



DIARIO DE JUEGOS

JUEGOS Y ACTIVIDADES RECREATIVAS
PARA LA ANIMACIÓN



**CURSO
ANIMACIÓN 2026**

Noé Cazorla Villar de Franco
26/04/2026

ÍNDICE

FICHERO DE JUEGOS O DINÁMICAS

PÁGINA 7

CUALIDADES QUE DEBEN TENER LOS JUEGOS

PÁG. 9

ORGANIZACIÓN DE JUEGOS EN ANIMACIÓN

PÁG. 10

SEGÚN LA CANTIDAD DE PARTICIPANTES

PÁG. 10

SEGÚN LA EDAD

PÁG. 11

1. JUEGOS DE PRESENTACIÓN

PÁG. 13



PRESENTACION DEL CORONEL

(14)



DECLARO LA GUERRA

(15)



LA PIRULETA DE MI ABUELA

(16)



MI FRUTA FAVORITA

(17)



ESTO ES UN PERRO

(18)

2. JUEGOS COOPERATIVOS, PERSECUCIÓN O CARRERA

PÁG. 19



ZAPATILLA PERDIDA

(20)



ALFOMBRA MÁGICA

(21)



TREN PELOTERO

(22)



3 EN LINEA

(23)



¡HAZLO RÁPIDO!

(24)



NUDO

(25)



STOP

(26)

	FUROR	(27)
	INQUILINO	(28)
	BLANCO O NEGRO	(29)
	YO TENGO UN TIC	(30)
	SENTADILLAS	(31)

3. JUEGOS DE INTERIOR

PÁG. 32

	ZIG-ZAG BOING	(33)
	DIBUJAR EN LA ESPALDA	(34)
	DIRECTOR DE ORQUESTA	(35)
	60 SEGUNDOS	(36)
	TABÚ	(37)
	TELEFONO ESCACHARRADO	(38)
	CADENA DE PALABRAS	(39)
	EL BAILE DEL KING KONG	(40)



INDIE JINGLE

(41)



CUANDO YO A LA SELVA FUI

(42)

4. JUEGOS DE EXTERIOR

PÁG. 43



PIEDRA, PAPEL, TIJERA

(44)



ÁNFORAS

(45)



CORTAR EL HILO

(46)



MURALLA CHINA

(47)



BALON CAZADOR

(48)



PICHI

(49)



BIG VOLLEY

(50)



KIM-BAL

(51)



PUNTO Y PELOTA

(52)



APARGATAZO

(53)



ATRAPA LA BANDERA

(54)



4 ESQUINAS

(55)



GYMKANA

(56)



PARACAIDAS

(57)

VARIANTES:

(58)



OLA GIGANTE

(59)



SETA (O CHAMPIÑON)

(59)



CAMBIO DE SENTDO

(60)



PELOTA VIAJERA

(60)



TIBURONES Y SOCORRISTAS

(61)



PILLA-PILLA

(61)



EL MOLINILLO

(62)



INTERCAMBIO

(62)



ANEXO

(63)



¡¡¡ GRACIAS !!!

(67)

FICHERO DE JUEGOS O DINÁMICAS

1. ¿ POR QUÉ SE HACEN JUEGOS O DINÁMICAS Y QUE SE HACEN EN ELLAS ?

Las dinámicas se hacen para cumplir con una serie de objetivos planteados con anterioridad.

Las dinámicas:

- I. Divierten.
- II. Relajan y distensionan.
- III. Nivelan.
- IV. Enseñan.
- V. Ayuda a reconocer.
- VI. Integran.
- VII. Motivan.

2. FACTORES QUE HAY QUE TENER EN CUENTA PARA HACER UNA DINÁMICA:

Los factores que hay que tener en cuenta para hacer una dinámica o un juego son entre otros los siguientes:

- I. Sabérsela.
- II. Tener en cuenta el Espacio - Lugar.
- III. Recursos materiales.
- IV. Número de personas.
- V. Finalidad.
- VI. Personalidades.
- VII. Tiempo.

NOTA: *Una dinámica no debe llevarse al cansancio, hay que saber donde terminarla o cortarla.*

Las llamadas dinámicas de recreación e integración encajan en el campo de las relaciones humanas y sirven para:

- Integrar la persona en el medio social.
- Desarrollar el conocimiento mutuo y la participación grupal.
- Buscar la convivencia con los compañeros de la misma edad.
- Desarrollar ocupación en los tiempos de ocio.
- Adquirir hábitos de relaciones interpersonales.
- Desinhibir y desbloquear.
- Desarrollar la comunicación verbal y no verbal.
- Descubrir habilidades lúdicas.
- Desarrollar la adaptación emocional.
- Descubrir sistemas de valores.
- Dar salida al exceso de energía y aumentar la capacidad mental.

CUALIDADES QUE DEBEN TENER LOS JUEGOS

Para que verdaderamente los juegos sean provechosos debemos tener en cuenta:

Que agraden a las personas que lo han de practicar, ya que si no son de agrado no se entregarán a ellos plenamente.

Que sean honestos pues todo juego debe ser educativo. los deshonestos no lo son.

Que ocupen un buen número de jugadores, dejando como espectadores al menor número posible, salvo en competencias públicas o juegos de estadio.

Que sean sencillos, pues los juegos complicados no son para todo público. Esto es para los recreadores y profesores chicaneros que se quieren quemar rápido.

Que no exijan implementos de mucho valor, pues en este caso quedaría mucho personal sin poder aprovecharlos, y solo podrían integrarse a ellos las personas

ORGANIZACIÓN DE JUEGOS EN ANIMACIÓN

SEGÚN LA CANTIDAD DE PARTICIPANTES:

Gran Grupo

Actividad en la que participa todo el grupo simultáneamente. Favorece la cohesión, la integración y el ambiente general.

Ejemplos: juegos con paracaídas, dinámicas de presentación.

Pequeño Grupo

Se divide el grupo en equipos reducidos permitiendo mayor participación individual.

Ejemplos: retos cooperativos, juegos por estaciones.

Parejas

Actividades en grupos de dos personas. Fomentan la confianza y la comunicación.

Ejemplos: juegos de espejo, confianza, colaboración.

Individual

Cada participante actúa e forma independiente. Se usa para retos o habilidades concretas.

Ejemplos: circuitos, pruebas individuales.

Equipos

Grupos que compiten o colaboran entre sí. Muy motivador.

Ejemplos: gymkanas, relevos.

ORGANIZACIÓN DE JUEGOS EN ANIMACIÓN

SEGÚN LA EDAD:

Infantil (3 – 6 años)

- Juegos simples, cortos y visuales.
- Mucho movimiento.
- Normas básicas.

Objetivo: diversión y exploración.

Primaria (6 – 12 años)

- Juegos más organizados.
- Entiendes normas.
- Les gusta competir.

Objetivo: socialización y cooperación.

Adolescencia (12 – 16 años)

- Juegos más dinámicos y complejos.
- Necesitas motivación.
- Mejores retos y movimientos.

Objetivo: identidad y grupo.

Adultos

- Eventos solo de adultos. Cumpleaños, etc...Juegos adaptados.
- Evitar infantilizar.
- Más enfoque social.

Objetivo: cohesión y diversión.

Adultos mezclados con infantiles, primaria y adolescencia.

- Juegos por equipos y juegos gran grupo por parejas.
- Indicado para cumpleaños, comunions, etc...
- Se puede infantilizar.

Objetivo: Integración, socialización, colaboración, diversión.

ORGANIZACIÓN DE JUEGOS EN ANIMACIÓN

ORGANIZACIÓN DE JUEGOS EN ANIMACIÓN

SEGÚN LA CANTIDAD DE PARTICIPANTES

1. GRAN GRUPO

Participa todo el grupo al mismo tiempo. Favorece la cohesión, la integración y el ambiente.

Ejemplos: juegos con paracaídas, dinámicas de presentación.



2. PEQUEÑO GRUPO

Se divide el grupo en equipos reducidos, permitiendo mayor participación individual.

Ejemplos: retos cooperativos, juegos por estaciones.



3. PAREJAS

Actividades en grupos de dos personas. Fomentan la confianza y la comunicación.

Ejemplos: juegos de espejo, confianza, coordinación.



4. INDIVIDUAL

Cada participante actúa de forma independiente. Se usa para retos o habilidades concretas.

Ejemplos: circuitos, pruebas individuales.



5. EQUIPOS

Grupos que compiten o colaboran entre sí. Muy motivador.

Ejemplos: gymkanas, relevos, juegos competitivos.



SEGÚN LA EDAD DE LOS PARTICIPANTES

1. INFANTIL (3-6 AÑOS)

- Juegos simples, cortos y visuales
- Mucho movimiento y repetición
- Normas básicas

Objetivo: diversión y exploración.



2. PRIMARIA (6-12 AÑOS)

- Juegos más organizados
- Entienden normas y roles
- Les gusta competir

Objetivo: socialización y cooperación.



3. ADOLESCENCIA (12-16 AÑOS)

- Juegos más dinámicos y complejos
- Necesitan motivación
- Mejor retos y movimiento

Objetivo: identidad y trabajo en grupo.



4. ADULTOS (16+ AÑOS)

- Juegos adaptados
- Evitar infantilizar
- Más enfoque social

Objetivo: cohesión, diversión y desinhibición.



TIPOS DE ORGANIZACIÓN POR PARTICIPANTES



GRAN GRUPO



PEQUEÑO GRUPO



PAREJAS



INDIVIDUAL



EQUIPOS



ORGANIZACIÓN POR EDAD



INFANTIL
(3-6 años)



PRIMARIA
(6-12 años)



ADOLESCENCIA
(12-16 años)



ADULTOS
(16+ años)

★ ADAPTAR SIEMPRE EL JUEGO AL GRUPO: NÚMERO DE PARTICIPANTES + EDAD + OBJETIVOS ★

5. ADULTOS MIXTOS (CON INFANTIL, PRIMARIA Y ADOLESCENCIA)

Participan personas de diferentes edades en la misma actividad.

- Juegos adaptados para que todos puedan seguir el ritmo.
- Se puede infantilizar ligeramente para facilitar la participación.
- Uso de dinámicas de gran grupo, equipos y parejas.



Objetivo: integración, socialización, colaboración y diversión.

1. JUEGOS DE PRESENTACIÓN.

NOMBRE DEL JUEGO: PRESENTACION DEL CORONEL

Organización: Gran Grupo, Interior o exterior

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

APRENDER
NOMBRES DEL
GRUPO

FOMENTA LA
ATENCIÓN,
LA MEMORIA
Y REACCIÓN

ROMPER EL
HIELO Y
COHESIÓN
GRUPAL

A partir de **6 años**

Adaptable a adolescentes
y adultos.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Todos los participantes se colocan en círculo. Una persona se sitúa en el centro (el "Coronel") y dice con voz firme: "¡A sus órdenes, Coronel".
2. El resto de participantes responden rápidamente: "¡Señor, Sí Señor".
3. Justo después el Coronel debe decir el nombre de otro participante y volver al círculo.
4. La persona nombrada tiene que ir al centro del círculo y seguir la dinámica descrita.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ En círculo, uno en el centro dice "¡A sus órdenes, coronel!".
- ✓ Responden "Señor, Sí Señor!".
- ✓ Coronel dice un nombre y se intercambian lugares.
- ✓ Se repite dinámica.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- NO SE NECESITA NINGUN MATERIAL.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Con gestos: cada vez que dicen el nombre, deben acompañarlo con un gesto divertido.
- Con ritmo añadir palmadas o ritmo militar para hacerlo más dinámico.
- Inclusivo: se puede permitir ayuda del grupo si alguien no recuerda un nombre.

NOMBRE DEL JUEGO: DECLARO LA GUERRA

Organización: Gran Grupo

Exterior o Interior

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

APRENDER LOS NOMBRES DE LOS COMPAÑEROS

FOMENTAR LA ATENCIÓN Y RAPIDEZ DE REACCIÓN

FAVORECER LA COHESIÓN DEL GRUPO

A partir de **3 años**

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Los participantes se colocan en círculo.
2. Un jugador lanza la pelota hacia arriba y dice: "Declaro la guerra a..." + nombre de un compañero.
3. El compañero coge la pelota y repite el mismo proceso.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Hay que intentar coger la pelota antes de que toque el suelo.
- ✓ Decir claramente el nombre.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- 1 pelota.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Decir 2 nombres y a ver quien coge la pelota más rápido.

NOMBRE DEL JUEGO: LA PIRULETA DE MI ABUELA

Organización: Gran Grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

FAVORECER LA DIVERSIÓN Y COHESIÓN GRUPAL

POTENCIAR ESCUCHA ACTIVA

DESARROLLAR COORDINACIÓN Y RITMO

A partir de **3 años**

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Los participantes se colocan en círculo. Un jugador comienza con la “piruleta” y se la pasa a un compañero diciendo: “Ayer fue mi abuela al mercado...” y el compañero responde: “¿a comprar qué?, el primero contesta: “a comprar una piruleta”. Este compañero pasa la piruleta al siguiente y repite la frase aumentando la cantidad. El juego continúa aumentando el número de piruletas, tres, cuatro, cinco....

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Si alguien se equivoca, tarda demasiado o rompe la secuencia, puede quedar eliminado o hacer una pequeña prueba divertida.

Representación gráfica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- 1 OBJETO (que simule la piruleta)

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Cambiar el objeto: “caramelos, globos, ...
- Hacer voces de abuela, vendedor, etc..
- Añadir gestos cada vez que se diga “piruleta”.

NOMBRE DEL JUEGO: MI FRUTA FAVORITA

Organización: Gran Grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

POTENCIAR
DESINHIBICIÓN Y
AUTOESTIMA

APRENDER LOS
NOMBRES DE
LOS
PARTICIPANTES

FAVORECER
LA COHESIÓN
GRUPAL

A partir de **3 años**

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Todos los participantes forman un círculo. Uno de los jugadores sale al centro y se presenta diciendo : -Su nombre, Su fruta favorita, Por qué le gusta esa fruta y en qué se identifica con ella.
Ejemplo: “Me llamo Pablo, mi fruta favorita es la sandía porque es fresca y divertida y me identifico con ella porque soy alegre y refrescante.
2. Después vuelve al círculo y sale otro compañero.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ El juego continúa hasta que todos los participantes se hayan presentado.
- ✓ Escuchar atentamente a los compañeros.
- ✓ No interrumpir.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- NO SE NECESITA NINGUN MATERIAL.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Hacerlo con animales, colores, comidas...
- Repetir el nombre y fruta del compañero anterior.

NOMBRE DEL JUEGO: ESTO ES UN PERRO

Organización: Gran Grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

DESARROLLAR JUEGO SIMBOLICO

POTENCIAR LA MEMORIA Y CONCENTRACIÓN

FOMENTAR LA ATENCIÓN Y ESCUCHA ACTIVA

A partir de 3 años

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Todos los participantes en círculo sentados o de pie. Se usan dos pelotas, una para perro y otra para gato. Un participante le pasa la pelota al compañero de la izquierda y le dice: "Toma, un perro", el compañero la coje y dice: "¿Un perro? a lo que el compañero dice: "a, No" y le devuelve la pelota. Lo hacen de nuevo pero ésta vez sí aceptará la pelota imaginando ver un perro. Lo mismo se hace con el gato hacia el lado contrario.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Se termina cuando las 2 pelotas se juntan.
- ✓ El objetivo es mantener ambas conversaciones y pelotas moviéndose correctamente al mismo tiempo sin equivocarse.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- 2 PELOTAS DIFERENTES COLORES.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Cambiar animales u objetos.
- Hacer voces o gestos divertidos.

2. JUEGOS COOPERATIVOS, PERSECUCIÓN O CARRERA.

NOMBRE DEL JUEGO: ZAPATILLA PERDIDA

Organización: Gran Grupo, Interior o exterior

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

APRENDER
NOMBRES DEL
GRUPO

ACTIVACIÓN
DEL
CUERPO

ACCIÓN Y
REACCIÓN

A partir de **8 años**
Adaptable a adolescentes
y adultos.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Se hace un montón grande con todos los zapatos de todos los miembros de los grupos en el centro del aula y se mezclan para que las parejas de zapatos estén separadas.
2. Se colocan las dos filas a una distancia determinada del montón de zapatos.
3. A una señal dada, de uno en uno deben buscar sus zapatos, ponérselos y volver al final de su fila para que pueda volver a salir otro compañero.
4. Gana el equipo que consiga ponerse antes los zapatos.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ En 2 filas (la mitad del grupo en cada subgrupo). En el caso de que sean más de 10 en cada grupo podríamos hacer 3 ó 4 filas para no extender demasiado.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- LOS DOS ZAPATOS QUE LLEVA CADA PARTICIPANTE.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Juegan y compiten todos los participantes a la vez, empiezan todos desde el mismo sitio y gana el primero que llegue.
- Corren a la pata coja.
- Corren normal pero con una mano siempre en la cabeza.

NOMBRE DEL JUEGO: ALFOMBRA MÁGICA

Organización: Pequeño grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

MEJORA ORGANIZACIÓN Y COOPERACIÓN

POTENCIAR LA COMUNICACIÓN

FOMENTAR EL TRABAJO EN EQUIPO

A partir de 6 años

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Cada equipo dispone de 2 esterillas. Todos los participantes comienzan subidos en una esterilla, el último de la fila pasa a otra esterilla hacia adelante compañero a compañero, hasta que llega al primero. El primero coloca justo delante la esterilla tocando la otra esterilla.
2. Todo el grupo avanza a la otra esterilla. La esterilla libre es recogida por el último participante repitiendo el proceso.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ No se puede pisar el suelo.
- ✓ Gana el equipo que llegue primero a la meta.
- ✓ Todos deben estar siempre sobre una esterilla.
- ✓ Vigilar equilibrio de los grupos.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- 2 ESTERILLAS POR EQUIPO.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Con música, sólo pueden moverse cuando suena la música. Cuando no suena música, todos deben quedarse quietos encima de la esterilla, si alguien pisa fuera o pierde el equilibrio, PENALIZACIÓN (volver atrás o repetir turno)

NOMBRE DEL JUEGO:

TREN PELOTERO

Organización:

Pequeño grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

TRABAJO EN EQUIPO, ORGANIZACIÓN

VELOCIDAD DE REACCIÓN

COORDINACIÓN GRUPAL

A partir de 6 años

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Se forman varios equipos. Cada equipo se coloca en fila, sentados en el suelo uno detrás de otro.
2. El primer participante tiene un aro, que debe pasar al compañero de detrás por encima o como indique el animador y el aro se va pasando de uno en uno hasta llegar al último participante.
3. Cuando el último recibe el aro: se levanta, corre hacia adelante colocándose el primero del tren y vuelve a iniciar el paso del aro.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ El juego continúa de la misma forma hasta que el equipo llega a la meta.
- ✓ Gana el primero en llegar a la meta.
- ✓ Pasar el aro correctamente.
- ✓ Mantener el orden del grupo.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- Un aro por equipo.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Pasar el aro por encima de la cabeza o por el lado del compañero.
- Hacerlo de pie, tumbado, etc...
- Introducir más de un aro.
- En vez de un Aro, puede ser un vaso con agua, etc...

NOMBRE DEL JUEGO:

3 EN LINEA

Organización:

Pequeño grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

DESARROLLAR ESTRATEGIA Y TOMA DE DECISIONES

POTENCIAR COORDINACIÓN Y ATENCIÓN

VELOCIDAD DE REACCIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO

A partir de 6 años

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Se colocan 9 aros en el suelo formando una cuadrícula 3X3.
2. Se forman 2 equipos situados uno frente al otro. Cada equipo dispone de 3 conos de un mismo color.
3. Por turnos, cada equipo corre para colocar los conos y después moverlos hasta conseguir 3 en línea.
4. Gana el primer equipo en conseguir 3 en línea.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Solo se puede colocar un cono por turno.
- ✓ Obligatorio relevo con la mano antes de salir.
- ✓ Una vez puestos los 3 conos, no se pueden añadir más, solo mover.
- ✓ No se pueden tocar conos equipo contrario.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- 9 AROS POR EQUIPO.
- 6 CONOS (3 DE UN COLOR Y 3 DE OTRO POR GANA EQUIPO).

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Aumentar tamaño tablero (4X4) y jugar a 4 en línea.
- Añadir obstáculos en el recorrido de ambos equipos.
- Correr a gatas, a la pata coja, con una mano en la cabeza, etc...

NOMBRE DEL JUEGO:

¡HAZLO RÁPIDO!

Organización:

Pequeño grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

TRABAJAR COORDINACIÓN Y COMUNICACIÓN

FOMENTAR COOPERACION GRUPAL

POTENCIAR LA RAPIDEZ DE REACCIÓN

A partir de 8 años

Muy adaptable a todas las edades.

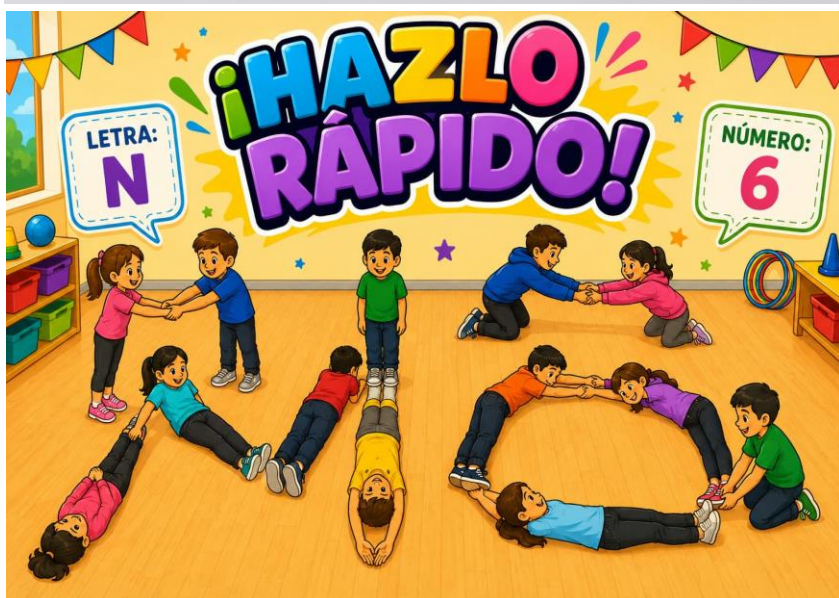
DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Grupos de 3-4 participantes. El animador dirá letras o números y los grupos tendrán que representarlo con sus cuerpos en el suelo. Gana el primer grupo que lo represente visualmente bien.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Reaccionar lo más rápido posible.
- ✓ Respetar el espacio de los compañeros.
- ✓ Todos los integrantes del grupo deben participar en la figura.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- NO SE NECESITA NINGUN MATERIAL.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Representar animales o formas.

NOMBRE DEL JUEGO:

NUDO

Organización:

Pequeño
Grupo

Exterior o
Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

FOMENTAR LA
COOPERACIÓN Y
TRABAJO EN EQUIPO

TRABAJAR LA
RESOLUCIÓN
DE
PROBLEMAS

AR LA
COMUNICA
CIÓN

A partir de **12 años**

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Los participantes se dividen en grupos de 4 o 5 personas. Cada grupo debe: cogerse de las manos y entrelazarse entre todos de manos y piernas haciendo un nudo humano.
2. Uno de los integrantes de cada grupo intentará deshacer el nudo formado por otro equipo dando instrucciones a los integrantes del otro equipo ayudando a girar entre ellos, etc... Gana el grupo que consiga antes deshacer el nudo.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ No soltarse en ningún momento las manos.
- ✓ Tener mucho cuidado de NO hacerse DAÑO.
- ✓ No hacer fuerza brusca.
- ✓ Escuchar las indicaciones del compañero.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- NO SE NECESITA NINGUN MATERIAL.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Hacerlo con tiempo límite.

NOMBRE DEL JUEGO:

STOP

Organización: Gran Grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

POTENCIAR LA COOPERACIÓN ENTRE COMPAÑEROS

TRABAJAR LA ATENCIÓN Y LA PERCEPCIÓN DEL ESPACIO

TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS Y AGILIDAD

A partir de **6 años**

Muy adaptable a todas las edades.

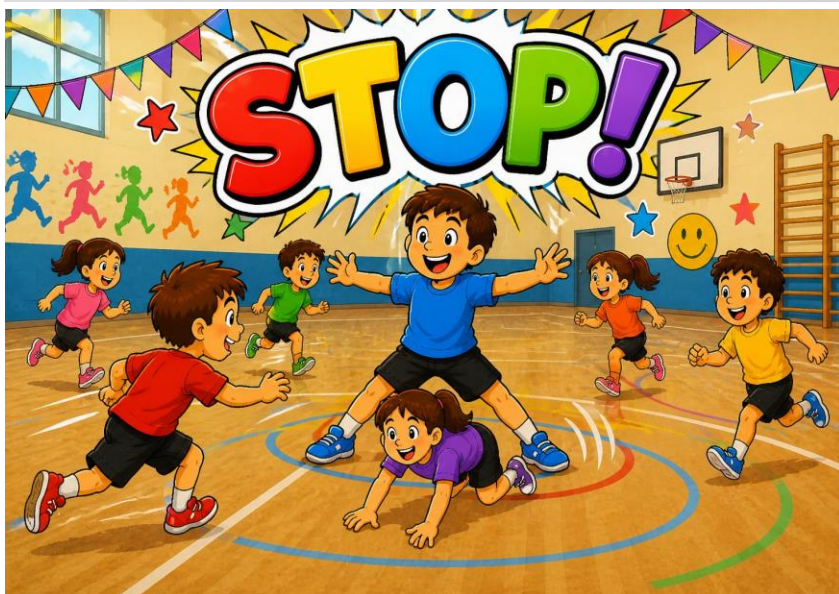
DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Todos los participantes se mueven libremente por el espacio. Un jugador pilla e intenta tocar a los demás. Cuando un jugador ve que le van a pillar, puede decir: "STOP" y en ese momento se queda quieto con las piernas abiertas y no puede atraparlo.
2. Puede liberarse si otro compañero pasa por debajo de sus piernas.
3. Cuando eso ocurre, vuelve a estar libre y puede seguir jugando.
4. El juego continúa hasta que pille a alguien y pasa a ser perseguidor.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Sólo se puede decir STOP antes de ser tocado.
- ✓ No empujar ni hacer daño.
- ✓ Respetar el espacio de los compañeros.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- NO SE NECESITA NINGUN MATERIAL.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Se la quedan 2 jugadores.
- Liberar tocando.
- Cambiar desplazamientos (pata coja...=

NOMBRE DEL JUEGO:

FUROR

Organización: Pequeño grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

FAVORECER LA PARTICIPACIÓN Y DIVERSIÓN GRUPAL

DESARROLLAR LA MEMORIA MUSICAL Y RAPIDEZ MENTAL

POTENCIAR TRABAJO EN EQUIPO

A partir de **12 años**

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Los participantes se dividen en varios equipos de 4-5. El animador dirá una palabra y cada grupo tendrá 3 minutos para pensar en canciones que contengan esa palabra.
2. Por orden, cada grupo cantará e interpretará una canción.
3. Ganará el equipo que interpreta más canciones.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ No se pueden repetir canciones.
- ✓ Todos los miembros pueden ayudar al equipo.
- ✓ La palabra debe aparecer exactamente como la dijo el animador.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- Cronómetro.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Hacer rondas con estilos musicales.
- Reducir tiempo de preparación.
- Añadir mímica o baile al cantar para dar más puntuación al equipo.

NOMBRE DEL JUEGO:

INQUILINO

Organización: Gran Grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

FAVORECER EL MOVIMIENTO Y LA SOCIALIZACIÓN

POTENCIAR LA COOPERACIÓN Y COORDINACIÓN GRUPAL

DESARROLLAR LA ATENCIÓN Y ESCUCHA ACTIVA

A partir de **10 años**

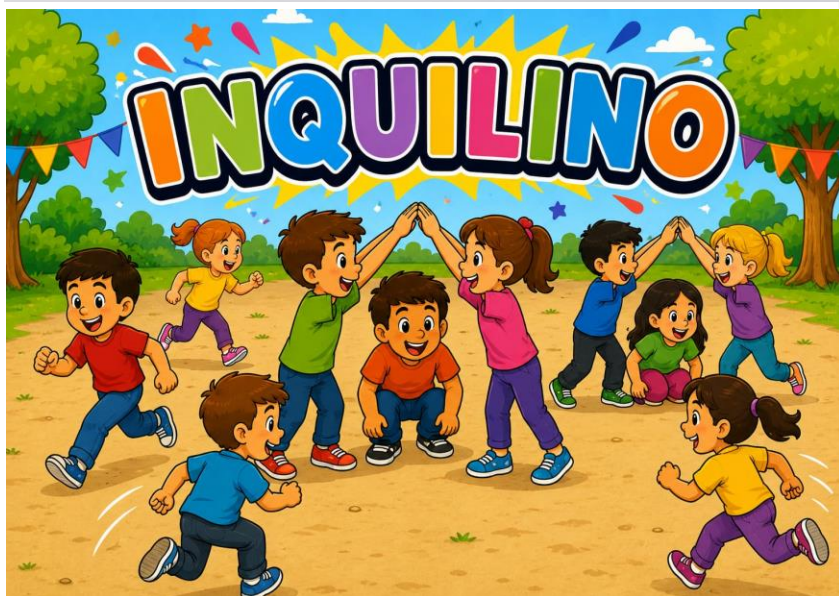
DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Todos los participantes se desplazan libremente por el espacio. A la señal del animador: “CASA” tienen que formar por parejas una casa (brazos estirados) y un tercero se pone dentro y será el inquilino. A la nueva orden: “Derrumbar” todo se desarma y tienen que hacer nuevas casas con diferentes compañeros e inquilinos. Si dice “Derecha” todos los que están a la derecha se cambian con los que están a la derecha y lo mismo “Izquierda”.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ El que se queda fuera sin ser inquilino o casa pierde.
- ✓ No empujar ni agarrar fuerte.
- ✓ El que se queda fuera pierde la ronda.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- NO SE NECESITA NINGUN MATERIAL.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Inventar nuevas órdenes y movimientos.
- Añadir música.
- Hacerlo por equipos.

NOMBRE DEL JUEGO: BLANCO O NEGRO

Organización: Gran Grupo Exterior o Parejas Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

TRABAJAR LOS
REFLEJOS Y TOMA
RÁPIDA DE
DECISIONES

POTENCIAR
LA ATENCIÓN
Y ESCUCHA
ACTIVA

DESARROLLAR
VELOCIDAD
Y AGILIDAD

A partir de **12 años**

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Se delimita un espacio amplio con líneas de meta en ambos extremos. Todos los participantes se colocan por parejas en el centro del espacio, formando 2 filas de espaldas: Los jugadores de la izquierda serán los blancos y los de la derecha los negros. El animador gritará uno de los 2 colores. Los integrantes del color saldrán corriendo intentando llegar a la meta sin que lo pille su compañero y el compañero intentará pillarlo antes de llegar a meta.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ No salir antes de la señal.
- ✓ El perseguidor solo puede tocar con cuidado, no empujar.
- ✓ Respetar límites del espacio.
- ✓ Ideal para activación física.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- Conos o líneas para marcar las zonas de meta.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Decir palabras parecidas para despistar.
- Cambiar posiciones de blanco y negro.
- Cambiar formas de correr, gateando, etc..

NOMBRE DEL JUEGO: YO TENGO UN TIC

Organización: Gran Grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

FOMENTAR LA DESINHIBICIÓN Y COHESIÓN GRUPAL

POTENCIAR LA IMITACIÓN, CREATIVIDAD Y EXPRESIÓN CORPORAL

DESARROLLAR LA COORDINACIÓN Y EL RITMO

A partir de **3 años**

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Los participantes caminan libremente por el espacio. El animador comienza cantando: “Yo tengo un tic...” y el grupo responde “TIC-TIC”. El animador continúa: “Y me ha dicho el doctor que me mueva así...”. En ese momento realiza un movimiento divertido o una forma concreta de desplazarse (saltando, moviendo brazos, etc...) y los participantes tienen que imitarlo. El animador ira cambiando de participante para que continúe con la canción.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ El juego sigue sucesivamente con diferentes movimientos y participantes.
- ✓ Participar activamente.
- ✓ No empujar ni molestar.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- NO SE NECESITA NINGUN MATERIAL.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Cambiar velocidad de movimientos.
- Movimientos y sonidos de animales.

NOMBRE DEL JUEGO:

SENTADILLAS

Organización:

Gran Grupo Exterior o
2 equipos Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

POTENCIAR
PERCEPCIÓN
ESPACIAL

DESARROLLAR
COORDINACIÓN
Y LA ATENCIÓN

FOMENTAR
LA RAPIDEZ
DE
REACCIÓN

A partir de **6 años**

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. El grupo se divide en 2 equipos. Cada equipo forma un círculo. Se introduce una pelota que va pasando de un jugador a otro. El jugador al recibir la pelota los que están a su izquierda y derecha deben hacer una sentadilla. El que no la haga o se equivoque, queda eliminado. Cuando quedan 4 por equipo se juntan y los 8 juegan la final. Se continúa hasta que queda un único ganador.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ La pelota debe pasarse continuamente.
- ✓ Sólo reaccionan los vecinos del que recibe la pelota.

Representación gráfica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- 2 pelotas, 1 por grupo.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- En vez de pelota se puede ir diciendo el nombre de un compañero.
- Usar varias pelotas.

3. JUEGOS DE INTERIOR.

NOMBRE DEL JUEGO:

ZIG-ZAG BOING

Organización:

Gran
Grupo

Exterior o
Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

TRABAJAR
CONCENTRACIÓN Y
REFLEJOS

FOMENTAR LA
ATENCIÓN Y
RAPIDEZ
MENTAL

POTENCIAR
EXPRESIÓN
CORPORAL Y
ORAL

A partir de 6 años

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Todos los participantes forman un círculo. El juego consiste tirar y pasar la pelota a cualquier otro compañero. El que recibe la palabra tendrá que decir Zig para pasar la pelota a la izquierda y Zag para pasar la pelota a la derecha. Los jugadores deben reaccionar rápidamente. Quien falle, tiene que dar una vuelta corriendo por detrás de los compañeros.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Responder rápidamente.
- ✓ Dejar claro la palabra elegida.
- ✓ Tirar la pelota hacia arriba para dar tiempo a nuestro compañero a cogerla sin hacernos daño.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- 1 pelota mediana blanda.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Aumentar velocidad.
- Añadir más palabras o gestos.
- Se puede jugar a eliminar quien se equivoque.

NOMBRE DEL JUEGO: DIBUJAR EN LA ESPALDA

Organización: Pequeño grupo

Interior o exterior **OBJETIVOS:**

EDAD RECOMENDADA:

FOMENTAR
COMUNICACIÓN
NO VERBAL

DESARROLLAR
LA
PERCEPCIÓN Y
LA ATENCIÓN

TRABAJO
EN EQUIPO

A partir de **6 años**

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Se forman equipos y los participantes se colocan en fila, uno detrás de otro, mirando en la misma dirección.
2. El último participante dibuja con el dedo un dibujo sencillo en la espalda del compañero de delante.
3. Cada participante debe interpretar lo que siente y reproducirlo en la espalda del siguiente compañero.
4. El proceso continúa hasta llegar al primero, que será el único con papel y lápiz, y deberá dibujar lo que cree que ha recibido.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ No se puede hablar.
- ✓ Solo se puede usar el dedo para dibujar.
- ✓ El dibujo debe ser sencillo.
- ✓ Respetar el orden del equipo.
- ✓ Gana el equipo cuyo dibujo final más se parezca al original.

Representación gráfica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- Papel y lápiz para cada equipo.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Dibujos por temáticas (animales, objetos)
- Con los ojos cerrados.
- Dibuja con ambas manos.

NOMBRE DEL JUEGO: DIRECTOR DE ORQUESTA

Organización: Gran Grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

FAVORECER LA COHESIÓN DEL GRUPO

POTENCIAR LA ATENCIÓN Y OBSERVACIÓN

DESARROLLAR EXPRESIÓN CORPORAL

A partir de 6 años

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Participantes en círculo. Un jugador será el adivinador que saldrá del espacio o se le taparan los ojos. El grupo o animador eligen al director de orquesta. El adivinador vuelve al centro del círculo. El director hará una acción y todos la copian. El adivinador debe observar e intentar descubrir al director de orquesta que irá cambiando de acciones. Cuando crea saberlo, lo dice en voz alta. Si acierta, se cambia de roles y si falla sigue intentándolo.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ El juego termina cuando el director es descubierto.
- ✓ Todos deben imitar al mismo ritmo.
- ✓ Cambiar movimientos de forma disimulada.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- NO SE NECESITA NINGUN MATERIAL.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Añadir 2 adivinadores.
- Usar solo gestos de emociones.
- Hacerlo con música.

NOMBRE DEL JUEGO: 60 SEGUNDOS

Organización: Gran Grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

MEJORA ORGANIZACIÓN Y COOPERACIÓN

POTENCIAR LA COMUNICACIÓN

FOMENTAR EL TRABAJO EN EQUIPO

A partir de 6 años

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Todos los participantes se tumban boca arriba con los ojos cerrados. El animador indica el inicio del juego y pone en marcha un cronómetro de 60 segundos. Los participantes deben contar mentalmente el tiempo sin hablar ni moverse.
2. Cuando cada jugador cree que han pasado los 60 segundos: Levanta la mano sin abrir los ojos.
3. El animador observa quién se acerca más al tiempo real.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Gana el participante que más se aproxime a los 60 segundos.
- ✓ Permanecer en silencio.
- ✓ No usar referencias externas.
- ✓ No abrir los ojos.
- ✓ Levantar la mano solo una vez.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- Cronómetro.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Cambiar duración (30,45,90 segundos...).
- Hacerlo de pie o sentado.

NOMBRE DEL JUEGO:

TABÚ

Organización: Gran grupo
Equipos

Interior o exterior **OBJETIVOS:**

EDAD RECOMENDADA:

FOMENTAR LA
CREATIVIDAD

DESARROLLAR
LA EXPRESIÓN
ORAL Y NO
VERBAL

POTENCIAR
EL TRABAJO
EN EQUIPO

A partir de **6 años**

Muy adaptable a todas las
edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Se forman por equipos.
2. Un participante debe hacer que su equipo adivine una palabra, pero sin decir una serie de palabras prohibidas (tabú).

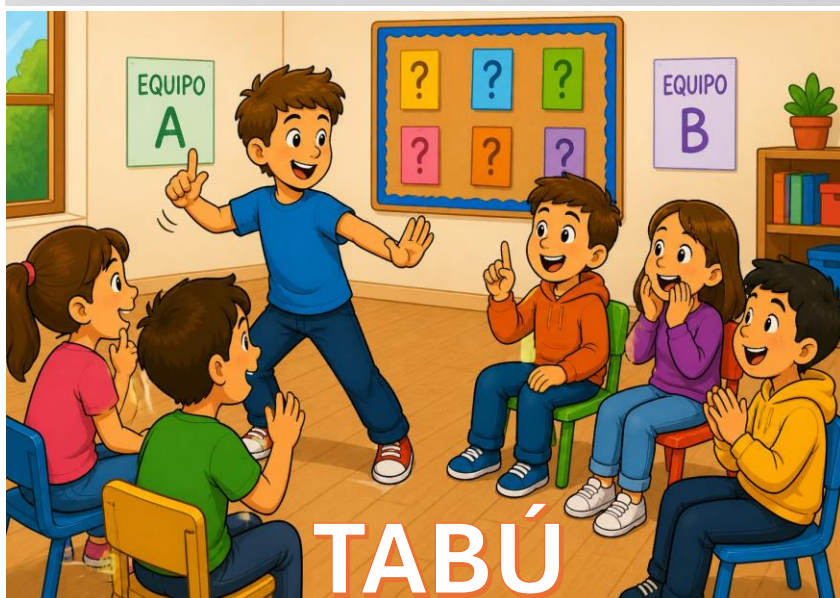
EJEMPLO: Palabra: PERRO. No puede decir: animal, mascota, ladrar, etc...

3. Tiene un tiempo limitado para dar pistas.
4. Gana el equipo que acierta más rápido.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Adaptar dificultad según edad.
- ✓ Controlar tiempos para dinamizar.
- ✓ Evitar frustraciones (nivelar palabras para adivinar).

Representación gráfica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- NO SE NECESITA NINGUN MATERIAL.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Sólo con gestos.
- Ronda rápida (menos tiempo).
- Diferentes temáticas (deportes, animales, profesiones...).
- Dibujando en un papel.

NOMBRE DEL JUEGO: TELEFONO ESCACHARRADO

Organización: Gran Grupo, Interior o exterior **OBJETIVOS:**

FOMENTAR LA
ESCUCHA ACTIVA

TRABAJAR LA
COMUNICACIÓN

DESARROLLA
LA ATENCIÓN
Y LA MEMORIA

EDAD RECOMENDADA:

A partir de **6 años**

Muy adaptable a todas las
edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Los participantes se colocan en fila o en círculo.
2. El animador dice una frase al oído del primer participante.
3. Cada participante debe susurrar el mensaje al siguiente.
4. El último participante dice en voz alta el mensaje recibido, comparándolo con el original.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Sólo se puede decir de una vez.
- ✓ No se puede repetir ni preguntar.
- ✓ Debe hacerse en voz baja (susurro)
- ✓ No se puede ayudar con gestos.
- ✓ Elegir frases adecuadas a la edad.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- NO SE NECESITA NINGUN MATERIAL.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Con palabras sueltas en vez de frases.
- Frases largas o absurdas (más divertido).
- Con gestos (sin hablar).
- Competición por equipos.

NOMBRE DEL JUEGO: CADENA DE PALABRAS

Organización:	Pequeño grupo	Interior o exterior	OBJETIVOS:	EDAD RECOMENDADA:
	TRABAJAR LA IMPROVISACIÓN Y COOPERACIÓN GRUPAL	FOMENTAR LA CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN	DESARROLLAR EXPRESIÓN ORAL	A partir de 12 años

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. En pequeños grupos de 4-5 se colocan en círculo. Un jugador comienza diciendo una palabra o una frase corta para iniciar una historia. El siguiente participante debe continuar añadiendo otra palabra, frase o idea relacionada. Poco a poco, entre todos van creando una historia improvisada y divertida.
2. El juego continúa sucesivamente siguiente el orden del círculo.
3. Se puede terminar cuando la historia llegue a un final tras un tiempo determinado o un número determinado de rondas.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Respetar el turno de palabra.
- ✓ Escuchar atentamente la historia.
- ✓ Continuar con sentido y creatividad.
- ✓ No interrumpir a los compañeros.

Representación gráfica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- NO SE NECESITA NINGUN MATERIAL.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Poner temas para las historias (miedo, humor, aventuras...).
- Limitar tiempo para responder.
- Elegir una palabra cada uno o frases cortas.

NOMBRE DEL JUEGO: EL BAILE DEL KING KONG

Organización: Gran Grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

FAVORECER LA DESINHIBICIÓN Y DIVERSIÓN

POTENCIAR LA PARTICIPACIÓN GRUPAL

FOMENTAR EXPRESIÓN CORPORAL Y RITMO

A partir de **3 años**

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Todos los participantes forman un gran círculo. Comienzan a caminar uno detrás de otro en círculo mientras el animador canta la canción: "El baile del King Kong, King Kong, King Kong..." el grupo repite y acompaña la canción siguiendo los movimientos y pasos que indica el animador. Durante la canción se realizan desplazamientos como: -Un paso adelante. -Un paso atrás. -Pasos hacia el centro. -Movimientos divertidos imitando a King Kong.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ El juego continúa manteniendo el ritmo y la participación de todo el grupo.
- ✓ Mantener el círculo organizado.
- ✓ Seguir el ritmo de la canción.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- NO SE NECESITA NINGUN MATERIAL.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Aumentar velocidad de cantar y bailar.
- El animador elegir diferentes participantes para que hagan de King Kong.
- Realizarlo por parejas.

NOMBRE DEL JUEGO:

INDIE JINGLE

Organización: Pequeño grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

FOMENTAR LA CREATIVIDAD Y EXPRESIÓN CORPORAL

POTENCIAR IMPROVISACIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO

DESARROLLAR COORDINACIÓN GRUPAL

A partir de **12 años**

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Los participantes se dividen en grupos de 4-5 personas. Cada grupo escucha una misma canción de aproximadamente 2-3 minutos y tienen 7 minutos para crear una coreografía improvisada.
2. Al finalizar todas las actuaciones los grupos votan cuál ha sido la coreografía que más les ha gustado.
3. El grupo con más votos gana.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Pueden incluir bailes, gestos, formaciones, movimientos divertidos, pequeñas actuaciones teatrales.
- ✓ No copiar coreografías de otros grupos.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- Música.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Hacerlo por estilos musicales.
- Añadir objetos o disfraces.
- Cambiar canción a mitad de actuación.

NOMBRE DEL JUEGO: CUANDO YO A LA SELVA FUI

Organización:	Pequeño grupo	Exterior o Interior amplio	OBJETIVOS:	EDAD RECOMENDADA:
	FOMENTAR LA EXPRESIÓN CORPORAL Y CREATIVIDAD	POTENCIAR LA IMITACIÓN Y ATENCIÓN	DESARROLLAR LA COORDINACIÓN Y RITMO	A partir de 3 años

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Todos los participantes forman un círculo o se desplazan libremente por el espacio. El animador comienza cantando: "Cuando yo a la selva fui vi un animal en particular.." después añade una parte del cuerpo y un movimiento cantando: "Con la pierna así...", "Con el brazo así...". Mientras canta, realiza un movimiento divertido moviendo esa parte del cuerpo. Todos los participantes repiten cantando e imitando al animador.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ El juego continua añadiendo nuevos movimientos y partes del cuerpo (pierna, brazo, cabeza, cadera, hombros, etc...).
- ✓ Participar activamente y ayudar a conseguirlo todos los participantes.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- NO SE NECESITA NINGUN MATERIAL.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Imitar animales concretos.
- Hacerlo al son de la música.

4. JUEGOS DE EXTERIOR

NOMBRE DEL JUEGO: PIEDRA, PAPEL, TIJERA

Organización: Pequeño grupo

Exterior

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

DESARROLLAR TOMA DE DECISIONES RÁPIDAS

VELOCIDAD DE REACCIÓN Y TRABAJO EN EQUIPO

GENERAR DINAMISMO Y MOTIVACIÓN GRUPAL

A partir de **6 años**

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Se forman 4 equipos colocados en las esquinas del espacio.
2. Compiten los equipos que están en diagonal. Un jugador de cada equipo sale corriendo al mismo tiempo por su recorrido y al encontrarse en un cono, juegan a piedra, papel o tijera.
3. El que gana, avanza por el recorrido, el que pierde vuelve a su equipo.
4. El equipo perdedor envía inmediatamente a otro compañero que correrá para enfrentarse al jugador ganador.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Consigue 1 punto el que llegue al final del recorrido rival.
- ✓ El primer equipo en conseguir 3 puntos Gana el Juego.
- ✓ Vigilar choques en los cruces.
- ✓ Adaptar distancia según la edad.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- 20 CONOS (10 CONOS POR RECORRIDO) FORMANDO UNA CRUZ.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Limitar tiempo por ronda, ganando el que haya llegado más lejos.
- Correr a la pata coja, dando saltos de rana..
- Ir en parejas y para avanzar tienen que ganar los 2 integrantes del mismo equipo.

NOMBRE DEL JUEGO:

ÁNFORAS

Organización: Gran Grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

DESARROLLAR COORDINACIÓN Y ORIENTACIÓN ESPACIAL

FOMENTAR LA ATENCIÓN Y RAPIDEZ

POTENCIAR INTERACCIÓN GRUPAL

A partir de 4 años

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Los participantes se colocan en círculo con los brazos en forma de ánforas. El animador dirá el nombre del que pilla y a quien tiene que pillar. Para salvarse tendrá que dar una vuelta y media y engancharse con su brazo a alguna ánfora y queda libre.
2. En ese momento, la persona situada a la izquierda pasa a ser el nuevo objetivo a pillar.
3. El juego continúa de forma dinámica.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Se puede correr por cualquier lado, pero para poder salvarse tiene que dar una vuelta y media mínima en círculo.
- ✓ Mantener la forma de círculo.
- ✓ Controlar que todos participen.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- NO SE NECESITA NINGUN MATERIAL.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Poner dirección obligatoria (sólo izquierda, derecha...).
- Se puede correr también por dentro del círculo o "NO".
- Añadir 2 perseguidores o 2 perseguidos.

NOMBRE DEL JUEGO:

CORTAR EL HILO

Organización: Gran Grupo

Exterior

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

POTENCIAR LA COOPERACIÓN Y AYUDA ENTRE COMPAÑEROS

FOMENTA LA ATENCIÓN Y LA RAPIDEZ

TRABAJAR LA PERCEPCIÓN ESPACIAL

A partir de **6 años**

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Todos los participantes se mueven libremente por el espacio. Un jugador se la queda y persigue a otro compañero.
2. Cuando el perseguidor está a punto de atrapa al perseguido, cualquier jugador puede cruzarse entre ambos, "cortando el hilo" y en ese momento, el objetivo pasa a ser el jugador que se ha cruzado.
3. El juego continúa de forma dinámica, con los compañeros ayudándose entre sí para evitar que atrapen al perseguido.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Mantener movimiento continuo.
- ✓ El perseguidor solo puede pillar a su objetivo actual, no puede cambiar de objetivo libremente.
- ✓ Sólo cambia el objetivo cuando se le cruza alguien.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- NO SE NECESITA NINGUN MATERIAL.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Añadir más de un perseguidor.
- Reducir el espacio de juego.
- Jugar agachados.
- Jugar saltando.
- Jugar a la pata coja.
- Jugar con música.

NOMBRE DEL JUEGO: MURALLA CHINA

Organización: Gran Grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

TRABAJAR LA COOPERACIÓN Y DINAMISMO GRUPAL

DESARROLLAR ANTICIPACIÓN Y TOMA DE DECISIONES

FOMENTAR AGILIDAD Y ORIENTACIÓN ESPACIAL

A partir de **3 años**

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Se delimita claramente 2 espacios de salida y llegada. Un jugador se coloca en el centro y solo puede desplazarse de lado a lado (de izquierda a derecha) sin poder avanzar ni retroceder.
2. El resto de participantes se sitúan en uno de los extremos. A la señal del Animador todos deben correr para cruzar al otro lado sin ser tocados. El jugador del centro intenta pillar a los que se cruzan. Cada persona tocada pasa a ser parte de la muralla.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Inicio y meta claros.
- ✓ El juego continua hasta que todos los participantes han sido pillados.
- ✓ Adaptar distancia según la edad y número de participantes.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- NO SE NECESITA NINGUN MATERIAL.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- La muralla puede ser con los jugadores cogidos de la mano o sin coger.
- Pueden formarse murallas por parejas.
- Limitar el tiempo que tienen para pasar.

NOMBRE DEL JUEGO: BALON CAZADOR

Organización: Pequeño grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

MEJORA ORGANIZACIÓN Y COOPERACIÓN

POTENCIAR LA COMUNICACIÓN

FOMENTAR EL TRABAJO EN EQUIPO

A partir de 6 años

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Cada equipo dispone de 2 esterillas. Todos los participantes comienzan subidos en una esterilla, el último de la fila pasa a otra esterilla hacia adelante compañero a compañero, hasta que llega al primero. El primero coloca justo delante la esterilla tocando la otra esterilla.
2. Todo el grupo avanza a la otra esterilla. La esterilla libre es recogida por el último participante repitiendo el proceso.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ No se puede pisar el suelo.
- ✓ Gana el equipo que llegue primero a la meta.
- ✓ Todos deben estar siempre sobre una esterilla.
- ✓ Vigilar equilibrio de los grupos.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- 2 ESTERILLAS POR EQUIPO.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Con música, sólo pueden moverse cuando suena la música. Cuando no suena música, todos deben quedarse quietos encima de la esterilla, si alguien pisa fuera o pierde el equilibrio, PENALIZACIÓN (volver atrás o repetir turno)

NOMBRE DEL JUEGO:

PICHI

Organización: Gran grupo
2 equipos

Exterior

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

POTENCIAR LA
ESTRATEGIA DE
EQUIPO

FOMENTAR LA
COORDINACIÓN
Y PRECISIÓN

DESARROLLAR
LA VELOCIDAD
Y REACCIÓN

A partir de **6 años**

Muy adaptable a todas las
edades.

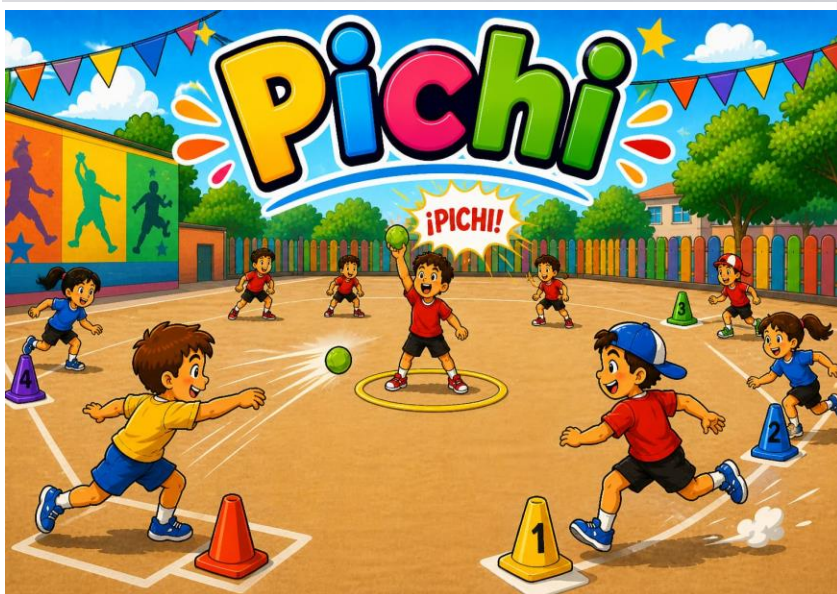
DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Se forman 2 equipos. Uno equipo bateador y otro equipo defensor.
2. El equipo bateador lanza la pelota con la mano lo más lejos posible. Tras lanzar el jugador corre pasando por las bases.
3. El equipo defensor debe recuperar la pelota y llevarla rápidamente al jugador situado en el centro (pichi), que está en la zona marcada.
4. Cuando el pichi tiene la pelota, grita: "¡Pichi!", en ese momento los corredores se detienen. Los que no estén en base, eliminados.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Se van sumando puntos por vueltas completas.
- ✓ Después de un tiempo o eliminaciones, se cambian los equipos.
- ✓ Solo se corre después de lanzar la pelota.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- 1 Pelota grande.
- Conos para bases (6 o más).
- 1 aro o zona central (casa del pichi).

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Más o menos bases.
- Cambiar tipo de lanzamiento.

NOMBRE DEL JUEGO:

BIG VOLLEY

Organización: Gran grupo
2 equipos

Exterior

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

DESARROLLAR LA
COORDINACIÓN Y
CONTROL BALON

FOMENTAR LA
COOPERACIÓN
EN EQUIPO

TRABAJAR
TOMA DE
DECISIONES

A partir de **12 años**

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Se juega en un campo de futbol. Se forman 2 equipos y se juega con la pelota grande de yoga blanda. Se puede llevar la pelota botando y golpearla con la mano hacia arriba, el objetivo es avanzar y llevar el balón hasta la portería rival y marcar gol.
2. Nadie del equipo defensor puede estar dentro del área de portería, en caso de estar dentro, se pita penalty.
3. El penalti se lanza de una portería a otra con la mano o el pie.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ No se puede retener la pelota.
- ✓ Se juega siempre con balón en movimiento.
- ✓ No se puede invadir el área defensiva.
- ✓ Respetar contacto y seguridad.
- ✓ Juego continuo y dinámico.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- 1 Pelota grande tipo yoga blanda.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Limitar número de toques por equipo.
- Jugar con más de una pelota.

NOMBRE DEL JUEGO:

KIM-BAL

Organización: Pequeño grupo

Exterior

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

POTENCIAR LA COMUNICACIÓN ENTRE COMPAÑEROS

DESARROLLAR LA ATENCIÓN Y REACCIÓN

TRABAJAR EL RESPETO Y JUEGO LIMPIO

A partir de **12 años**

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Se forman 4 equipos, cada uno identificado por un color. Un equipo comienza con la pelota, 2 jugadores la sujetan y otro la golpea por debajo con la mano lanzándola hacia arriba diciendo en voz alta “OMNIKIM + COLOR” de otro equipo que tiene que cogerla antes de que toque el suelo. Si toca el suelo, punto negativo.
2. Pierde el equipo que acumule 3 puntos negativos.
3. Si atrapa la pelota, el juego continua con nuevos lanzamientos.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Golpear siempre por debajo.
- ✓ Equipos atentos.
- ✓ Fomentar comunicación dentro del equipo para estrategias.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- 1 Pelota grande tipo yoga blanda.
- Petos o distintivos por colores para 4 equipos.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Reducir o aumentar numero de equipos.
- Cambiar limite de puntos negativos.

NOMBRE DEL JUEGO: PUNTO Y PELOTA

Organización: Gran grupo
2 equipos

Exterior

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

FOMENTAR LA
COORDINACIÓN
Y PRECISIÓN

POTENCIAR
TRABAJO Y
ESTRATEGIA
GRUPAL

TRABAJO
ÓCULO-
MANUAL

A partir de **6 años**

Muy adaptable a todas las
edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. El campo se divide en dos mitades. Cada equipo se coloca en un lado del campo. En el centro se coloca la pelota más grande o pesada (objetivo). Cada equipo dispone de varias pelotas pequeñas.
2. A la señal, los jugadores lanzan sus pelotas intentando golpear la pelota central para desplazarla hacia el campo contrario.
3. El equipo debe coordinarse para empujar la pelota objeto hasta que cruce completamente el campo rival.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Gana el equipo que consigue llevar la pelota al lado contrario.
- ✓ Los lanzamientos deben ser con la mano.
- ✓ Solo se puede lanzar detrás de la línea ´.
- ✓ Usar pelotas blandas para los más pequeños.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- 1 Pelota grande y más pesada.
- Varias pelotas pequeñas (mitad para cada equipo).

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Limitar el tiempo.
- Solo cuentan lanzamientos desde zonas concretas.
- Añadir varias pelotas, tamaños...
- Tirar con mano NO dominante.

NOMBRE DEL JUEGO:

APARGATAZO

Organización: Gran grupo
Individual

Exterior

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

FOMENTAR LA
COORDINACIÓN
CORPORAL

DESARROLLAR
LA
PRECISIÓN Y
LA FUERZA

POTENCIAR
PARTICIPA-
CIÓN
INDIVIDUAL

A partir de **6 años**

Muy adaptable a todas las
edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Los participantes se colocan en una línea de salida y de uno en uno, cada jugador se coloca con las piernas abiertas y se agacha ligeramente. Desde esa posición, lanza el zapato por debajo de sus piernas hacia atrás, intentando que llegue lo más lejos posible.
2. Gana quien consiga lanzar el zapato más lejos.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ El zapato debe hacerse por debajo de las piernas y pasar por detrás de la espalda y la cabeza.
- ✓ Vigilar la seguridad en los lanzamientos.
- ✓ Mantener distancia entre participantes.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- Un zapato por participante.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Lanzar con la mano NO dominante.
- Intentar encestar en una zona concreta.
- Hacerlo por equipos.

NOMBRE DEL JUEGO: ATRAPA LA BANDERA

Organización: Pequeño grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

FOMENTAR LA ESTRATEGIA Y TRABAJO EN EQUIPO

POTENCIAR LA COOPERACIÓN Y RESCATE DE COMPAÑEROS

TRABAJAR TOMA DE DECISIONES Y AGILIDAD

A partir de **6 años**

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. El espacio se divide en dos campos iguales. Se forman 2 equipos, en cada campo hay una zona con 3 bandejas y una zona prisionero.
2. Los jugadores son libres en su propio campo y no pueden ser atrapados. El objetivo es coger las 3 banderas y volver a su campo sin ser tocado. Si un jugador es tocado en campo rival, pasa a la zona de prisioneros. Los compañeros pueden liberar tocando a los prisioneros con la mano.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Solo se puede pillar en campo contrario.
- ✓ No se puede proteger la bandera con el cuerpo estando quieto.
- ✓ Respetar los límites del campo.
- ✓ Para liberar hay que tocar compañero atrapado.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- 8 Conos para delimitar las 2 zonas de atrapados.
- 6 camisetas (3 banderas por equipo)

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Limitar tiempo de juego.
- Añadir más banderas.

NOMBRE DEL JUEGO:

4 ESQUINAS

Organización: Pequeño grupo

Exterior o Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

TRABAJAR LA COORDINACIÓN EN EQUIPO, ATENCIÓN Y ESTRATEGIA

DESARROLLAR TOMA DE DECISIONES

FOMENTAR LA RAPIDEZ DE REACCIÓN

A partir de 6 años

Muy adaptable a todas las edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Se forman 5 equipos. 4 en cada esquina y uno en el centro. A la señal del animador, los equipos de las esquinas deben cambiar de esquina corriendo.
2. El equipo del centro debe intentar ocupar una de las esquinas libres antes que los demás.
3. El equipo que se queda sin esquina pasa al centro.
4. El juego continúa de forma dinámica con cambios constantes.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Todos deben participar en el cambio.
- ✓ No se puede bloquear.
- ✓ Adaptar distancia según la edad.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- Conos o referencias para marcar las zonas.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Cambiar tipo de desplazamiento (salto lateral, a gatas, de espalda).
- Con música, cambiar cuando para la música.

NOMBRE DEL JUEGO:

GYMKANA

Organización:

Gran
Grupo

Exterior o
Interior amplio

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

FAVORECER LA
SOCIALIZACIÓN Y
DINAMISMO GRUPAL

POTENCIAR LA
COMPETITIVIDA
D SANA

DESARROLLAR
LA RAPIDEZ Y
ESTRATEGIA

A partir de **10 años**

Muy adaptable a todas las
edades.

DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Se cuenta el numero de participantes. Cada jugador recibe una tarjeta con un numero. Durante el tiempo de juego, los participantes deben ir buscando rivales para enfrentarse en pequeños retos rápidos entre 1-2 minutos. Los retos pueden ser: -piedra, papel, tijera, -mini pruebas físicas, -retos de habilidad, -memoria, equilibrio...etc. Cuando termina el reto el ganador conserva la tarjeta de número más bajo. Objetivo final: Conservar el número 1.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ El animador puede ayudar en los retos a dejar las reglas claras.
- ✓ Jugar limpiamente y sin trampas.
- ✓ El animador fomentará el respeto entre todos/as los participantes y que lo importante es jugar y participar.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- Tarjetas numeradas (del 1 al total de participantes).
- Opción decorar con personajes.
- Materiales para retos pequeños.

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

- Tarjetas temáticas de Pokémon, superhéroes, animales, etc..
- Jugar por equipos.
- Dar poderes especiales a algunas tarjetas.

NOMBRE DEL JUEGO:

PARACAIDAS

Organización: Gran Grupo, INTERIOR

OBJETIVOS:

EDAD RECOMENDADA:

FOMENTAR
COOPERACION Y
TRABAJO EN EQUIPO

DESARROLLAR
COORDINACIÓN
Y RITMO
GRUPAL

GENERAR
DIVERSIÓN Y
COHESIÓN EN
EL GRUPO

A partir de 4 años

Muy adaptable a todas las
edades.

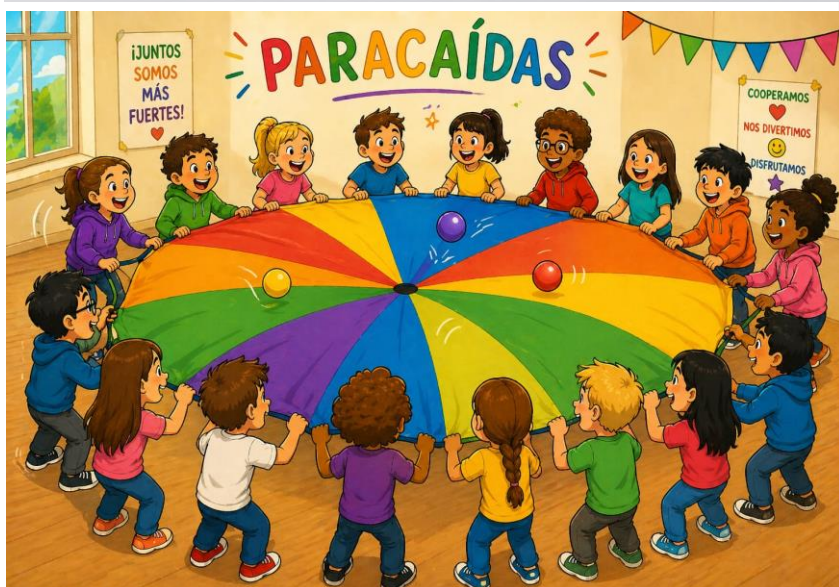
DESARROLLO: (descripción detallada del juego, paso a paso, dinámicas, tiempos...)

1. Todos los participantes se colocan alrededor del paracaídas, sujetándolo con ambas manos.
2. A la señal del animador, el grupo empieza a subir y bajar la tela de forma coordinada.
3. A partir de ahí, se introducen diferentes dinámicas y juegos usando el movimiento del paracaídas.

RESUMEN Y OBSERVACIONES

- ✓ Juego muy inclusivo: todos los participantes juegan a la vez.
- ✓ No hay eliminación.
- ✓ Se puede usar como coordinación grupal, sin competición.
- ✓ Perfecto grupos grandes como campamentos.

Representación grafica: (puede ser dibujo, imagen o esquema)



MATERIALES:

- PARACAÍDAS (tela grande, circular y de colores).

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

➤ ANEXO PÁGINA SIGUIENTE:

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

1. OLA GIGANTE: subir fuerte y bajar suave para crear efecto ola.
2. SETA (O CHAMPIÑÓN): subir el paracaídas y meterse debajo rápidamente.
3. CAMBIO DE SENTIDO: al nombrar un color, los que lo tengan cambian de lugar pasando por debajo.
4. PELOTA VIAJERA: colocar una pelota encima y moverla sin que se caiga.
5. TIBURONES Y SOCORRISTAS: 2 jugadores (tiburones) se sitúan debajo del paracaídas y 2 jugadores (socorristas) permanecen fuera del círculo. Todos los participantes se colocan sentados alrededor del paracaídas, sujetándolo. Los tiburones deben arrastrar a los compañeros por los pies hacia el interior, simulando que los “comen”. Los socorristas intentan rescatar a los compañeros, sujetándolos antes de que sean atrapados. El juego continúa cambiando roles tras un tiempo.

IMPORTANTE: Controlar la seguridad (tirar sin brusquedad).

6. PILLA-PILLLA: un participante comienza como “el que pilla”. El animador dice el nombre de otro compañero y debe intentar pillarlo. La persona nombrada puede salvarse si realiza una vuelta y media completa sobre sí misma. Tras esto, puede intercambiarse con otro compañero. El juego continúa con nuevos intentos de pillado.
7. EL MOLINILLO: el paracaídas se coloca en el suelo. Los participantes se mueven girando alrededor de él. El animador dice un color. Todos deben subirse rápidamente con los pies a ese color. El último en hacerlo queda eliminado.

INCLUSIVO: Se puede adaptar sin eliminación y debe realizar una acción para seguir jugando.

8. INTERCAMBIO: se asigna un número a cada participante. El animador dice dos números (ejemplo: 4 y 7). El primer número debe atrapar al segundo antes de que este realice una vuelta y media. Si no lo consigue, el segundo jugador se salva. Se repite con nuevos números.

NOMBRE DEL JUEGO: PARACAIDAS

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

1. OLA GIGANTE: subir fuerte y bajar suave para crear efecto ola.



2. SETA (O CHAMPIÑÓN): subir el paracaídas y meterse debajo rápidamente.



NOMBRE DEL JUEGO: PARACAIDAS

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

3. CAMBIO DE SENTIDO: al nombrar un color, los que lo tengan cambian de lugar pasando por debajo.

3. CAMBIO DE SENTIDO

Al nombrar un color, los que lo tengan cambian de lugar pasando por debajo del paracaídas.



1 Todos sujetamos el paracaídas.

2 El animador dice un color. ¡VERDE!

3 Los que tienen ese color cambian de lugar pasando por debajo.

4 Salen por el otro lado y ocupan el nuevo lugar.

5 El juego continúa con nuevos colores. ¡AZUL!

CLAVE:

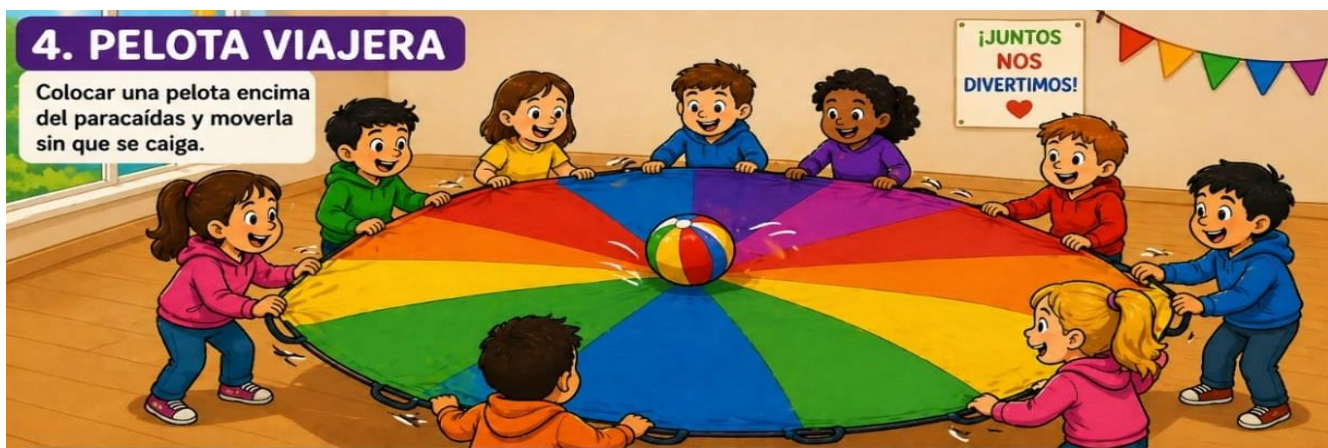
- ★ Escuchamos atentos.
- ★ Nos movemos rápido y con respeto.
- ♥ Trabajamos en equipo.

¡ATENCIÓN, RAPIDEZ Y COOPERACIÓN PARA CAMBIAR DE LUGAR!

4. PELOTA VIAJERA: colocar una pelota encima y moverla sin que se caiga.

4. PELOTA VIAJERA

Colocar una pelota encima del paracaídas y moverla sin que se caiga.



1 Colocamos la pelota encima del paracaídas.

2 Sujétalo todos con las dos manos.

3 Movemos el paracaídas hacia arriba y abajo, o de un lado a otro.

4 La pelota viaja por encima del paracaídas.

5 ¡Que no se caiga! Cooperamos y nos divertimos.

CLAVE:

- ★ Trabajo en equipo.
- ★ Atención y coordinación.
- ★ Movimientos suaves y controlados.

¡COMUNICACIÓN, COOPERACIÓN Y DIVERSIÓN ASEGURADA!

NOMBRE DEL JUEGO: PARACAIDAS

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

5. TIBURONES Y SOCORRISTAS: 2 jugadores (tiburones) se sitúan debajo del paracaídas y 2 jugadores (socorristas) permanecen fuera del círculo. Todos los participantes se colocan sentados alrededor del paracaídas, sujetándolo. Los tiburones deben arrastrar a los compañeros por los pies hacia el interior, simulando que los “comen”. Los socorristas intentan rescatar a los compañeros, sujetándolos antes de que sean atrapados. El juego continúa cambiando roles tras un tiempo. **IMPORTANTE:** Controlar la seguridad (tirar sin brusquedad).



6. PILLA-PILLA: un participante comienza como “el que pilla”. El animador dice el nombre de otro compañero y debe intentar pillarlo. La persona nombrada puede salvarse si realiza una vuelta y media completa sobre sí misma. Tras esto, puede intercambiarse con otro compañero. El juego continúa con nuevos intentos de pillado.



NOMBRE DEL JUEGO: PARACAIDAS

VARIANTES: (ideas, modificaciones, dificultades...)

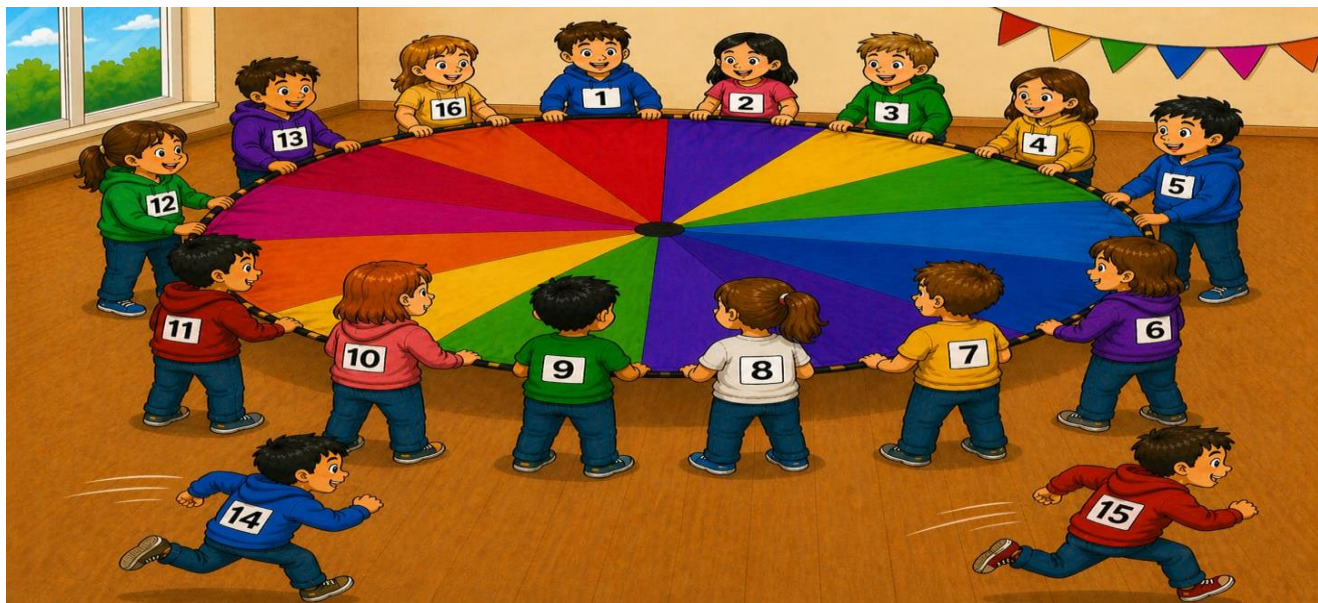
7. EL MOLINILLO: el paracaídas se coloca en el suelo. Los participantes se mueven girando alrededor de él. El animador dice un color. Todos deben subirse rápidamente con los pies a ese color. El último en hacerlo queda eliminado.

INCLUSIVO: Se puede adaptar sin eliminación y debe realizar una acción para seguir jugando.

7. EL MOLINILLO



8. INTERCAMBIO: se asigna un número a cada participante. El animador dice dos números (ejemplo: 4 y 7). El primer número debe atrapar al segundo antes de que este realice una vuelta y media. Si no lo consigue, el segundo jugador se salva. Se repite con nuevos números.



Profesores del curso, Javier y Antonio

Los profesores se presentan y hacemos un juego para conocernos tod@s y romper hielo.

SALUDATE Y QUIEN ES QUIEN.

Nos juntamos por parejas. Cada pareja presenta a su compañer@ (nombre, edad, profesión, estudios, lugar donde reside, porqué hace el curso, etc...). Una vez todas las parejas han terminado va pasando cada pareja delante de tod@s para presentar a su compañer@ con la información que éste le había dado.

Importante al **crear animaciones**, captar la **atención** de los **niñ@s** y observar si están disfrutando y cuando veamos que se empiezan a aburrir hacer **VARIANTES** del juego para mantenerlos **MOTIVADOS**.

Visualizar expresión corporal niñ@s.

Si están sobre-estimulados saber también llevarlos a la calma.

Importante también ser capaz de **estimular** la **participación** activa de los participantes.

El animador es el Protagonista, el **Líder**, Referente, Ejemplo, el Centro de Evento (cumpleaños, comunión, fiesta, etc...).

Debe llevar **ropa-uniforme** que le **diferencia** claramente.

Transmitir **Seguridad, Alegría, Ser Confiable...**

ANEXO

Atento – visualizar a tod@s, a lo que expresan los niñ@s

Activo – para que no se duerman los participante

Optimista - Alegre

Sobre todo.....MOTIVAR Y ANIMAR AL GRUPO

Para ello el animador debe disponer de una amplia gama de juegos, dinámicas, etc... y tener la Animación Estructurada y Planificada.

Materiales preparados y ordenados.

MUY IMPORTANTE: Saber cuantas personas aproximadamente participan en el evento, cuantos son niñ@s, qué edades tienen y según volumen niñ@s llevar otro compañero/a o en su caso que los niñ@s más mayores puedan si les apetece ayudarte con los más pequeños.

A nivel de ejecución de la Animación hacerla lo menos improvisada posible, ósea tenerla claramente planificada y tener la capacidad de improvisación en casos de imprevistos.

Ejemplos de imprevistos: dejarte material de algún juego e improvisar otro juego, tengo planificada animación en exterior y empieza a llover etc...

ANEXO

El animador es en todo momento **MEDIADOR DE CONFLICTOS**.

Inclusión de tod@s los participantes ya sea por nivel, capacidad, edad, etc... y por lo tanto usar todas las **progresiones** y **variantes** posibles y que se te ocurran para conseguirlo y así conseguir que tod@s se sientan incluidos.

ACTITUD DE COMUNICACIÓN

Super importante entrenar y practicar cómo comunicamos los juegos y lo que queremos hacer, oratoria para ser cada vez más claros.

Estar atento para que nadie se distraiga.

Niño sentado – niño tranquilo.

Ser Resolutivo con gran capacidad de Creatividad, Toma de decisiones, Flexibilidad, Anticipación y sobre TODO...VOCACIÓN, líder, dinámico, extrovertido.

Estar al día de los gustos infantiles, series de televisión, canciones infantiles, canciones populares, películas...

Animador es el primer ejemplo de Compañerismo y así transmitirlo para causar ese impacto en los participantes.

Tener curiosidad para buscar alternativas y dinámicas continuamente tanto para niñ@s como para adultos y no repetir siempre mismas dinámicas y puestas en escena.

ANEXO

El animador también tiene que ser Decidido, Empático y de nuevo...TENER BUENA COMUNICACIÓN.

La **imagen del Animador** es fundamental ya que la primera imagen transmite prácticamente todo del animador.

- Transmitir y Emocionar
- Si ves peques felices y padres tomando fotos y videos es que está funcionando la animación.
- Higiene personal.
- Profesionalidad.
- Vender producto desde el primer momento que empieza la animación, por ejemplo: Vender una SORPRESA.

A través del juego podemos Motivar, entretener, activar físicamente. También saber los gustos de los participantes ayuda para motivarlos.

Para terminar tener claro que es una SESION, micro, macro, según dónde voy a realizarla.

La enseñanza deportiva tiene por objetivo el disfrute y compartir valores.

Orden lógico para las sesiones según el evento.

Se puede dejar la sorpresa para el final y así tener motivados a los participantes.

Importante la introducción y el final de las sesiones para los padres, personas que solicitaron la animación, la parte del medio se suele olvidar.

Cuanta más experiencia, puedes llevar más material para usar, al principio usar poco material.

¡GRACIAS!



PROFESORES : JAVIER Y ANTONIO

PROFESORAS : (CRISTINA, LAURA Y YOLANDA)