

## Índice

---

2.41	El reloj humano	p. 47
2.42	Cuartetos de nombres	p. 48
2.43	Denís come pan	p. 49
2.44	Levántate, Teté	p. 51
2.45	¿Quién falta?	p. 52
2.46	Reconozco tu nariz	p. 53
2.47	La canasta de mi abuela	p. 54
2.48	Varas y nombres	p. 55
2.49	Xóchitl y Cuauthémoc	p. 56
2.50	Glo-bo	p. 57
2.51	Los nombres escritos	p. 58
2.52.	Las dos caras del plumón	p. 59
2.53.	Conectando aplausos	p. 60
2.54	Saludos giratorios	p. 61
2.55.	Voy a Portugal con Armindo	p. 62
2.56.	Girar el aro	p. 63
2.57.	El tren de vapor	p. 64.
2.58.	Tocar las manos	p. 65
2.59.	La espada mágica	p. 66
2.60.	¡Yo no soy...!	p. 67

---

## 2. Juegos de presentación

### 2.41. El reloj humano

<b>Edad</b>	A partir de 5 años
<b>Duración</b>	15-20 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio libre de obstáculos
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Cuerda, papel, plumones

#### 1. Definición

Se trata de simular un reloj en el que, al señalar las horas, los jugadores deben indicar su nombre.

#### 2. Objetivos

Aprender los nombres. Estimular o comprobar el aprendizaje de la representación del tiempo en un reloj. Favorecer la idea de grupo.

#### 3. Desarrollo

L@s jugadore/as forman un círculo, formando la esfera de un reloj. En cada hora se sitúan un@ o más jugadore/as. Delante de l@s mism@s se coloca en un trozo de cartulina la hora que representan. En el centro del reloj o círculo, colocamos o clavamos un objeto del que atamos dos cuerdas, una más grande que otra, que representan las agujas del reloj, una para los minutos y otra para las horas, movidas por dos jugadore/as, que previamente se presentan a l@s demás. Alguien del grupo va indicando las distintas horas. Por ejemplo, dice las siete y diez y a continuación las agujas-jugadore/as señalan la hora indicada. Una vez que están situadas, l@s jugadore/as que representan el tiempo indicado dicen sus nombres. Cuando las agujas del reloj se cansan o bien a la señal del(a) coordinador(a), se hace sonar la alarma-despertador del reloj con lo cual tod@s tienen que cambiar de posición incluid@s l@s que hacen de agujas. El reloj se puede complicar colocando jugadore/as-cuco, jugadore/as-alarma, etc.

#### 4. Evaluación

¿Les gustó el juego? ¿Aprendieron algunos nombres? ¿Aprendieron algo sobre relojes y leer la hora? ¿Cómo se sienten ahora en el grupo?

#### 6. Comentarios

L@s jugadore/as que hacen de agujas deben señalar la hora indicada lo más rápido posible y siempre en dirección a las agujas del reloj.

#### 7. Fuente

**Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 34-35.

## 2. Juegos de presentación

### 2.42. Cuartetos de nombres

<b>Edad</b>	A partir de 6 años
<b>Duración</b>	20 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Ninguno

#### 1. Definición

Se trata de incluir a todas las personas en tu grupo, diciendo sus nombres.

#### 2. Objetivos

Aprenderse muchos nombres en un juego activo y divertido.

#### 3. Desarrollo

Todo el grupo se divide en equipos de cuatro. Todas las personas, por turno, dicen una vez muy fuerte su nombre, así que todo el mundo alcanza a escucharlo. Uno de los equipos (al azar) puede empezar. El equipo señala claramente a otro equipo y dice un nombre de alguien de este último equipo. Hay dos posibilidades: en caso de acertar, la persona nombrada tiene que unirse al primer equipo y este puede continuar señalando equipos y decir nombres (con el apoyo de l@s que acaban de llegar), en caso de equivocarse pasa el turno al otro equipo.

Para complicar el juego se puede limitar la palabra a los miembros originales del equipo quien dice nombres, con la desventaja de cortar la participación a muchas personas.

#### 4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

#### 7. Fuente

**Bakker, Peter ; De Ruyter, Ilse, e.a. ,** *Ander spel. Speel anders dan anders* (Juego diferente. Juega diferente que siempre) Lovaina – Rotterdam, Centrum Informatieve Spelen – PJ Partners, 1999 (4), 1989, p. 7.

### 2.43. Denís come pan

<b>Edad</b>	A partir de 6 años
<b>Duración</b>	10 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Grabadora (en variante)

#### 1. Definición

Consiste en cantar un estribillo en el que cada vez se nombra a una persona que a su vez cita a una segunda para ser nombrada en la siguiente repetición del estribillo.

#### 2. Objetivos

Aprender los nombres. Desarrollar el oído musical. Favorecer la desinhibición para cantar en público.

#### 3. Desarrollo

L@s jugadore/as, sentad@s o de pie en círculo, comienzan cantando la canción con el nombre de una persona, por ejemplo Denís:

Grupo: Denís come pan del castillo de San Juan.

Denís: ¿Quién, yo?

Grupo: Sí, tú.

Denís: No fui yo, que fue... (nombre de otra persona del grupo).

Inmediatamente el grupo comenzaría de nuevo la canción con el nombre de la nueva persona y así sucesivamente.

#### 4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

#### 5. Variantes

En un espacio grande suena una música. L@s jugadore/as deambulan por la sala llevando el ritmo. Cuando aquella se pare, se acercan a un lugar convenido (puede ser una mesa, una colchoneta,...) que simulará el castillo, formando un círculo, y comienzan a entonar la canción anterior. Cuando acaban vuelve a sonar la música y l@s jugadore/as prosiguen con sus movimientos rítmicos por la sala. El juego continúa hasta que todo el grupo es presentado.

Ir sustituyendo la expresión «come pan» por otras acciones, de tal forma que se canten acciones distintas para personas distintas, aunque si falla la imaginación, se pueden repetir. El resto del proceso sería semejante a los anteriores. Para

## 2. Juegos de presentación

acabar esta variante se pueden repetir cantando todas las acciones y nombres de todos sin interrupción.

El grupo canta el estribillo y las personas nombradas salen al centro para ser reconocidas.

La persona que sale al centro hace alguna acción que el grupo debe adivinar y luego cantar. Por ejemplo, si le tocase salir a Tito y éste se pusiese a bailar, el estribillo sería «Tito baila, baila en el castillo de San Juan». Para reforzar la afirmación se le añade siempre a la acción ejecutada el calificativo de bien.

## 7. Fuente

**Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 36-37.

### 2.44. Levántate, Teté

<b>Edad</b>	A partir de 6 años
<b>Duración</b>	15 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Ninguno

#### 1. Definición

Se trata de levantarse sin equivocarse.

#### 2. Objetivos

Estimular la concentración, conocer algunos nombres, diversión.

#### 3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo. Una persona se queda parada en el centro y se acerca a dos metros de una persona (por ejemplo, Juana) y le dice: '*Levántate, Juana*'. En este momento la persona a la izquierda de Juana se tiene que levantar antes de que la persona del centro logra tocarla. Si se tarda o alguien se equivoca (otra persona se levanta), cambia de lugar con la persona del centro.

Después de unos minutos se puede introducir una nueva consigna: '*No te levantes, Juana*', esta vez la persona a la derecha de Juana se tiene que parar. Según la edad del grupo se pueden inventar varias consignas más ('*Siéntate, Juana*' y Juana misma se tiene que parar, o '*Levántate, grupo*' y nadie se tiene que mover, o '*Siéntate, grupo*' y todo el mundo se tiene que levantar, etc ...)

#### 4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

#### 7. Fuente

Adaptación de **Frans Limpens** a una idea en **Bakker, Peter ; De Ruyter, Ilse, e.a.**, *Ander spel. Speel anders dan anders* (Juego diferente. Juega diferente que siempre) Lovaina – Rotterdam, Centrum Informatieve Spelen – PJ Partners, 1999 (4), 1989, p. 6.

### 2.45. ¿Quién falta?

<b>Edad</b>	A partir de 3 años
<b>Duración</b>	10-15 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Manta grande

#### 1. Definición

Consiste en identificar a la persona que se ha escondido, indicando su nombre.

#### 2. Objetivos

Aprender los nombres. Desarrollar el sentido de la observación

#### 3. Desarrollo

El grupo deambula por la sala de juego con los ojos cerrados, o gatea con los ojos hacia el piso. El(la) coordinador(a) oculta a alguien bajo una manta o similar en el centro del círculo. A una señal tod@s abren los ojos e intentan averiguar, quién falta. Mientras la persona que está oculta permanece en silencio hasta que adivinen su nombre.

#### 4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

#### 6. Comentarios

Este juego nos da una idea de quienes no están muy bien integrad@s en el grupo todavía.

#### 7. Fuente

Según una idea del Colectivo No violencia y Educación (1990) en **Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 38.

### 2.46. Reconozco tu nariz

<b>Edad</b>	A partir de 3 años
<b>Duración</b>	15 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Manta con hoyos

#### 1. Definición

Se trata de reconocer a una persona quien asoma su nariz por un pequeño orificio de una manta.

#### 2. Objetivos

Observación detallada de las demás personas. Aprecio a las diferencias. Confirmar el conocimiento de los nombres de todo el grupo.

#### 3. Desarrollo

Mitad del grupo sale, mitad del grupo se queda adentro. Se coloca un gran cartel (o una manta) con unas figuras humanas en una ventana o en el espacio de la puerta, así que una persona de afuera se puede colocar tras la silueta sin ser visto. La(s) silueta(s) tiene(n) un hoyo para la nariz, o para la boca, o para una oreja. La persona detrás se coloca así que se ve exclusivamente esta parte correspondiente de su cara (la nariz, la boca o la oreja). Las personas adentro tratan de adivinar quién es. Después se pone otra persona, etc.

#### 4. Evaluación

¿Les costó reconocer a sus compañer@s? ¿Hay personas totalmente idénticas?

#### 7. Fuente

**Limpens, Frans (Ed.),** *La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria.* Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, 346 pp.

### 2.47. La canasta de mi abuela

<b>Edad</b>	A partir de 15 años
<b>Duración</b>	20 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Objetos personales

#### 1. Definición

Se trata de asociar objetos personales con los nombres de sus dueñ@s.

#### 2. Objetivos

Aprender una gran parte de los nombres del grupo. Rompehielos con umbral muy bajo, ideal para grupos que ya no acostumbran jugar.

#### 3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo. Alguien empieza con la canasta en la mano y dice: *‘Esta es la canasta de mi abuela. No tiene nada. Yo me llamo ... y pongo un(a) ...’*. En este momento pone un pequeño objeto personal en la canasta (un llavero, un anillo, un arete, ...) y la pasa a la persona a su lado. Ella recibe la canasta y dice: *‘Esta es la canasta de mi abuela. Tiene un ... (el objeto personal) de .... (nombre de su dueñ@). Yo me llamo ... y pongo un(a) ...’* y así sucesivamente: cada persona enseña primero todos los objetos que ya están en la canasta, dice los respectivos nombres y, al final, dice su propio nombre y pone un nuevo objeto.

En grupos de más de 15 personas se dejan únicamente unos 5-6 objetos en la canasta, cuando se pone un objeto más se devuelve el objeto personal que más tiempo en la canasta tiene a su dueñ@.

#### 4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, es apenas el inicio de los juegos.

#### 7. Fuente

Idea original de **Frans Limpens**.

### 2.48. Varas y nombres

<b>Edad</b>	A partir de 3 años
<b>Duración</b>	10 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	'Vara' suave

#### 1. Definición

Consiste en tocar con una varita los pies de la persona nombrada.

#### 2. Objetivos

Aprender algunos de los nombres. Desarrollar la rapidez de reflejos.

#### 3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo cerrado en el piso con las piernas estiradas hacia el centro. Una persona está de pie en el centro con la varita mágica (una ramita suave, una hoja de periódico en rollo, ...), lista para encantar a quien pueda. Alguien del grupo empieza nombrando a otra persona (por ejemplo 'Nuria'). La persona del centro debe tocar los pies de Nuria con su varita mágica antes de que ella diga otro nombre de alguna persona del grupo. Si logra 'encantar' a Nuria (tocarla antes), ella cambia de lugar y pasa al centro con la varita, la persona que acaba de sentarse empieza el juego diciendo un nombre. Si no logra 'encantar' a Nuria sigue el juego hasta lograr tocar alguien a tiempo.

#### 4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

#### 7. Fuente

Según una idea de **R. Crevier** y **D. Bérubé** (1987) en **Jares, Xesús R.**, *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 40.

## 2.49. Xóchitl y Cuauhtémoc

<b>Edad</b>	A partir de 5 años
<b>Duración</b>	10 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Ninguno

### 1. Definición

Consiste en decir el nombre propio y, a continuación, el de otra persona del grupo llevando un ritmo determinado.

### 2. Objetivos

Aprender algunos de los nombres. Desarrollar el sentido del ritmo. Favorecer la concentración.

### 3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo. Comienza una persona diciendo '*Atención ahora*' (para despertar la atención y marcar el ritmo), llevando el ritmo con las manos o los pies (golpes en el piso, aplaudiendo, palmadas en los muslos, tronando los dedos o hasta meneando la cabeza, etc ...). Luego dice su propio nombre y el nombre de otra persona, siempre dentro del ritmo. Esta persona nombrada tiene que decir primero su nombre y luego el nombre de otra persona, quien a su vez tendrá que decir su nombre y luego el de una tercera persona, y así sucesivamente. En cualquier momento una persona nombrada puede cambiar los movimientos (en lugar de pies, manos por ejemplo) manteniendo el mismo ritmo. La idea es de nombrar siempre personas quienes no han participado todavía.

### 4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

### 5. Variantes

Se puede sugerir a todo el grupo a seguir los movimientos rítmicos.

### 7. Fuente

Adaptación de una idea en **Guitart Aced, Rosa**, *101 juegos. Juegos no competitivos*. Barcelona, Editorial GRAÓ, 2003 (12), 1990, p. 52.

## 2. Juegos de presentación

### 2.50. Glo-bo

<b>Edad</b>	A partir de 5 años
<b>Duración</b>	15 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Un globo inflado

#### 1. Definición

Se trata de pasar el globo a otra persona separando su nombre en sílabas.

#### 2. Objetivos

Aprendernos varios nombres del grupo. Interacción espontánea y lúdica. Rompehielos.

#### 3. Desarrollo

El grupo parado en círculo. Alguien empieza con el globo en la mano, piensa en alguna persona del grupo (por ejemplo, *Alejandra*) y se acerca a ella golpeando el globo con la mano abierta de acuerdo al número de sílabas de su nombre mientras grita, separando el nombre en sílabas, “¡A-le-jan-dra!”. Al terminar *Alejandra* tiene que golpear al globo diciendo otro nombre (por ejemplo, *En-ri-que*) y así sucesivamente. Se tratará de no repetir nombres.

#### 4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

#### 5. Variantes

En grupos que ya se conocen bien, se pueden utilizar nombres de animales, o cualquier tipo de palabras para reforzar el aprendizaje de separación en sílabas. Para indicar quien sigue en el juego se puede decir primero el nombre de otra persona y luego acercarse a ella con el globo, separando una palabra en sílabas (por ejemplo: “*Juan, te-le-fo-no*”).

#### 6. Comentarios

Puede hacer falta decir todos los nombres del grupo antes de iniciar el juego, para refrescar la memoria.

#### 7. Fuente

Idea original de **Cecilia Vega Hernández, Eloísa Martínez Medina** y otras estudiantes de Escuela Normal Queretana.

### 2.51. Los nombres escritos

<b>Edad</b>	A partir de 18 años
<b>Duración</b>	20 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Gafetes, plumones

#### 1. Definición

Se trata de buscar al(a) dueñ@ del gafete que me tocó.

#### 2. Objetivos

Rompehielos muy tranquilo que permite perder el miedo al ridículo y a los juegos. Conocer algunos nombres del grupo.

#### 3. Desarrollo

Todo el mundo recibe un gafete y un plumón, apunta con su propia letra su nombre de pila (como le gusta que se diga, por ejemplo *Lupita* o *Guadalupe*) y se coloca el gafete en el pecho. Después de unos momentos, se pide al grupo de quitar el gafete y ponerlo volteado en el centro. Alguien puede remover los gafetes en el piso. Después todo el mundo toma un gafete y busca a su dueñ@. Se puede acompañar la búsqueda de una pregunta (por ejemplo: ¿de dónde vienes?). Para la segunda vuelta del juego se pide al grupo de fijarse muy bien en los gafetes y los nombres. Otra vez se juntan los gafetes en el centro y todo el mundo vuelve a tomar uno y buscar a quien corresponde (tal vez con otra pregunta, por ejemplo: ¿a qué te dedicas?). Así varias veces.

#### 4. Evaluación

#### 5. Variantes

Se puede utilizar el mismo juego para formar equipos. Un pequeño número de voluntari@s (según la cantidad de equipos que se quiere formar) toma por turnos los gafetes hasta acabarlos y se dedican a buscar las personas de un equipo. Ell@s mism@s normalmente no forman parte del equipo que buscan (porque su gafete puede estar en cualquier lado).

#### 6. Comentarios

Un juego tranquilo para grupos de personas adultas con posibles inhibiciones iniciales para jugar, para hacer actividades que pueden provocar miedo al ridículo.

#### 7. Fuente

Variación cooperativa de **Frans Limpens** de un juego cuyo fuente desconocemos.

## 2. Juegos de presentación

### 2.52. Las dos caras del plumón

<b>Edad</b>	A partir de 15 años
<b>Duración</b>	20-30 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Papel grande, plumones, cuerda, masking tape

#### 1. Definición

Se trata de escribir varios nombres sin tocar directamente los plumones.

#### 2. Objetivos

Coordinación y cooperación, rompehielos. Aprendernos algunos nombres del grupo en un juego divertido y sorprendente.

#### 3. Desarrollo

Se divide el grupo en equipos de cinco-seis personas. Cada equipo recibe un pliego grande de papel revolución (o algún cartel con un lado en blanco) y dos plumones de colores diferentes. Estos plumones están amarrados (con cinta adhesiva o masking tape) de tal manera que tienen las puntas de lados opuestos (cuando se escribe con un color, el otro color apunta hacia arriba). En estos plumones se amarran los extremos de cinco o seis listones o cuerdas de un metro aproximadamente. Cada persona del equipo toma el extremo libre de un listón y se forma en un círculo con los listones extendidos hasta que los plumones quedan suspendidos por encima del pliego de papel, colocado en el suelo o en una mesa. El equipo trata de escribir lo mejor posible los nombres de las personas del equipo sin tocar directamente los plumones (jalando de los listones) y utilizando los dos colores por igual (más o menos la mitad de las letras de un color y la otra mitad de otro color). Nadie puede acercarse mucho al papel. ¿Lo logran?

#### 4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado si se organizan otros juegos de presentación.

#### 6. Comentarios

Un juego de presentación para participantes que ya acostumbran trabajar con juegos cooperativos.

#### 7. Fuente

Adaptación de una idea original de Aurora Espinosa y Miriam Dávila durante un taller de 'juegos cooperativos' que impartió Frans Limpens en Ex Hacienda Castillo (noviembre de 2001).

### 2.53. Conectando aplausos

<b>Edad</b>	A partir de 6 años
<b>Duración</b>	5 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Ninguno

#### 1. Definición

Consiste en juntarse en grupos según la cantidad de sílabas de su nombre de pila.

#### 2. Objetivos

Rompehielos y presentación. Conocer algunos de los nombres de las personas del grupo. Coordinación rítmica con el equipo y con todo el grupo.

#### 3. Desarrollo

Todo el grupo parado en círculo. Cada quien empieza a aplaudir con un ritmo dependiendo del número de sílabas de su nombre de pila (si mi nombre es *Angélica* tengo que crear un ritmo de 4 palmadas). Se pueden utilizar diversas partes del cuerpo para hacer producir el ritmo y se pueden ir juntando varias personas que producen un mismo ritmo de manera cooperativa (chocando manos, por ejemplo). Se van juntando todas las personas con 1 sílaba en un equipo, todas las personas con 2 sílabas en otro y así sucesivamente. El número de personas en el equipo no tiene importancia. Todo el mundo sigue aplaudiendo, según su ritmo.

Una vez reunidos los equipos tratan de sintonizar sus palmadas para formar un ritmo unido que puede llegar a ser muy complejo. Después se trata de crear una cierta armonía con los diferentes ritmos de todos los equipos. Al finalizar todo el mundo se presenta dentro de su equipo.

#### 4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

#### 7. Fuente

Adaptación de una idea original (*Connecting Eyes*) en **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 87.

### 2.54. Saludos giratorios

<b>Edad</b>	A partir de 10 años
<b>Duración</b>	10-15 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio libre de obstáculos
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Música (de preferencia)

#### 1. Definición

L@s jugadora/es giran en sentido contrario en círculos concéntricos y se saludan de seis maneras diferentes.

#### 2. Objetivos

Aprender los nombres. Estimular la comunicación mutua. Favorecer un clima de distensión. Observación de posibles prejuicios en el grupo.

#### 3. Desarrollo

L@s jugadore/as se forman por parejas en dos círculos concéntricos, una persona de cada pareja en el círculo exterior, viendo hacia la otra persona de la pareja quien se coloca en el círculo interior. El/la coordinador(a) da unas claves para los saludos: por ejemplo 1. un apretón formal de manos, 2. un abrazo efusivo, 3. una reverencia estilo japonés. Una vez ensayado esto, se pone música y los círculos giran en sentido contrario. Al parar la música el/la coordinador(a) grita un número y las nuevas parejas se saludan e intercambian nombres, profesiones (adult@s) y lugares de procedencia. Nuevamente se pone música y se separan las parejas...

Después de un tiempo se pueden introducir tres saludos nuevos, por ejemplo: 4. dos besos, 5. saludarse con las narices estilo inuit (mal llamado 'esquimal'), 6. inventar un saludo nuevo.

#### 4. Evaluación

¿Les gustó el juego? ¿Aprendieron algunos nombres? ¿Cómo se sienten ahora en el grupo? ¿Tuvieron problemas para hacer el juego?

#### 6. Comentarios

Algunas personas tendrán problemas con los saludos 4 y 5 (dos hombres, por ejemplo), lo que da pie a hablar de prejuicios culturales y reflexionar sobre los límites autoimpuestos a nuestra libertad. Recalcar que los juegos no son obligatorios, sino que exigen un compromiso, exactamente porque implican libertad de elección con responsabilidad (decido jugar o no jugar).

#### 7. Fuente

**Ferro, Maria do Céu; Gregório, Armindo & Gregório, Maria Emília**, *Manual de jogos cooperativos*, Lisboa, Oikos, s.d., p. 23. (manual interno)

### 2.55. Voy a Portugal con Armindo...

<b>Edad</b>	A partir de 5 años
<b>Duración</b>	10 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Ninguno

#### 1. Definición

Se trate de decir el propio nombre, un lugar geográfico e inventar una acción con una persona cuyo nombre apenas voy conociendo.

#### 2. Objetivos

Aprender algunos nombres del grupo. Aprender nombres de diferentes lugares geográficos. Fomentar la creatividad y la desinhibición.

#### 3. Desarrollo

El grupo se sienta en círculo y cualquier persona empieza diciendo: “Hola, soy... voy a..., con..., de esta forma” (por ejemplo: “Hola, soy Angélica y voy a Portugal con Armindo caminando hacia atrás”). Enseguida la persona escogida (en el ejemplo: Armindo) sigue el juego iniciando un ‘nuevo viaje’ con otra persona. Así seguimos hasta que todo el mundo haya pasado.

#### 4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado si es parte de un bloque de presentación.

#### 5. Variantes

Una primera persona menciona su viaje con la persona a su derecha a quien da una muestra de afecto (un abrazo, por ejemplo). Esta persona a su vez repite la primera muestra de afecto a la persona a su derecha y añade otra muestra (un beso, por ejemplo) y así sucesivamente hasta crear toda una cadena de muestras de afecto (en grupos numerosos se puede limitar el número de muestras anteriores que se repita, por ejemplo: se repiten las últimas 5 muestras).

#### 7. Fuente

**Jares, Xesús R.**, *Técnicas e xogos cooperativos para todas as idades*, Vigo, Edicións Xerais de Galicia, 2005 (3), 1989, p. 33. La variación es una idea de **Judson, Stephanie (et al.)**, *Aprendiendo a resolver conflictos. Manual de educación para la paz y la noviolencia*. Barcelona, Lema, 1986, p. 244.

### 2.56. Girar el aro

<b>Edad</b>	A partir de 8 años
<b>Duración</b>	10 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Un aro

#### 1. Definición

El juego consiste en alcanzar un aro que gira en el centro del círculo antes de que caiga.

#### 2. Objetivos

Aprender algunos nombres del grupo. Concentración, agilidad y rapidez. Diversión y cooperación.

#### 3. Desarrollo

Una persona hace girar un aro, alrededor de su eje, en el centro del círculo (grupo parado o sentado) y grita el nombre de otra persona del grupo quien corre para alcanzar y tomar el aro antes de que deje de girar. Si no alcanza el aro a tiempo, la misma persona vuelve a girar el aro hasta que otra persona lo logre.

#### 4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado si el juego es parte de un bloque de presentación.

#### 5. Variantes

En vez de girar se puede rolar el aro (no muy rápido) hacia un lado y la persona llamada trata de alcanzarlo. También se puede lanzar el aro en el aire y la persona llamada trata de meter la cabeza en el aro. Se puede lanzar el aro y la persona llamada levanta el brazo para ‘pescar’ el aro con la mano, o para dejar que se caiga encima del hombro (por el brazo), etcétera. ¿Cuántas diferentes maneras de alcanzar el aro se pueden imaginar?

#### 6. Comentarios

Normalmente, en grupos nuevos, hace falta sugerir durante un tiempo algunas formas de alcanzar el aro, hasta que empiezan a generarse ideas nuevas y creativas.

#### 7. Fuente

Variaciones de **Armindo Gregório** y **Frans Limpens** de un juego tradicional malayo con platos (*memutar pinggan*, juego 20.13).

### 2.57. El tren de vapor

<b>Edad</b>	A partir de 3 años
<b>Duración</b>	10-15 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Ninguno

#### 1. Definición

Se trata de simular un tren de vapor y decir los nombres de l@s jugadora/es.

#### 2. Objetivos

Aprender algunos de los nombres. Desarrollo de la imaginación. Integración de grupo y rompehielos.

#### 3. Desarrollo

Todo el grupo sentado en círculo. Una persona empieza el juego simulando una vieja locomotora de vapor (con sonido y movimientos) y caminando alrededor del grupo. En algún momento se para frente a otra persona del grupo y dice alto su nombre (si no sabe pregunta). Esta persona “sube al tren” y después de un rato se paran frente a otra persona. En voz alta, si se puede junt@s, dicen el nombre de la nueva persona y así sucesivamente hasta tener a todo el grupo en el tren.

#### 4. Evaluación

¿Les gustó el juego? ¿Ya te aprendiste algunos nombres nuevos? ¿Cuáles?

#### 5. Variantes

La locomotora empieza dando la vuelta al ritmo de su propio nombre (dicho en voz alta por todo el grupo) y cada vez que suba otra persona se dice el nuevo nombre al ritmo del tren e vapor (a veces se puede cambiar el ritmo, subiendo una colina, por ejemplo, y acelerar en la bajada). Para terminar el tren deja una tras otra las ‘locomotoras’ (persona en frente) en su lugar y podría lanzar un grito como ‘Adios, Andrés’.

#### 6. Comentarios

Juego para grupos no muy numerosos (en grupos numerosos se pueden subir de dos en dos o de tres en tres y el objetivo será más rompehielos que aprender nombres).

#### 7. Fuente

**Ferro, Maria do Céu; Gregório, Armindo & Gregório, Maria Emília**, *Manual de jogos cooperativos*, Lisboa, Oikos – Cooperação e Desenvolvimento, s.d., p. 18, variaciones de **Frans Limpens** y **Xesús Jares**.

### 2.58. Tocar las manos

<b>Edad</b>	A partir de 6 años
<b>Duración</b>	5-10 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Música suave

#### 1. Definición

Consiste en tocar suavemente las manos de otras personas al son de la música y presentarse mutuamente cuando la música para.

#### 2. Objetivos

Aprender algunos de los nombres. Crear un ambiente de distensión y diversión en el grupo. Favorecer el concepto de grupo y estimular la confianza mutua.

#### 3. Desarrollo

Cuando se pone la música el grupo empieza a caminar por la sala, tocando suavemente el mayor número posible de manos. Cuando la música se para cada quien da un brazo a la persona más cercana y se presentan mutuamente (según el taller se pueden sugerir temas de presentación), diciendo por lo menos su nombre cada quien.

Cuando reinicia la música las parejas, del brazo, caminan juntas y se dedican a tocar suavemente las manos de otras parejas. Al parar la música las parejas se separan (sugerir alguna señal de despedida, un abrazo) y se forman tríos, quienes se juntan del brazo. Todo el mundo se presenta en su trío que quedará unido cuando reinicia la música. Así sucesivamente, siempre con más personas por equipo hasta terminar en un solo grupo, tomado de los brazos.

#### 4. Evaluación

¿Qué sintieron en este juego? ¿Qué dificultades encontraron? ¿Por qué? ¿El juego les ayudó a conocerse mejor? ¿Cómo sientes el grupo ahora?

#### 6. Comentarios

En grupos que ya se conocen se puede jugar como juego de afirmación, suprimiendo la parte de la presentación por otra pregunta o tema de conversación.

#### 7. Fuente

**Jares, Xesús R.**, *Técnicas e xogos cooperativos para todas as idades*, Vigo, Edicións Xerais de Galicia, 2005 (3), 1989, p. 50.

## 2. Juegos de presentación

### 2.59. La espada mágica

<b>Edad</b>	A partir de 8 años
<b>Duración</b>	10-15 minutos
<b>Lugar</b>	Espacio amplio
<b>Ritmo</b>	Activo
<b>Material</b>	Papel periódico

#### 1. Definición

El juego consiste en tocar los pies de una persona con la ‘espada mágica’ antes de que consiga nombrar otra persona del círculo.

#### 2. Objetivos

Aprender los nombres de las personas del grupo. Estimular la rapidez y precisión de movimientos y reacciones.

#### 3. Desarrollo

Todo el grupo sentado en el suelo, en círculo, los pies hacia el centro, dejando suficiente espacio en medio para que una persona se mueva con facilidad. La persona en el centro tiene una ‘espada mágica’ (una hoja enrollada de papel periódico) y se pone atenta. Una persona del grupo (normalmente quien acaba de salir del centro) nombra otra persona del grupo (en grupos nuevos es bueno señalar además donde está). En este instante la persona del centro trata de tocar los pies de la persona nombrada con la ‘espada mágica’ antes de que esta persona pueda decir otro nombre (diferente) de alguien del grupo. Si consigue tocar sus pies antes, la persona del centro cambia de lugar con la persona del círculo y le toca iniciar de nuevo el juego. Si no lo consigue tiene que quedarse en el centro hasta lograrlo con otra persona.

#### 4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

#### 5. Variantes

En un patio con pasto el grupo puede acostarse, con las cabezas hacia dentro y la persona en medio tratará de tocar las cabezas con una varita ligera o cualquier otro objeto suave e ligero que no lastima (para grupos maduros, noviolentos).

#### 7. Fuente

Idea original de **Andrew Fluegelman** (*The new games book*), en: **Ferro, Maria do Céu; Gregório, Armindo & Gregório, Maria Emília**, *Manual de jogos cooperativos*, Lisboa, Oikos – Cooperação e Desenvolvimento, s.d., p. 25. Variación de Frans Limpens.

## 2. Juegos de presentación

### 2.60. ¡Yo no soy...!

<b>Edad</b>	A partir de 12 años
<b>Duración</b>	20-30 minutos
<b>Lugar</b>	Interior
<b>Ritmo</b>	Tranquilo
<b>Material</b>	Ninguno

#### 1. Definición

Se trata de presentarse a una pareja de manera no verbal y compartir mis interpretaciones de su presentación al grupo.

#### 2. Objetivos

Aprender algunos nombres y características de personas del grupo. Rompehielos. Diversión. Jugar libremente con errores y malentendidos.

#### 3. Desarrollo

El grupo se divide en parejas de personas que NO se conocen todavía. Durante unos 10 minutos tendrán la oportunidad de presentarse a su pareja, pero tienen que hacerlo totalmente sin hablar ni escribir (insistir en no hacer trampa)

Después el grupo se sienta en círculo y una persona empieza a presentar a su pareja. Cada vez que haya un malentendido la persona aludida debe pararse y decir “¡Yo no soy...!” y aclarar el malentendido. Diversión garantizada.

#### 4. Evaluación

Reflexionar sobre el valor de los errores y los malentendidos como oportunidad para el aprendizaje (y en este juego como fuente de diversión sana, si no hay burla).

#### 6. Comentarios

Aquí puede ser muy importante (en grupos algo inhibidos) que el/la facilitador(a) empiece con la presentación (con errores y risas y todo) de su pareja.

#### 7. Fuente

**Butler, Steve & Rohnke, Karl**, *QuickSilver. Adventure games, initiative problems, trust activities and a guide to effective leadership*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1995, p. 80.