

Índice

2.21.	Estoy sentad@ y amo muy en secreto a ...	p. 26
2.22.	Caja sorpresa	p. 27
2.23.	El nombre, que te alcanzo	p. 28
2.24.	Juego de los nombres	p. 29
2.25.	Pelota caliente	p. 30
2.26.	Pelota de playa	p. 31
2.27.	Nombres acumulativos	p. 32
2.28.	Objeto imaginario	p. 33
2.29.	Soy narizón(a)	p. 34
2.30.	Globo en el aire	p. 35
2.31.	Yo me llamo	p. 36
2.32.	Cambio de casa	p. 37
2.33.	Desfile de nombres	p. 38
2.34.	El cepillo de dientes	p. 39
2.35.	La ruleta	p. 40
2.36.	El mercado del nombre	p. 41
2.37.	¿Quién es mi amig@?	p. 42
2.38.	El mercado	p. 43
2.39.	Tierra	p. 44
2.40.	El gran saludo	p. 45

2. Juegos de presentación

2. 21. Estoy sentad@ y amo muy en secreto a ...

Edad	A partir de 6 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Muy activo
Material	Sillas

1. Definición

Se trata de ganarse la silla vacía cuando te nombran.

2. Objetivos

Aprenderse algunos nombres. Rapidez y diversión.

3. Desarrollo

Todo el grupo sentado en círculo, con las sillas contadas. Una persona se para y se queda en el centro, dejando libre su silla. La persona sentada a la izquierda de la silla la ocupa rápido gritando “*estoy sentad@*”, la persona a su izquierda también se mueve un lugar gritando “*y amo*”, la tercera persona a la izquierda hace lo mismo gritando “*muy en secreto*” y finalmente la cuarta persona se mueve y dice “*a ...*” mencionando un nombre de alguien del grupo. La persona nombrada y la persona del centro corren para ocupar la silla vacía. La persona del centro también puede intentar ocupar la silla que deja la persona nombrada (antes de que la persona a la izquierda se mueva gritando “*estoy sentad@*”). Cuando la persona del centro logra ganar alguna silla se cambia el rol con la persona que no alcanzó silla y así sucesivamente.

4. Evaluación

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

7. Fuente

Traducción de *Ik zit in't groen* (juego de animación tradicional, años 60-70 en Bélgica), retomado en español en **Beristain, Carlos Martín & Cascón, Paco, La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos**. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1986, juego 0.03.

2. 22. Caja sorpresa

Edad	3-6 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de brincar como un mono de caja sorpresa cuando te nombran.

2. Objetivos

Aprenderse algunos nombres. Diversión. Acción.

3. Desarrollo

Todo el grupo sentado en círculo. Alguien se levanta, dice su propio nombre (por ejemplo, “soy *Antonio*”) y señala a dos personas del grupo presentándolas (por ejemplo “*ella es Andrea y el es Frank*”). Las dos personas aludidas se tienen que levantar con un brinco y moverse como un mono de una caja sorpresa. Después de unos momentos (un aplauso o un saludo del grupo, tal vez) se vuelven a sentar l@s tres. Sigue el turno a otra persona del círculo.

4. Evaluación

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

7. Fuente

Variante de **Frans Limpens** del juego con el mismo nombre en **Beristain, Carlos Martín & Cascón, Paco**, *La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1986, juego 0.04.

2. 23. El nombre, que te alcanzo

Edad	A partir de 8 años
Duración	15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Muy rápido
Material	Pelota suave

1. Definición

Se trata de alcanzar a una persona con pelota antes de que pronuncie el nombre de otra persona.

2. Objetivos

Aprenderse algunos nombres con un juego muy movido y divertido.

3. Desarrollo

Todo el grupo parado en círculo. Alguien se coloca en el centro con la pelota. Otra persona del círculo dice un nombre y ésta a su vez tiene que decir otro, antes de que la persona del centro le alcance con la pelota. Cuando alguien es tocado por la pelota antes de nombrar a otra persona, se cambian los roles con la persona del centro quien se pone en el círculo y recomienza el juego nombrando a una persona.

4. Evaluación

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

5. Variantes

Según el nivel de grupo se puede explicitar una regla más: si o no se vale tratar de evitar la pelota. También se puede introducir una figura de apoyo quien está afuera del círculo para ayudar a recuperar pelotas perdidas. En este caso la persona del centro toma el lugar de alguien a quien alcanzó con la pelota, esta persona se va afuera del círculo y la persona de afuera se coloca en el centro.

7. Fuente

Beristain, Carlos Martín & Cascón, Paco, *La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1986, juego 0.06. (variante de **Frans Limpens**).

2. 24. Juego de los nombres

Edad	A partir de 8 años
Duración	30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de asociar nombres con representaciones relevantes de mímica.

2. Objetivos

Aprenderse algunos nombres y características personales de muchas personas del grupo. Creatividad y diversión.

3. Desarrollo

Primer paso

Alguien empieza diciendo su nombre acompañado de una mímica sencilla y característica (por ejemplo, tocar la guitarra). El grupo adivina la mímica y la persona puede aclarar su relación con ella (por ejemplo, estoy tomando clases de guitarra). La siguiente persona repite primero el nombre anterior y la mímica y luego se presenta con otra mímica, y así sucesivamente hasta completar el grupo. No se vale presentarse con una mímica ya utilizada.

Segundo paso

Alguien repite alguna mímica y el grupo trata de recordar y decir a quien pertenece. La persona aludida enseña otra mímica del primer paso y el grupo adivina, hasta completar todo el grupo.

Tercer paso

Se puede decir el nombre de alguien y todo el grupo trata de repetir la mímica correspondiente. La persona nombrada sigue el juego lanzando otro nombre, hasta terminar otra vez la vuelta.

4. Evaluación

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

7. Fuente

Beristain, Carlos Martín & Cascón, Paco, *La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1986, juego 0.07.

2.25. Pelota caliente

Edad	A partir de 8 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Pelota

1. Definición

Consiste en presentarse rápidamente, con algunos datos relevantes, a la hora de recibir la pelota.

2. Objetivos

Aprender algunos de los nombres del grupo en un juego con muy bajo umbral (poco miedo al ridículo). (en el variante: concentración y escucha atenta).

3. Desarrollo

Todo el mundo sentado en círculo. Alguien empieza a lanzar la pelota a otra persona del grupo quien tendrá que contestar rápidamente tres preguntas fijas (por ejemplo ¿tu nombre? ¿dónde naciste? ¿cuánt@s herman@s tienes?). Después lanza la pelota a otra persona quien contesta la mismas preguntas, y así sucesivamente hasta completar el grupo.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

La persona quien recibe la pelota tiene que repetir primero los datos de la persona anterior y después presentarse.

7. Fuente

Idea de **Lobato & Medina** (*Técnicas de animación para grupos de preadolescentes*. Bilbao. ADARRA, 1986, p. 25) y **Crévier & Bérubé** (1987): (*Le plaisir de jouer. Jeux coopératifs de groupe*. Québec, Institut du Plain-Air Québécois,.1987, p. 64) en **Jares, Xesús R.**, *Técnicas e xogos cooperativos para todas as idades*, Vigo, Edicións Xerais de Galicia, 2005 (3), 1989, p. 45.

2.26. Pelota de playa

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Pelota(s) de playa

1. Definición

Se trata de presentarse al tiempo que se pasa una pelota de playa de diferentes maneras.

2. Objetivos

Aprender algunos nombres. Coordinar movimientos.

3. Desarrollo

Primer paso

Todo el grupo parado en círculo. Alguien toma la pelota entre las piernas, dice su propio nombre y pasa la pelota a su vecin@ quien tiene que recibirla entre las piernas, decir a su vez su nombre y pasar la pelota, etcétera ... hasta completar el círculo. Todo el mundo se fija bien en los nombres.

Segunda vuelta

Ahora se trata de decir el nombre de alguna persona del grupo y lanzar, rodar, pasar la pelota de diferentes maneras. Después de unos momentos se pueden añadir varias pelotas (pueden ser de diferentes tamaños) al juego.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

En grupos que ya se conocen o después de unos minutos de hacer con éxito el juego se puede variar la información requerida: en lugar de decir el nombre se puede indagar sobre el lugar de nacimiento, el mes de cumpleaños, su animal preferido, etc.

7. Fuente

Orlick, Terry, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 59.

2.27. Nombres acumulativos

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de decir el nombre de todas las personas anteriores a mi.

2. Objetivos

Aprender muchos nombres del grupo.

3. Desarrollo

(Para grupos medianos o pequeños) Todo el mundo sentado en círculo. Una persona empieza diciendo su nombre. La siguiente persona tiene que repetir el nombre anterior y después decir el suyo. La tercera persona repite los dos primeros nombres y añade el suyo, y así sucesivamente. El grupo puede ayudar a recordar los nombres.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

En grupos más numerosos se pueden repetir únicamente los últimos 3-4 nombres.

Para darle más imaginación al juego se puede añadir alguna información libre a la presentación. Por ejemplo: Soy Pedro y me gusta el chocolate.

7. Fuente

Variación de una idea en **Centraal Kaderinstituut**, *Dichter. Methodieken: één*. (Más cerca. Técnicas de grupo: uno). Bruselas, sf, p. 41.

2.28. Objeto imaginario

Edad	A partir de 6 años
Duración	10 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de presentarse lanzando objetos imaginarios con mímica.

2. Objetivos

Aprender algunos de los nombres. Expresión creativa con el lenguaje corporal.

3. Desarrollo

El grupo parado en círculo. Una persona dice su nombre y comienza representando con las manos un objeto imaginario (por ejemplo, una pesada bola de plomo) que va a lanzar, rodar, pasar, ... a otra persona. Puede acompañar los movimientos con ruidos y comentarios sobre su objeto imaginario (por ejemplo: "soy Rodrigo y voy a rodar esta bola muy muy pesada a Mariana... ¡cuidado allí va!") Si no sabe el nombre de la persona a quien va el objeto, simplemente se lo pregunta. La persona recibe el objeto con mímica correspondiente, repite su nombre y puede pasar el mismo objeto o cambiarlo (por ejemplo una pelota de playa). Así sucesivamente hasta completar el grupo.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Idea de **Matt Weinstein y Joel Goodman** en: **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 59.60.

2. Juegos de presentación

2.29. Soy narizón(a)

Edad	3-6 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Pelota

1. Definición

Se trata de hacer rodar la pelota en el círculo con la nariz.

2. Objetivos

Aprender algunos nombres del grupo con un juego divertido.

3. Desarrollo

Todo el grupo sentado en círculo. Alguien empieza empujando la pelota con la nariz hacia la persona a su lado y dice, por ejemplo, “soy Adrián, soy narizón”. Después de completar la vuelta se pasa la pelota a otra persona diciendo a ella, por ejemplo: “eres Diana, eres narizona”.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

Después de unos minutos se pueden sugerir otras partes del cuerpo para mover la pelota (con las orejas: “soy orejón”, con la boca: “soy bocona”, etcétera).

7. Fuente

Variación de **Frans Limpens** de *Culipandeo* (juego 0.24) en **Cascón, Paco, (Ed.)** *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, s.p.

2.30. Globo en el aire

Edad	A partir de 4 años
Duración	10 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Muy activo
Material	Globos

1. Definición

Se trata de mantener un globo en el aire y gritar el propio nombre.

2. Objetivos

Aprender algunos nombres del grupo. Favorecer la cohesión del grupo. Diversión.

3. Desarrollo

El grupo debe mantener un globo en el aire. Cada vez que alguien le da un golpe hacia arriba, grita su propio nombre. Una misma persona no puede tocar dos veces seguidas el globo.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

Después de unos minutos, con jugadore/as mayores, se dan pases entre ell@s, indicando el nombre de la persona a quien se pasa. Para ello una persona puede llevar el globo, dándole los golpes que sean necesarios, hasta la persona que quiere presentar.

7. Fuente

Jares, Xesús R., *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 29.

2.31. Yo me llamo

Edad	A partir de 3 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Grabadora, sillas

1. Definición

Se trata de decir tu nombre a través de un juego

2. Objetivos

Conocer los nombres de l@s compañer@s y algunos datos generales.

3. Desarrollo

Sentad@s en círculo y una persona al centro que comienza diciendo su nombre. Posteriormente el(la) coordinador(a) pone música y tod@s se paran y comienzan a bailar en medio del círculo, al terminar la música tod@s buscan ocupar un asiento, la persona que se quede sin lugar dirá como se llama y luego la música continua.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

6. Comentarios

Si alguna persona llega a estar más de una vez en el centro tendrá que decir cada vez algo nuevo de sí misma: de dónde viene, a qué se dedica, qué le gusta comer, etc. Cada quien decide que desea compartir al grupo.

7. Fuente

Idea original de Gabriela Anet Vicencio García, Ana María Vázquez Vega, Yesenia Trejo Medina. (ENEQ, Lic. Educación Primaria, semestre 97-98) en **Limpens, Frans (Ed.) Reglitas 5. Juegos y dinámicas. Material de apoyo para la educación en derechos humanos.** Querétaro, Acción pro Educación en Derechos Humanos, 1999, 41 pp.

2. Juegos de presentación

2.32. Cambio de casa

Edad	A partir de 6 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Muy activo
Material	Sillas

1. Definición

Se trata de cambiar de lugar cuando te nombran.

2. Objetivos

Reafirmar los nombres de l@s participantes, lograr una participación activa y pasar un momento agradable.

3. Desarrollo

L@s jugador@s estarán sentad@s en sillas formando un círculo, al centro una persona dirá en voz alta: “cambio de casa para... (dos o tres nombres)”, las personas mencionadas deberán pararse de su lugar y correr a ocupar otro asiento, en el cambio quien está al centro tratará de ocupar un lugar. Si la persona del centro grita ¡Fuego en las casas! tod@s cambian de asiento.

En ambos casos la persona que quede sin lugar pasa al centro para continuar el juego.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

6. Comentarios

En grupos nuevos hay que hacer al menos una vuelta para decir todos los nombres del grupo, antes de iniciar el juego.

7. Fuente

Idea original de Marisela Ávila Pérez, Martha Elvia Chávez Morales, Guadalupe Sánchez Olvera y Susana Silva Pérez (ENEQ, Lic. Educación Primaria, semestre 97-98) en **Limpens, Frans (Ed.)** *Reglitas 5. Juegos y dinámicas. Material de apoyo para la educación en derechos humanos*. Querétaro, Acción pro Educación en Derechos Humanos, 1999, 41 pp.

2. Juegos de presentación

2.33. Desfile de nombres

Edad	A partir de 9 años
Duración	20-30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Hojas de papel, plumones, crayones, estampas, listones, y cualquier otra cosa que sirva para adornar.

1. Definición

Se trata de hacer un desfile con nuestros nombres adornados

2. Objetivos

Aprender algunos nombres, expresión artística, autoestima.

3. Desarrollo

Se proporcionará al grupo diferentes materiales: hojas de papel, crayones, colores, plumones, estampas, etc. a fin de que cada participante escriba su nombre, lo mejor adornado posible y luego se organizará un desfile donde cada uno se imagine que su cartel es alguna prenda de vestir y tienen que lucirla y hacerla atractiva.

4. Evaluación

¿Te gustó adornar tu nombre y enseñar tu trabajo al grupo? ¿Te costó trabajo expresarte así? ¿Conociste más a algunas personas?

6. Comentarios

No tiene mucho caso hacer la actividad para tirar los adornos después. Pensar en alguna manera de adornar el salón durante algún tiempo con todos los nombres.

7. Fuente

Idea original de Eliz del Carmen Cruz Y., Laura Ávila Solís, Cándido Chávez C. e Irma Montes Olvera (ENEQ, Lic. Educación Primaria, semestre 97-98) en **Limpens, Frans (Ed.)** *Reglitas 5. Juegos y dinámicas. Material de apoyo para la educación en derechos humanos*. Querétaro, Acción pro Educación en Derechos Humanos, 1999, 41 pp.

2.34. El cepillo de dientes

Edad	A partir de 5 años
Duración	15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Consiste en presentarse, formando grupos de cinco.

2. Objetivos

Conocer algunos nombres. Favorecer el mutuo conocimiento. Estimular la rapidez de reflejos.

3. Desarrollo

L@s jugadore/as forman aleatoriamente grupos de cinco. Se colocan un@ detrás de otr@. Una vez que se han colocado, el(la) coordinador(a) les explica que la primera persona es el cepillo de dientes, la segunda la pasta dental, la tercera un colmillo, la cuarta un incisivo y la quinta una muela. Se presentan entre ell@s, y el cepillo de cada grupo presenta a l@s demás quién es cada un@ y su nombre real. Por ejemplo: Yo soy el cepillo y me llamo Asun; ésta es mi pasta dental y se llama Héctor; éste es mi colmillo y se llama Carmen; éste es mi incisivo y se llama Marcela; ésta es mi muela y se llama Ricardo. Una vez que se han presentado todos los grupos, la pasta dental se sube al cepillo y limpian-frotan suavemente su dentadura. Pero en cualquier momento el(la) coordinador(a) puede decir cualquiera de los cinco elementos que componen el juego: cepillos, dentífricos, colmillos, incisivos y muelas. Si esto sucede, por ejemplo ¡muelas!, todas las muelas de todos los grupos deben abrazarse y presentarse. En cambio al gritar ¡a lavarse!, todos los jugadores deben comenzar a acariciarse suavemente simulando la acción del lavado de dientes. Al indicar ¡a secarse!, todos los jugadores deben formar un nuevo grupo en el que también cambien de rol. El juego continúa con la misma dinámica.

4. Evaluación

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

7. Fuente

Jares, Xesús R., *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 27-28

2. Juegos de presentación

2.35. La ruleta

Edad	A partir de 6 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ruleta, caja con números

1. Definición

Consiste en decir tu propio nombre en función del azar de la ruleta.

2. Objetivos

Aprender los nombres de algunos miembros del grupo. Desarrollar la concentración.

3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo. En el centro se coloca una ruleta o en su sustitución una caja con números. En este último caso, se introducen tantos números como jugadore/as haya. A continuación se realiza el sorteo. Según el número que salga, el(la) jugador(a) correspondiente debe decir rápidamente su nombre. La persona que ha respondido es la que se dirige al caja o a la ruleta para sacar el siguiente número. Si vuelve a salir el número de una persona que ya se ha presentado, ésta se pone de pie en silencio y es el grupo quien debe decir su nombre.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Jares, Xesús R., *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 31-32.

2.36. El mercado del nombre

Edad	A partir de 8 años
Duración	10 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de ordenarse alfabéticamente en el grupo.

2. Objetivos

Integración del grupo, aprenderse algunos nombres con un juego divertido.

3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo. A una señal todo el grupo se acomoda rápidamente en orden alfabético, según la inicial de los nombres de pila (o del nombre que gustan utilizar en el curso-taller, por ejemplo '*Lupita*' en lugar de '*Guadalupe*'). Para comprobar el grado de acierto en la ordenación se da una vuelta diciendo los nombres.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

Se puede repetir el juego con el primer apellido, lugar de nacimiento, etc.

7. Fuente

Bantulá Janot, Jaume, *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2004 (3), 1998, p. 31.

2.37. ¿Quién es mi amig@?

Edad	6-10 años
Duración	20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de investigar por medio de preguntas quien es mi amig@.

2. Objetivos

Conocer algunos nombres, integración del grupo y aceptación mutua.

3. Desarrollo

Una persona del grupo se aleja un poco para que las demás elijan a una persona del círculo, que se convierte en el personaje a adivinar. La persona de fuera sólo puede formular preguntas que se contestan con 'sí' o 'no'. Cuando esta persona acierta de quien se trata, se dan un abrazo y se intercambian las posiciones y reinicia el juego con la nueva persona afuera.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

Existen muchos juegos de grupo que utilizan esta forma de adivinar por medio de preguntas que se contestan con 'sí' o 'no' únicamente.

6. Comentarios

No es muy recomendable repetir el juego muchas veces, después de unas cuantas personas normalmente esta actividad pierde interés. Cambiar por otro juego de presentación.

7. Fuente

Bantulá Janot, Jaume, *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2004 (3), 1998, p. 33.

2.38. El mercado

Edad	3-6 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Papelitos con productos

1. Definición

Consiste en responder con tu propio nombre al leer una tarjeta con algún producto natural que te guste.

2. Objetivos

Aprender los nombres de los miembros del grupo. Desarrollar la concentración. Favorecer el conocimiento de los productos naturales de consumo.

3. Desarrollo

El grupo sentado en círculo. En un recipiente, se han introducido pequeñas fichas de colores con distintos productos naturales escritos en cada una de ellas. Por ejemplo, distintos nombres de frutas, de verduras, de productos lácteos, de pescados, etc. El(la) coordinador(a) saca una tarjeta, lee lo que pone -por ejemplo plátanos-, y tod@s a l@s que les gusten los plátanos se ponen de pie y dicen su nombre.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Jares, Xesús R., *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 32.

2. Juegos de presentación

2.39. Tierra

Edad	A partir de 4 años
Duración	15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Pelota de tenis o similar

1. Definición

Se trata de levantar o rodear a la persona que recibe un objeto, al mismo tiempo que se grita su nombre.

2. Objetivos

Aprender los nombres. Estimular la precisión en los envíos, coordinación óculo-manual.

3. Desarrollo

El grupo de pie en círculo, menos una persona que está en el centro con una pelota. Lanza la pelota a una persona del círculo y el grupo grita su nombre al mismo tiempo que lo rodean o/y lo levantan en aire. Si el grupo no sabe el nombre de la persona que ha recibido la pelota lo indica ésta, y a continuación señala cómo han de formar nuevamente el círculo -de pie, sentad@s, andando en círculo, etc.-, antes de lanzar la pelota a un(a) nuev@ jugador(a) para que continúe el juego.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado, al menos que se presente algún problema.

7. Fuente

Jares, Xesús R., *El placer de jugar juntos. Nuevas técnicas y juegos cooperativos*. Madrid, Editorial CCS, 2001 (4), 1992, p. 38.

2.40. El gran saludo

Edad	5-7 años
Duración	10 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de saludar a todas las personas del grupo con su nombre.

2. Objetivos

Aprenderse todos los nombres del grupo. Contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Todo el grupo parado en círculo grande (un metro o más entre cada persona). Una persona empieza a caminar, dando una vuelta completa por el interior del círculo, chocando manos con todas las personas del grupo quienes gritan fuerte su propio nombre. Esto se repite unas cuantas veces, con otras personas que caminan. Después la persona que camina, con ayuda del grupo si hace falta, choca manos y dice los nombres de las personas que encuentra.

4. Evaluación

5. Variantes

Se pueden variar las maneras de saludar (palmadas, saludar con los codos, con las rodillas, etc). También se puede invitar a caminar a dos o tres personas en grupito quienes se ayudan mutuamente para recordar un mayor número de nombres del grupo.

Otra manera de jugar: alguien puede caminar y saludar alrededor del círculo mientras sepa los nombres. Si llega con alguien cuyo nombre no sabe las dos personas cambian de lugar. La nueva persona dice fuerte su propio nombre y camina por el interior del círculo todo el tiempo que logra decir bien los nombres ... Se puede continuar unos minutos así. El juego termina cuando alguien logra dar una vuelta completa, pero no hace falta llegar hasta este momento: cuando el grupo va perdiendo el interés es mejor proponer otro juego.

7. Fuente

Adaptaciones de **Frans Limpens** a una idea original en **Bantulá Janot, Jaume**, *Juegos motrices cooperativos*. Barcelona, Editorial Paidotribo, 2004 (3), 1998, p. 33.