observaciones: La atmósfera que se crea en el interior es propicia para explicar un chiste... ¡si el olor a pies lo permite!



CHAMPIÑÓN MAREADO

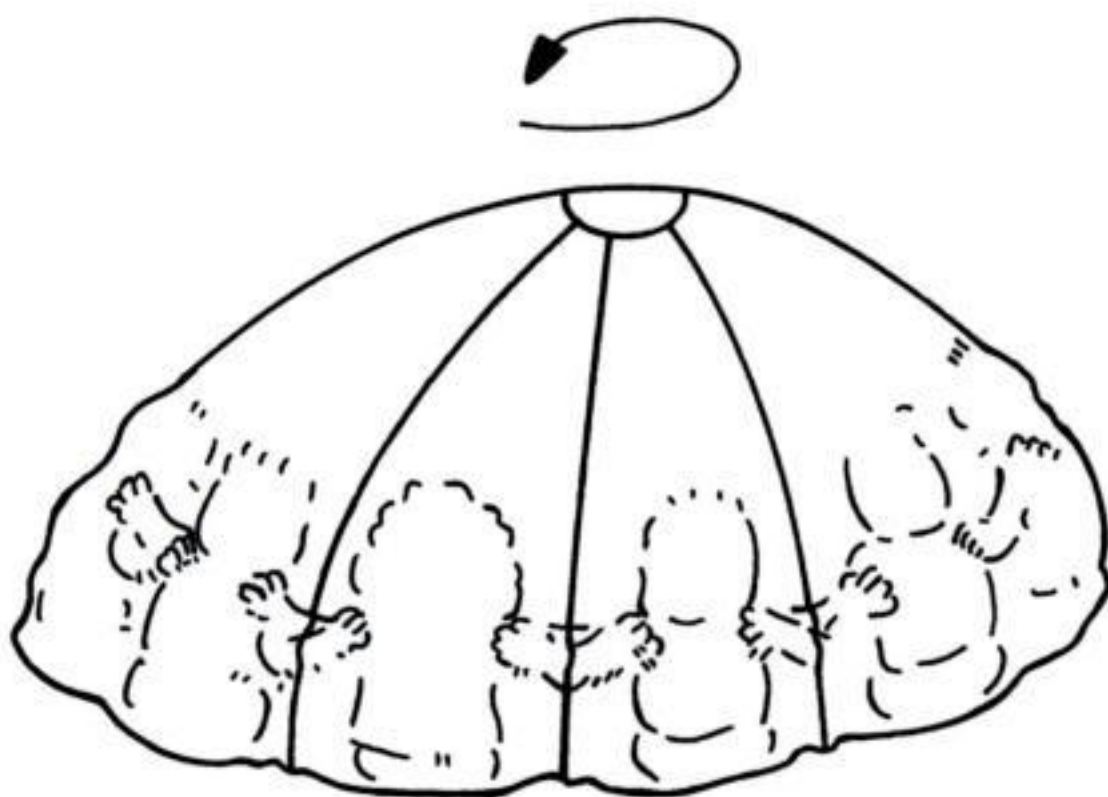
Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: Como en el juego del «champiñón».

Desarrollo: Realización sincronizada del movimiento de «la ola» en ambos sentidos cogidos por los hombros de los/las compañeros/as en el interior de la tela. Para ello es fundamental que la tela quede muy ceñida a la espalda de los jugadores, para que éstos puedan inclinarse hacia atrás sin perder totalmente el equilibrio.



LA VUELTA AL MUNDO

Edad: De 3 a 12 años.

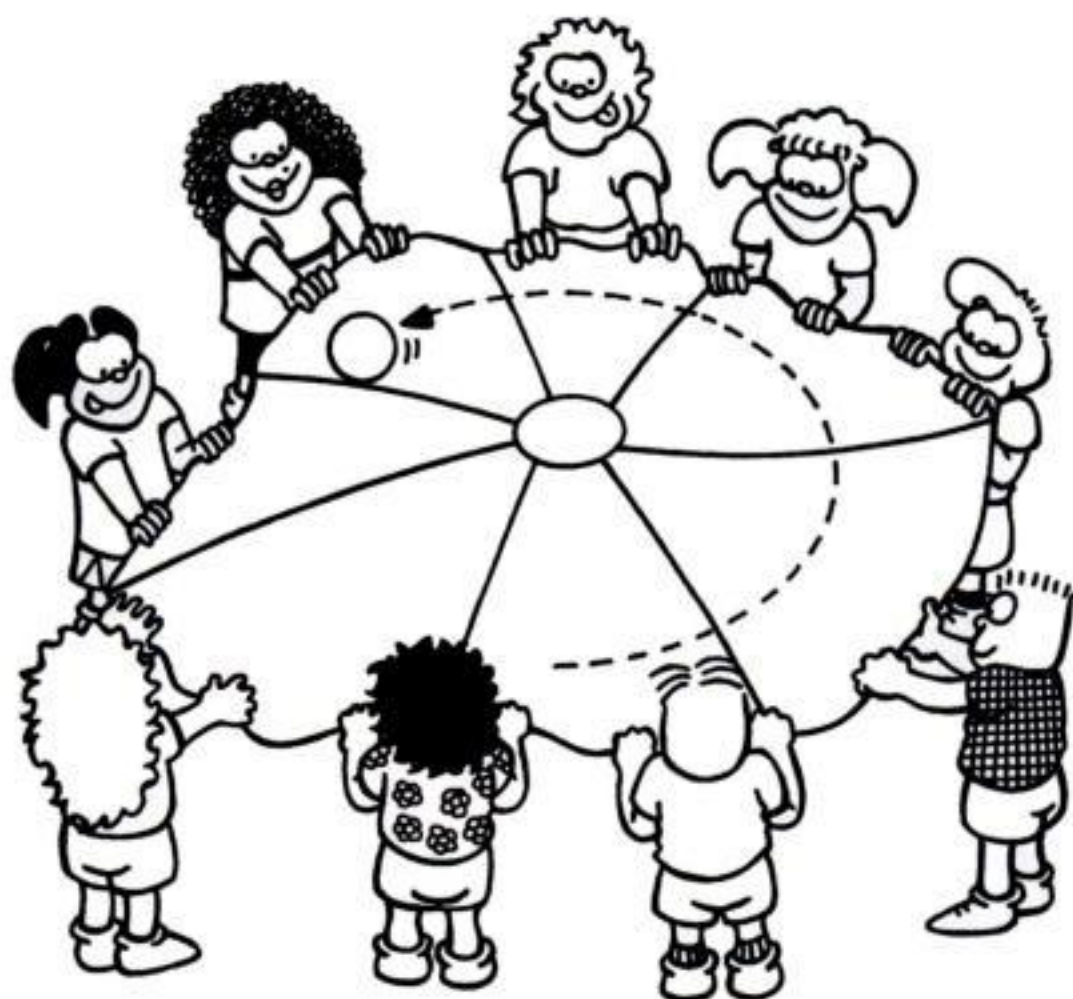
Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.
1 pelota.

Disposición inicial: De pie alrededor de la tela del paracaídas.

Desarrollo: Lograr que la pelota ruede deprisa por el perímetro de la tela sin que se salga fuera.

Observaciones: También se puede manejar la tela colectivamente para dirigir la pelota a un/a jugador/a concreto/a y que éste/a, al recibirla, nombre a otra persona y repetir la operación.



ENTRE TODOS LA METIMOS

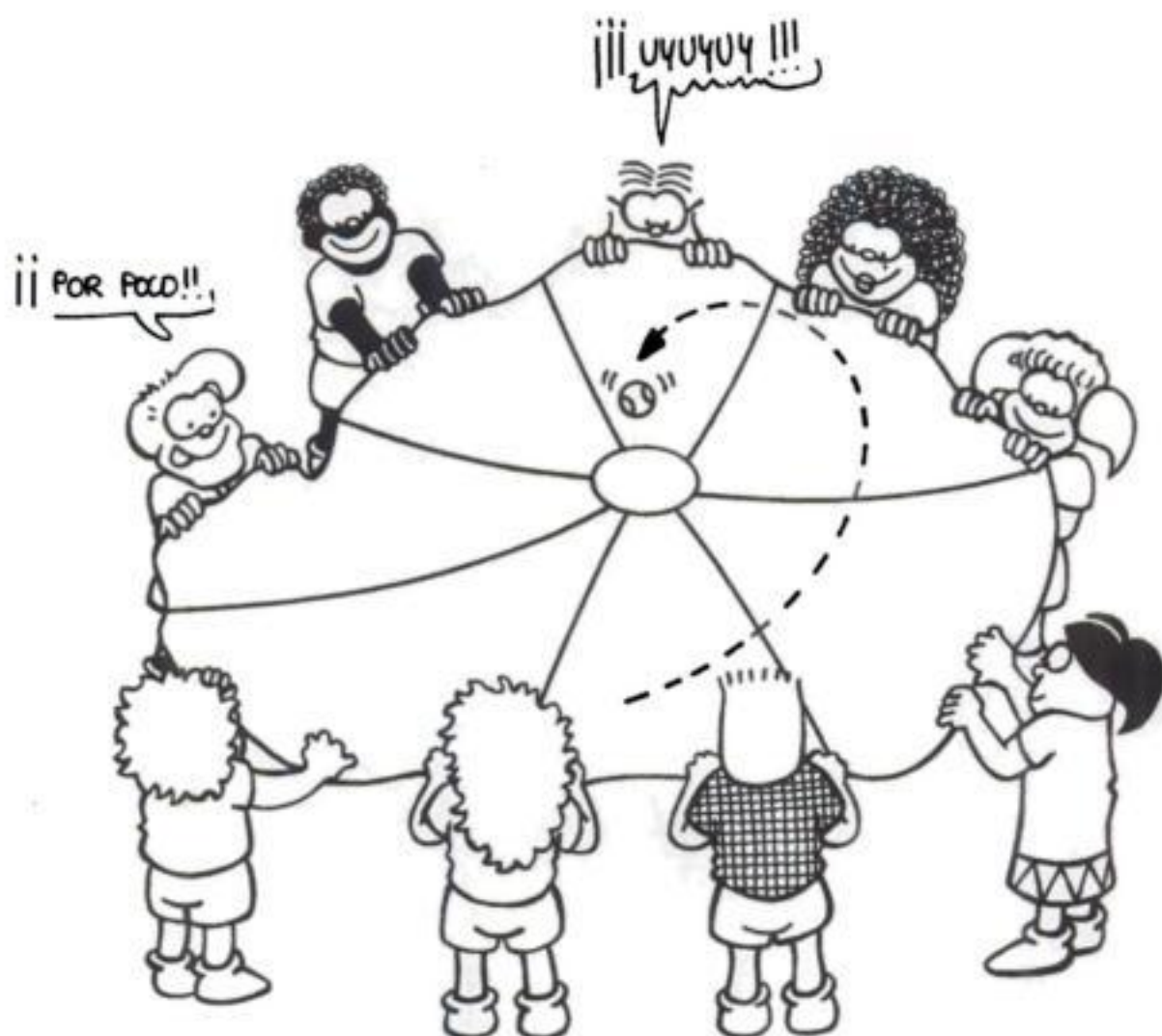
Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.
1 pelota de tenis.

Disposición inicial: De pie alrededor de la tela del paracaídas.

Desarrollo: Introducción de la pelota dentro del agujero central del paracaídas.



EL BILLAR AMERICANO

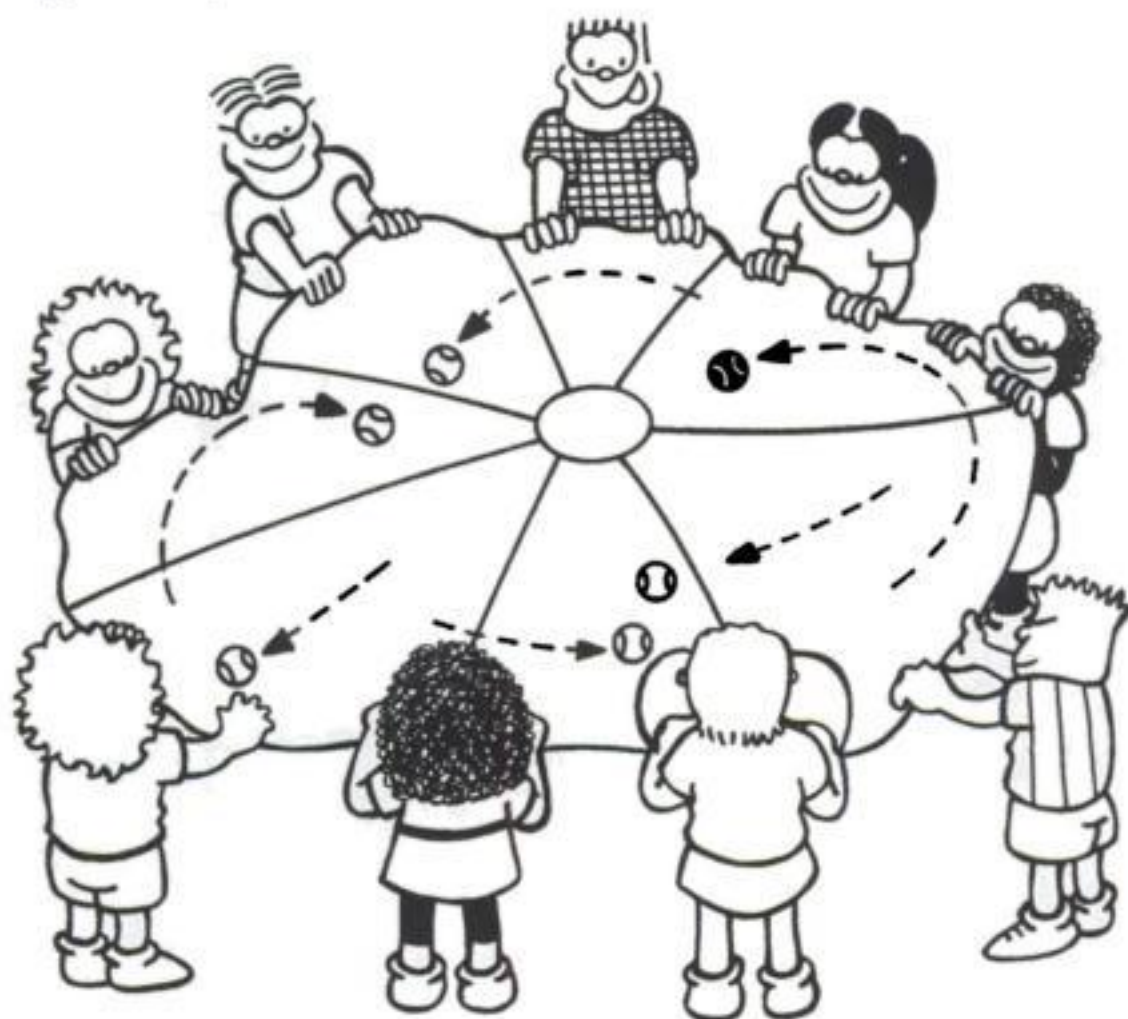
Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.
6 pelotas de tenis.

Disposición inicial: De pie alrededor de la tela del paracaídas.

Desarrollo: Se dispone de cinco pelotas de tenis de un color determinado y otra de color distinto. En esta ocasión se trata de introducir la pelota de diferente color, evitando que se cuele por el agujero central de la tela alguna otra pelota.



PELOTAS LOCAS

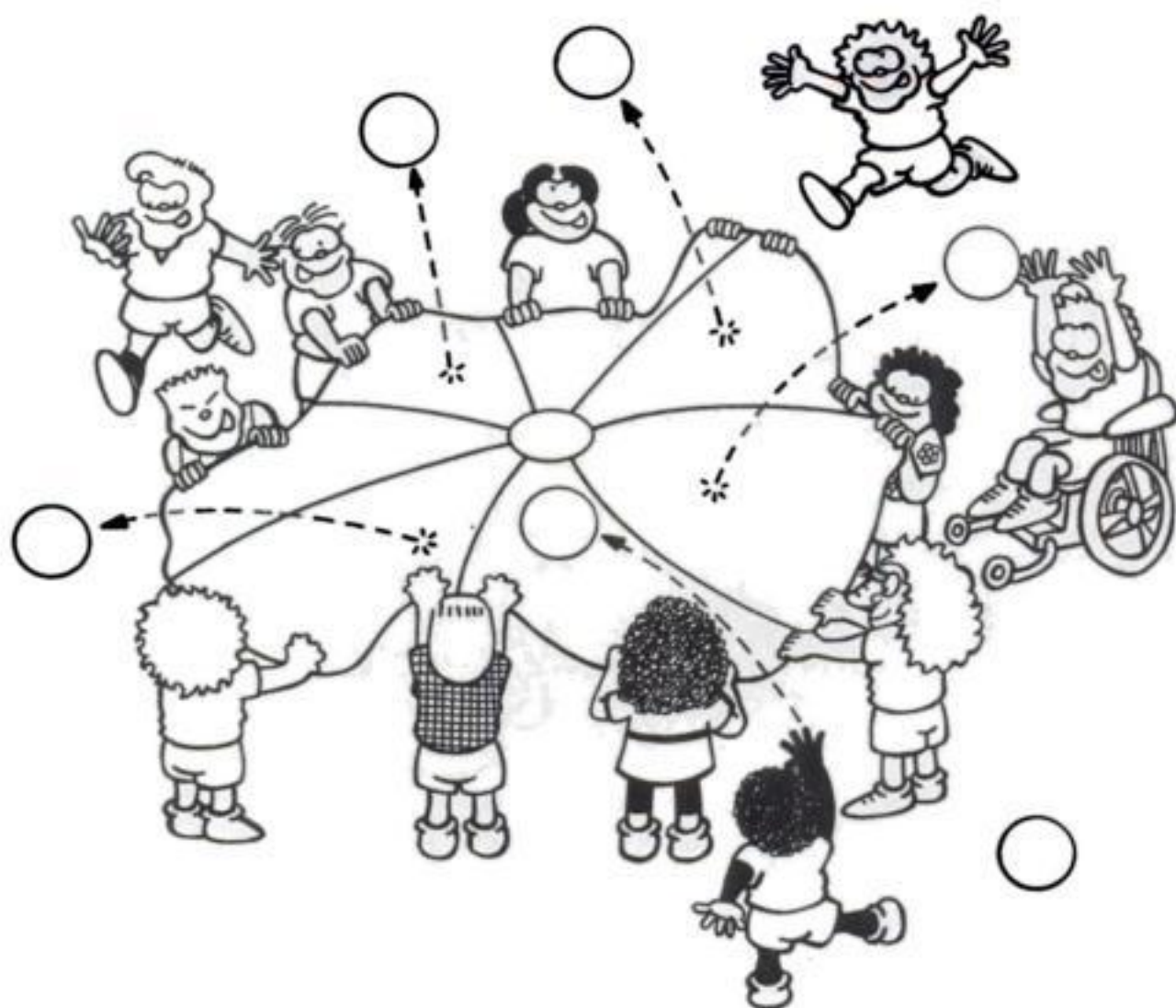
Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas
6 pelotas.

Disposición inicial: De pie alrededor de la tela; 4 jugadores deben encontrarse en el exterior del grupo.

Desarrollo: Los participantes mantean las pelotas que están colocadas encima de la tela del paracaídas para impulsirlas hacia fuera y a lo lejos; mientras, los otro cuatro tratan de recogerlas y lanzarlas de nuevo sobre la tela.



A LO LOCO

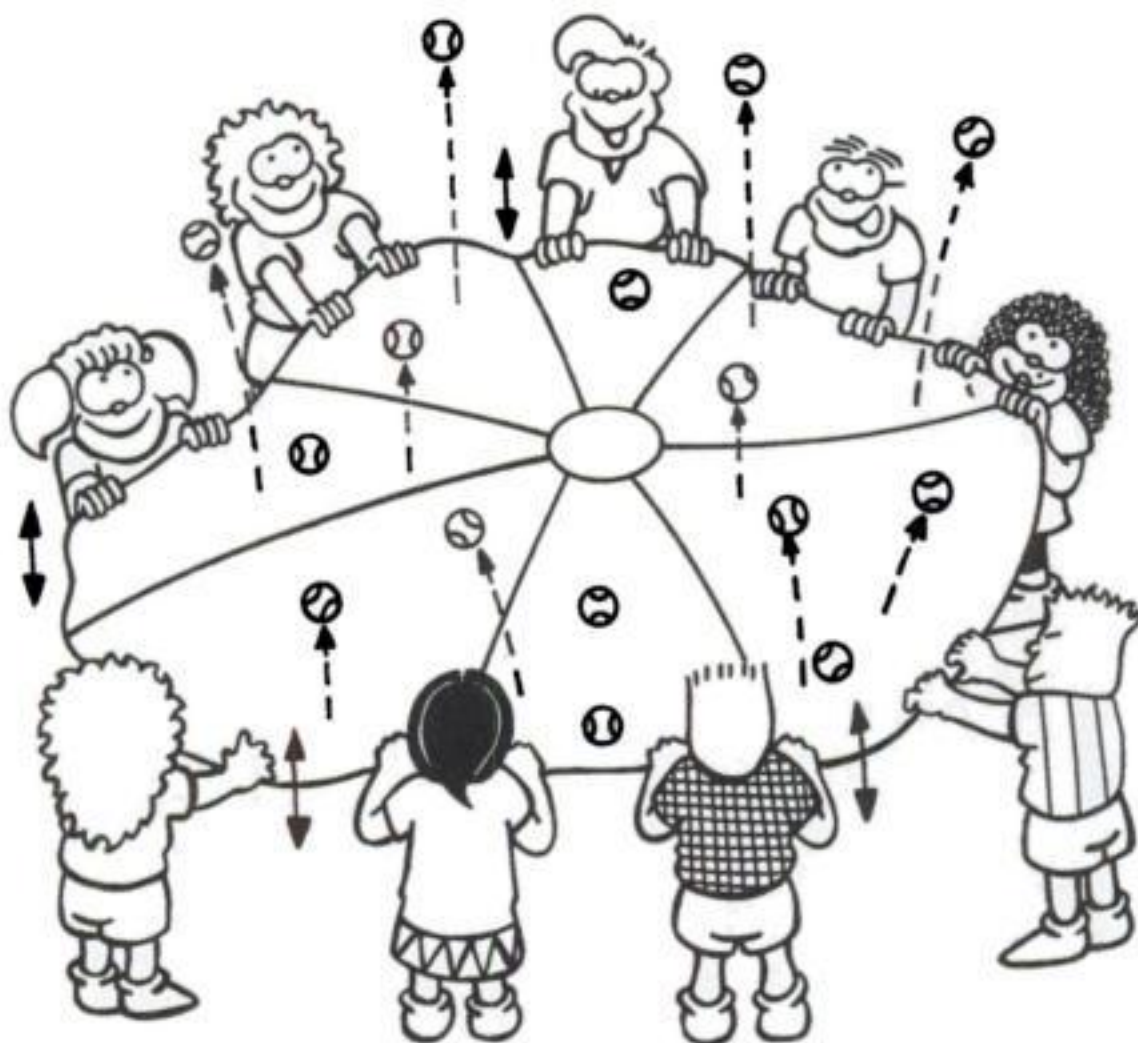
Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.
15 pelotas de tenis.

Disposición inicial: De pie alrededor de la tela del paracaídas.

Desarrollo: Una vez colocadas las quince pelotas de tenis encima de la tela, el juego consiste en mover ésta hacia arriba y abajo procurando que las pelotas no caigan por el lateral ni en el agujero del centro.



EL GLOBO

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: En cuclillas alrededor de la tela del paracaídas.

Desarrollo: Ponerse de pie al mismo tiempo que se impulsa la tela hacia arriba para que se hinche el paracaídas al máximo. Los participantes avanzan rápidamente hacia el interior y regresan al lugar de partida, andando de espaldas hacia atrás, antes de que el «globo» se desinfe.



EL AVESTRUZ

Edad: De 6 a 12 años.

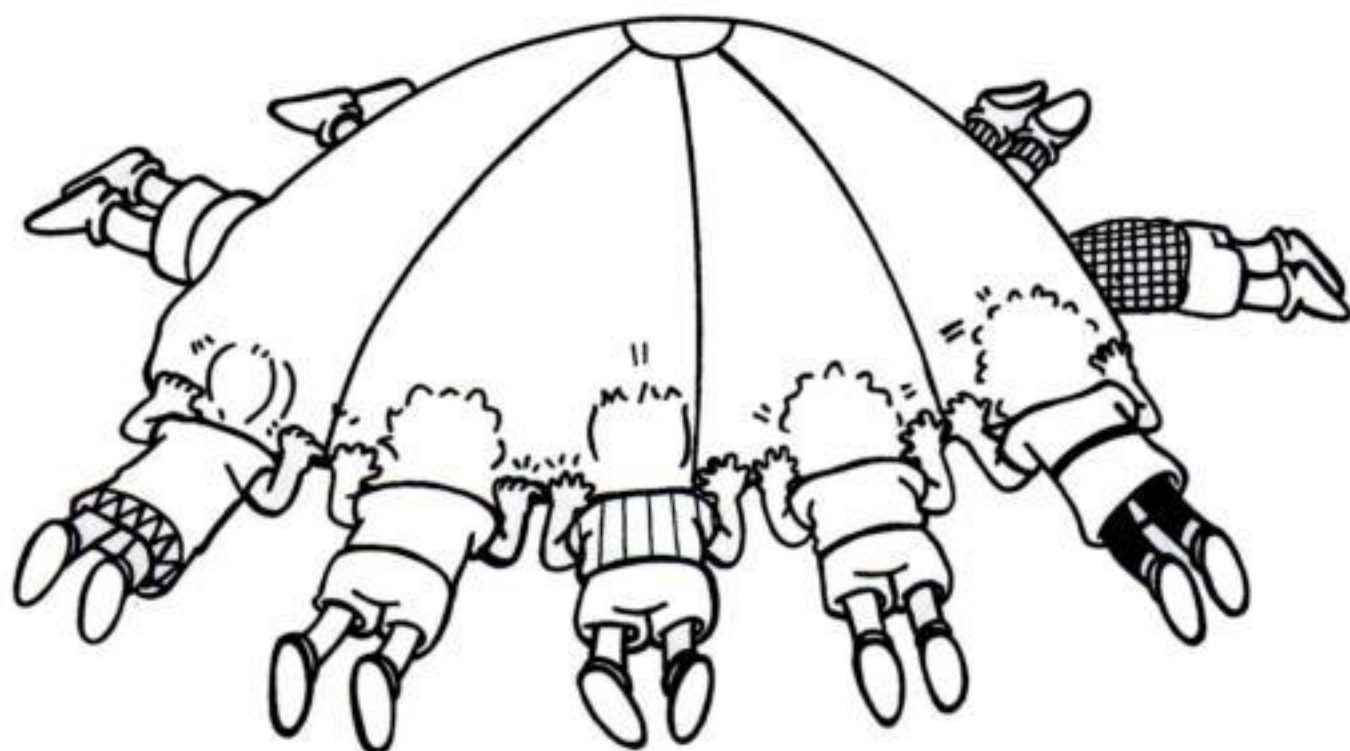
Duración: 2 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: En cuclillas alrededor de la tela del paracaídas.

Desarrollo: Una vez elevado el paracaídas, cuando éste vuelve a descender los participantes se estiran tendidos prono en el suelo, colocando únicamente la cabeza dentro de la tela, que ha quedado dispuesta en forma de «champiñón».

Observaciones: Procurar, una vez en posición tendido prono, que no salga el aire del interior de la tela, situando los antebrazos encima de ella para que se mantenga la forma de «champiñón».



GARBANZOS, LENTEJAS Y JUDÍAS

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: De pie alrededor de la tela del paracaídas.

Desarrollo: Manteniendo el paracaídas a la altura de la cintura, los participantes, por orden correlativo, van adquiriendo el papel de garbanzo, lenteja o judía, hasta completar el círculo. A la señal del animador: «¡A remover la olla!» los/las jugadores/as se desplazan hacia la derecha, a la espera de que el/la animador/a nombre una de las legumbres. Cuando ello sucede, los/las jugadores/as de la clase de legumbre elegida tienen que dar una vuelta completa alrededor del paracaídas y, en el momento en el cual cada uno de ellos llega a su lugar de salida, los que sostienen la tela la elevan hacia arriba, mientras los que acaban de realizar la vuelta corren hacia el centro para abrazarse y gritar bien fuerte el nombre de su grupo (por ejemplo: «¡lentejas!»), al mismo tiempo que se les deja caer el paracaídas encima de ellos.



LA RUEDA

Edad: De 3 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: De pie y de lado alrededor de la tela del paracaídas.

Desarrollo: El paracaídas es sostenido por niños y niñas, a la altura de la cintura, con una única mano. En esta posición, se trata de andar, correr, bailar, saltar hacia adelante o hacia atrás, procurando que la tela se mantenga siempre tensa.

Observaciones: El animador/a puede marcar el ritmo con un pandero.



NOS MOVEMOS

Edad: De 3 a 12 años.

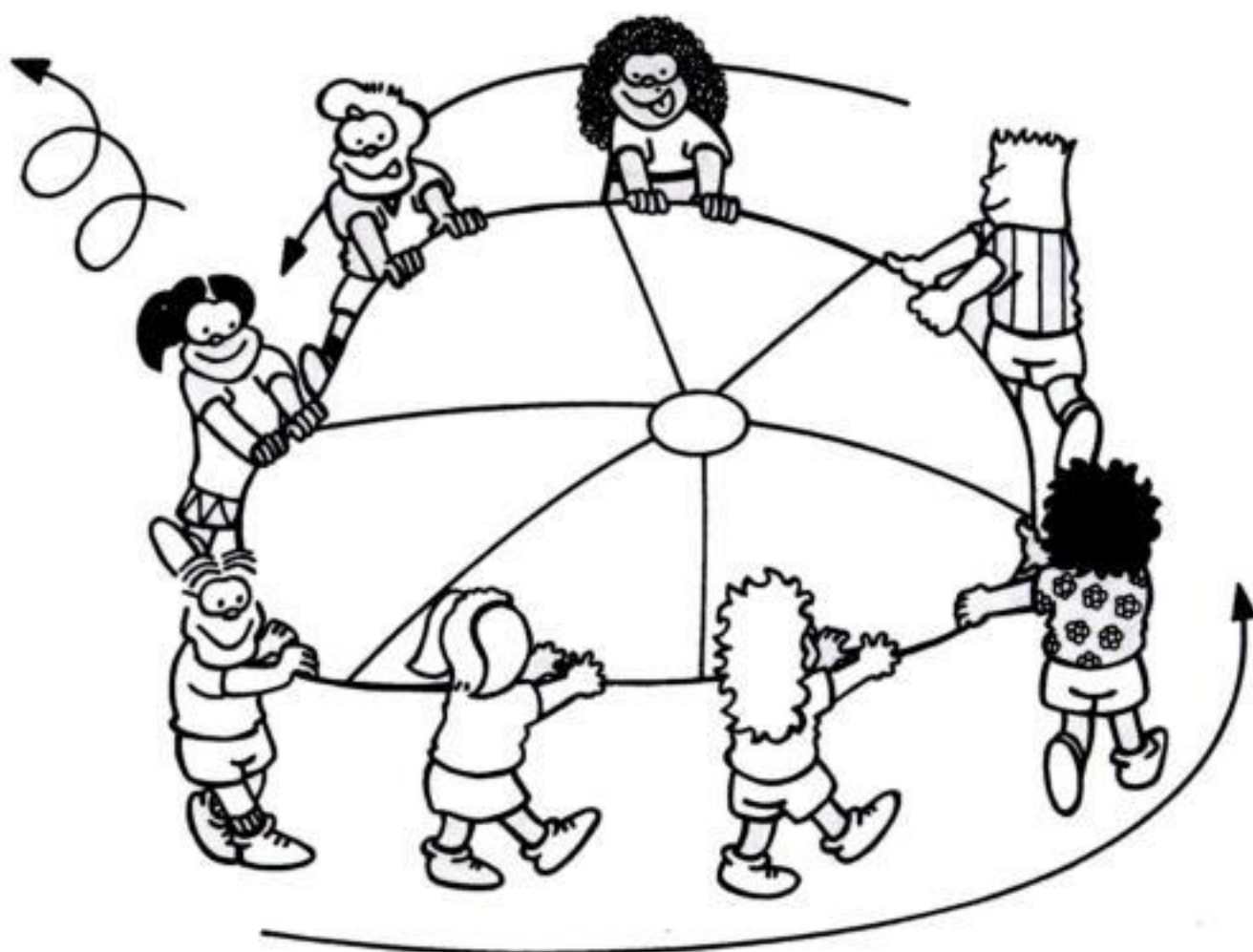
Duración: 2 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: De pie alrededor de la tela del paracaídas.

Desarrollo: La tela se coloca a la altura de la cintura y los participantes se agarran con ambas manos a ella, mientras tratan de desplazarse de un lugar a otro. Al mismo tiempo, procuran mantener el movimiento de rotación.

Observaciones: Se puede probar, también, dando la espalda al paracaídas. En este caso, los desplazamientos tendrán que ser más lentos y más precisos.



ESCULTURAS BAJO TELA

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: De pie alrededor de la tela del paracaídas.

Desarrollo: Los/las jugadores/as se numeran consecutivamente del número uno al cinco. Cuando el paracaídas está hinchado el animador dice en voz alta un número. Quienes posean dicho número tienen que ir hacia el centro para crear de prisa y bajo la tela un grupo escultórico. Mientras tanto, el resto de niños y niñas cuentan en voz alta hasta diez y, al llegar a dicho número, levantan el paracaídas para contemplar la figura grupal inventada por sus compañeros/as, al tiempo que exclaman un «¡Oooooohh!» lleno de sorpresa y admiración. El grupo escultórico se deshace y cada uno/a vuelve a ocupar su posición inicial.



CAMINAR POR UN MAR DE OLAS

Edad: De 3 a 8 años.

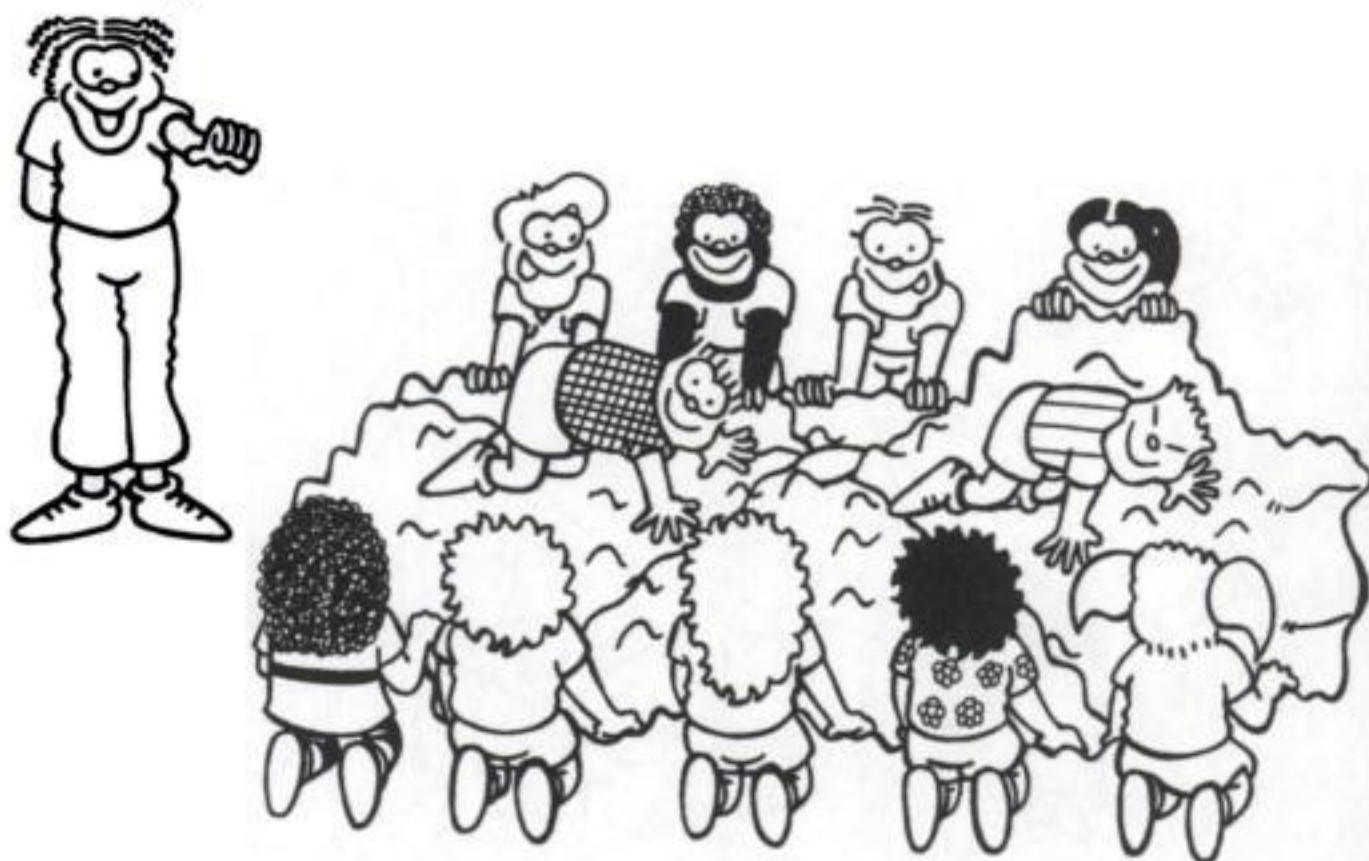
Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: De rodillas alrededor de la tela del paracaídas.

Desarrollo: El/la animador/a va diciendo una serie de consignas (por ejemplo, «Salir los nacidos durante el mes de enero») con la intención de que niños y niñas se paseen por encima de la tela, mientras el resto de sus compañeros/as agitan constantemente la tela provocando «un mar de olas».

¡¡ SALIR LOS NACIDOS DURANTE EL MES
DE ENERO !!



EL OSO HORMIGUERO Y LA HORMIGA

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: De rodillas alrededor de la tela del paracaídas.

Desarrollo: Una persona del grupo (la hormiga) se coloca debajo de la tela y gatea en cualquier dirección evitando ser atrapada por otra persona (el oso hormiguero) que se desplaza por encima de ella, mientras los demás participantes, que están de rodillas, mueven constantemente la tela.



LLUVIA DE COLORES

Edad: De 6 a 12 años.

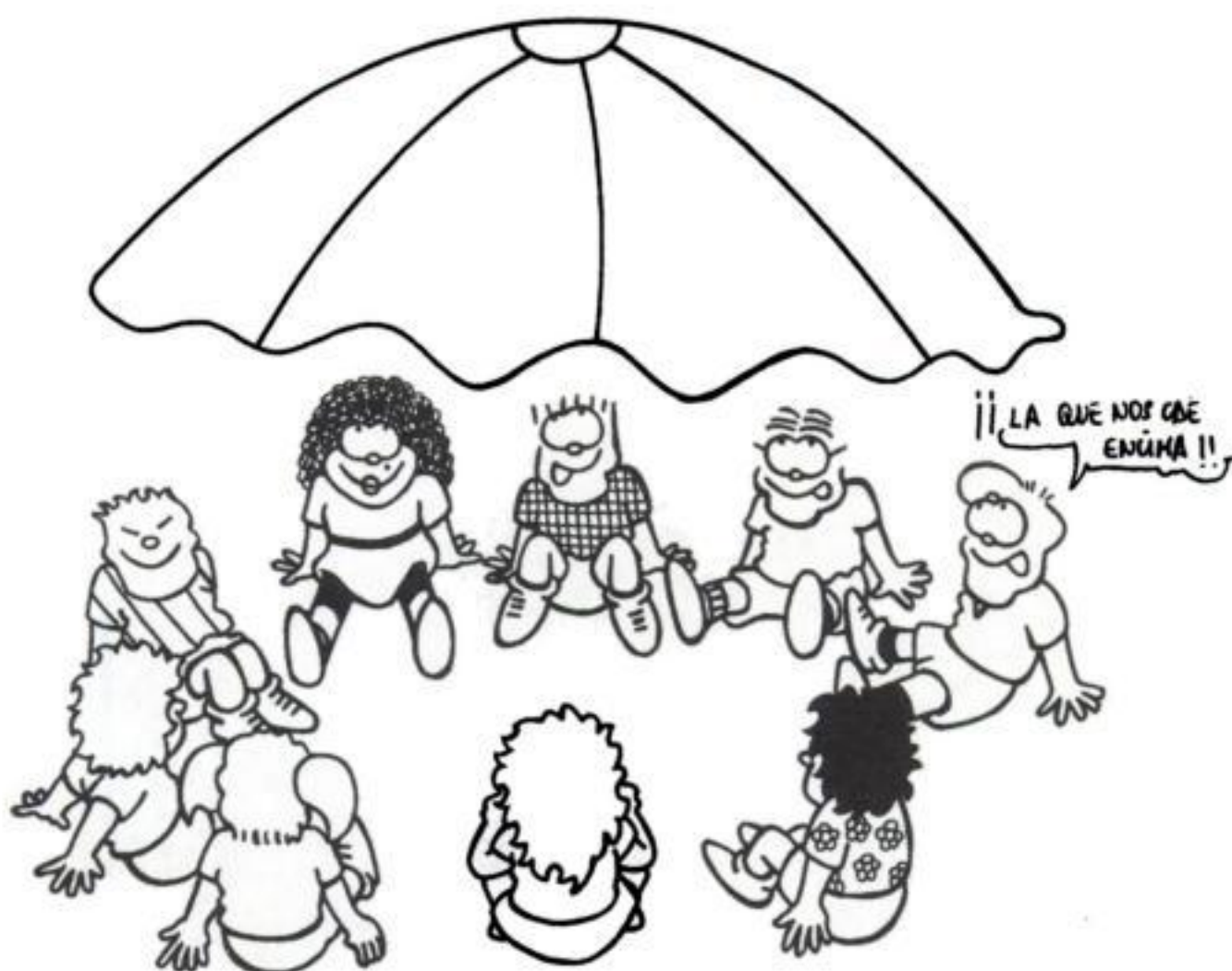
Duración: 2 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: En cuclillas alrededor de la tela del paracaídas.

Desarrollo: Inflar el paracaídas y, cuando esté bien alzado, avanzar un par de pasos hacia el centro para dejarlo ir todos y todas a la vez. Sentarse en el suelo a la espera de que la tela caiga encima del grupo.

Observaciones: Es importante que las personas suelten la tela al unísono.



¿QUIÉNES ESTÁN DEBAJO?

Edad: De 6 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: Sentados alrededor de la tela del paracaídas.

Desarrollo: Los jugadores cierran los ojos. Se avisa a cuatro o cinco de ellos para que se escondan debajo de la tela. Se invita a abrir los ojos. ¿Quiénes están debajo?



GATEANDO POR DEBAJO

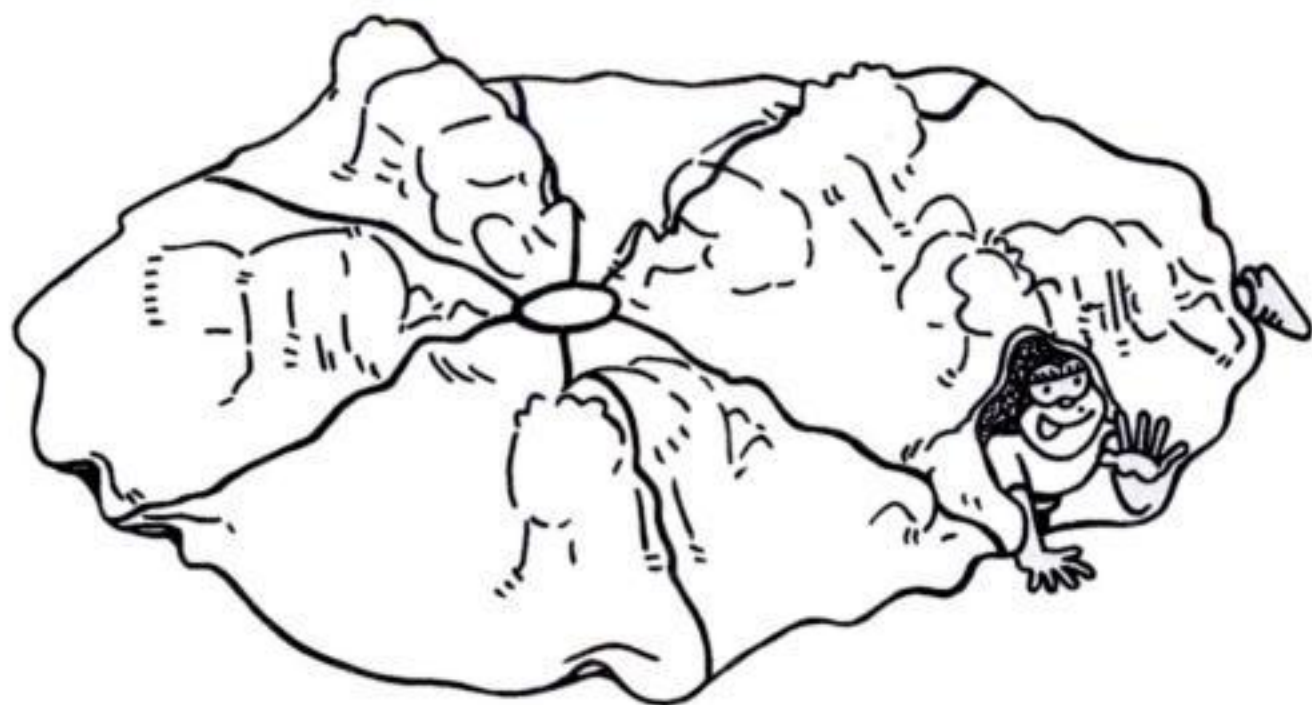
Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: De rodillas alrededor de la tela del paracaídas.

Desarrollo: A una señal convenida niños y niñas se introducen debajo de la tela y empiezan a avanzar a gatas, procurando desplazarse en línea recta con la finalidad de ocupar, al salir, la posición ocupada por la persona que tenían delante suyo antes de zambullirse en «el mar de colores».



LA GRAN VOLTERETA

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: De pie ante la tela del paracaídas.

Desarrollo: La tela está dispuesta en el suelo. Niño y niñas se agachan para efectuar todos/as a la vez una voltereta hacia adelante de forma que se queden sentados encima de la tela.



VUELA SEGURO

Edad: De 6 a 12 años.

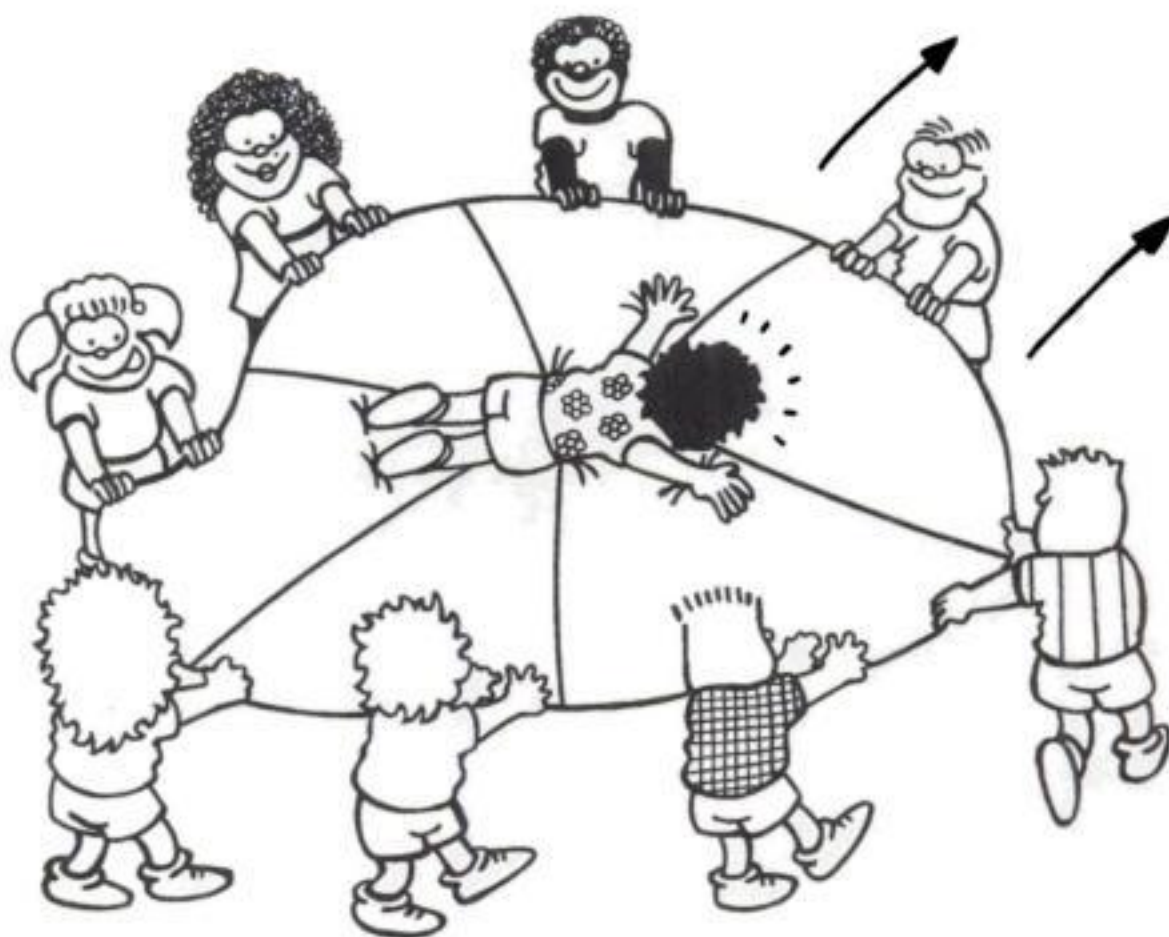
Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.

Disposición inicial: De pie alrededor del paracaídas con un jugador encima de la tela.

Desarrollo: Los participantes levantan la tela del suelo, con un/a compañero/a encima, hasta la altura de la cintura. Manteniendo la tela lo más estirada posible realizan un pequeño recorrido por el terreno antes de depositarlo de nuevo en el suelo.

Observaciones: Es recomendable que la persona que se ponga encima del paracaídas esté en posición decúbito prono para garantizar su seguridad en el caso de... «pequeñas anomalías durante el vuelo o el aterrizaje».



¿QUÉ TOCAMOS?

Edad: De 3 a 12 años.

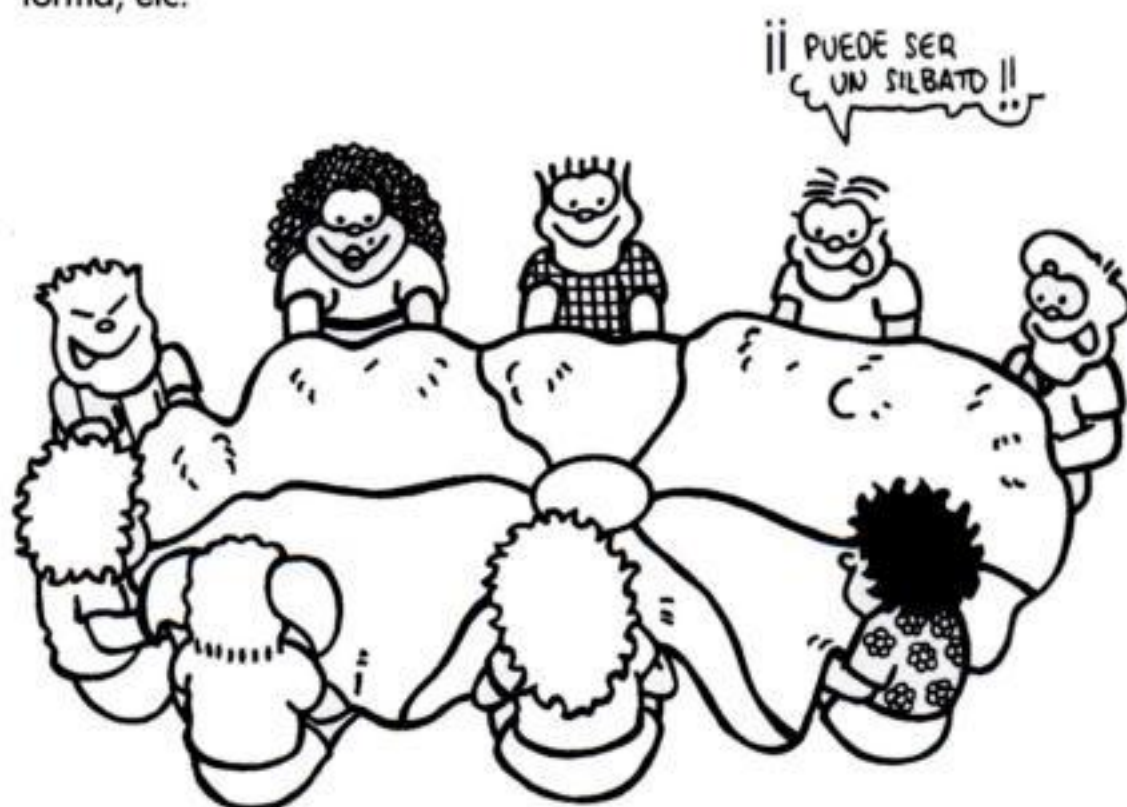
Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.
15 objetos.

Disposición inicial: Sentados alrededor del paracaídas.

Desarrollo: Se introduce un objeto cualquiera para que los niños y las niñas se lo pasen, de unos a otros, por debajo de la tela. Cuando el objeto ha pasado por todos, se intenta adivinar en voz alta, y siguiendo un orden establecido, de qué objeto se trata. Cuando alguien lo acierta se introduce un nuevo objeto.

Observaciones: Es conveniente que los objetos sean de distinto tamaño, peso, forma, etc.



MANOS ARRIBA

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 paracaídas.
4 monedas.

Disposición inicial: Sentados alrededor del paracaídas con 4 jugadores en el centro.

Desarrollo: Los jugadores se colocan la tela del paracaídas encima de las piernas y sitúan las manos debajo. En el centro se sientan cuatro compañeros/as que son los encargados de observar atentamente cómo los demás participantes se pasan cuatro monedas por debajo de la tela. Cuando los jugadores centrales dicen: «¡Manos arriba!» todos y todas tienen que levantar las manos, y cuando dicen «¡Manos abajo!» deben colocarlas encima de la tela sobre sus piernas. En esta posición los jugadores centrales intentan acertar quiénes son los que tienen las monedas.

En caso de acertarlo se intercambian los papeles; si no, continúan en el centro.



Capítulo 9

Juegos de animación

A CABALLO

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 4 pelotas de playa.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Un miembro de la pareja hace de caballo mientras su pareja cumple con el papel de caballero. En un espacio rectangular o cuadrangular, los caballeros tienen que guiar a sus caballos para conseguir llevar, una después de otra, las cuatro pelotas de playa a cada una de las esquinas del terreno de juego. Las reglas a seguir son las siguientes: los caballeros tienen que empezar el recorrido en el centro del espacio. Si cualquiera de los balones cae al suelo, los que hacían de caballeros pasan a actuar de caballos. Los caballeros, para poder pasarse el balón, han de hacerlo por el aire salvando una distancia mínima de un par de metros. Cada vez que se consigue hacer llegar una pelota a una esquina, el juego se reanuda desde el centro.



¡AGÁRRATE, QUE TE COGEN!

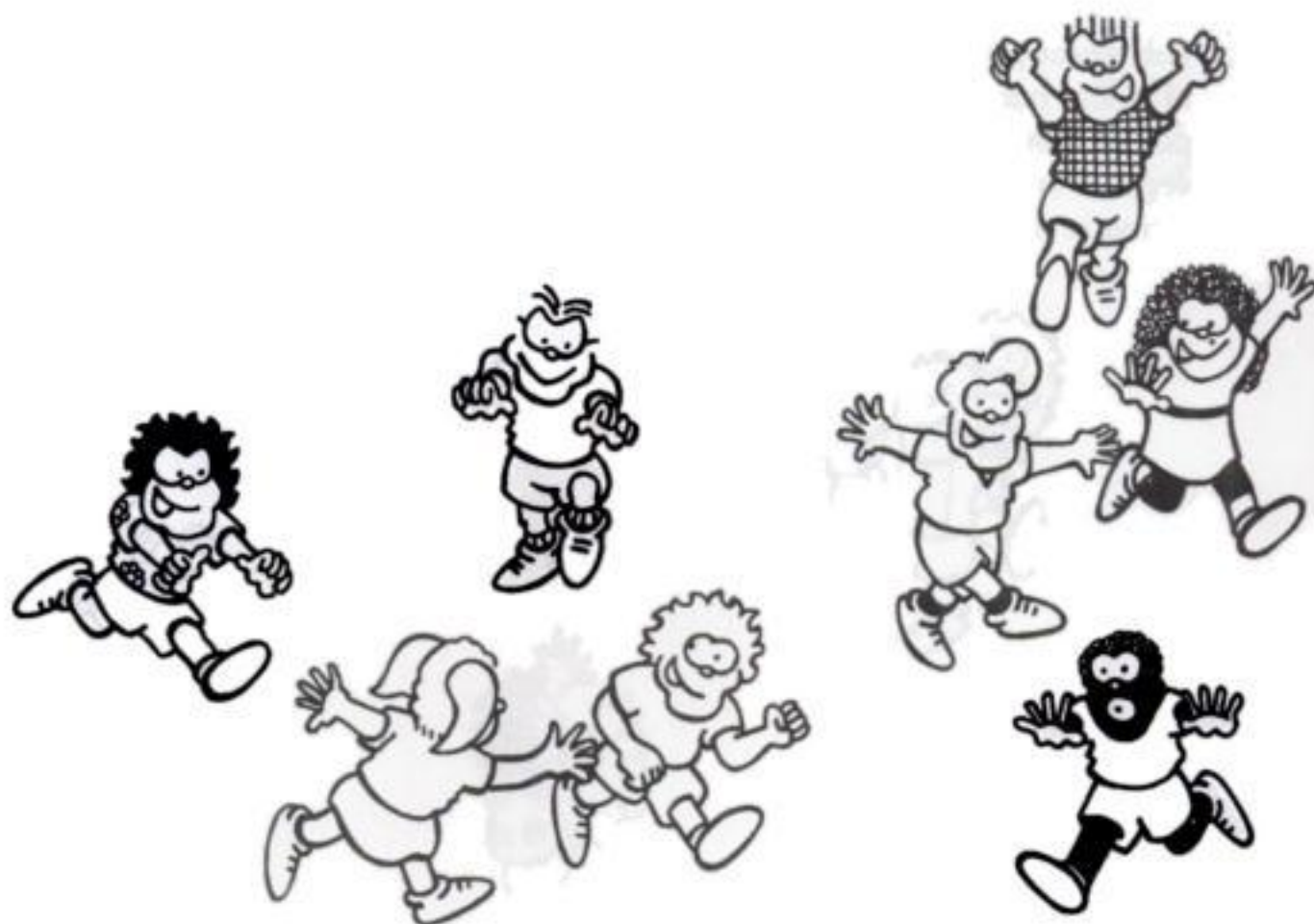
Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Varios jugadores/as del grupo actúan como perseguidores. Los demás corren a su antojo por el espacio de juego y, cuando van a ser tocados, deben cogerse del brazo de un/a compañero/a. Si no tienen tiempo de hacerlo, intercambian sus papeles.



BUENOS DÍAS

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: 1 colchoneta por grupo.

Disposición inicial: Grupos de 4-5 personas.

Desarrollo: Cada grupo ejecuta las distintas consignas formuladas:

«A trabajar»: Desplazamientos libres con la colchoneta a la altura de la cintura.

«A comer»: Realización de dos vueltas a la pata coja alrededor de la colchoneta, antes de sentarse a degustar exquisitos manjares.

«A dormir»: Estirados transversalmente encima de la colchoneta, uno al lado del otro, cerrando momentáneamente los ojos al mismo tiempo que se ronca a pierna suelta.

«A estudiar»: Dispuestos en fila, deben colocar la colchoneta debajo de los brazos.

«Buenos días»: Elevar varias veces la colchoneta, estirando y flexionando los brazos por encima de las cabezas.

«A jugar»: Uno tras otro, efectuar una voltereta por encima de la colchoneta.



PLUMA VOLADORA

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 pluma por grupo.

Disposición inicial: Grupos de 4-5 personas.

Desarrollo: Los miembros de cada grupo tienen que soplar una pluma para impedir que caiga al suelo.

Observaciones: ¡Abstenerse de jugar en días de viento!



¡AL AGUA!

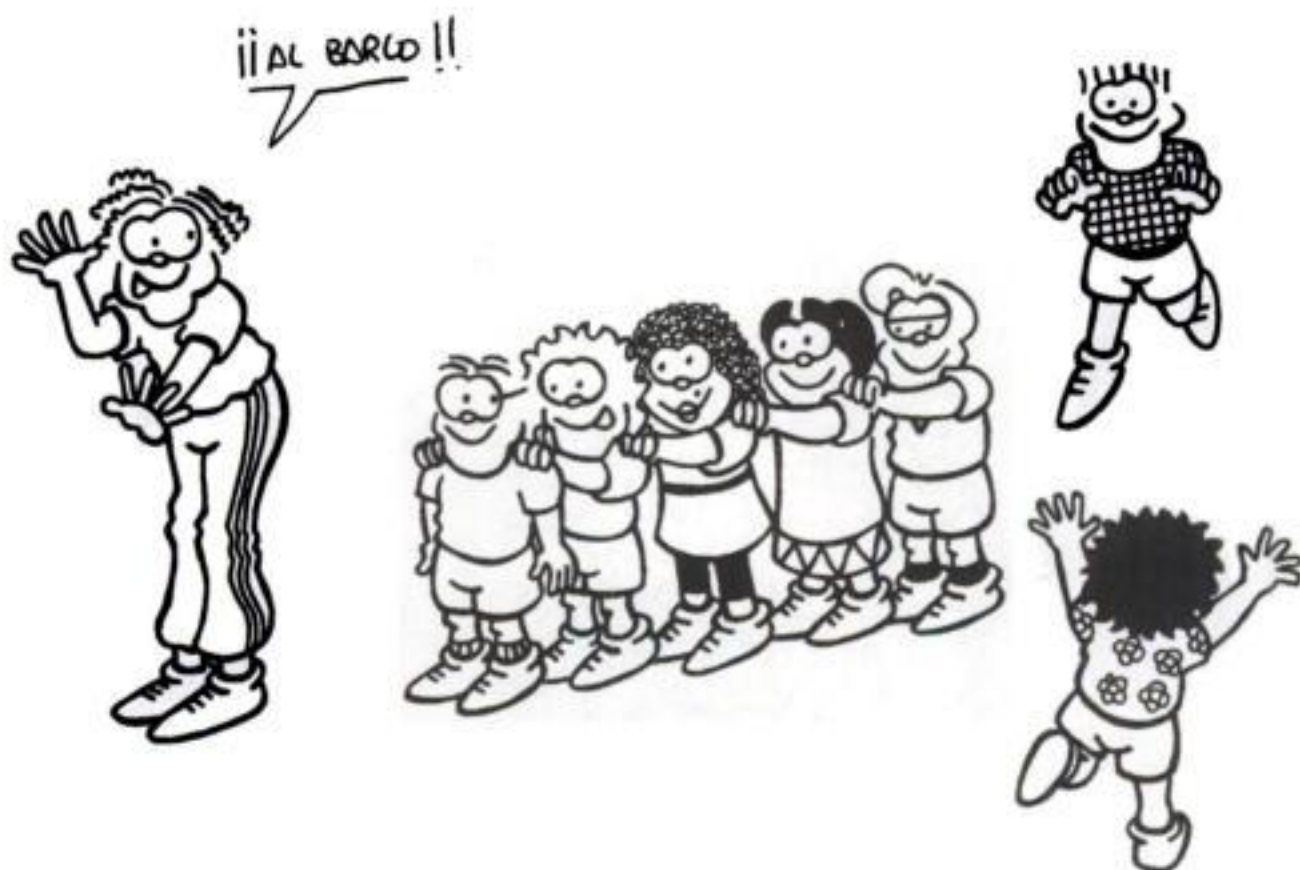
Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Los niños y niñas se mueven por el espacio y, cuando el animador grita «Al barco», todos y todas deben situarse detrás suyo en una fila, cogiéndose por los hombros de la persona que tengan delante. Si en voz alta dice «Al agua», los participantes se desplazan como peces en el agua. Al exclamar «A la barca», se tienen que agrupar por tríos, sentarse uno tras otro con las piernas abiertas y estiradas, y conseguir remar al mismo tiempo, a la espera de una nueva consigna.



BUSCAR LA COLA

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Fila.

Desarrollo: Los/las jugadores/as apoyan la mano izquierda encima del hombro izquierdo de la persona que tienen delante de la fila y, a la vez, agarran con la mano derecha el tobillo del pie derecho de su compañero/a. En esta posición la persona que ocupa el primer lugar de la fila tiene que ir avanzando a saltos para tratar de cogerse al último de ésta hasta acabar formando un círculo.



POMPAS DE JABÓN

Edad: De 3 a 8 años.

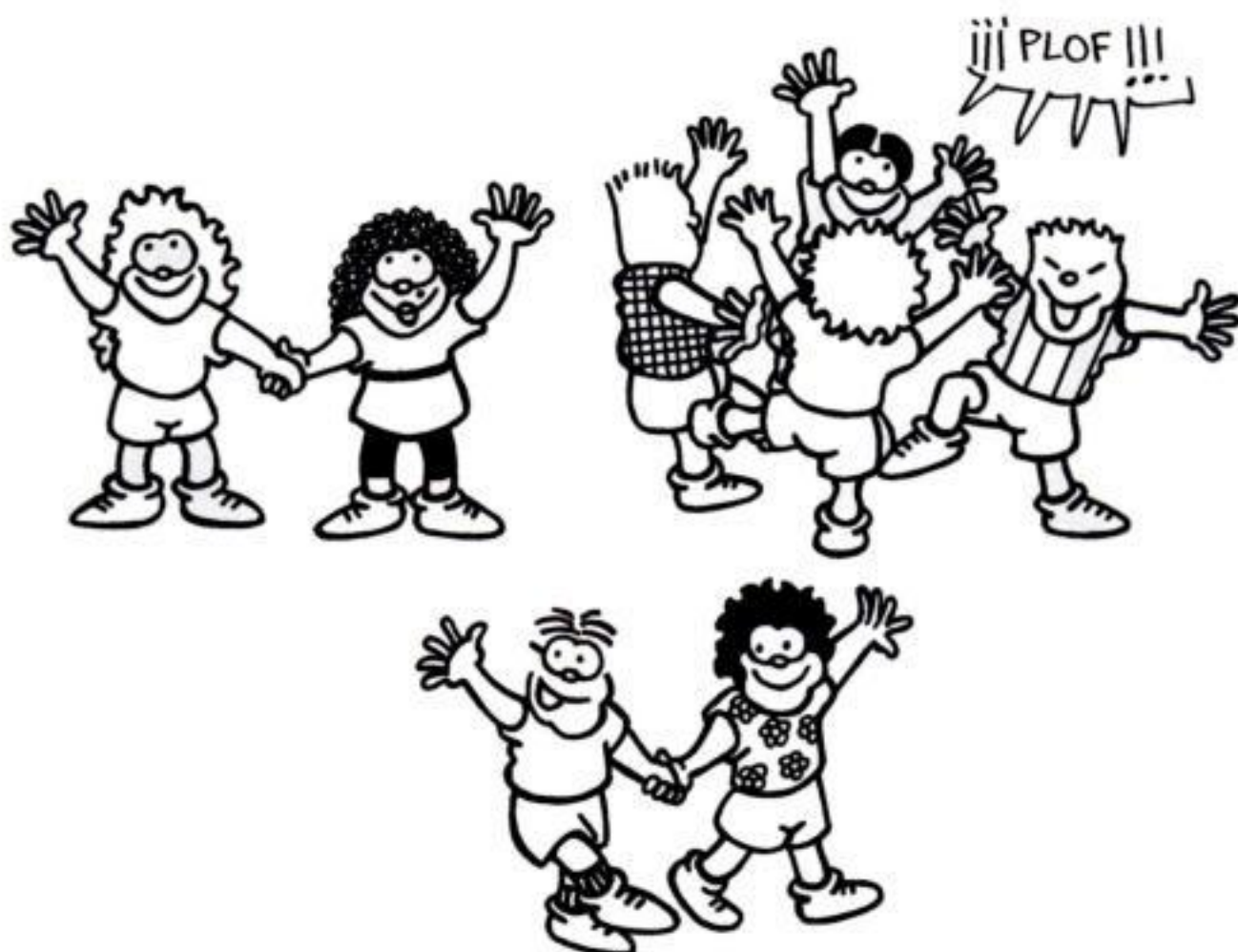
Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Las parejas son «pompas de jabón» que flotan por el aire y se mueven lenta y suavemente por el espacio. Cuando tocan a otra pareja, la pompa explota y se intercambian los compañeros de las parejas.

Observaciones: Se trata de cambiar muchas veces de compañero/a.



DE MANO EN MANO

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 pelota.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: Cada jugador/a observa qué persona tiene situada a su derecha. A una señal se deshace la formación y se ocupa libremente el espacio. Se empiezan a pasar la pelota de unos a otros, teniendo en cuenta que cada uno debe pasarla a la persona que tenía a su derecha y, acto seguido, volver a sentarse en el círculo.



LOS AROS DE LA AMISTAD

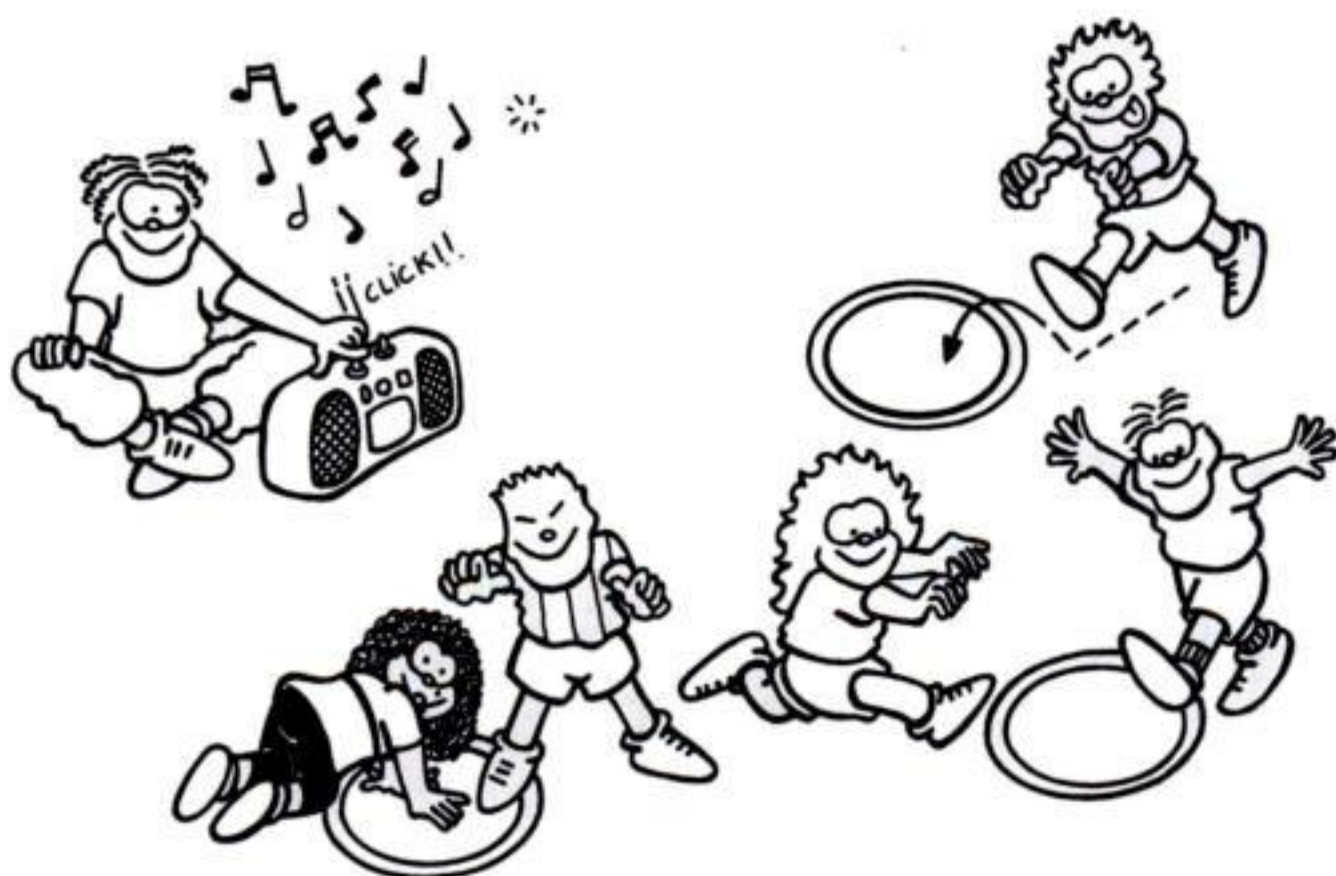
Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 cassette con música.
1 aro por jugador/a.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Se esparcen los aros en el suelo y los niños y las niñas se desplazan libremente por la zona. Cuando se detiene la música, cada niño o niña tiene que entrar dentro de un aro. Cada vez que se repite la operación se retira uno. Las personas que se queden sin aro tienen que compartir uno con los demás. Los jugadores deben establecer qué partes del cuerpo van a colocar en su interior, a medida que se va reduciendo el número de aros a compartir.



HACER Y DESHACER

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

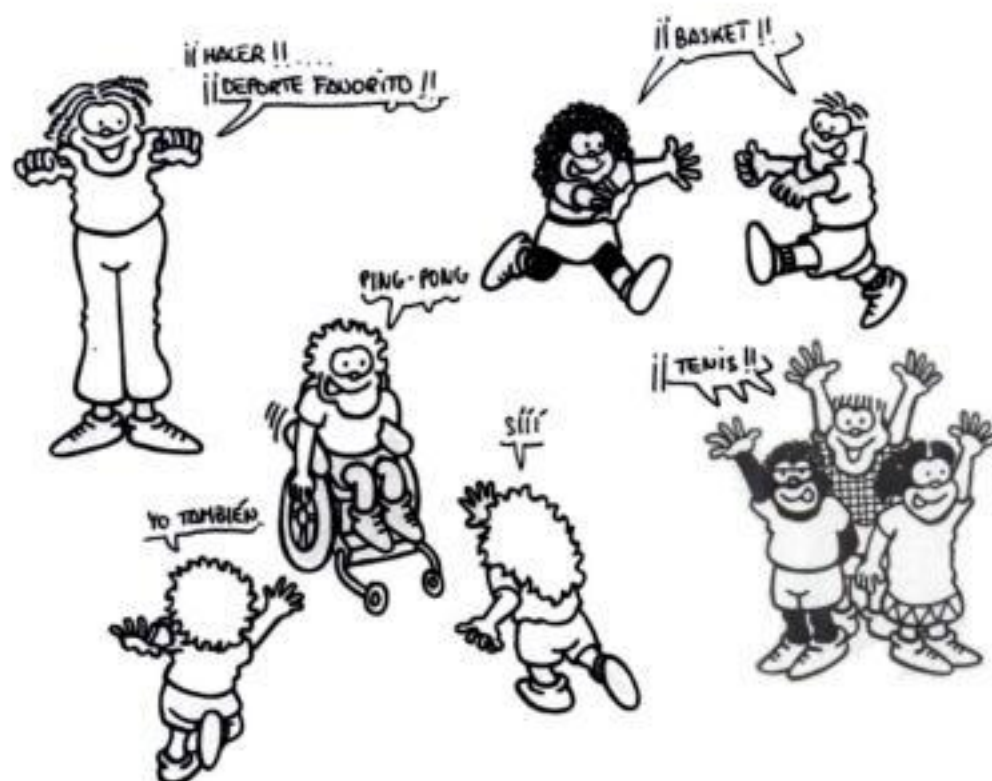
Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Los jugadores corren por el terreno. Cuando se exclama: «hacer», se detienen para escuchar la consigna que deben realizar. Si se dice: «deshacer», tienen que volver a desplazarse por el espacio. Las consignas obligan a los participantes a agruparse de distintas maneras según:

- vestuario de un mismo color,
- número de calzado,
- año de nacimiento,
- color preferido,
- país que se desearía conocer,
- profesión a la cual uno querría dedicarse,
- deporte favorito.

Observaciones: Las propuestas pueden partir del propio grupo.



CÍRCULOS MÓVILES

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: 1 cassette con música.
1 aro grande por pareja.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Cada pareja se coloca dentro de un aro. Mientras suena la música de fondo se desplazan con éste a la altura de la cintura. Cuando se detiene la música tienen que buscar a otra pareja y superponiendo los aros moverse los cuatro dentro de éstos. La operación se repite hasta que sean seis u ocho los niños y las niñas que comparten sus aros.



HAZLO RÁPIDO

Edad: De 6 a 10 años.

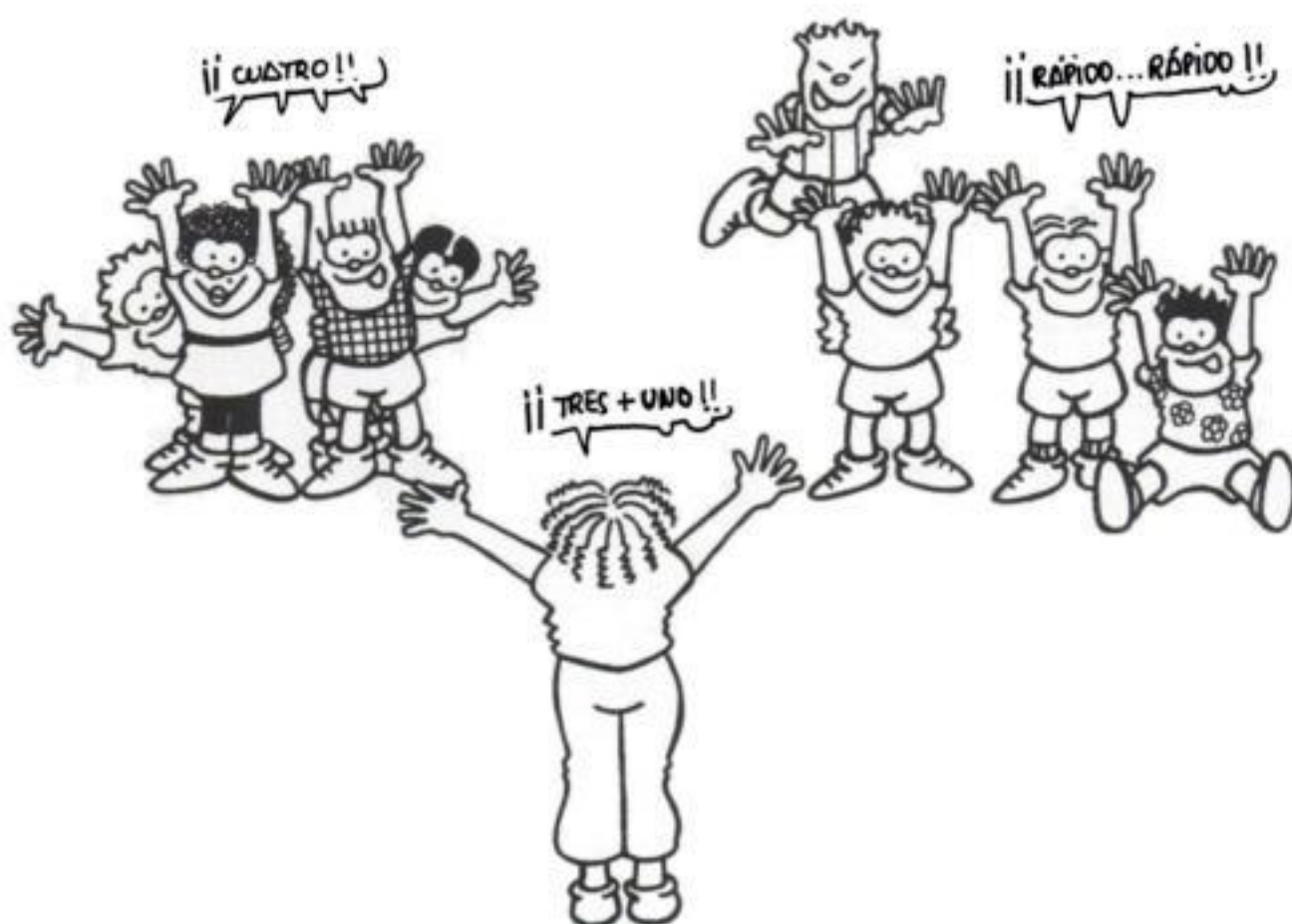
Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Se trata de agruparse con rapidez en función de la consigna. Por ejemplo: tres más uno, un grupo de cinco que sus componentes tengan una cosa de un mismo color, seis haciendo la letra H, personas nacidas el mismo mes, tres haciendo un triángulo, cinco que tengan una misma letra en su nombre, según prefieran una manzana, una fresa, un plátano o una naranja; etc.

Observaciones: Es recomendable finalizar el juego con alguna consigna que obligue a los participantes a agruparse en un único y gran grupo.



COME-PECES

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: El juego es dirigido por el «come-peces». Los participantes corretean por el terreno. Si el «come-peces» grita: «Barco a la vista», todos y todas deben desplazarse hacia el lado del terreno señalado por éste. Si dice: «Tierra a la vista», deben ir al lado opuesto al indicado. Si exclama: «¡come-peces!», los participantes deben estirarse en tendido prono en el suelo, pero tocando cualquier parte del cuerpo de un mínimo de tres personas. En esta ocasión el «come-peces» intenta tocar a alguien que se encuentre desunido y, si no lo consigue grita en voz alta: «¡Pirañas!», con lo cual los «peces» se lanzan en su persecución y el que logra pillarlo pasa a ser «como-peces».



VIAJE EN TREN

Edad: De 3 a 8 años.

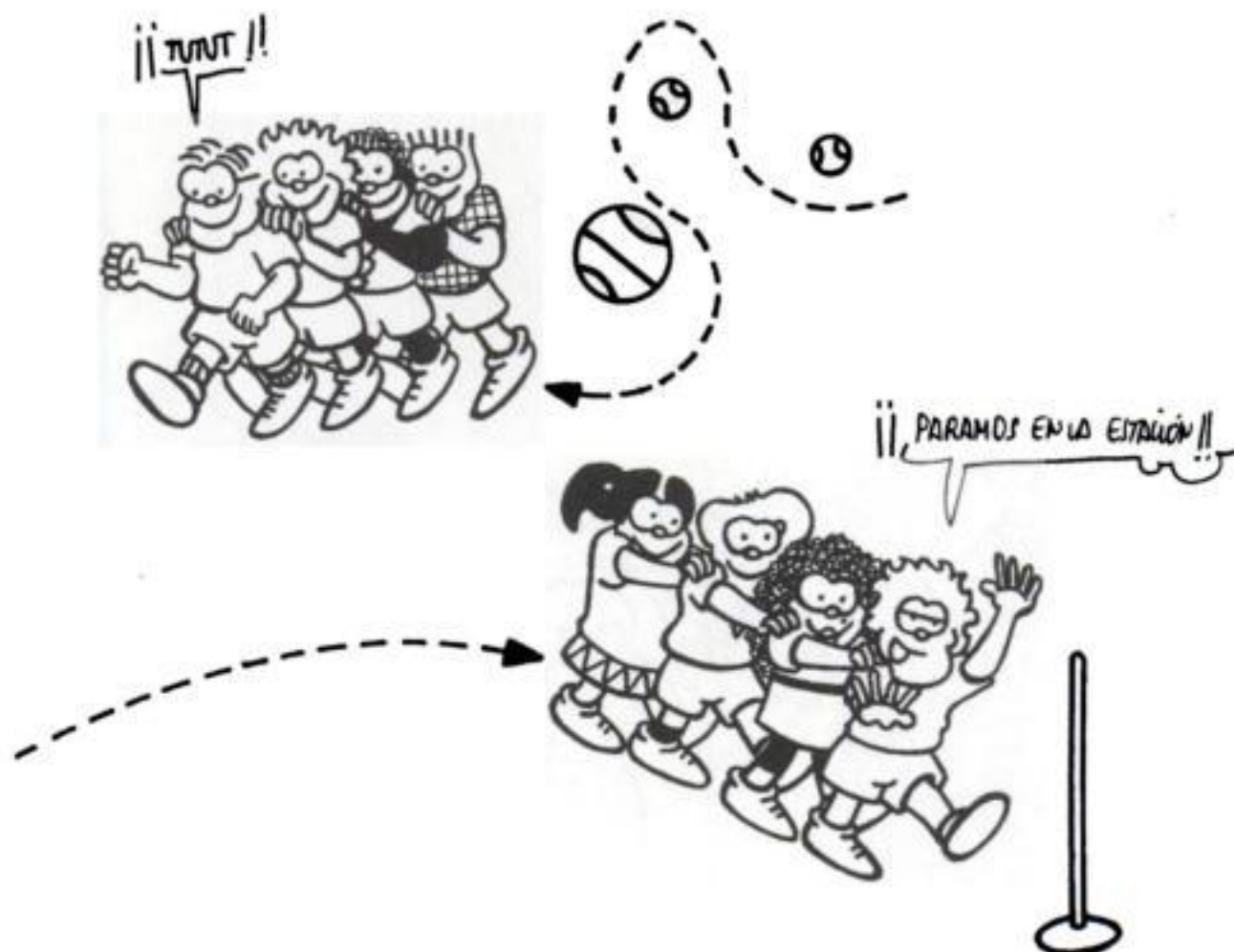
Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Grupos de 4-5 personas.

Desarrollo: Cada grupo forma una fila. Sus componentes se agarran por la cintura o por los hombros del de delante. El niño o la niña que encabeza la fila es el/la maquinista y los demás los vagones del tren. Es enriquecedor que el recorrido que realiza el ferrocarril esté lleno de curvas, túneles, estaciones, pasos a nivel, etc., que permitan que avance ruidosamente descubriendo el paisaje.

Observaciones: También puede jugarse con un gran grupo. ¡Buen viaje!



LLUVIA DE PELOTAS

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 colchoneta, 1 pelota por jugador/a.

Disposición inicial: De pie en círculo alrededor de 3 personas que mantienen la colchoneta por encima de sus cabezas.

Desarrollo: Desde unos diez metros de distancia cada persona del círculo efectúa el lanzamiento de una pelota, procurando que ésta permanezca encima de la colchoneta que sostienen los/las compañeros/as. Cambiar a las personas que la sustentan.

Observaciones: Para los más pequeños, el juego se puede modificar lanzando los balones por encima de una manta que deben sostener cuatro niños/as desde las esquinas.



MIL AVENTURAS

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Exploración de diversas habilidades y destrezas motrices por parejas, propuestas por el animador o los propios jugadores. Por ejemplo: «¿Puedes caminar con tu compañero/a por un campo de cola pegajosa?»; «¿Te atreves a ser verdaderamente alto con tu amigo/a?»; «¿Eres capaz de botar a tu compañero/a como si fuese una pelota?»; «Qué tal si pruebas a hacer rodar a tu pareja como si fuese un tronco, ¿te atreves a saltarlo?, ¿puedes arrastrarlo por el suelo?»; «¿Cómo harías una silla humana para que se sentara tu amigo/a?»; «¿Podéis organizaros para hacer ver que serráis una madera?»; «¿Puedes moverte con tu pareja espalda contra espalda?»; etc.



ROBOTS

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Grupos de 4.

Desarrollo: Un miembro del grupo guía a tres «robots» que se mueven en varias direcciones, según el código establecido por el propio grupo. Cada robot debe seguir en todo momento la dirección prefijada por quien lo conduce y si colisiona contra otro robot o cualquier objeto, tiene que permanecer inmóvil y emitir un sonido constante que sirva de aviso al guía, que debe acudir con presteza para reanudarle el movimiento. Pasar todos los componentes del grupo por el papel de guía.

Observaciones: Si se aumenta el número de robots por grupo, el guía no da abasto.



SARDINAS A NADAR, SARDINAS A LA LATA

Edad: De 3 a 10 años.

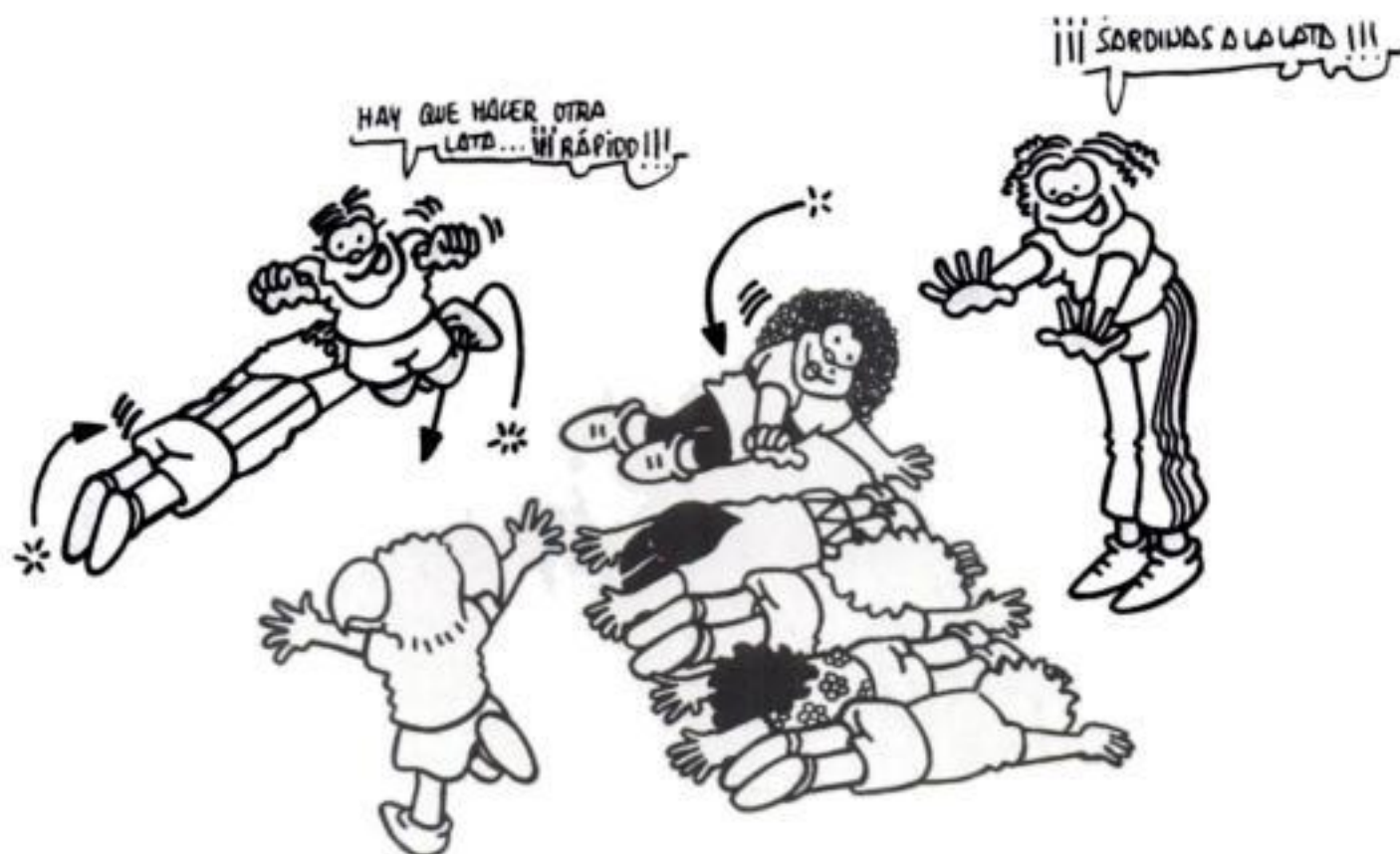
Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Cuando el animador dice: «Sardinas a nadar», los participantes deben moverse libremente por el terreno. Si exclama: «Sardinas a la lata», tienen que juntarse los cinco o seis compañeros/as que se hallen más cerca, estirarse en el suelo y ponerse capiculados y bien juntos como si estuviesen dentro de una lata.

Observaciones: Se puede añadir la consigna de «doble lata», con lo que ésta tiene que ser de dos pisos.



ENCONTRAR LA CASA

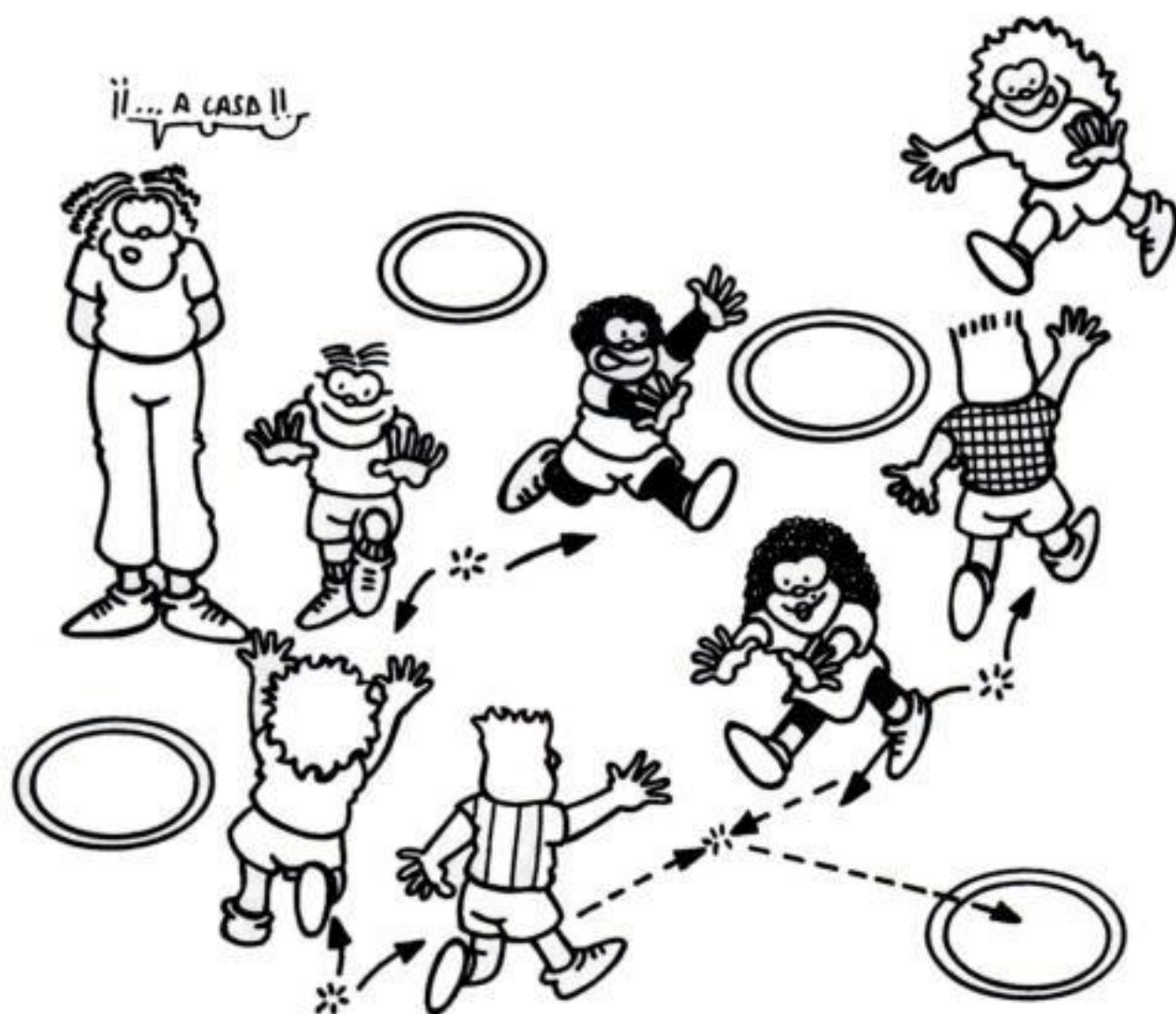
Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 aro por pareja.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Una vez esparcidos los aros por la superficie de juego, los participantes, cogidos de las manos, se mueven por parejas, a la espera que el/la animador/a diga en voz alta: «A casa». Esto provoca que cada uno abandone a su pareja y rápidamente busque a otra antes de entrar dentro de un aro.



TERREMOTO

Edad: De 6 a 10 años.

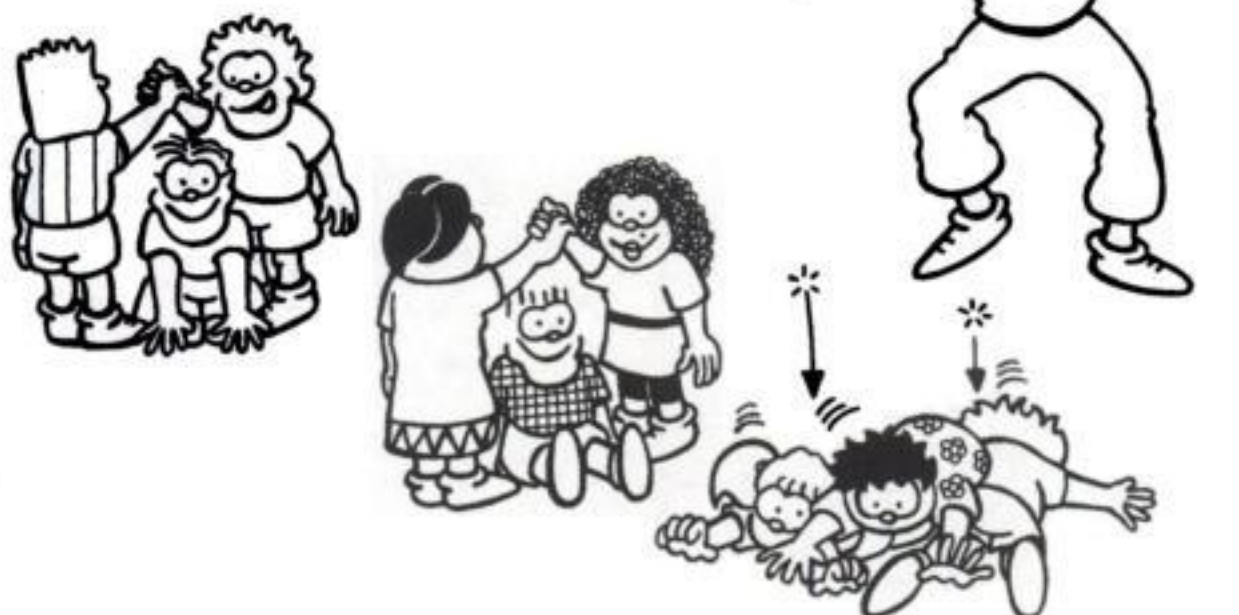
Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Tríos.

Desarrollo: Dos personas, una delante de la otra, se cogen por los antebrazos formando «una casa». Dentro de ella se coloca un inquilino. El animador empieza a dar diversas consignas que los jugadores deben seguir con rapidez. Un «cambio de inquilino» obliga a que las personas que hacen de casa no se muevan, pero que los inquilinos se cambien de vivienda. Por el contrario, un «cambio de casa» provoca el movimiento de las casas y la quietud de los inquilinos. Cuando se exclama: «Terremoto» todos y todas se desmoronan estrepitosamente y, acto seguido, al pronunciar «Nueva ciudad», niños y niñas reconstruyen una nueva urbe distinta a la de antes del terremoto.

Observaciones: Cuando los jugadores dominan la dinámica del juego, se pueden añadir los cambios específicos de «pared derecha» o de «pared izquierda» respecto al inquilino, con lo que sólo se desplaza media casa.



TRENES LOCOS

Edad: De 8 a 12 años.

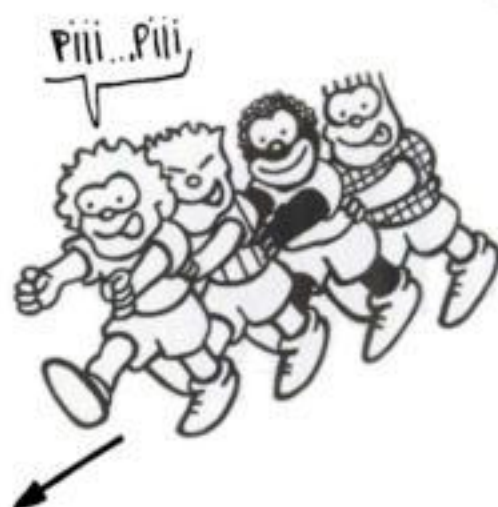
Duración: 2 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Grupos de 4-5 personas.

Desarrollo: Los miembros de cada grupo se disponen en fila formando un tren, cogidos por la cintura, y se distribuyen por las esquinas del terreno de juego. A una señal de salida, cada tren intenta que su propia máquina se abraza al último vagón de otro ferrocarril. Si lo consigue se forma un nuevo tren. El juego finaliza cuando, en un único gran tren, la máquina intenta tocar el vagón de cola.

Observaciones: ¡Cuidado con los trenes de alta velocidad!



SALTEMOS TÚ Y YO

Edad: De 6 a 10 años.

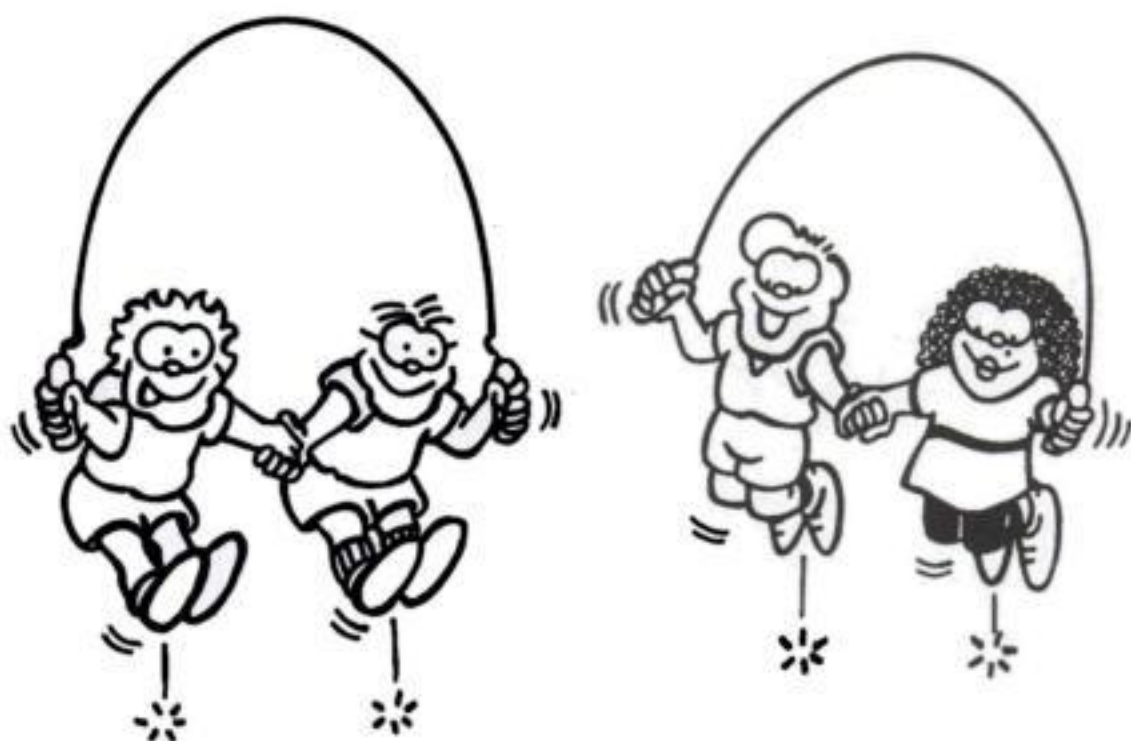
Duración: 2 minutos.

Material necesario: 1 cuerda por pareja.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Dos personas se dan la mano, mientras con la otra cogen el extremo de una cuerda. Sin soltarse las manos intentan saltar, juntos y a la vez, a la cuerda.

Observaciones: Se pueden ensayar también saltos, cogiéndose por la cintura o por los hombros.



Capítulo 10

Juegos de distensión y vuelta a la calma

LA BRUJA DEL OJO MÁGICO

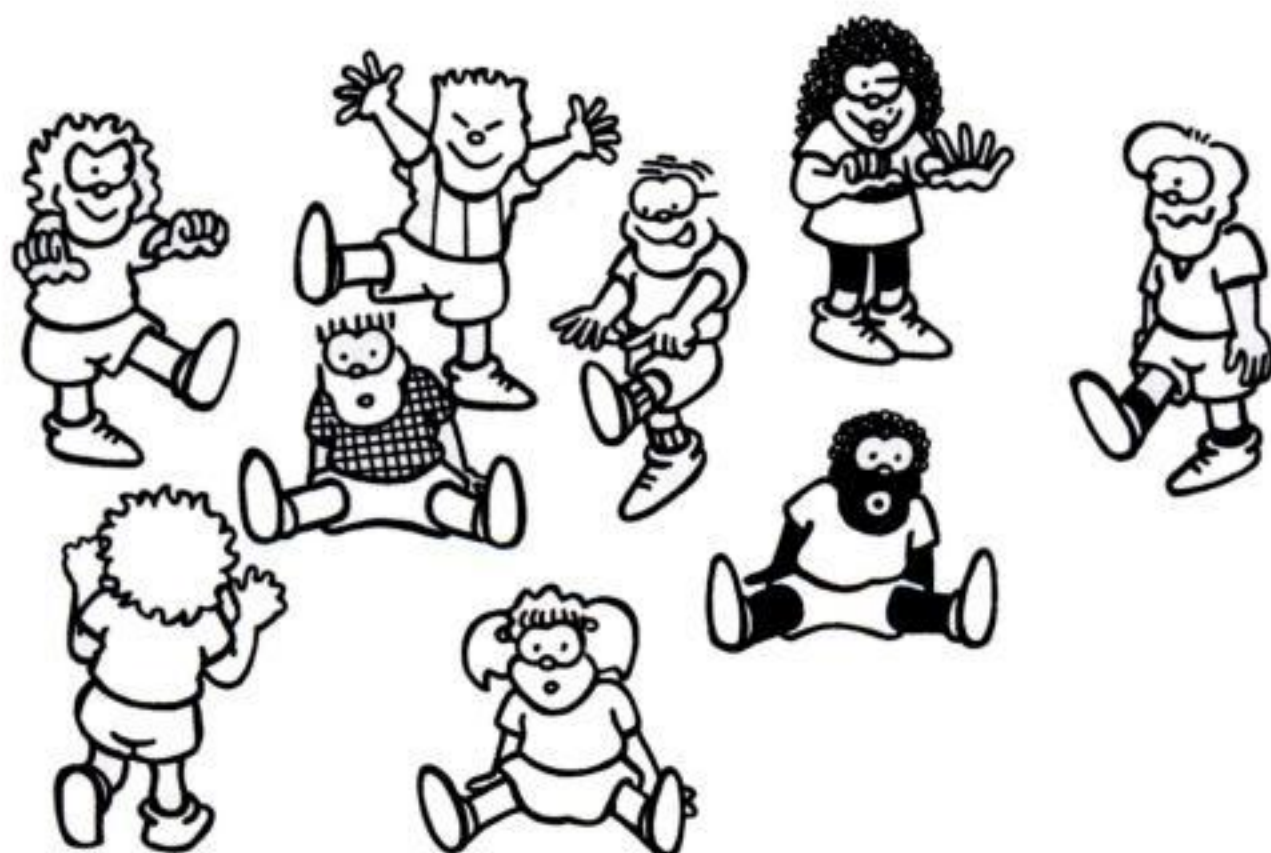
Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Un participante desempeña el papel de bruja. Los demás se mueven libremente por el terreno a la espera de descubrir de quién se trata. La bruja encanta a los jugadores guiñándoles el ojo. Entonces, pasado cinco segundos, deben dar tres pasos y permanecer en el suelo en postura congelada. Si alguien la ve transmitiendo el guiño, dice su nombre en voz alta y el juego finaliza. En el supuesto de no acertarlo deben seguir el desarrollo del juego saltando a la pata coja.



SOPLA, SOPLA QUE SE PARA

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: 2 pelotas de tenis de mesa.

Disposición inicial: En círculo, estirados en el suelo en posición tendido prono.

Desarrollo: Los jugadores tienen que estar tocándose los hombros y con las manos detrás de la espalda. En esta posición deben intentar pasarse soplando una o dos pelotas de tenis de mesa.

Observaciones: Es recomendable que el terreno de juego se encuentre limpio de polvo para evitar que éste vaya a parar a los ojos de los participantes.



EL CAMPANARIO

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: 3 grupos.

Desarrollo: Cada grupo representa un tamaño diferente de campanas: grandes, medianas y pequeñas. Las grandes se representan con las manos en la cintura. Cuando se flexiona el tronco de arriba abajo producen el sonido «nang», mientras que al reincorporarse hacen una pausa. Las campanas medianas se construyen colocando las manos en la nuca. Al girar el tronco hacia la derecha suenan «ning», hacen una pausa en el centro, y hacia la izquierda suenan «nang». Por último, las de menor tamaño se forman con los brazos estirados a lo largo del cuerpo y moviendo únicamente la cabeza hacia la derecha para hacer «ning-ning», una pausa en el centro, y «nang-nang» al desplazarla hacia la izquierda.



Observaciones: En primer lugar, cada grupo ensaya la sincronización del sonido con el movimiento de su campana. Después, se unen para tocar las campanas entre todos. Cualquiera puede dirigirlas.

CAMBIO DE SILLAS

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 silla para dos jugadores.

Disposición inicial: En círculo, subidas 2 personas en una silla.

Desarrollo: Hay que conseguir pasar de unas sillas a otras individualmente según sean las consignas dadas por el animador o bien por los mismos participantes. Éstos deben mantener el equilibrio y ayudar a los demás a mantenerlo. Las consignas pueden ser por ejemplo: todos los que tengan un perro que se desplacen una silla hacia la derecha; quienes tengan el pelo largo que se muevan dos sillas hacia la izquierda; moverse hacia la derecha tantas sillas como número de hermanos se tengan; las parejas que sean valientes que realicen dos vueltas sin caerse de la silla; quienes su nombre empiece por «a» que se muevan una silla hacia la izquierda, quienes empiece por «m» dos hacia la derecha, etc.

¡TODOS LOS QUE TENGAN
UN PERRO...



Observaciones: Para los más pequeños, el juego puede realizarse sentándose en las sillas.



EL CÍRCULO DEL MASAJE

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: En círculo, cogidos de los hombros de la persona que se encuentra delante.

Desarrollo: Niños y niñas caminan lentamente al tiempo que efectúan un pequeño masaje a su compañero/a. Después de unos momentos se dan media vuelta, para realizar el masaje a quienes se lo acaban de hacer.



MOVIENDO EL ARO CON CUIDADO

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 aro grande para 5-6 personas.

Disposición inicial: Grupos de 5-6 personas.

Desarrollo: Los miembros de cada grupo se colocan alrededor de un aro grande que está en el suelo. Cogidos por los hombros tienen que conseguir levantarlo hasta lograr introducir sus cabezas en él y, después, hacerlo descender despacio a través de sus espaldas.

Observaciones: También puede practicarse situados de espaldas al aro.



EL GOLPE DE PERIÓDICO

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 periódico.

1 silla por jugador/a.

1 silla adicional.

Disposición inicial: En círculo, sentados en sillas con un/a jugador/a de pie en el centro.

Desarrollo: En el interior del círculo el jugador que está de pie dispone de un periódico enrollado encima de una silla. Para empezar el juego, tiene que coger el periódico y tocar con éste las piernas de cualquier persona, dejar de prisa el periódico de nuevo sobre la silla central e irse a sentar a su silla

que permanecía vacía. La persona tocada debe levantarse, coger rápidamente el periódico para intentar golpear el trasero de quien quiere sentarse.

Si no lo consigue, reinicia el juego; en caso contrario, puede volver a sentarse

y la persona que dirigía el juego continúa con su tarea.



DE NARIZ A NARIZ

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 papel de fumar por grupo.

Disposición inicial: Grupos de 5-6 personas sentados en círculo.

Desarrollo: Quien inicia el juego inspira profundamente. Al mismo tiempo, se coloca un papel de fumar en un orificio nasal. Sin tocárselo con las manos se lo pasa a su vecino/a de la derecha quien, a su vez, lo pasa al siguiente. ¿Dará el papel la vuelta al círculo?

Observaciones: ¡Es un juego... de narices!



DISPARATES

Edad: De 8 a 12 años.

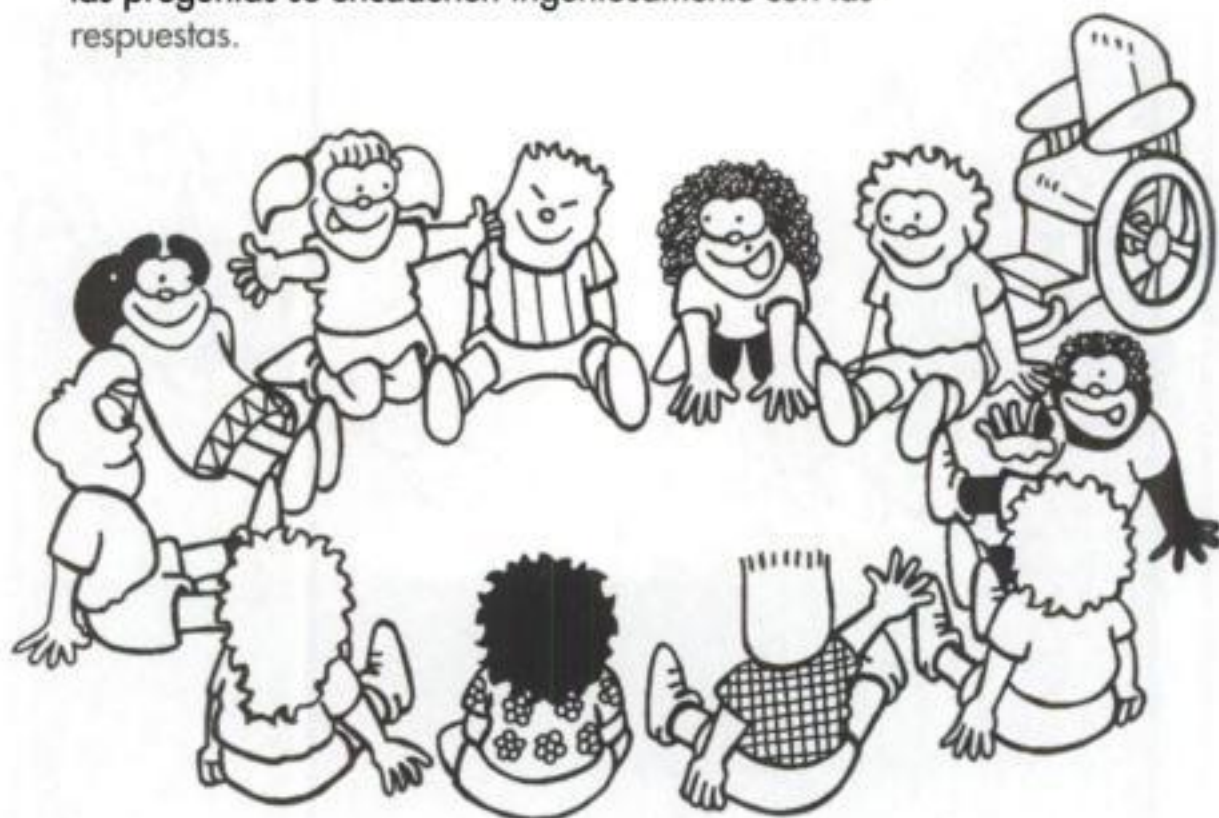
Duración: 10 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: Un/a jugador/a cualquiera empieza haciendo una pregunta al vecino/a de su derecha. Éste/a le contesta y efectúa otra pregunta al tercer jugador. Se procede de esta forma hasta completar la vuelta al círculo. A partir de entonces se empiezan a decir en voz alta los disparates que se forman, al unir la pregunta del compañero/a de la izquierda (por aquí me han preguntado que...), con la respuesta facilitada por el compañero de la derecha (y por aquí me han contestado...).

Observaciones: Para que sea divertido, requiere cierta habilidad para que las preguntas se encadenen ingeniosamente con las respuestas.



ENCANTADOS

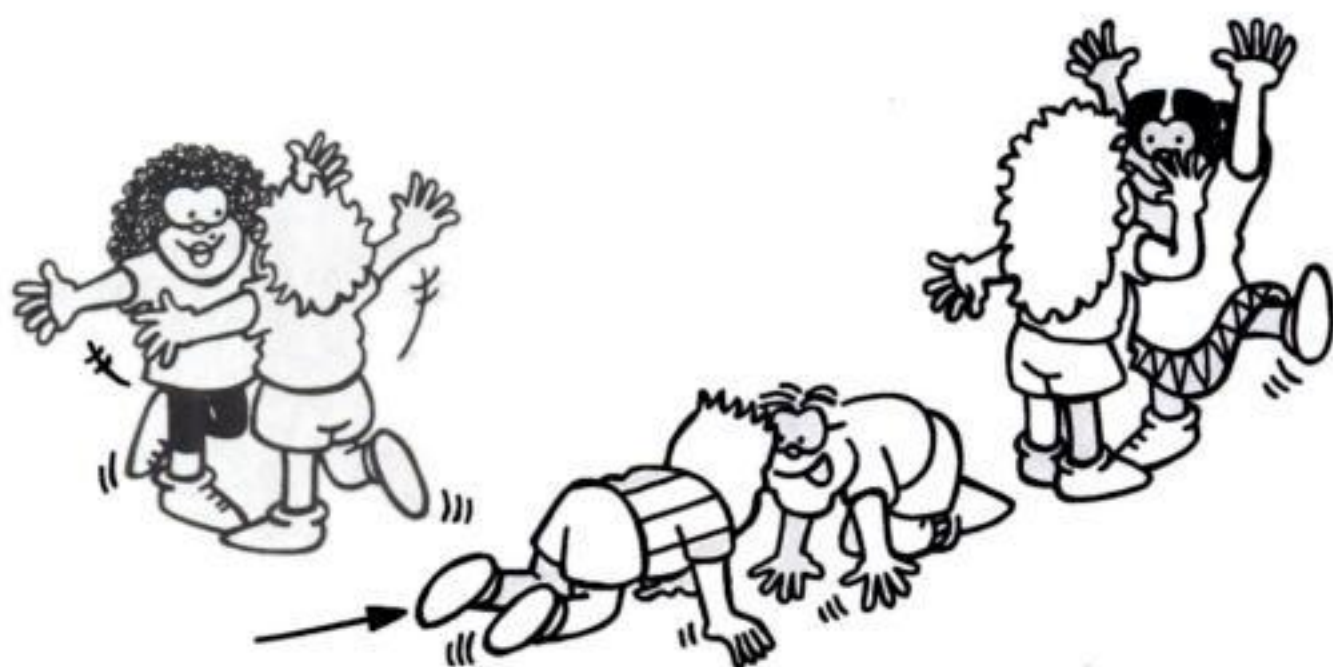
Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Parejas.

Desarrollo: Los miembros de cada pareja intentar cambiar de posturas o desplazarse lentamente, colocándose uno delante del otro y mirándose fijamente a los ojos, conservando en todo momento una misma distancia facial. A una señal... cambio de pareja.



MACEDONIA

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 silla por participante.

Disposición inicial: Sentados en sillas dispuestas en círculo con una persona en su interior sin asiento.

Desarrollo: La persona central antes de iniciar el juego indica a cada participante a qué clase de fruta pertenece, por ejemplo: cerezas, naranjas, plátanos y limones. Cuando dice en voz alta, «cerezas», todas las personas que sean «cerezas» deben cambiarse de lugar, y, al mismo tiempo, la persona que se encuentra en medio del círculo intenta conseguir una de las sillas vacías. La persona que se queda sin asiento continúa el juego, nombrando cualquier otra fruta. Si prefiere decir «macedonia», todas las frutas deben cambiarse de lugar. También puede nombrar dos o tres tipos de frutas a la vez, por ejemplo, «cerezas, plátanos y limones».



VACIAR EL CUBO

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 2 cubos.
15 pelotas de tamaño medio.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: El animador se dispone de pie con un cubo a cada lado. Uno de ellos está lleno de pelotas, el otro vacío. A una señal los participantes empiezan a vaciar un cubo velozmente, pasándose los balones que contiene de unos a otros, para llenar el otro cubo.



LA VELA

Edad: De 8 a 12 años.

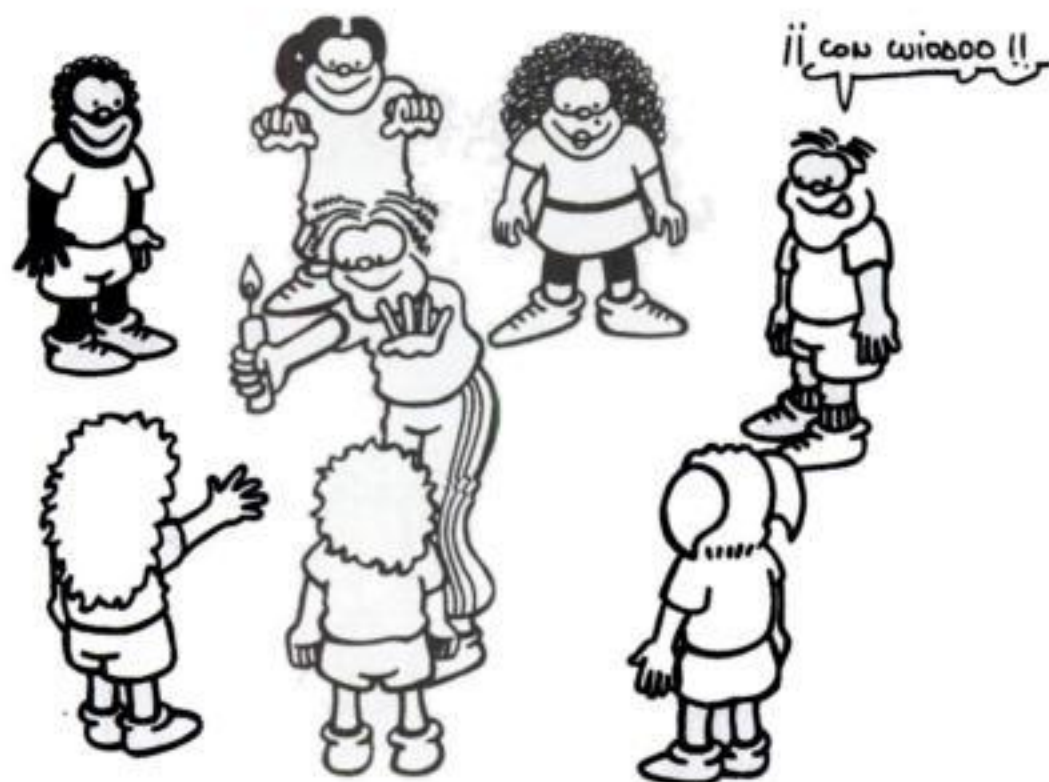
Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 vela.
1 caja de cerillas.

Disposición inicial: De pie en círculo.

Desarrollo: El animador enciende la vela en el interior del círculo. Con la vela prendida y evitando que se apague se dirige hacia otra persona, la cual toma la vela para dirigirse al centro del círculo y desde allí dirigirse hacia otro/a compañero/a. Los participantes deben ir sentándose en el suelo a medida que realizan el intercambio en el lugar donde éste se efectúa. El juego continúa hasta que todos y todas... «queden iluminados/as». Intentar hacerlo en el mínimo tiempo posible sin que se apague.

Observaciones: ¡Para las ocasiones en que se ha ido la luz!



TODOS Y TODAS A LA VEZ

Edad: De 6 a 10 años.

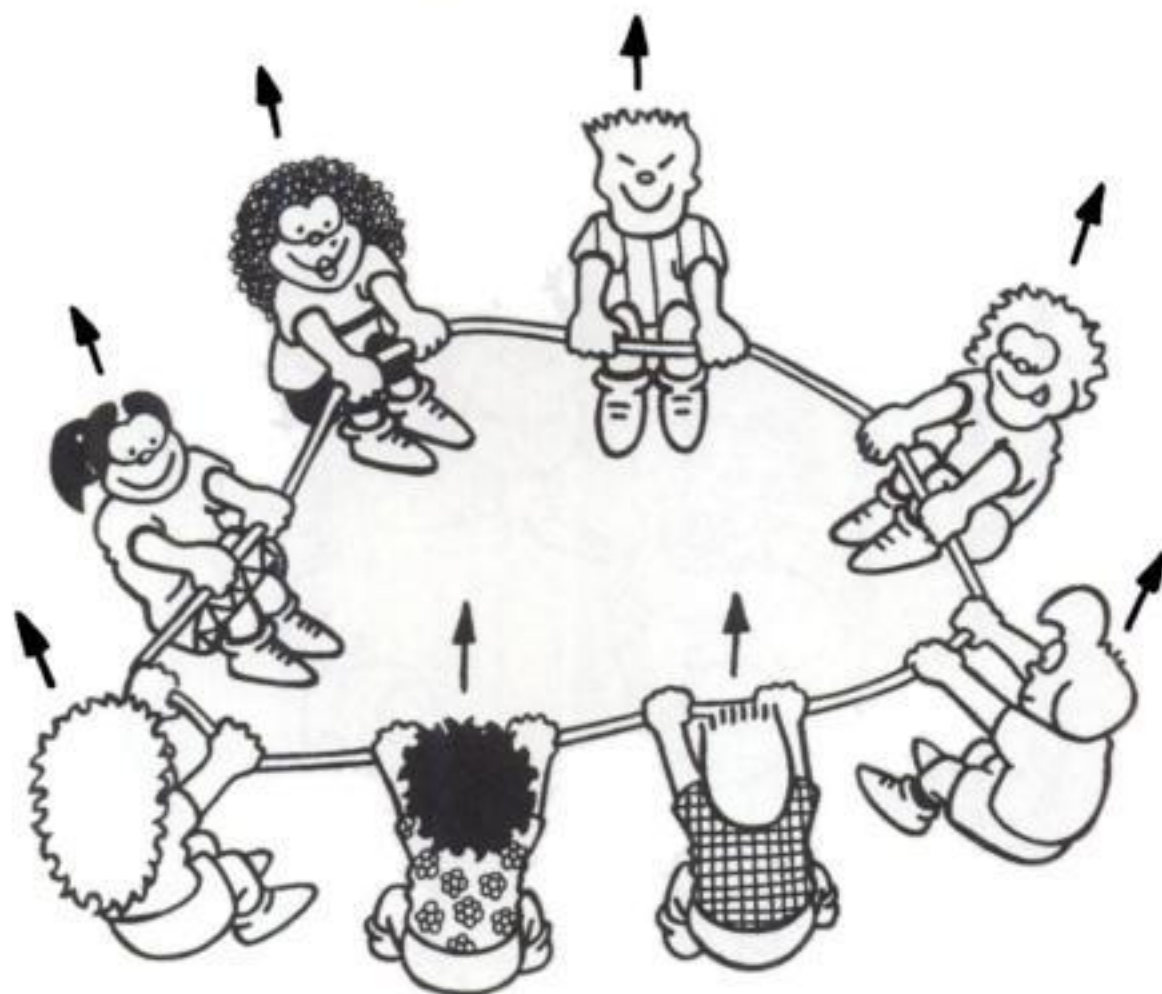
Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 cuerda gruesa y larga.

Disposición inicial: Sentados en círculo cogidos, con ambas manos a la cuerda.

Desarrollo: Los jugadores apoyan las plantas de los pies en el suelo y procuran que la cuerda quede tensa, con el fin de levantarse todos y todas a la vez.

Observaciones: Por cuestiones de seguridad, conviene anudar o agarrar con fuerza los dos cabos de la cuerda.



LA TELARAÑA

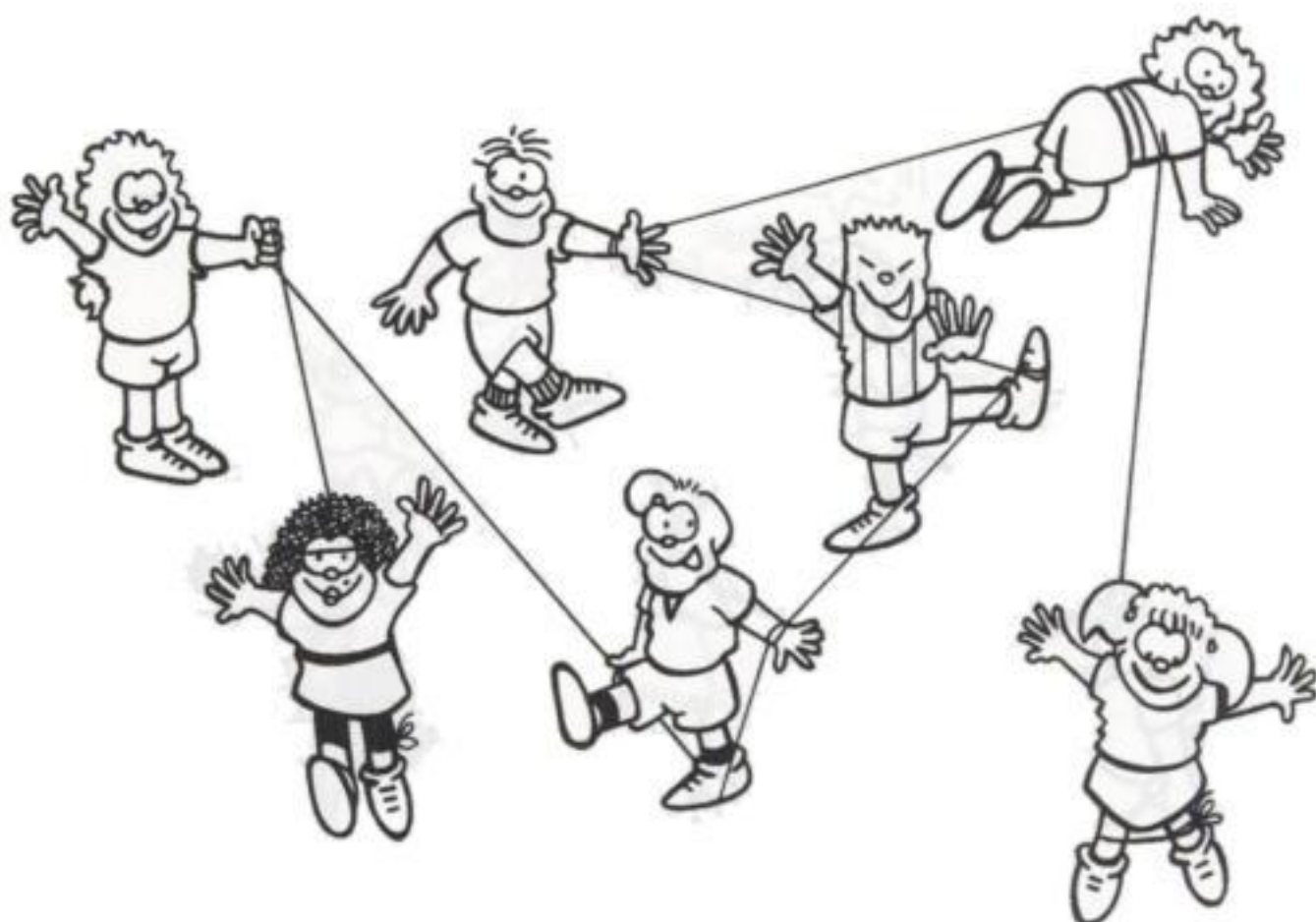
Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: 1 madeja de lana.

Disposición inicial: Dispersos por el terreno.

Desarrollo: Empieza una persona atándose un extremo de la madeja a cualquier parte del cuerpo y pasándosela a otro/a compañero/a para que repita la misma operación. Seguir sucesivamente hasta que nadie quede sin atarse a ella. Al acabar se invierte el proceso.



EL GATITO

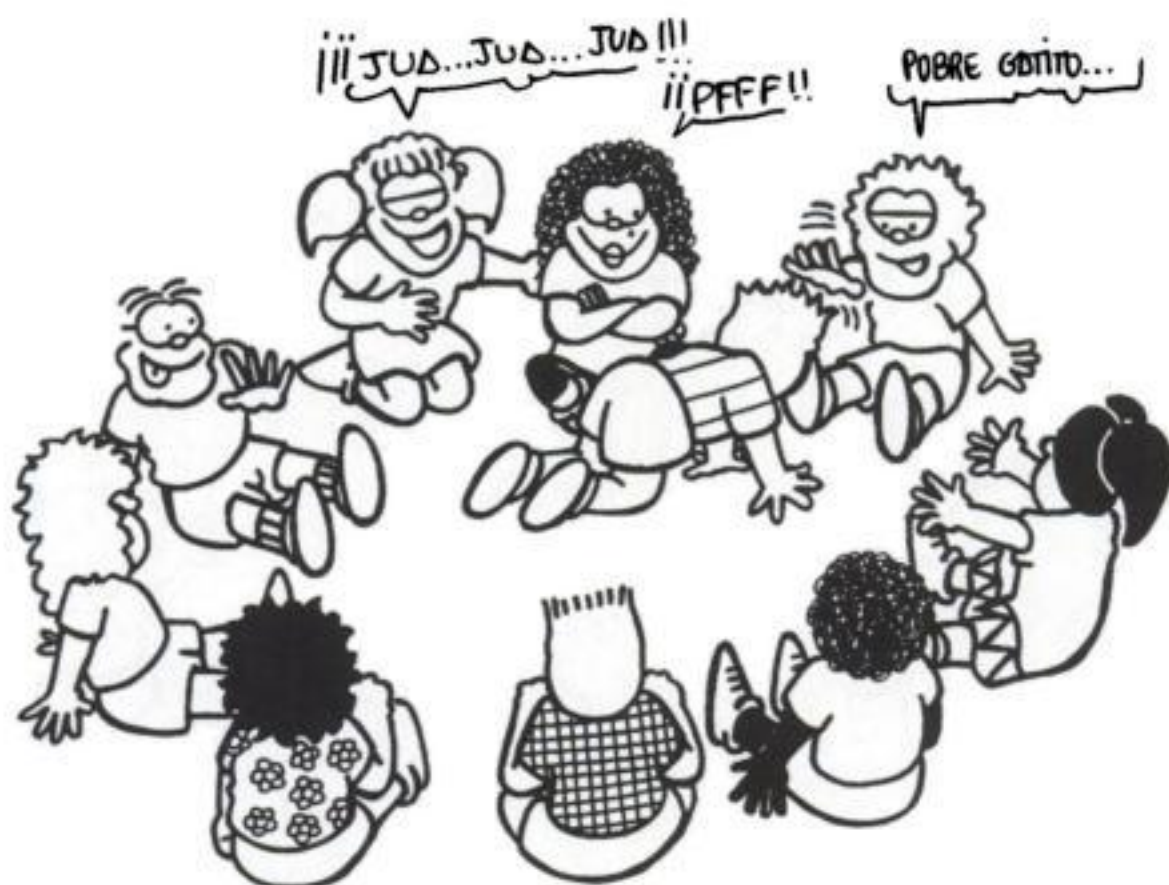
Edad: De 3 a 10 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en círculo con un jugador en el centro en cuadrupedia.

Desarrollo: Quien está situado dentro del círculo empieza a imitar los movimientos de un/a gato/a, dirigiéndose a cualquier miembro del círculo para intentar hacerlo reír. La persona abordada debe conseguir evitarlo mientras le acaricia la cabeza diciendo en voz alta: «Pobre gatito/a, pobre gatito/a querido/a». Si durante este tiempo controla sus emociones faciales, el animal debe acercarse a otro jugador. En caso contrario, se intercambian los papeles.



CUBITOS

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: 1 cubito de hielo.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: Pasarse lo más rápido posible un cubito de hielo de mano en mano siguiendo el círculo. ¿Hasta dónde llegará?

Observaciones: ¡Para días de mucho calor!



JA-JA-JA

Edad: De 6 a 10 años.

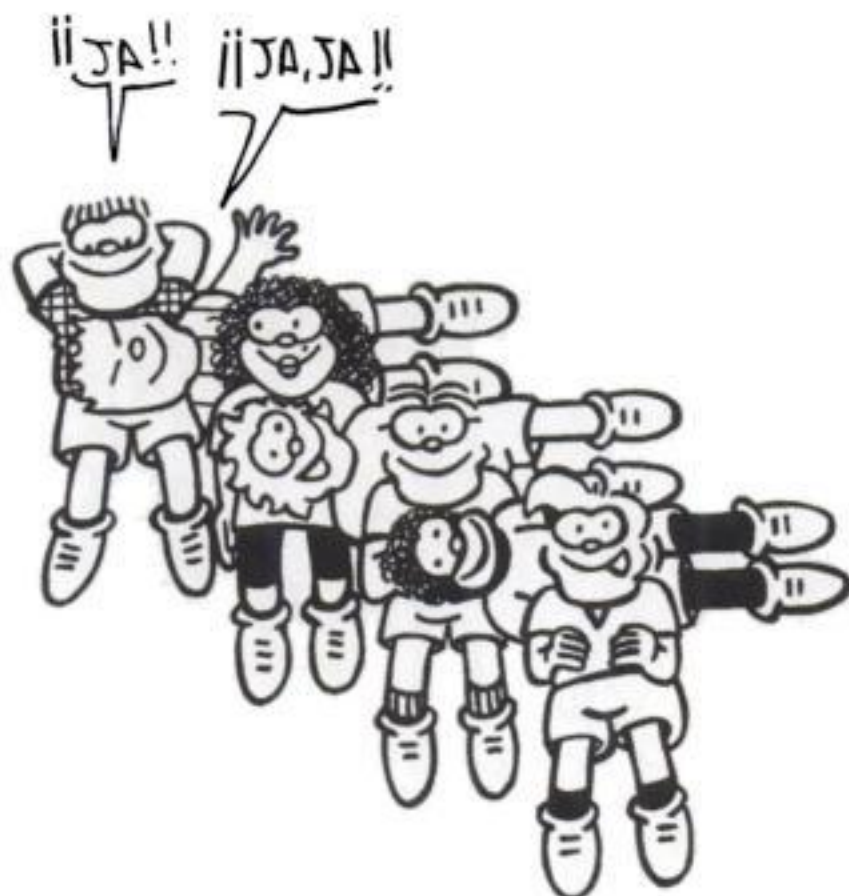
Duración: 2 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Estirados en el suelo en posición tendido supino.

Desarrollo: Una persona se estira en el suelo en posición tendido supino. Otra hace lo mismo, pero colocando su cabeza encima de la barriga del primero. La tercera persona pone a su vez la cabeza sobre la barriga del segundo, y así sucesivamente hasta que todos los participantes descansen en el suelo. La primera ríe «ja», la segunda «ja, ja», la tercera «ja, ja, ja», etc.

Observaciones: ¡Cuidado la risa es contagiosa!



NUDOS

Edad: De 8 a 12 años.

Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: De pie en círculo.

Desarrollo: Niños y niñas avanzan despacio con los ojos cerrados hacia el centro. Cuando tocan a alguien tienen que cogerse de una mano con la finalidad de enredarse entre todos los participantes para formar un nudo humano gigante. Una vez conseguido, abren los ojos y tienen que intentar deshacer el enredo sin soltarse de las manos.

Observaciones: No siempre sale bien al primer intento, pero sí después de tres o cuatro veces de ensayo.



ONCE DEDOS

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: Ninguno.

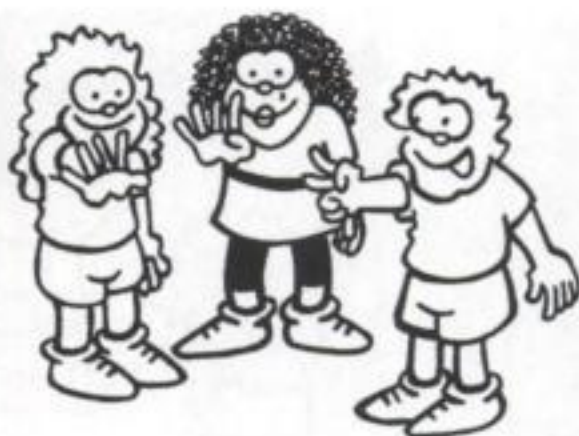
Disposición inicial: Tríos de pie o sentados en el suelo.

Desarrollo: Cada miembro del trío coloca una mano cerrada delante de los otros. A un mismo tiempo, los tres dicen: «Un, dos, tres» y extienden sus dedos procurando, cada vez, que la suma de todos ellos sea once.

¡¡ UN... DOS... TRES !!



¡¡ UN, DOS, TRES !!



MONEDA QUE CORRE

Edad: De 3 a 10 años.

Duración: 3 minutos.

Material necesario: 1 moneda.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: Los jugadores ponen su mano derecha encima de la mano izquierda de su compañero/a de la derecha, y su mano izquierda debajo de la mano derecha del vecino/a de la izquierda. Estando todos los participantes en dicha posición, se trata de pasarse, lo más rápido posible, una moneda que corre entre las manos derechas de los jugadores.

Observaciones: Se puede intentar dar la vuelta disminuyendo cada vez el tiempo.



PIEL DE SERPIENTE

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 2 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Filas de 6 jugadores.

Desarrollo: Los miembros de cada fila se cogen de los hombros. El último de ésta gatea por debajo de las piernas de los/las compañeros/as hasta colocarse el primero. Pasar varias veces todos los componentes del grupo por el túnel.



POCAS SILLAS PARA MUCHOS TRASEROS

Edad: De 3 a 8 años.

Duración: 10 minutos.

Material necesario: 1 cassette con música.
1 silla por jugador/a

Disposición inicial: 2 hileras.

Desarrollo: Se disponen tantas sillas como participantes en dos hileras de manera que sus respaldos se toquen. Mientras suena la música, los participantes van dando vueltas alrededor de las sillas. Cuando ésta para, hace falta buscar deprisa una silla para sentarse en ella. Cada vez que se reanuda el juego se quita una silla, pero no se elimina a nadie, sino todo lo contrario, porque los participantes deben demostrar su habilidad para compartir las sillas que queden.



TELEGRAMA CON SENTIMIENTO

Edad: De 8 a 12 años.

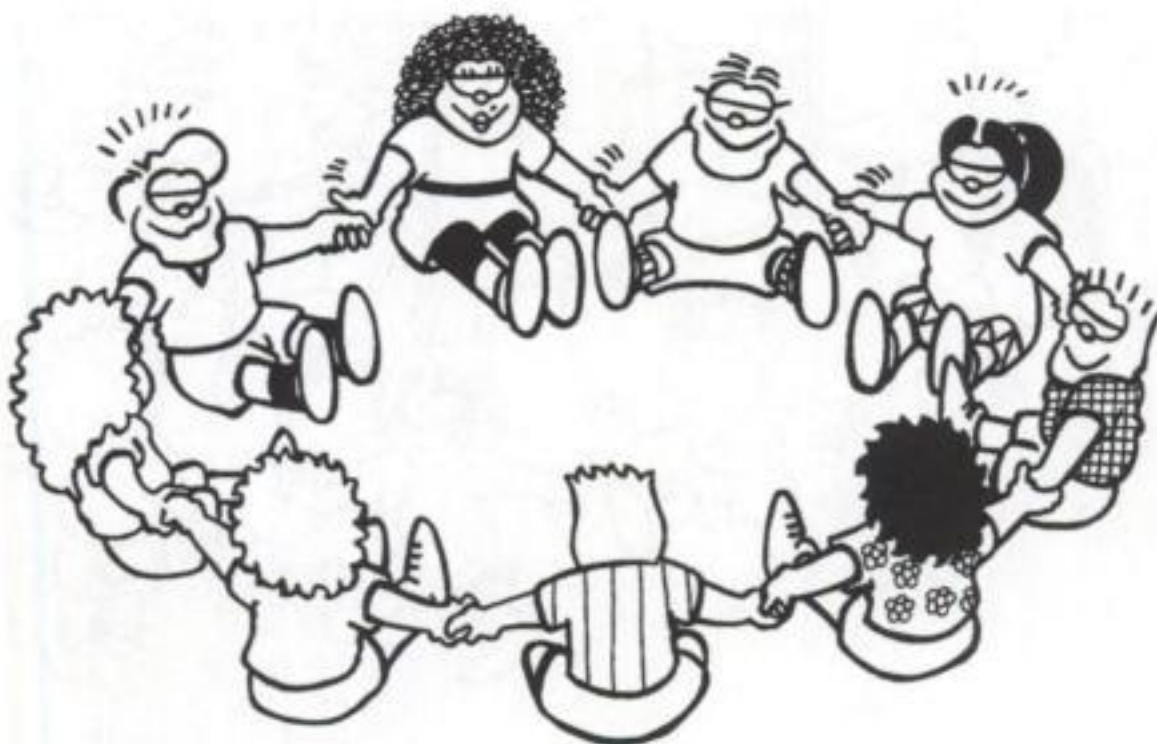
Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en círculo.

Desarrollo: Las personas se dan la mano y efectúan algunas inspiraciones y espiraciones con la finalidad de conseguir cierta distensión y el máximo de concentración. Cierran los ojos. Una persona debe expresar y transmitir a través de sus manos un mensaje a otra persona del grupo. El mensaje cuando llega al destinatario tiene que ser descrito por éste verbalmente a partir de las sensaciones que ha experimentado al recibirlo. Cada uno, en orden inverso, puede aportar sus impresiones.

Observaciones: Por regla general, a la primera ronda no se consiguen buenos resultados, pero una vez entendido el juego, en algunas ocasiones, se experimenta una gran sintonía entre emisor y receptor, aunque para ello es necesario que todos los participantes se muestren sensibles, abiertos y comunicativos.



REGATAS

Edad: De 3 a 8 años.

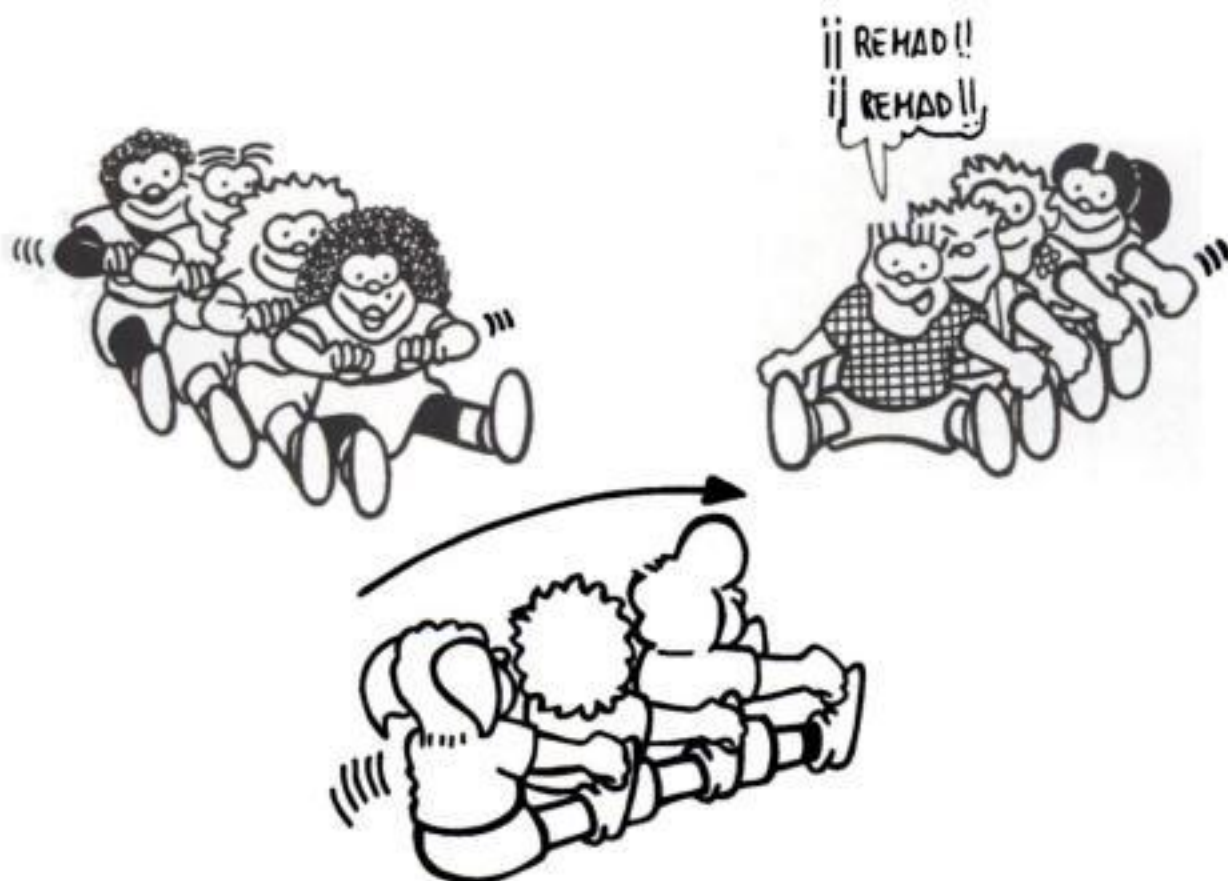
Duración: 5 minutos.

Material necesario: Ninguno.

Disposición inicial: Sentados en filas en el suelo con las piernas abiertas y estiradas.

Desarrollo: La persona que está sentada delante se dispone a hacer de remero de una embarcación y escoge un ritmo que debe ser seguido al unísono por sus compañeros/as. Cuando se consigue, el primer remero pasa al final de la fila y se inicia de nuevo el juego.

Observaciones: También se puede imitar el vuelo de un pájaro o estirar una cuerda imaginaria.



Relación de los juegos seleccionados

CAPÍTULO 1: Juegos de presentación y conocimiento grupal

EDAD				NOMBRE DEL JUEGO	Nº PÁG.
3-6	6-8	8-10	10-12		
	x	x	x	Os presento a mi amigo	21
	x	x	x	Autopresentación con pelota	22
		x	x	Llamarse con la mirada	23
	x	x		¿En qué nos parecemos tú y yo?	24
	x			Me pica aquí	25
		x	x	Estoy sentado y quiero muy en secreto a...	26
	x	x	x	El papirotazo	27
x	x			Hay una silla libre para ti	28
		x	x	Inicial de cualidades	29
x	x	x	x	La ola del nombre	30
	x	x	x	Mercado del nombre	31
		x	x	Paseo social	32
	x	x		Who is my friend?	33
	x	x	x	Tutto-frutta	34
		x	x	Si yo fuese...	35
	x	x	x	¿Quieres hablar con tus vecinos?	36
	x	x	x	El gran saludo	37

CAPÍTULO 2: Juegos de contacto, afirmación, estima y confianza

EDAD				NOMBRE DEL JUEGO	Nº PÁG.
3-6	6-8	8-10	10-12		
x	x			Abrázate y rueda	41
x	x			El gran abrazo	42
x	x			Abrazos musicales	43
	x	x		Esto es un abrazo	44
		x	x	Avanzar juntos sin perder el contacto	45
		x	x	La avioneta	46
x	x	x	x	Alfombra humana	47
	x	x		Enredos de colores	48
		x	x	Eo, eo, eo, eo, eo, eo, jeh, eh!	49
		x	x	El barco	50
		x	x	Pasillo de la amistad	51
	x	x	x	Pelota sin vergüenza	52
		x	x	Mover la pelota sin manos	53
x	x			Siameses del globo	54
		x	x	A poner un huevo	55
x	x			Toca, toca	56
x	x			Con los dedos de los pies	57
x	x			Alfombra mágica	58

CAPÍTULO 3: Juegos de percepción y discriminación sensorial

EDAD				NOMBRE DEL JUEGO	Nº PÁG.
3-6	6-8	8-10	10-12		
	x	x	x	A que te lo toco	61
x	x	x	x	Vendaval	62
x	x	x		La granja	63
x	x			Montaña de zapatos	64
	x	x	x	Búscame entre la multitud	65
		x	x	Caballo ciego	66
		x	x	Confía en mí y vuela	67
		x	x	Cuco piluco	68
		x	x	Estatuas gemelas	69
		x	x	Fax	70
	x			El gato y el perro	71
		x	x	El radar	72
	x	x		Orquesta sinfónica	73
		x	x	Pastor, cordero y perro	74
	x	x		Pizarra humana	75
	x	x	x	¿Quién será?	76
x	x			Silencio	77
	x	x		El teléfono	78
	x	x	x	¿Tienes corazón de drácula?	79
x	x			Tormenta	80
x	x	x	x	Encuentra a tu pareja	81
		x	x	Wanted	82
x	x	x		El cazador ciego	83
x	x			¿Cuántos dedos tengo?	84
x	x			¿Dónde está la vaca?	85

CAPÍTULO 4: Juegos de equilibrio

EDAD				NOMBRE DEL JUEGO	Nº PÁG.
3-6	6-8	8-10	10-12		
	x	x	x	Aguantarse	89
		x	x	¡Ai bo!, ¡ai bo!	90
		x	x	Levantarse en grupo	91
		x	x	El ciempiés	92
	x	x	x	El círculo de amigos	93
		x	x	El gusano mareado	94
		x	x	La estrella	95
		x	x	Gira il mondo, gira	96
		x	x	La silla andante	97
		x	x	Alguien más... ¡imposible!	98
x	x			Tortuga gigante	99
		x	x	Mesas portátiles	100
x	x			Ayuda a tus amigos/as	101

CAPÍTULO 5: Juegos de expresión corporal

EDAD				NOMBRE DEL JUEGO	Nº PÁG.
3-6	6-8	8-10	10-12		
		x	x	Cambio de nombre	105
x	x			Espejos	106
x	x			Doble acción	107
x	x	x		Hacer números, letras y formas	108
	x	x		Fila de aniversario sin hablar	109
	x	x	x	Frases ingeniosas	110
x	x			Yo soy...	111
	x	x		Lanzar la máscara	112
	x	x		Mano magnética	113
		x	x	Máquinas	114
	x	x		¿Podéis ser cosas juntos?	115
	x	x	x	¿Quién, dónde, qué, cuándo?	116
	x	x		Sí-sí-sí/No-no-no	117
x	x			Acciones	118
x	x			Coger el ratón	119
	x	x	x	Un instante en el trono	120
x	x			Cámara lenta	121
x	x			Tú haz lo que quieras, que te seguimos	122
x	x			Hacer el animal	123
	x	x		Rompecabezas	124
x	x			Un día en la selva	125
x	x			¡Flash!	126

CAPÍTULO 6: Juegos de observación y atención

EDAD				NOMBRE DEL JUEGO	Nº PÁG.
3-6	6-8	8-10	10-12		
	x			Esto es mi nariz	129
		x	x	Asociación de palabras	130
		x	x	Cata-pum, cata-pum, chin-chin	131
	x	x		El director de orquesta secreto	132
	x	x	x	Elefantes, palmeras y gorilas	133
		x	x	Enredo de zapatos	134
		x	x	Fotografía	135
	x	x	x	Lago de patos	136
x	x			Los espejos	137
	x	x		Granada-Dakar	138
	x	x	x	Pasar la corriente	139
x	x			Pasar el anillo a través del hilo	140
	x	x	x	Para ir de vacaciones	141
x	x			¿Quién falta?	142
x	x			¿Dónde está la llave?	143

CAPÍTULO 7: Juegos de organización espacial y temporal

EDAD				NOMBRE DEL JUEGO	Nº PÁG.
3-6	6-8	8-10	10-12		
x	x			El acordeón	147
	x	x		Filas movedizas	148
x	x			Aviones	149
		x	x	Cagada de paloma	150
	x	x		Dictado espacial	151
x	x			Los cinco espacios	152
	x	x		Mapas espaciales	153
x	x			Entrar y salir de casa	154
		x	x	Punto negro	155
x	x			Figuras geométricas	156
x	x			El minuto	157
	x	x		Ocupar y desocupar el espacio	158
x	x			País de las rectas, país de las curvas	159
	x	x		Pasillos imaginarios	160
		x	x	¡Qué no caigan!	161
x	x			Me acerco y me alejo	162
	x	x		Seguir la trayectoria	163
x	x			¿Dónde está?	164
x	x	x		Dar palmadas	165
x	x			Si lo acierto, lo adivino	166
		x	x	Reencuentros	167
		x	x	Rompecabezas colectivo	168

CAPÍTULO 8: Juegos de recreación con paracaídas

EDAD				NOMBRE DEL JUEGO	Nº PÁG.
3-6	6-8	8-10	10-12		
	x	x	x	Subir a la montaña	171
	x	x	x	La montaña se deshincha	172
x	x	x	x	Uno, dos, tres, cambio de lugar	173
	x	x	x	Fuerza	174
	x	x	x	El saludo	175
	x	x	x	Somos iguales	176
	x	x	x	Champiñón	177
	x	x	x	Champiñón mareado	178
x	x	x	x	La vuelta al mundo	179
	x	x	x	Entre todos la metimos	180
	x	x	x	El billar americano	181
	x	x	x	Pelotas locas	182
	x	x	x	A lo loco	183
	x	x	x	El globo	184
	x	x	x	El avestruz	185
	x	x	x	Garbanzos, lentejas y judías	186
x	x	x	x	La rueda	187
x	x	x	x	Nos movemos	188
	x	x	x	Esculturas bajo tela	189
x	x			Caminar por un mar de olas	190
	x	x	x	El oso hormiguero y la hormiga	191
	x	x	x	Lluvia de colores	192
	x			¿Quiénes están debajo?	193
	x	x	x	Gateando por debajo	194
	x	x	x	La gran voltereta	195
	x	x	x	Vuela seguro	196
x	x	x	x	¿Qué tocamos?	197
	x	x	x	Manos arriba	198

CAPÍTULO 9: Juegos de animación

EDAD				NOMBRE DEL JUEGO	Nº PÁG.
3-6	6-8	8-10	10-12		
		x	x	A caballo	201
x	x			¡Agárrate, que te cogen!	202
	x	x	x	Buenos días	203
		x	x	Pluma voladora	204
x	x			¡Al agua!	205
		x	x	Buscar la cola	206
x	x			Pompas de jabón	207
x	x			De mano en mano	208
x	x			Los aros de la amistad	209
		x	x	Hacer y deshacer	210
x	x			Círculos móviles	211
	x	x		Hazlo rápido	212
x	x			Come-peces	213
x	x			Viaje en tren	214
		x	x	Lluvia de pelotas	215
x	x			Mil aventuras	216
		x	x	Robots	217
x	x	x		Sardinas a nadar, sardinas a la lata	218
x	x			Encontrar la casa	219
	x	x		Terremoto	220
		x	x	Trenes locos	221
	x	x		Saltemos tú y yo	222

CAPÍTULO 10: Juegos de distensión y vuelta a la calma

EDAD				NOMBRE DEL JUEGO	Nº PÁG.
3-6	6-8	8-10	10-12		
		x	x	La bruja del ojo mágico	225
	x	x	x	Sopla, sopla que se para	226
x	x			El campanario	227
		x	x	Cambio de sillas	228
		x	x	El círculo del masaje	229
		x	x	Moviendo el aro con cuidado	230
		x	x	El golpe de periódico	231
	x	x	x	De nariz a nariz	232
		x	x	Disparates	233
x	x			Encantados	234
	x	x	x	Macedonia	235
x	x			Vaciar el cubo	236
		x	x	La vela	237
	x	x		Todos y todas a la vez	238
x	x			La telaraña	239
x	x	x		El gatito	240
x	x			Cubitos	241
	x	x		Ja-ja-ja	242
		x	x	Nudos	243
	x	x		Once dedos	244
x	x	x		Moneda que corre	245
x	x			Piel de serpiente	246
x	x			Pocas sillas para muchos traseros	247
		x	x	Telegrama con sentimiento	248
x	x			Regatas	249

Bibliografía

- Arranz, E. (1988): *El juego escolar*. Madrid. Escuela Española.
- Cascón, P.; Martín, C. (1995): *La alternativa del juego I*. Madrid. Libros de la Catarata.
- Cascón, P.; Martín, C. (1994): *La alternativa del juego II*. Madrid. Libros de la Catarata.
- Delgado, F. (1986): *El juego consciente*. Barcelona. Integral.
- Delgado, F.; Del Campo, P. (1993): *Sacando jugo al juego. Guía para vivir jugando*. Barcelona. Integral.
- Garaigordobil, M. (1990): *Juego y desarrollo infantil*. Madrid. Seco Olea.
- Guitart, R.M. (1984): *101 jocs no-competitius*. Barcelona. Graó.
- Jarés, X.R. (1992): *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid. CCS.
- Lleixà, T. (1995): *Juegos sensoriales y de conocimiento corporal*. Barcelona. Paidotribo.
- Mateu, M.; Durán, C.; Troguet, M. (1991): *1.000 ejercicios y juegos aplicados a las actividades corporales de expresión*. (2 vol.). Barcelona, Paidotribo.
- Méndez, A. (1994): *Juegos dinámicos de animación para todas las edades*. Madrid. Gymnos.
- Orlick, T. (1986): *Juegos y deportes cooperativos*. Madrid. Popular.
- Orlick, T. (1990): *Libres para cooperar, libres para crear (Nuevos juegos y deportes cooperativos)*. Barcelona. Paidotribo.

International Series of Numerical Mathematics
Internationale Schriftenreihe zur Numerischen Mathematik
Série Internationale d'Analyse Numérique
Vol. 107

ISNM 107

Optimization, Optimal Control and Partial Differential Equations

Edited by

V. Barbu
J. F. Bonnans
D. Tiba



ISNM 107:
International Series of Numerical Mathematics
Internationale Schriftenreihe zur Numerischen Mathematik
Série Internationale d'Analyse Numérique
Vol. 107

Edited by
K.-H. Hoffmann, München; H. D. Mittelmann, Tempe;
J. Todd, Pasadena

Optimization, Optimal Control and Partial Differential Equations

First Franco-Romanian Conference, Iasi, September 7–11, 1992

Edited by

V. Barbu

J. F. Bonnans

D. Tiba

1992

Birkhäuser Verlag
Basel · Boston · Berlin material

Editors

Prof. Viorel Barbu
Faculty of Mathematics
University of Iasi
Bld Copou 11
6600 Iasi
Romania

Dr. J. Frédéric Bonnans
INRIA-Rocquencourt
Domaine de Voluceau
BP 105
78153 Le Chesnay Cedex
France

Dr. Dan Tiba
Institute of Mathematics
Romanian Academy of Science
Bld Păcii 212
79622 Bucharest
Romania

A CIP catalogue record for this book is available from the Library of Congress,
Washington D.C., USA

Deutsche Bibliothek Cataloging-in-Publication Data

Optimization, optimal control and partial differential equations:

first Franco-Romanian conference, Iasi, September 7–11,
1992 / ed. by V. Barbu ... – Basel ; Boston ; Berlin : Birkhäuser,
1992

(International series of numerical mathematics ; Vol. 107)

ISBN 3-7643-2788-X (Basel ...)

ISBN 0-8176-2788-X (Boston)

NE: Barbu, Viorel [Hrsg.]; GT

This work is subject to copyright. All rights are reserved, whether the whole or part of the material is concerned, specifically those of translation, reprinting, re-use of illustrations, broadcasting, reproduction by photocopying machine or similar means, and storage in data banks. Under § 54 of the German Copyright Law where copies are made for other than private use a fee is payable to »Verwertungsgesellschaft Wort«, Munich.

© 1992 Birkhäuser Verlag Basel

Printed from the authors' camera-ready manuscripts on acid-free paper in Germany

ISBN 3-7643-2788-X

ISBN 0-8176-2788-X

Contents

Organization	<i>IX</i>
Preface	<i>XI</i>
Variational methods in mechanics and physical models	
Fluid flows in dielectric porous media <i>D. Cioranescu, P. Donato and H.J. Ene</i>	<i>3</i>
The impact of a jet with two fluids on a porous wall <i>R. Stavrre</i>	<i>11</i>
Critical point methods in nonlinear eigenvalue problems with discontinuities <i>C. Lefter and D. Motreanu</i>	<i>25</i>
Maximum principles for elliptic systems <i>I.A. Rus</i>	<i>37</i>
Exponential dichotomy of evolution operators in Banach spaces <i>M. Megan and R. Latcu</i>	<i>47</i>
Asymptotic properties of solutions to evolution equations <i>R. Luca and G. Morosanu</i>	<i>53</i>
On some nonlinear elastic waves bi-periodical or almost periodical in mechanics and extensions hyperbolic nonlinear partial differential equations <i>R. Faure</i>	<i>63</i>
The controllability of infinite dimensional and distributed parameter systems	
Singularities in boundary value problems and exact controllability of hyperbolic systems <i>P. Grisvard</i>	<i>77</i>
Exact controllability of a shallow shell model <i>G. Geymonat, P. Loreti, V. Valente</i>	<i>85</i>
Inverse problem: Identification of a melting front in the 2D case <i>C. B�nard, M-M. Rosset-Lou�rat and X.-F. Wang</i>	<i>99</i>
Micro-local approach to the control for the plates equation <i>N. Burq and G. Lebeau</i>	<i>111</i>
Bounded solutions for controlled hyperbolic systems <i>C. V�rsan</i>	<i>123</i>

Controllability and turbulence <i>J.F. Pommaret</i>	133
 The H_∞ control problem	
The H_∞ boundary control with state feedback; the hyperbolic case <i>V. Barbu</i>	141
Remarks on the theory of robust control <i>A. Bensoussan and P. Bernhard</i>	149
 The dynamic programming method	
Optimality and characteristics of Hamilton-Jacobi-Bellman equations <i>N. Caroff and H. Frankowska</i>	169
Verification theorems of dynamic programming type in optimal control <i>S. Mirică</i>	181
Isaacs' equations for value-functions of differential games <i>H. Frankowska and M. Quincampoix</i>	193
Optimal control for robot manipulators <i>A. Khoukhi and Y. Hamam</i>	207
Control theory and environmental problems: Slow fast models for management of renewable resources <i>C. Lobry</i>	219
On the Riccati equations of stochastic control <i>T. Moroşan</i>	231
 Optimal control of nonlinear partial differential equations	
A boundary Pontryagin's principle for the optimal control of state-constrained elliptic systems <i>J.F. Bonnans and E. Casas</i>	241
Controllability properties for elliptic systems, the fictitious domain method and optimal shape design problems <i>D. Tiba</i>	251
Optimal control for elliptic equation and applications <i>R. Tahraoui</i>	263
Inverse problems for variational inequalities <i>V.I. Maksimov</i>	275

The variation of the drag with respect to the domain in Navier-Stokes flow, <i>J.A. Bello, E. Fernandez-Cara and J. Simon</i>	287
--	-----

Mathematical programming and nonsmooth optimization

Scalar minimax properties in vectorial optimization <i>T. Precupanu</i>	299
Least-norm regularization for weak two-level optimization problems <i>P. Loridan and J. Morgan</i>	307
Continuity of the value function with respect to the set of constraints <i>Y. Sonntag</i>	319
On integral inequalities involving logconcave functions <i>R. Michel and M. Volle</i>	329
Numerical solution of free boundary problems in solids mechanics <i>P. Laborde</i>	339
<i>Authors' index</i>	349

Organization

Organizers

Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique,
Rocquencourt, France
Institute of Mathematics, Bucharest, Romania

Sponsorship

Société de Mathématiques Appliquées et Industrielles, France
University of Iasi, Romania

Funding Support

MRT (Ministère de la Recherche et de la Technologie)
UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization)

Programme Committee

J.P. Aubin	University of Paris IX, France
V. Barbu	University of Iasi (co-Chairperson), Romania
A. Bensoussan	INRIA and University of Paris IX, France
J.F. Bonnans	INRIA - Rocquencourt, France
D. Cioranescu	University of Paris VI, France
G. Gussi	Institute of Mathematics, Bucharest, Romania
A. Halanay	University of Bucharest, Romania
J.P. Hiriart-Urruty	University of Toulouse III, France
J.L. Lions	CNES and Collège de France (co-Chairperson)
D. Tiba	Institute of Mathematics, Bucharest, Romania

Organization Committee

D. Tiba	Institute of Mathematics, Bucharest (Chairperson)
J.F. Bonnans	INRIA - Rocquencourt
D. Cioranescu	University of Paris VI

Organization

C. Genest	INRIA - Rocquencourt
C. Thenault	INRIA - Rocquencourt



I. M.

INRIA - Rocquencourt
Domaine de Voluceau - BP 105
78153 Le Chesnay Cedex - France
Institutul de Matematica, Academia Româna
Bd Păcii 220, Bucuresti 79622 - Romania

PREFACE

This book collects research papers presented in the **First Franco-Romanian Conference on Optimization, Optimal Control and Partial Differential Equations** held at Iasi on 7-11 september 1992.

The aim and the underlying idea of this conference was to take advantage of the new social developments in East Europe and in particular in Romania to stimulate the scientific contacts and cooperation between French and Romanian mathematicians and teams working in the field of optimization and partial differential equations.

This volume covers a large spectrum of problems and result developments in this field in which most of the participants have brought notable contributions. The following topics are discussed in the contributions presented in this volume.

1 - Variational methods in mechanics and physical models

Here we mention the contributions of D. Cioranescu, P. Donato and H.I. Ene (fluid flows in dielectric porous media), R. Stavre (the impact of a jet with two fluids on a porous wall), C. Lefter and D. Motreanu (nonlinear eigenvalue problems with discontinuities), I. Rus (maximum principles for elliptic systems), and on asymptotic

properties of solutions of evolution equations (R. Latcu and M. Megan, R. Luca and R. Morozanu, R. Faure).

2 - The controllability of infinite dimensional and distributed parameter systems with the contribution of P. Grisvard (singularities and exact controllability for hyperbolic systems), G. Geymonat, P. Loretì and V. Valente (exact controllability of a shallow shell model), C. Benard, M. Rosset-Louerat, X.F. Wang (identification of position of melting front), N. Burq and G. Lebeau (local approach to control of plate equation), C. Varsan (bounded solutions for controlled hyperbolic systems), J.F. Pommaret (controllability and turbulence).

3 - The H_∞ control problem with the contributions of V. Barbu on H_∞ control problem for boundary control systems of hyperbolic type and A. Bensoussan and P. Bernhard on robust control and differential games .

4 - The dynamic programming method and optimal control is present in the works of N. Caroff and H. Frankowska (Hamilton-Jacobi equation in optimal control), S. Mirica (verification theorem of dynamic programming type in optimal control), H. Frankowska and M. Quincampoix (Isaac's equation for value functions of differential games), A. Khoukhi and Y. Hamam (optimal control for robotic manipulators), C. Lobry (application of control theory to environmental problems), J. Morozan (optimal stochastic control).

5 - Optimal control of nonlinear partial differential equations

We mention here the works of F. Bonnans and E. Casas on boundary optimal control of nonlinear elliptic systems with state constraints, D. Tiba (controllability properties for elliptic systems, the fictitious domain method and optimal shape design problems), R.

Tahraoui (optimal control of elliptic equations and applications), V. Maksimov (inverse problems for variational inequalities), J.A. Bello, E. Fernandez-Cara and J.C. Simon (differentiation with respect to domain in a Navier-stokes flow).

6 - Mathematical programming and nonsmooth optimization with the contributions of F. Precupanu (scalar minmax properties in vectorial optimization), P. Loridan and J. Morgan (regularization for two-level optimization problem), Y. Sonntag (continuity of optimal value function with respect to the set of constraints), logconcavity and integral inequalities (R. Michel and M. Volle), P. Laborde (numerical solution of free boundary problems).

Finally we thank the members of the Program Committee, Claudie Thénault and Christine Genest for their active participation to the organization of this conference, SMAI and the university of Iasi who accepted to sponsor the meeting, and the Ministère de la Recherche et Technologie and UNESCO for their financial support.

V. Barbu, J.F. Bonnans, D. Tiba

This book collects research papers presented during the First Franco-Romanian Conference on Optimization, Optimal Control and Partial Differential Equations held in Iasi from September 7–11, 1992. The aim and the underlying idea of this conference was to take advantage of the new social developments in Eastern Europe and particularly in Romania, to stimulate the scientific contacts and cooperation between French and Romanian mathematicians and teams working in the field of optimization and partial differential equations. This volume presents a large spectrum of problems and covers the development of results in this field, to which most of the participants have brought notable contributions. The following topics are discussed in the articles contained in this volume:

- variational methods in mechanics and physical models
- the controllability of infinite dimensional and distributed parameter systems
- the H_∞ control problem
- the dynamic programming method and optimal control
- optimal control of nonlinear partial differential equations
- mathematical programming and nonsmooth optimization