

JUEGOS DE CONOCIMIENTO

01.BINGO

Material: ficha se busca y bolígrafo por participante.

Desarrollo:

Se reparte a los participantes una ficha en forma de cuadrícula, en cada una de ellas están reflejados items o acciones que deben de rellenar preguntando a las personas participantes si lo cumplen, por ejemplo alguien que vaya al clase andando, que le guste la misma comida que tú, que tenga una mascota, que sepa contar un chiste....

Cuando alguien complete una línea gritará línea y se para el juego comprobando si es correcto, diciendo a las personas que cuenten ese ítem o que realicen la acción, si es correcta se irá a por otra línea diferente y después a por el Bingo completar todo.

EJEMPLO DE FICHA SE BINGO:

BINGO		SE BUSCA ALGUIEN QUE.....	
Tenga el mismo color de pelo que tú	Que tenga un PC	Que le guste la paella	que sea del mismo equipo que tú
que haya leído el señor de los anillos	que le guste el campo	Que tenga los mismos hermanos que tú	que su color favorito sea el rojo
Sepa contar un chite	Sepa hacer el pino	Vaya al cole andando	Prefiera las ciencias a las letras

2. Al Loro

Material: papel y bolígrafo por participante.

Desarrollo:

El animador del juego reparte una ficha a cada participante y da las siguientes instrucciones (por ejemplo):

- En el ángulo superior derecho escribe un hobby.
- En el ángulo superior izquierdo escribe lo que sueles hacer un domingo por la tarde.
- En el ángulo inferior derecho el deseo que le pedirías a un hada o genio.
- En el ángulo inferior izquierdo lo que más te gusta de las personas.

Una vez completadas las fichas se juntan y se barajan, y se reparten a los asistentes; entonces se colocan los asistentes de pie y tienen que colocarle la ficha a quien crean que es su dueño.

3. El nido.

Material: papel continuo, algo que actúe como ficha, rotuladores, un dado.

Desarrollo:

Cada jugador cogerá un objeto que le sirva de ficha. Cada jugador tendrá rotulador. El primer jugador tira el dado y dibuja el número de casillas correspondiente a la cara superior del dado, y en cada casilla asignará una misión como un viaje, una cualidad que te define, algo que te ha ocurrido en el pasado,... Tira el dado el siguiente jugador y dibuja las casillas a continuación de las del otro jugador, así sucesivamente hasta que cada jugador haya tirado una o dos veces dependiendo del número de jugadores, entonces todos los jugadores colocarán su ficha en la salida, tirarán el dado y harán lo que le ponga la casilla.

4. El amigo desconocido.

Material: folio y bolígrafo por participante.

Desarrollo:

Cada participante elige un amigo secreto, preferentemente entre los compañeros que menos frecuenta. No revela el nombre a nadie, ni siquiera al interesado. Durante un tiempo determinado, cada uno va a estar atento a las cualidades y valores de su amigo secreto, apuntando las situaciones, que le hayan ayudado a conocerle. Una vez terminado el tiempo cada uno escribirá una carta a su amigo secreto, explicándole lo que le parecía de él. Luego se reúne al grupo, y cada uno leerá la carta a su amigo secreto, pudiendo las demás personas aportar más.

5. Pegada de manos.

Material: folio y bolígrafo por participante.

Desarrollo:

Se reparte a cada participante un folio donde dibujaran su mano, en cada dedo pondrán las respuestas de las siguientes preguntas:

- Motivos por los que estas aquí.
- Aportaciones concretas que desearías que el grupo se fijase a lo largo de un tiempo determinado.
- Aspectos que más valoras de las personas.
- Aquello que más te preocupa.
- Las aportaciones que estás dispuesto a ofrecer.

Para terminar se hace una puesta en común y se pegan todas las manos en un mural poniendo el nombre debajo.

6. Bazar mágico.

Material: cartulina o papel continuo, rotuladores.

Desarrollo: La persona que anima el juego cuenta a los jugadores: "Imaginaos que nos encontramos en un gran bazar donde hay de todo. Este bazar es mágico y especial: cada cual puede coger la característica que más desearía tener y en cambio puede dejar le que menos le gusta de sí mismo. Solo se puede entrar una vez para dejar y coger otra cosa". Cada persona escribe en un papel lo que dejaría y en otro lo que cogería, poniendo entre paréntesis su nombre. Se hace un mural dividido en dos secciones: "COGER" y "DEJAR". Una vez que todas las personas tengan escritos sus papeles van "entrando en el bazar" y colocando sus papeles en el lugar respectivo. A continuación, se hace la puesta en común comunicando las razones o motivos de sus elecciones.

7. Intercambio de siluetas.

Material: folio y bolígrafo por participante.

Desarrollo:

Cada persona dibujará su silueta para ella misma sin que los demás la vean. Esta silueta deberá reflejar, en la medida posible, como se encuentra esa persona en ese momento y situación. A continuación cada persona es elegida por dos compañeros para realizar su silueta. Estas siluetas deberán reflejar con mayor claridad y realce como es vista esta persona por sus dibujantes. A continuación se forman un círculo. Por orden, cada una muestra a las demás su propia silueta. Aquellas que trazaron la silueta de esta persona expondrán su punto de vista.

8. Frases incompletas.

Material: ficha de frases incompletas, ficha de preguntas y bolígrafo por participante.

Desarrollo:

Se reparten unas hojas y cada uno deberá de completar individual mente y luego se pasa a la puesta en común.

Las frases a completar son del tipo:

Cuando estoy callado en grupo...

Cuando estoy con una persona y no me habla me siento...

Cuando me enfado con alguien me siento...

Cuando alguien se enfada con migo me siento...

Cuando critico a alguien me siento...

Cuando alguien que está conmigo me siento...

Cuando soy injusto me siento

Cuando alguien es injusto con migo me siento...

Cuando digo un cumplido me siento...

....

Después de la puesta en común se harán las siguientes preguntas:

- ¿Nos ha costado rellenar las frases?.
 - ¿Cómo valoramos los sentimientos?.
 - ¿Nos cuesta expresar los sentimientos?.
 - ¿Estamos atentos a los demás?.
-

9. Álbum de recuerdos.

Material: cartulina tamaño cuartilla y bolígrafo por participante, revistas, tijeras y pegamento..

Desarrollo: Se reparten cartulinas entre los participantes, las cuales deberán doblarlas por la mitad, en una parte pegarán la fotografía, y en la otra escribirán datos de la infancia, tales como:

- Mi mayor travesura,
- Mi primer amor,
- Mi mejor regalo,
- Mis primeros amigos, etc.

Una vez hecho todos los albumes, se barajarán y se repartirán a los participantes, se irán leyendo uno a uno y se mostrará la fotografía, entre todos se tratará de adivinar a quién pertenece el álbum.

10. Si fuera...

Material: ninguno..

Desarrollo:

Se pide a un participante que piense en una persona del grupo, los demás deben adivinar quién es haciéndole preguntas del tipo: -Si fuera... ¿Qué sería?, éste debe responder lo que más identifica con la persona que ha pensado. El que acierta la persona que es piensa a otro del grupo.

11. Reconozco tu animal.

Material: ninguno.

Desarrollo:

Se sientan los participantes en círculo, estando uno sentado en el centro con los ojos vendados. Entonces el director del juego señala a alguien y debe hacer el sonido de un animal, si el del centro adivina que persona es el que ha hecho el sonido pasa al centro sino sigue con otra persona hasta que adivine quien es.

12. Mi diario.

Material: cartulina tamaño folio y bolígrafo por participante, revistas, tijeras, pegamento y rotuladores.

Desarrollo:

Se reparten cartulinas entre los participantes, las cuales deberán doblar y cortar varias veces para hacer páginas con las que confeccionar un pequeño libretto o folleto.

En cada página se pegará una fotografía o ilustración sacada de alguna revista que tenga alguna relación o semejanza con los datos que escribirán abajo, relativos a su infancia, tales como: mi mayor travesura, mi primer amor, mi mejor regalo, mis primeros amigos, etc.

Una vez hechos todos los álbumes, se barajarán y se repartirán a los participantes. Quien crea haber encontrado a quién pertenece, lo muestra al grupo y luego revela a su dueño. Si no se ha acertado, el grupo debe adivinarlo.

13. El tío de América.

Se hace la siguiente presentación a los participantes: "Un tío vuestro marchó a América antes de que vosotros nacieseis, y vuelve ahora. No le conocéis, así que ¿cómo os reconocerá cuando salgáis a recibirle al aeropuerto?. Vais a escribirle una carta dándole una descripción de vuestra personalidad de modo que él pueda reconoceros. Ahora bien, no vale indicar la ropa que llevaréis, ni el color de vuestro pelo, ni el de vuestros ojos, ni la altura, ni el peso, ni el nombre. Tiene que ser una carta más personal: tus aficiones, lo que haces, lo que te preocupa, los problemas que tienes, qué piensas de las cosas, cómo te diviertes, lo que te gusta y lo que no te gusta, etc."

Una vez hecha la explicación, se dan 20-30 minutos para escribirla. Se recogen todas las cartas y a cada uno se le da una que no sea la suya. Cada uno lee en voz alta la carta que le ha correspondido, y tiene que adivinar a qué persona del grupo corresponde.

Pueden dársele dos oportunidades. Si no lo adivina, otro cualquiera del grupo, si cree saberlo, puede intervenir. Tras adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han dado la pista o los que nos han despistado.

14. La caseta de policía..

Material: folio y bolígrafo por participante.

Desarrollo:

Se forma a los participantes en dos filas, una frente a la otra. Cada uno hace por escrito la descripción física de él que tiene enfrente, y anota el nombre al final. Se recogen las descripciones y se van leyendo una por una en voz alta para que los jugadores escriban el nombre de aquel a quien creen que corresponde. Al finalizar se comprueba quién es mejor detective: quien tenga menos errores en su lista de nombres, respecto a la lista que forman las descripciones leídas en voz alta.

15.. El espía.

Material: folio y bolígrafo por participante.

Desarrollo:

Juego que se extiende a lo largo de todo un día de convivencia del grupo. A cada participante se le asignará un amigo secreto, preferentemente entre los compañeros que menos frecuenta. No debe revelar el nombre a nadie, y mucho menos al interesado. Durante todo el tiempo que se determine (amplio necesariamente) cada uno va a estar atento a las cualidades, valores, gestos típicos, gustos, etc. de su amigo secreto. Una vez terminado el tiempo cada uno escribirá una carta anónima al grupo. Luego todos se reúnen y se leen las cartas, tratando de adivinar de quién se trata. Normalmente se sabe quién es con unas pocas características, por lo que es recomendable sugerir a los participantes que en su carta dejen para el final las que sean más evidentes o reveladoras, para que se mantenga el misterio en los momentos iniciales de cada carta

16. Elige tu símbolo,

Material: folio y bolígrafo por participante.

Desarrollo:

Si el grupo es muy numeroso, conviene dividirlo en pequeños grupos. El ejercicio consiste en que cada uno debe escoger para cada uno de sus compañeros un símbolo que represente su manera de ser, indicando brevemente el motivo por el que lo representa así. Es muy importante que todos los símbolos se refieran exclusivamente a cualidades positivas de los demás, y que sean cualidades reales, o que uno piense que son reales. También se indicará que se busquen símbolos con cierto toque poético, por ejemplo: una estrella, porque suelen acompañar en los momentos difíciles, como las estrellas en la noche; una rosa, porque eres guapa y delicada, etc. Durante unos minutos, están todos en silencio, mientras cada uno escoge los símbolos que mejor representan a cada uno de sus compañeros. Posteriormente se hace una puesta en común, en la que se hace una ronda y todos dicen el símbolo de cada persona, anotando cada uno su propia constelación de símbolos. Cuando todos han terminado, se tiene un intercambio sobre lo que a cada uno le han dicho y cómo se ve él: si está de acuerdo, si está en desacuerdo; si le han dicho cosas que nunca había pensado, etc.

17. Lo que nunca he hecho.

Material: 10 piedras por participante

Desarrollo:

Todos los participantes hacen un círculo, se les entrega o se les pide que busquen 10 piedritas. Una persona dice algo que nunca en su vida ha hecho (ejemplo: "Yo nunca he patinado en hielo"). Todas las personas que sí lo hayan hecho, le dan una de sus piedras a esta persona (la que dijo que nunca ha...). A continuación, la persona de la derecha del que acaba de hablar tiene el turno de decir algo que nunca ha hecho, siguiéndose la misma dinámica. El juego se puede parar, después de unas cuantas vueltas por todos los participantes, y gana el jugador que tenga más piedras.

18. Fechas importantes.

Material: ninguno

Con este juego podemos conseguir :

- Intercambiar informaciones y sentimientos importantes
- Favorecer un ambiente de confianza
- Facilitar el conocimiento de los miembros del grupo
- Estimular la capacidad de auto apertura

Desarrollo:

El animador explica que, cada jugador, deberá pensar un rato en su vida y seleccionar aquellos acontecimientos-clave: toma de conciencia, encuentros, trabajo, fracasos, éxitos, rechazos, pruebas, ... A continuación se realizará la puesta en común.

19. La maquina del tiempo.

Material: ninguno

Desarrollo

Los participantes se sientan en círculo, y el animador le cuenta que van a ser transportados a una época histórica que cada uno quiera, entonces cerrara los ojos y pensará cada uno a que época quiere ir. El animador les pedirá que abran de nuevo los ojos, y cada uno contará que época a elegido y porque.