

JUEGOS CONFIANZA

1. El escultor.

Material: ninguno.

Se juega por parejas, en las que uno hace de modelo y otro de escultor. El modelo deja que el escultor mueva los brazos piernas, cuerpo,... para formar una escultura. Una vez realizada la escultura, el escultor y el modelo se intercambian los papeles.

2. Abrazos musicales

Material: música.

Una música suena al mismo tiempo los participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continua y los participantes bailan por parejas, cuando la música se detiene se abrazan de tres en tres y bailan por tríos, así sucesivamente hasta llegar a un abrazo de todos.

3. El lavacoches.

Material: ninguno.

El grupo forma en dos filas mirándose una a otra, cada pareja se convertirá en una parte de una máquina de un lavacoches, haciendo los movimientos adecuados. Acarician, frotan y palmean al "coche", cuando llega al final se incorpora a la máquina mientras otro inicia el juego.

4. El lazarillo.

Material: vendas o pañuelos (la mitad de los participantes)

La mitad de los participantes serán ciegos que tendrán los ojos vendados y la otro los lazarillos. Los lazarillos eligen a los ciegos, sin que sepan quien les conduce. Durante 5 minutos los lazarillos guían a los ciegos, después de los cuales hay un cambio de papeles, eligiendo de nuevo a la pareja.

5. El viento y el árbol.

Material: ninguno.

Se sitúan a los participantes en círculo con las piernas estiradas, en el centro se sitúa la persona que hace de árbol que permanecerá rígida, sus brazos penden a lo largo de su cuerpo y se mantiene totalmente derecho para no caerse. Los demás participantes le hacen ir de un sitio para otro.

6. Muelle humano.

Material: ninguno.

Se trata de dejarse caer contra otra persona cada vez más lejos. El grupo se divide por parejas. Los/as integrantes de cada pareja se colocan frente a frente con las palmas de las manos tocándose. Dan un paso hacia atrás y sin separar los pies del suelo se dejan caer hacia delante hasta apoyarse nuevamente en las palmas de las manos. Van repitiendo lo mismo cada vez desde un poco más atrás hasta que sea posible.

7. El jardinero.

Material: ninguno.

Los/as jugadores/as se sitúan en dos filas frente a frente a dos metros de distancia aproximadamente, representando a los árboles de una avenida. La primera persona que hace de jardinero/a tiene que situarse en un extremo de la avenida (pasillo) con los ojos vendados, debiendo ir en busca de un caldero (u otro objeto) que se encuentra en el otro extremo de la avenida. Este trayecto debe hacerse sin tocar los árboles. Sucesivamente van saliendo nuevos/as jardineros/as, hasta pasar todo el grupo.

8. Control remoto

Material: ninguno.

Se divide el grupo en dos, de forma que cada cual tenga su pareja. Una mitad ocupa el centro y se tapan los ojos. La otra mitad, a una cierta distancia son los/as lazarillos. Tendrán que guiar a su pareja tan sólo llamándola por su nombre y sin poder tocarla.

9. Nariz con nariz.

Material: ninguno.

Por parejas a una distancia de un metro aproximadamente. Una persona de cada pareja se tapa los ojos y se va adelantando poco a poco, intentando tocar con la punta de su nariz la de su compañero/a, que permanecerá inmóvil con los ojos abiertos y sin poder hablara. Tan sólo puede guiar al otro/a soplando suavemente para indicar su posición. Luego pueden cambiar los papeles o hacerlo los/as dos al mismo tiempo con los ojos tapados.

10. Drácula o eres tú el amor de mi vida.

Material: ninguno.

Todo el grupo con los ojos cerrados se pasea por la zona de juego. El animador/a nombra a una o dos personas Dráculas. Cuando cualquier persona choca con otra le pregunta: "¿Eres Drácula?"; si no lo es, contestará negativamente diciéndole su nombre, y ambas continúan paseando. Si es un/a Drácula no contesta con su nombre, sino dándole un mordisco en el cuello a la vez que da un gran grito. A partir de ese momento, al ser contagiosa la mordedura, se convierte en un/a nuevo Drácula. El juego continúa hasta ser todos/as Dráculas.

11. Pareja de estatuas.

Material: ninguno.

Se divide a los participantes en grupos de tres, una de las personas adopta una posición como si fuera una estatua. Otra con los ojos tapados, tiene que descubrir la postura, para posteriormente imitarla. Una vea que cree haberlo conseguido, la tercera persona le destapará los ojos para comprobar resultados. A continuación se van cambiando los papeles.

12. Paseo lunar.

Material: ninguno.

En grupos de tres, una de las personas se coloca en el centro con las manos cogiéndose a la cintura. Las otras dos se colocan a ambos lados, tomándose por los brazos. A continuación, la persona del centro dará saltos lentamente, mientras que las dos de los lados la sostendrán con las manos, elevándola un poco más alto y acompañándola en la toma de tierra, tratando de que vaya más lejos con un movimiento como si volara a cámara lenta.

13. La ducha

Material: ninguno.

Se forman grupos de cuatro personas. Una persona se mete en el centro, mientras que las otras, colocadas alrededor, la hacen un ligero masaje con los dedos desde la cabeza hasta los pies, haciendo el rumor de la ducha. Se hacen tres pases de champú con la palma de la mano y tres pases de ducha. Se cambian los roles hasta que todos estén duchados.

14. Colección.

Material: ninguno.

Se divide el grupo en dos subgrupos, A y B. Todas las personas A cierran los ojos, mientras que las B colocan diversos objetos. Todas las A deben de recoger el mayor número posible de objetos, siguiendo las indicaciones verbales de B. Una vez realizado cambiar los roles.

15. Esquí alpino.

Material: ninguno.

Los participantes se colocan frente a frente en zig-zag, a lo largo de la zona de juego, dejando un pasillo de dos metros aproximadamente. Las manos las colocan a la altura del pecho con la palma de la mano hacia delante. Comienza un jugador, simulando la bajada de un esquiador alpino, con los ojos cerrados y por medio del pasillo. Debe intentar hacer el recorrido lo más rápido que pueda, sabiendo que la bajada es en zig-zag, al final se coloca en un lateral del final del pasillo para que salga otro jugador.

16. El Bosque animado

Material: pañuelos o trapos

Desarrollo:

La mayoría de los jugadores harán de árboles excepto 3 o 6, dependiendo de lo grande que sea el grupo, que harán de niños que se han perdido por el bosque, e irán con los ojos tapados, andando por el lugar del juego, los árboles deben de evitar que sufran algún percance, extendiendo sus brazos y guiándolos, Después se cambian los niños perdidos por otros.

17. Robots

Material: pañuelos o trapos

Desarrollo:

Se forman grupos de 3, dos harán de robots y el otro de guía.

Los robots solo pueden caminar de frente, el guía sin hablar debe de guiar a los robots por la sala, a base de palmadas en los hombros, girando hacia el lugar del hombro tocado.

Luego se cambian los guías.

18. Maquina fotográfica

Material: ninguno

Desarrollo:

Se les divide a los participantes en parejas, uno ira con lo otros cerrados, que será la cámara, y el otro le guiará que será el fotógrafo, cuando el fotógrafo lo considere pondrá la cámara delante de un paisaje, persona, objeto etc., dirá clip y el que hace de cámara abrirá y cerrara los ojos rápidamente, así sucesivamente se pueden hacer 4 o 5 fotos.

Después se cambian los papeles y para finalizar cada uno expondrá la vivencia y sus expresiones.

19.Cantos de Sirena

Material: pañuelos o trapos

Desarrollo:

Todos los participantes excepto dos, que serán las sirenas irán con los ojos vendados y andando lentamente por la sala y en silencio, las sirenas irán cantando y los marineros tendrán que encontrarlas, cuando un marinero encuentre a una sirena, esta lo llevara a un lugar donde se irán agrupando todos, si las sirenas dejan de cantar los marineros paran de andar, cuando todos estén agrupados, las sirenas dirán: “marineros a remar la niebla ha desaparecido”, entonces todos se quitaran la venda de los ojos y harán como que reman.

20. En busca del oasis

Material: pañuelos o trapos

Desarrollo:

Varios jugadores harán de accidentes geográficos de un desierto; de pié un captús, tumbado dunas, de rodillas roca y sentado oasis, los demás jugadores irán arrastrándose, por la sala con los ojos tapados cuando se choquen con alguien si no les hace nada siguen pero si se chocan con el oasis este les dará un beso entonces se quita la venda y se sienta muy pegado a él, formando parte del oasis, si alguien choca contra él también daría un beso, el juego termina cuando todos estén en el oasis.

Se puede luego cambiar los papeles.

21.Convertirse en piedra y salvar

Material: ninguno

Desarrollo:

El que caza a los demás tiene que pillar a la gente. El pillado tiene que coger el papel del cazador y

seguir pillando a la gente. Para salvarse, uno puede convertirse en piedra. Mientras no le desencanten tiene que seguir como piedra. Para salvarle los demás tienen que decir su nombre y darle dos besos para reanimarle. Entonces puede volver al grupo.

22. Voleyvoz

Material: ninguno

Desarrollo

Se simula con gestos que se golpea la pelota, pero se hace con la voz.

Dos grupos que simulan ser jugadores o jugadoras de voleibol. El balón es la voz. Se hacen los gestos de golpear pero diciendo el nombre de la persona a la que envías el balón.
