

JUEGOS PRESENTACIÓN

1. Conociendo a mis compañeros

Material necesario: Un balón.

Desarrollo:

La actividad es sencilla pero muy útil para cumplir el objetivo. Se necesita un balón. En este juego una de los niños (niño 1) toma el balón y lo arroja hacia arriba al mismo tiempo que dice el nombre de una de las otras (niño 2). Mientras la que fue nombrada (niño 2) corre a coger el balón, el resto arranca lo mas lejos posible. Para que paren de correr, el niño (niño 2) nombrado debe tomar el balón y decir fuerte una característica que distinga a la primera (niño 1) que arrojó el balón hacia arriba. Cuando los niños que corrían escuchen esta característica deben congelarse en el lugar que están para que la que tiene el balón (niño 2) trate de golpearlas con él. La que sea golpeada con el balón pierde una vida y debe comenzar otra vez el juego. Si no golpea a nadie el niño nombrado pierde una vida y debe reanudar ella el juego. Se puede asignar un número de vidas a cada participante o eliminar a la primera vez que se es golpeada o que no se pudo tocar a nadie con el balón.

2. ¿Te gustan tus vecinos?.

Material necesario: ninguno

Desarrollo:

Se hace sentar a todos los participantes en un círculo y uno se pone de pie. El que esta de pie se pregunta a cualquiera, ¿TE GUSTAN TUS VECINOS?. Si contesta que SI vuelve a preguntar el que esta de pie. ¿PORQUÉ?, el que esta sentado entonces contestará PORQUE NO ME GUSTA QUE USE ZAPATOS NEGROS, o QUE USE LENTES, o PELO RUBIO ETC. Entonces todos los que tienen zapatos negros, o lentes, o tengan el pelo rubio cambiaran de puestos y el que esta de pie también se sentara quedando uno de pie que será el próximo en preguntar, si contesta que NO, vuelve a preguntar ¿A QUIÉN PREFIERES?, Y el que está sentado dice dos nombres, entonces los vecinos se cambiaran por los nombres que ha dicho, y el que está de pie también intentará sentarse, quedando uno de pie, que será el próximo en preguntar.

3. El buen compañero.

Material necesario: ninguno

Desarrollo:

Se ponen todos los participantes en círculo, y uno con los ojos vendados debe reconocer por el tacto a su compañero.

4. La manta.

Material necesario: una manta

Desarrollo:

Se divide a los participantes en dos grupos, que se pondrán en fila a ambos lados de la manta, al bajarse la manta, la persona que antes diga el nombre del otro gana y la otra quedará eliminada, gana el grupo que más participantes tenga al final de una ronda.

5. Me llamo y me pica.

Material necesario: ninguno

Desarrollo:

Se sienta a los participantes en círculo, entonces el primero dice ME LLAMO JUAN Y ME PICA LA OREJA (y se rasca la oreja), el siguiente dice EL SE LLAMA JUAN Y LE PICA LA OREJA (le rasca la oreja al compañero) Y YO ME LLAMO PEPE Y ME PICA LA CABEZA (se rasca la cabeza), el siguiente haría lo mismo (solo con PEPE) sin que los otros paren de rascarse.

6. Estoy sentado, y amo, muy en secreto, a....

Material necesario: sillas (no son muy necesarias)

Desarrollo:

Se sienta a los participantes en círculo dejando un sitio vacío, entonces el que esta a la derecha de dicho sitio dice: ESTOY SENTADO, y se sienta en el sitio vacío, el siguiente dice Y AMO y se sienta en el nuevo sitio que queda vacío, el siguiente dice: MUY EN SECRETO y repite la operación, y el último dice A PEPITO, repite la operación. Entonces Pepito tiene que sentarse en el sitio que quede vacío y los que están a derecha e izquierda de Pepito tienen que evitar en 10 segundos que pepito no se siente en mencionado lugar.

7. Presentación gesticulada.

Material necesario: ninguno

Desarrollo:

Los participantes estarán de pie en círculo, entonces cada consecutivamente va diciendo su nombre y haciendo un gesto, cuando hayan terminado todos, se irá diciendo nombre por nombre y todos harán el gesto.

8. Naranja-Limón.

Material necesario: ninguno

Desarrollo:

Se sienta a los participantes en círculo, quedando uno en el centro, y va diciéndole a los participantes NARANJA o LIMÓN, si dice NARANJA el participante dirá el nombre de la persona de la derecha y si dice LIMÓN izquierda, si acierta no pasa nada, pero si falla pasa al centro. Si en un momento del juego la persona del centro dice (por ejemplo), ESTOY ENAMORADO DE TODOS LOS QUE TENGAN CAMISETA BLANCA, entonces todos los participantes que tengan camisa blanca se tendrán que cambiar de sitio, y el que estaba en el centro intentará colocarse en un lugar, después de esta operación el que se quede sin sitio pasará al centro.

9. El círculo de entrevistas.

Material necesario: ninguno

Desarrollo:

Se sienta a los participantes en dos círculos concéntricos mirándose las caras y empiezan a presentarse y hablar, entonces cuando pasan cinco minutos el director hace sonar una señal, entonces los que están en el círculo exterior se moverán un lugar a la derecha.

10. La pelota caliente.

Material necesario: una pelota.

Desarrollo:

Se ponen a los participantes en círculo de pie. El animador le da la pelota a alguien del grupo y el rápidamente deberá decir (por ejemplo):

- El nombre que le gusta que le llamen.
- Su lugar de procedencia.
- Algunos gustos.

Cuando termina de decirlo pasará la pelota rápidamente y quien la reciba repetirá la operación.

11. El pistolero

Material necesario: ninguno

Desarrollo:

Los participantes irán deambulando por el lugar del juego con la cabeza agachada, cuando se choquen dos harán como si desenfundasen sus pistolas, y hay que decir el nombre antes que el otro, quien lo diga antes sigue jugando, el otro queda muerto.

12. ¿Quieres la pelota?.

Material necesario: un balón

Desarrollo:

Los participantes se colocan de pie, uno llevará la pelota entre las piernas, se dirigirá a alguien y le dice: HOLA SOY JUAN, el otro contesta Y YO PEDRO, entonces quien tiene la pelota dice ¿PEDRO QUIERES LA PELOTA? y contesta SI, GRACIAS JUAN, y le pasa la pelota entre las piernas sin tocarla.

13. ¿Me quieres?.

Material necesario: ninguno

Desarrollo:

Están sentados todos los participantes en círculo menos uno, que se acerca a alguien y le dice ¿ME QUIERES?, el preguntado dice “CLARO, PERO TAMBIEN QUIERO A..” y dice dos nombres. Entonces los que estén a derecha e izquierda del preguntado deben de cambiar de sitio con los nombrados y el del centro ocupar uno, el que se quede sin sitio pasa al centro.

14. El culipandeo.

Material necesario: ninguno

Desarrollo:

Se sientan los participantes en círculo sentado y hay que pasar la pelota con las nalgas, entonces el primero dice: "PEDRO CULIPANDEA" y pasa la pelota al de la izquierda con las nalgas y el de la izquierda repite la operación, así sucesivamente hasta que la pelota llegue al primero.

15. Pelota al aire.

Material necesario: pelota.

Desarrollo:

Los jugadores están en círculo menos uno que está en el centro con la pelota. La persona del centro lanza la pelota al aire al tiempo que dice un nombre, volviendo al círculo. La persona nombrada ha de coger la pelota antes de que caiga al suelo y vuelve a lanzarla al aire al tiempo que dice otro nombre. El juego termina cuando todos han sido presentados.

16. Ficha guapa de presentación.

Material necesario: ficha guapa de presentación hecha en un folio.

Desarrollo:

Se reparte a los participantes una ficha con preguntas como:

- ¿Cómo me llamo?.
- ¿Cómo quiero que me llamen?
- Nací en ...
- Aficiones..
- A que dedico el tiempo libre....
- etc...

Para rellenar la ficha se harán parejas y cada uno rellena la de su compañeros y luego lo presenta al resto.

17. Palmadas.

Material necesario: ninguno

Desarrollo:

Los participantes se sientan en círculo, entonces el animador marca un ritmo dando dos golpes sobre sus piernas y dos chasquidos de sus dedos, que todos deben seguir; entonces cuando él crea oportuno mientras golpea sus piernas dice dos veces su nombre y cuando chasquee sus dedos el de otro, entonces el nombrado repite la situación, así sucesivamente hasta que todos estén presentados.

18. Este es mi amigo.

Material necesario: ninguno

Desarrollo:

Los participantes están sentados en círculo con las manos unidas. Uno comienza el juego y dice "ESTE ES MI AMIGO JUAN" y alza la mano de su amigo al aire manteniéndola, el siguiente hace lo mismo, hasta que todos queden presentados.

19. La cesta está revuelta.

Material necesario: ninguno

Desarrollo:

Se hace un círculo entre todos los participantes. Cada persona se considerará "plátano", a la persona de su derecha "fresa" y a la de su izquierda "melocotón" (o cualquier fruta que se quiera). Una persona está en el centro, señalará a una persona y le dirá el nombre de una fruta, según la fruta que le diga la persona señalada tendrá que decir el nombre de la persona en cuestión. Si la persona señalada se equivoca, pasará al centro, y así sucesivamente.

20. La telaraña (Madeja de lana).

Material necesario: una madeja de lana

Desarrollo:

Los participantes forman un círculo, uno (que tiene la madeja de lana) comienza diciendo su nombre, profesión, hobbies, etc., cuando termina lanza la madeja de lana a cualquier otro participante sosteniendo la punta de ésta, el que recoge la madeja dice también su nombre, aficiones, etc., y del mismo modo, sosteniendo la lana, lanza el ovillo a otro participante, así hasta que todos han dicho su nombre y demás. Para recoger el ovillo, se irá diciendo el nombre y todo lo que ha dicho la persona que anteriormente te ha lanzado la madeja, y se le lanzará ahora a él, así hasta que el ovillo queda recogido.

21. Explota globos.

Material necesario: un globo por participante

Desarrollo:

Se forma un círculo, se reparte 1 globo a cada participante, sale uno al centro con el globo entre las piernas dando pequeños saltos, cuando llega al centro señala a otra persona que irá, también, hacia el centro; el primero coge su globo y se lo pone en el pecho, abraza al segundo. Y gritando su nombre explota el globo con un fuerte apretón. Cuando el globo explote el primero se volverá hacia su sitio en el círculo, y el segundo llamará a otra persona, así hasta que todos hayan explotado su globo.

22. Ocupar el terreno.

Material necesario: ninguno

Desarrollo: El grupo se coloca formando un círculo, comienza un componente que a la vez que grita el nombre de un compañero se lanza hacia el lugar que éste ocupa, éste correrá hacia otro compañero, y así sucesivamente, tratando de que cada vez sea más rápido.

23 El chulo.

Material necesario: ninguno

Desarrollo:

Los participantes se colocan en círculo, uno de ellos se sitúa en medio y dirigiéndose a otro, de dice de malas maneras a la vez que le empuja: -Eh, tú, quítate de ahí (nombre). El otro responde asustado: - ¿Porqué?, y el primero le tiene que decir un motivo cualquiera y le quita su lugar, el otro debe salir al centro y hacer la misma operación.

24. EL Puchero.

Material necesario: un trozo de papel por participante, un bolígrafo por participante, papel celo.

Desarrollo:

Cada jugador pensará un ingrediente de un puchero, a ser posible que comience con su inicial, escribe su nombre y el ingrediente en un papel y se lo pega en la espalda. A la señal, tendrán que conseguir el total de ingredientes del puchero y hacer la lista en un tiempo estipulado. Ganará quien consiga la mayor cantidad de elementos en el tiempo estipulado, y en caso de empate, los nombres que acompañan a los ingredientes.

25. La pelota presentadora

Material necesario: una pelota

Desarrollo:

Consiste en autopresentarse, pasándose aleatoriamente una pelota entre los jugadores del círculo. Debe hacerse lo más rápidamente posible, debiendo decir la persona que recibe la pelota además de su nombre algún otro dato personal que se convenga

26. Maremoto

Material necesario: ninguno

Desarrollo:

El grupo se coloca de pie formando un círculo.

Se determina la persona que comienza: grita el nombre de un compañero e inmediatamente después se lanza hacia el lugar que éste ocupa; el llamado ha de reaccionar rápidamente, gritar el nombre de otro compañero, y lanzarse hacia el lugar donde esté, así sucesivamente.

Conviene empezar lentamente para comprender la dinámica del juego, y luego imprimir más velocidad, tratando que cada vez sea más rápido

27. El detective.

Material necesario: un papel y bolígrafo por equipo.

Desarrollo:

Se puede jugar todos contra todos, o por equipos. Cada componente se pega en la espalda su nombre y edad.

A la señal, y por un tiempo determinado, cada equipo debe descubrir y anotar el máximo de nombres y edades correctas, y tratar de que no descubran los nombres de las personas de su grupo. Si el grupo ya se conoce, se pueden poner un mote, una afición, etc

28. ¿Quién Tiene Las Llaves Del Convento?

Material necesario: ninguno

Desarrollo:

Se sienta a los participantes en círculo. El animador cuenta que somos monjas muy ancianas de un convento, que no tenemos dientes y por ello hay que hablar con los labios encima de los dientes, tapándolos.

Entonces, el que empieza, y dice “PEPE TIENE LAS LLAVES DEL CONVENTO”, y pepe contesta “PEPE NO TIENE LAS LLAVES DEL CONVENTO LAS LLAVES DEL CONVENTO LAS TIENE MARÍA”, María responderá con otro nombre.

29. El tren de los nombres.

Material necesario: ninguno

Desarrollo:

Los participantes se colocan de pie formando un círculo. Una persona hace de locomotora y traquetea y resopla por el círculo, hasta pararse delante de otro participante y dice su nombre en alto, mientras hace con sus brazos los movimientos del semáforo de trenes. La locomotora se da la vuelta y engancha al nuevo vagón, y juntos traquetean de nuevo por el círculo hasta detenerse delante de otra persona, y tanto la persona como el vagón, gritan el nombre y hacen el movimiento del semáforo. Enganchan al nuevo vagón, y así sucesivamente hasta que todos los participantes formen parte del tren.

30. La caja de sorpresas.

Material necesario: ninguno

Desarrollo:

Se sientan los participantes formando un círculo. Se levantan una persona y dice su nombre, a continuación presenta a las cuatro personas de su izquierda empezando por la más lejana, según va presentando a las personas se levantan y se sientan rápidamente, dando el efecto de una caja sorpresa. A continuación la persona de la derecha de la que inició el juego hace lo mismo

31. La ruleta.

Material necesario: ninguno

Desarrollo:

Los jugadores están sentados en círculo. En el centro se coloca una caja, un bombo, con números, tantos como jugadores. A cada jugador se le asigna un número. Se realiza el sorteo, el número que salga el jugador correspondiente se levantará y dirá su nombre, y dicha persona sacará el siguiente número, si sale un número correspondiente a una persona que ha sido presentada, se levantará en silencio y los demás dirán su nombre.

32.El abogado

Material: ninguno.

Desarrollo:

Las personas se colocan en círculo y el abogado será la persona de su derecha, y cada uno le preguntara cosas de quien es abogado, entonces el coordinador pregunta algo al una persona (su nombre o edad) y el que responde es su abogado.

33. BUSCANDO PAREJA

Material: Objetos diferentes (caramelos de colores, figuras geométricas de diferentes formas...)

Desarrollo:

El animador introduce en una bolsa o caja una serie de parejas de objetos, por ejemplo caramelos de diferentes colores. Va pasando la caja por todo el grupo para que cada persona coja una pieza sin mirar.

Cada persona tiene que buscar a su pareja, por ejemplo los que ha elegido el caramelo de color rojo, se sientan juntos y hablan entre ellos diciendo el nombre, sus aficiones, qué le gusta hacer en su tiempo libre. Se indica al grupo que han de estar muy atentos a lo que les diga el compañero ya que luego ellos tendrán que presentarlo al resto del grupo.

Cada miembro de la pareja presenta después a la persona con la que ha estado hablando al resto del grupo.

34. El bolígrafo loco.

Material: bolígrafo.

Desarrollo:

Sentados en círculo, en una primera vuelta cada uno se presenta y dice su nombre y una característica personal positiva. En la segunda vuelta, se girará el bolígrafo para que al señalar a un jugador diga el nombre y la característica de otra persona. El objetivo no es que todos hablen, sino que se nombre una cualidad y el nombre de todos los integrantes del grupo.

35. Ardilla y cueva.

Material: ninguno.

Desarrollo:

Todas las personas forman un círculo, luego, ya que cada persona tiene su pareja, entonces se asignan sus roles: uno hará de ardilla y el otro compañero de cueva. Todos los tienen el rol de cueva realizan muy bien el círculo, cogiéndose de las manos. Luego la pareja correspondiente o sea la ardilla lo mira a los ojos y le hace preguntas tal como en que lugar vive, como se llama, que edad tiene. Cuando el monitor diga: ARDILLA, las personas que tienen el rol de ardilla se mueve a la derecha para conversar con el compañero que sigue y le realizará la misma serie de preguntas. El monitor de juego dirá varias veces ARDILLA con el fin de que todos roten y se conozcan los compañeros. Las cuevas nunca se deben mover. Cuando el monitor diga cueva, todas las ardillas deben buscar a la pareja que tenían al iniciar el juego y se ubican entre las piernas de la persona que hace de cueva. La última persona que encuentre su pareja debe salir al medio del círculo y presentarla. Esto se debe repetir varias veces.

36. El Cepillo de dientes.

Material: Ninguno

Desarrollo:

Se forman grupos de cinco personas y alineándose uno detrás de otro.

El primero de cada equipo será el cepillo de dientes, el segundo la pasta dental, el tercero un colmillo, el cuarto un incisivo y el quinto una muela.

Cada cepillo presenta de la siguiente Forma: “Soy el cepillo y me llamo Pepe, mi pasta dental se llama Ana, el colmillo se llama Juan, el incisivo Eva y la muela Angel”.

Una vez presentados todos los equipos el cepillo se sube en las espaldas a la pasta y va pasando por todos los dientes.

Cuando el animador diga un elemento, dicho elemento de cada grupo irán al centro se abrazaran y se presentarán.

Si el animador dice: “a lavarse” todos los participantes irán al centro y se presentaran al primero que se encuentren.

Si el animador dice: “a secarse” cada uno tiene que cambiarse de equipo conservando su personaje.

El juego continúa con la misma dinámica.

37. El mercado.

Material: papeles con nombres de productos que hay en un mercado y una bolsa.

Desarrollo:

El animador irá sacando los papeles y leyéndolos en voz alta al sacar el papel las personas que les guste ese producto se levantarán y dirán su nombre en voz alta,

38. Mi silla.

Material: Una silla por participante.

Desarrollo:

Los jugadores se sientan en círculo con las sillas, se presenta el primero de la siguiente forma:
“Me llamo Pepe y quiero que mi sitio lo ocupe Ana”
a continuación dice la forma que quiere que venga, bailando, saltando, cantando, corriendo, etc
Entonces la persona nombrada tendrá que hacer lo que le han dicho y cambiarse de lugar
La dinámica continua hasta que el animador lo considere.

39 Parejas famosas.

Material: Papel y bolígrafo.

Desarrollo:

Consiste dar en un papel el nombre de alguna pareja famosa (ejemplo: el gordo y el flaco) y entregarlo a cada uno del grupo. Después deben encontrar a alguien del grupo para que les ayude a presentar la pareja del papel.

40 El Hilo

Material: ovillo de hilo ó lana, tijeras.

Desarrollo:

El animador del juego explica que los participantes tienen que cortarse un trozo de hilo lo grande que ellos quieran nada más, cuando todos los participantes tengan su hilo, cada participante tienen que presentarse a los demás enrollando poco a poco el hilo en un dedo, y tiene que hablar hasta que se acabe el hilo.

5. Me llamo y me pica.

Material necesario: ninguno

Desarrollo:

Se sienta a los participantes en círculo, entonces el primero dice ME LLAMO JUAN Y ME PICA LA OREJA (y se rasca la oreja), el siguiente dice EL SE LLAMA JUAN Y LE PICA LA OREJA (le rasca la oreja al compañero) Y YO ME LLAMO PEPE Y ME PICA LA CABEZA (se rasca la cabeza), el siguiente haría lo mismo (solo con PEPE) sin que los otros paren de rascarse.

6. Estoy sentado, y amo, muy en secreto, a....

Material necesario: sillas (no son muy necesarias)

Desarrollo:

Se sienta a los participantes en círculo dejando un sitio vacío, entonces el que esta a la derecha de dicho sitio dice: ESTOY SENTADO, y se sienta en el sitio vacío, el siguiente dice Y AMO y se sienta en el nuevo sitio que queda vacío, el siguiente dice: MUY EN SECRETO y repite la operación, y el último dice A PEPITO, repite la operación. Entonces Pepito tiene que sentarse en el sitio que quede vacío y los que están a derecha e izquierda de Pepito tienen que evitar en 10 segundos que pepito no se siente en mencionado lugar.
