

# PELOTA CALIENTE

## DEFINICIÓN

Consiste en presentarse indicando, además del nombre, unos datos básicos por medio de una pelota que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.

## OBJETIVOS

Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

## PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 8 años.

## MATERIAL

Una pelota u otro objeto para lanzar.

## CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lo más rápido posible. La pelota está muy caliente y quema.

## DESARROLLO

En círculo, sentados o de pie. El animador/a explica que la persona que reciba la pelota tiene que darse a conocer, diciendo:

- el nombre con el que le gusta que la llamen.
- su lugar de procedencia.
- algunos gustos.
- algunos deseos.

Todo eso hay que hacerlo rápido para no quemarse. Inmediatamente terminada la presentación se lanza la pelota a otra persona que continúa el juego.

## FUENTE

Tradicional. Lobato/Medina

# QUIEN CALLA PAGA

## DEFINICIÓN

Consiste en decir el nombre o algún dato identificativo de algún participante antes de que te toquen.

## ▶ OBJETIVOS

Aprender los nombres o algún dato identificativo. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

## ▶ PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 8 años.

## ▶ CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lo más rápido posible. Si te tocan pasas al centro. Antes de inicial el juego todos deben decir previamente el dato en cuestión.

## ▶ DESARROLLO

6 participantes en círculo y uno en el centro. El animador/a da el nombre de una persona del círculo, esta debe decir el nombre de otro antes de ser tocada por la que este en el centro y así sucesivamente. En caso de ser tocado antes de responder pasa al centro.

## ▶ NOTAS

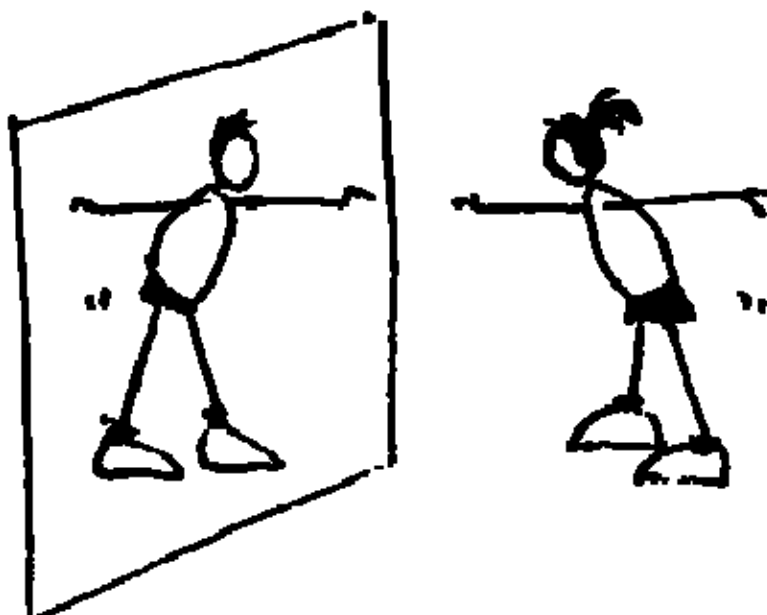
Variantes:

- el nombre con el que le gusta que la llamen.
- su lugar de procedencia.
- algunos gustos.
- algunos deseos.

## FUENTE

Curs Habilitats Expressives: Com expressar-nos amb el cos. Moraira (Alacant)  
19/4/1997

# EL ESPEJO



## ▶ DEFINICIÓN

Consiste en imitar las acciones del compañero/a.

## ▶ OBJETIVOS

Percibir la imagen que damos a los demás. Conocimiento del esquema y de la imagen corporal interna y externa.

## ▶ PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 6 años.

## ▶ CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lentamente en un principio para que nuestro compañero pueda imitarnos. Intentar que los movimientos sean lo más iguales posibles.

## ▶ DESARROLLO

Por parejas, desde la posición de sentados uno dirige y el otro hace de espejo, primero a nivel facial, después también con el tronco y los brazos. Luego desde de pie con todo el cuerpo. Cambiar de papeles.

## ▶ VARIANTES

Hacerlo a distancia.

## ▀ FUENTE

Curs Habilitats Expressives: Com expressar-nos amb el cos. Moraira (Alacant)  
19/4/1997

## ▀ DIBUJO

Ester Quiros Sierra.

# ME PICA

## ▀ DEFINICIÓN

Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: "Soy Juan y me pica la boca". A continuación el siguiente tiene que decir como se llamaba al anterior, y decir dónde le picaba. Él también dice su nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y dónde les picaba.

## ▀ OBJETIVOS

Aprender los nombres, presentación y distensión.

## ▀ PARTICIPANTES

Desde tres o cuatro personas hasta 30. Mientras más, más divertido es y más memoria hay que desarrollar. La edad es indiferente.

## ▀ CONSIGNAS DE PARTIDA

Hablar bien alto para que todo el mundo se entere, y al decir que te pica, hacerlo también con gestos.

## ▀ DESARROLLO

Uno a uno van diciendo su nombre y lo que les pica, y el nombre y lo que le picaba a cada persona que ha hablado antes que ellos.

## ▀ EVALUACIÓN

Se verá si la gente se ha quedado con algún nombre de los que desconocía al principio o no.

## ▀ FUENTE

Curso de la UP de Gijón sobre juegos cooperativos. Enviado por [Vita García López](#).

# TIERRA

## DEFINICIÓN

Consiste en que el grupo diga el nombre del que recibe la pelota.

## OBJETIVOS

Aprender los nombres de los componentes del grupo. Estimular la precisión en los envíos, lo cual implica que se desarrolle o potencie la capacidad física y la coordinación óculo-manual.

## PARTICIPANTES

Se recomienda que los grupos sean pequeños, que oscilen entre los 7 u 8 miembros. La edad apropiada para realizar este juego es a partir de los 4 años.

## MATERIAL

Espacios libres sin obstáculo y una pelota u otro objeto para lanzar.

## DESARROLLO

1. Los jugadores se ponen de pie formando un círculo, menos uno que se queda en el centro con una pelota en la mano.
2. Posteriormente el que se encuentra en el centro le tira la pelota a uno de los que se encuentran alrededor de él, por lo que el grupo deberá decir al unísono cual es el nombre del que tiene el balón, a la vez que el grupo deberá rodear a la persona que posea el balón.
3. Si el grupo no conoce el nombre del miembro que posee el balón, éste tendrá que castigar al grupo de alguna manera: Andar en círculo, sentarse en el suelo, andar en círculo a cuatro patas... y decirle al grupo cual es su nombre.
4. Posteriormente se reanuda el juego colocándose otro miembro del grupo en el centro.

## EVALUACIÓN

Se evaluarán los siguientes aspectos:

- Capacidad de memorización.
- Los reflejos que posea el individuo.

- El grado de participación del alumnado.
- Valoración de la actividad realizada por el docente y el discente en la puesta.

### ▶ VARIANTES

Para Infantil y Primer y Segundo ciclo de Primaria se aconseja realizar la actividad tal y como está. Para el Tercer ciclo de Primaria, las modificaciones que podemos realizar son, en cuanto a lo que tienen que decir en voz alta, en vez de pedirles que digan el nombre, pedirles que digan una cualidad de esa persona. A los de Secundaria se les puede pedir que digan tanto un defecto como una cualidad de la persona a la que va destinada el balón, además de su nombre.

### ▶ FUENTE

[María Sol Gorriz Ortíz](#)

## EL PROTOCOLO

### ▶ DEFINICIÓN

En subgrupos cada uno tiene que pensar en una forma de saludo y por grupos tienen que representar ese saludo.

### ▶ OBJETIVOS

Enseñar a trabajar en equipo. Conseguir individuos socialmente eficaces.

### ▶ PARTICIPANTES

Cualquier edad, y número indefinido.

### ▶ MATERIAL

No precisa material alguno.

### ▶ CONSIGNAS

Todos los miembros de los subgrupos han de saber su forma de saludo, y todos han de respetar los turnos de representación.

### ▶ DESARROLLO

El primer paso consistirá en dividir el grupo en subgrupos. Cada subgrupo tendrá el mismo número de integrantes. Se dejará un máximo de diez minutos

para que todos los subgrupos piensen e inventen el saludo a representar. Y finalmente cada subgrupo representará su saludo, y practicarán su saludo con los otros subgrupos.

### ▶ EVALUACIÓN

Bastará con que cada miembro del subgrupo se relacione con los demás practicando su saludo inventado.

### ▶ VARIANTES

No se dividen en subgrupos, sino individualmente, dependerá del número de miembros que constituyan el grupo principal, esto es menos aconsejable porque es menos favorecedor de la socialización.

### ▶ FUENTE

Cieza. Murcia.

Enviado por [Pilar Salort Villalba](#).

## LAS INICIALES

### ▶ DEFINICIÓN

Con la inicial del nombre de cada uno, consiste en decir nombre y adjetivos, cualidades,...

### ▶ OBJETIVOS

Generar la idea de grupo, dar a conocer el grupo y recordar los nombres.  
Conocer el lenguaje.

### ▶ PARTICIPANTES

A partir de los 8 años.

### ▶ CONSIGNAS

Respetar los turnos y levantarse al hablar. Hay que procurar que no se copien.

### ▶ DESARROLLO

Estando el grupo sentado, el animador explica el juego y se pone como ejemplo: Yo soy Pablo y me gustan los Pokémon. "P" es la inicial del nombre y

con ella se construye algo que empieza igualmente, como un gusto, una cualidad, un dibujo animado,... Y así todos los miembros del grupo.

## ▶ EVALUACIÓN

Bastará con que todos los miembros del grupo conozcan el nombre del resto.

## ▶ FUENTE

Escuelas Pias, Malvarrossa (Valencia, España)

Enviado por [Jorge Batlle Montero](#).

# TELARAÑA

## ▶ DEFINICIÓN

Consiste en presentarse utilizando una bola de estambre o ovillo de lana que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.

## ▶ OBJETIVOS

Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

## ▶ PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 4 años.

## ▶ MATERIAL

Una bola de estambre o ovillo de lana para lanzar.

## ▶ CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lo más rápido posible

## ▶ DESARROLLO

Todas las personas formaran un círculo, luego se seleccionara alguna persona al azar y ella tomara el principio del estambre o ovillo de lana y lanzara el resto de estambre a algún participante que el elija pero antes de lanzarlo deberá decir su nombre, pasatiempos, intereses esto dependerá de las características que se utilizaran en la presentación al lanzarlo el otro participante debe repetir la presentación de su compañero y la propia y lanzar el estambre, quedándose también con una parte de él hasta llegar al ultimo participante y lograr formar una telaraña el dirigente o moderador tomara la decisión de deshacerla siguiendo el mismo desarrollo pero ahora mencionaran los participantes otro dato como algo positivo sobre la persona a la que le regresara el extremo del

estambre y así se continua hasta llegar a la primera persona que tiene el inicio del estambre.

#### ▸ FUENTE

Curso de autoestima. Enviado por [Verónica Siva](#) (Méjico).

## LAS INICIALES

#### ▸ DEFINICIÓN

Con la inicial del nombre de cada uno, consiste en decir nombre y adjetivos, cualidades,...

#### ▸ OBJETIVOS

Generar la idea de grupo, dar a conocer el grupo y recordar los nombres. Conocer el lenguaje.

#### ▸ PARTICIPANTES

A partir de los 8 años.

#### ▸ CONSIGNAS

Respetar los turnos y levantarse al hablar. Hay que procurar que no se copien.

#### ▸ DESARROLLO

Estando el grupo sentado, el animador explica el juego y se pone como ejemplo: Yo soy Pablo y me gustan los Pokémon. "P" es la inicial del nombre y con ella se construye algo que empieza igualmente, como un gusto, una cualidad, un dibujo animado,... Y así todos los miembros del grupo.

#### ▸ EVALUACIÓN

Bastará con que todos los miembros del grupo conozcan el nombre del resto.

#### ▸ FUENTE

Escuelas Pias, Malvarrossa (Valencia, España)

Enviado por [Jorge Batlle Montero](#).

## EL NOMBRE KILOMÉTRICO

## ▶ DEFINICIÓN

Consiste en auto presentarse al tiempo que se trata de recordar el nombre de todos los del grupo.

## ▶ OBJETIVOS

Aprender los nombres y empezar a tomar contacto con el grupo.

## ▶ PARTICIPANTES

A partir de los 8 años.

## ▶ CONSIGNAS

Se debe atender y respetar el turno. No es necesario que se haga rápidamente; dependerá de la edad.

## ▶ DESARROLLO

Sentados en círculo, un componente del grupo comienza diciendo su nombre (o como quiere que le llamen). El siguiente a su izquierda (siguiendo el movimiento de las agujas del reloj) debe decir: 1.El nombre de su compañero anterior 2.Su propio nombre. El tercer componente, por orden, dirá el nombre del primero, del segundo y el suyo. Y así, sucesivamente, hasta llegar al monitor o educador que será el último y el encargado de repetir todos los nombres seguidos. Ejemplo: Yo soy Luis... Él es Luis, yo soy Juan... Luis, Juan y yo Elena... Luis, Juan, Elena y Víctor...

## ▶ EVALUACIÓN

Para comprobar la eficacia del juego hay dos opciones:

1. Volver a jugar empezando por otro punto distinto al inicial.
2. Probar otro juego distinto de presentación.

## ▶ FUENTE

Campamento Cabrillas, Orea, Guadalajara, España

Enviado por [Jorge Batlle Montero](#).

# CENTRIFUGADORA

## ▶ DEFINICIÓN

Dar vueltas con un paracaídas.

## ▶ OBJETIVOS

Favorecer la cooperación en grupo.

## ▶ PARTICIPANTES

A partir de los 7 años.

## ▶ MATERIALES

Un paracaídas.

## ▶ CONSIGNAS DE PARTIDA

Todos sentados cogidos de un asa del paracaídas.

## ▶ DESARROLLO

El que empieza el juego se tira hacia atrás y derecha sin soltar del asa. Los demás le imitan siguiendo el movimiento (de forma correlativa uno por uno), como si fuera una ola. Se consigue un movimiento circular ondulante.

## ▶ EVALUACIÓN

Si se consigue el movimiento de forma uniforme.

## ▶ VARIANTES

En lugar de utilizar zapatos como material, se podrán cambiar por otros objetos o prendas que sean comunes entre los niños. El curso de la dinámica será el mismo.

## ▶ FUENTE

Seminario de Educación Física de Ejea de los Caballeros. Enviado por Belén y Julián

# ALGO DE TI

## ▶ DEFINICIÓN

Los participantes hacen preguntas con las letras de un nombre

## ▶ OBJETIVOS

Conocer información específica diversa de los participantes

## ▶ PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 10 años, en parejas.

## ▶ CONSIGNAS DE PARTIDA

Prestar atención a la información dada y respetar los respuestas de los demás.

## ▶ DESARROLLO

El grupo es subdividido en parejas. Cada persona en la pareja dice o escribe su nombre en una hoja de papel. Con las letras de su nombre la otra persona debe formular cualquier tipo de pregunta (puede depender de la situación). En las preguntas cualquiera de sus palabras debe empezar por la letra correspondiente del nombre, desde la primera hasta la última. Cuando una persona haya terminado empieza la siguiente. Por ejemplo: **CRIS** ¿Te gustan los **C**aramelos? ¿Qué te hace **R**eir? ¿Hablas algún otro **I**dioma? ¿Qué te gusta de esta **S**ociedad?

## ▶ EVALUACIÓN

Cuando las parejas hayan terminado, cada persona presenta al grupo a su compañero comentando las respuestas a las preguntas que se hicieron.

## FUENTE

Fuente: [Cristina Proaño](#) (Ecuador).

# GESTO PARANOICO

## ▶ DEFINICIÓN

Crear e imitar gestos. Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación hacer un gesto. A continuación el siguiente tiene que decir como se llamaba al anterior, y repetir su gesto. Él también dice su nombre y realizar un gesto distinto y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y sus gestos.

## ▶ OBJETIVOS

Conocer a los demás miembros del grupo. Desarrollar la memoria, tanto oral como gestual  
Aprender a respetar el turno y a escuchar.

## ▶ PARTICIPANTES

Mientras más componentes participen, más divertido y difícil. La edad es a partir de 4 años

## ▶ CONSIGNAS DE PARTIDA

Hay que respetar el orden. Debemos repetir el nombre y gesto de todos los anteriores y añadir el nuestro. Tenemos que intentar no repetir y ser originales.

## ▶ DESARROLLO

Se colocan en círculo, con cierta separación unos de otros y a ser posible, de pie. El primero dice su nombre y hace un gesto y el siguiente debe repetirlos ambos y añadir su nombre y su gesto. El tercero repetirá el nombre y gesto de los dos anteriores y añadirá el suyo.

## ▶ EVALUACIÓN

Bastará con que se vayan repitiendo los nombres y gestos, aunque sea con ayuda de los compañeros

## ▶ VARIANTE

Todo el grupo en círculo. Una persona comienza diciendo su nombre acompañado de un gesto, saltos, saludo, baile, etc. y todos lo repiten, así sucesivamente hasta que todos han dicho su nombre con su gesto y todo el grupo lo ha ido repitiendo.

La variante la envía M<sup>a</sup> Carmen del Barrio y le llama "repetimos gestos".

Otra variante es "[me pica](#)".

## ▶ FUENTE

Campamento de Cazorla. 1995. Enviado por [Álvaro Hidalgo Abad](#)

# EL ABOGADO

## ▶ DEFINICIÓN

El coordinador pregunta datos básicos y responde el compañero del lado (abogado).

## ▶ OBJETIVOS

Conocer a las personas dentro de un determinado grupo

## ▶ PARTICIPANTES

La edad de los participantes puede ser de los 8 años en adelante. El número de participantes puede ser variado, con preferencia de 10 personas o 30.

## ▶ CONSIGNAS DE PARTIDA

Solo es importante que se mantengan dentro de la ronda o turno

## DESARROLLO

Consiste colocar en una ronda personas que pueden ser entre 10 a 30 o mas, entonces empezando de un extremo la persona siguiente va a ser su abogado y así sucesivamente, entonces el coordinador pregunta algo al una persona (su nombre o edad) y el que responde es su abogado.

## FUENTE

Enviado por [Carla Osinaga](#)

# BUSCANDO PAREJA

## DEFINICIÓN

El animador reparte entre el grupo diferentes objetos (caramelos, piezas geométricas..) cada persona debe buscar a su pareja y presentarse.

## OBJETIVOS

- Favorecer el primer contacto entre los miembros de un grupo nuevo
- Romper el hielo

## PARTICIPANTES

Indiferente

## MATERIAL

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

## CONSIGNAS DE PARTIDA

Cada persona va a coger un objeto de la bolsa sin mirar y no se puede cambiar.

## DESARROLLO

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

Cada persona tiene que buscar a su pareja, por ejemplo los que ha elegido el caramelo de color rojo, se sientan juntos y hablan entre ellos diciendo el nombre, sus aficiones, qué le gusta hacer en su tiempo libre. Se indica al grupo

que han de estar muy atentos a lo que les diga el compañero ya que luego ellos tendrán que presentarlo al resto del grupo.

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

FUENTE

Enviado por [Estela Rico Ortiz](#)

## EL BOLÍGRAFO LOCO

### DEFINICIÓN

Se hace girar un bolígrafo y hacia quién apunte debe decir el nombre y alguna característica de un compañero

### OBJETIVOS

Conocimiento de los nombres del grupo y de alguna característica personal.

### PARTICIPANTES

A partir de los 8 años. El número es ilimitado

### CONSIGNAS DE PARTIDA

En la primera vuelta, cada participante dice su nombre y una cualidad suya que le parezca determinante.

Debe tratarse de cualidades positivas de un mismo. Se dice en pocas palabras. Es preferible que no se puedan repetir las personas de las que se hable.

### DESARROLLO

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

### DESARROLLO

La evaluación será positiva si los participantes han retenido algunos nombres y características del resto de compañeros/as.

FUENTE

Enviado por [Paulina López](#)

# PAREJAS

## DEFINICIÓ

Se busca a un compañero según la pareja de famosos que nos toco.

## OBJETIVOS

Conocer a las personas dentro de un determinado grupo

## PARTICIPANTES

La edad de los participantes puede ser de los 6 años en adelante.

## MATERIAL

Papel y bolígrafo.

## DESARROLLO

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

## FUENTE

Enviado por [Alberto Collazo Ballesteros](#).

# Jocs de coneixement.

## Diari dels sons

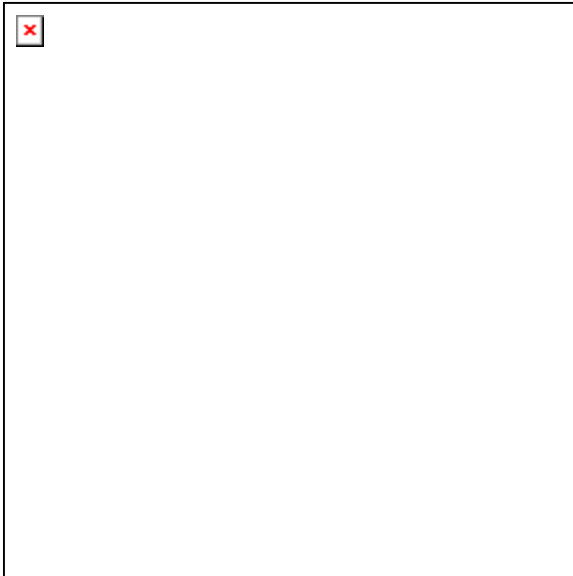
### DEFINICIÓ

Cada u dels xiquets posarà en una llibreta tots els sons que vaja tenint, per a donar-los a conèixer a la resta dels seus companys.

### OBJETIVOS

- Desenrotllament de la creativitat.
- Desenrotllament de l'expressió escrita.
- Desenrotllament de l'expressió oral.
- Divertir-se.
- Treball en equip.
- Potenciar i prendre consciència d'altres vivències.

- Desenrotllament de la memòria.



PARTICIPANTS

Esta dinàmica està pensada per als xiquets d'ensenyança primària i secundària. El nombre de participants ve determinat pel nombre d'alumnes existents en la classe.

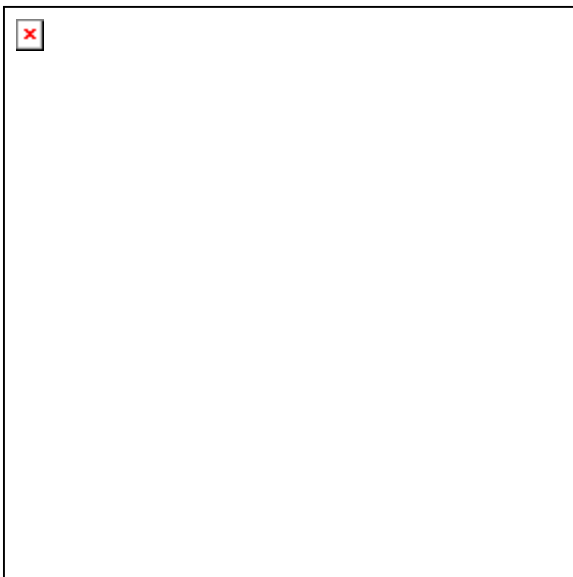
#### MATERIALES

El material necessari per a la consecució d'esta dinàmica és:

- Llibreta ( on anotaran els sons que vagen tenint ).
- Llapis o bolígraf. És aconsellable que es realitze en l'aula.

#### DESARROLLO

Cada xiquet o xiqueta quan es vaja a gitar posa una llibreta en el seua taula i quan es llevant posa en ella el son que ha tingut. Es porta a classe el seu " diari " i allí cada un llig els seus respectius sons. Una vegada que s'han llegit tots els sons, s'elegixen els que més han agradat. Estos sons que han sigut elegits seran escrits pel professor o professora en una altra llibreta que farà funció de " diari dels sons de classe ".



AVALUACIÓ

En esta dinàmica s'avaluarà:

- Creativitat.
- Constància.
- Interés.
- Originalitat.
- Participació.
- Correcció de l'expressió escrita.

FUENTE

[Sonia Verdegay Martínez](#)

NOTAS

Ens ajudarà a conèixer el grau de fantasia existents en els alumnes

## EL DETECTIU

DEFINICIÓN

Cada un escriu en un full les seues dades personals i algun *hobby*. Després es deixa un estona perquè tots lligen els fulls dels altres, i a continuació es fan preguntes com: A qui li agrada anar al futbol els dissabtes? (contesten tots menys l'interessat).

OBJETIVOS

Com a suport a altres jocs de coneixement, per a aprofundir en el coneixement dels altres, però encara a un nivell molt inicial.

PARTICIPANTES

L'hem provat per a xavals entre 14 i 18 anys, però pot funcionar en un marge més ampli d'edats. Nombre: no massa, perquè pot resultar pesat. Fins a 20 va bé. Si són més, caldrà dividir el grup.

DURACIÓN

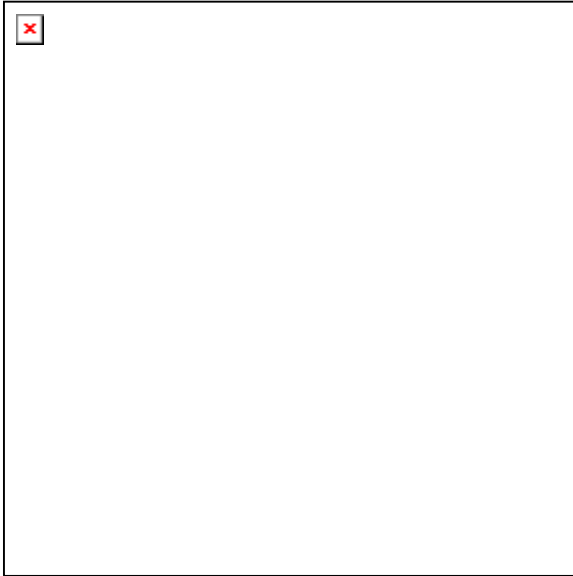
20 minuts.

MATERIAL

Un full per a cada un, i una cadira, ja que ens asseurem en cercle. Espai mínim: el necessari perquè tots es puguen vore i relacionar-se els uns als altres amb els fulls.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Silenci absolut. Respecte pel que els altres posen en els fulls.

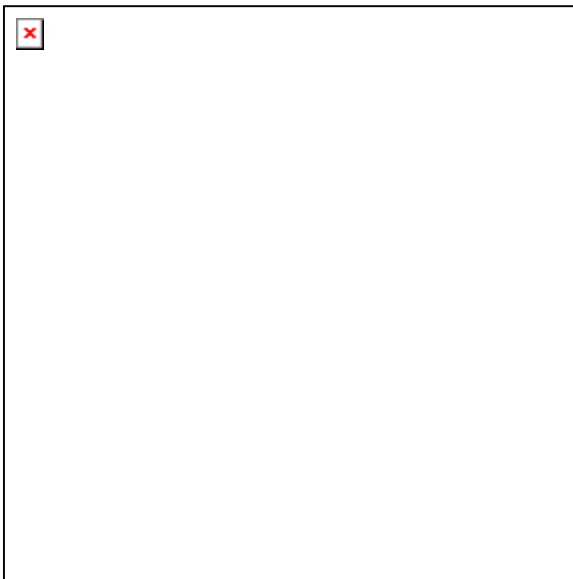


## DESENROTLLAMENT

S'introduïx el joc dient que anem a rebre a un detectiu que va a buscar a algú. Llavors, perquè el detectiu pugui descobrir a la persona que busca, anem a apuntar el nostre nom, cognoms, edat, aniversari, la qual cosa ens agrada, la qual cosa no ens agrada i algun traç que ens definisca en un full. A continuació es deixen uns 10-15 minuts perquè tots puguin veure els fulls dels altres. Finalment ens assentem tots i l'animador realitza preguntes com: El detectiu busca a algú que va néixer al Gener. Al que s'ha de respondre aquells que recorden. En principi és l'animador el que va preguntant, però es pot plantejar com a variant que qui responga el primer pot preguntar ell.

## EVALUACIÓN

Este joc no té plantejada cap avaluació com tal, ja que el seu principal objectiu és l'arribar a conèixer-se millor. No obstant, es pot realitzar una anàlisi de les reaccions del grup al llegir els fulls: què ha fet gràcia, què ha agradat, què a resultat una sorpresa, etc.



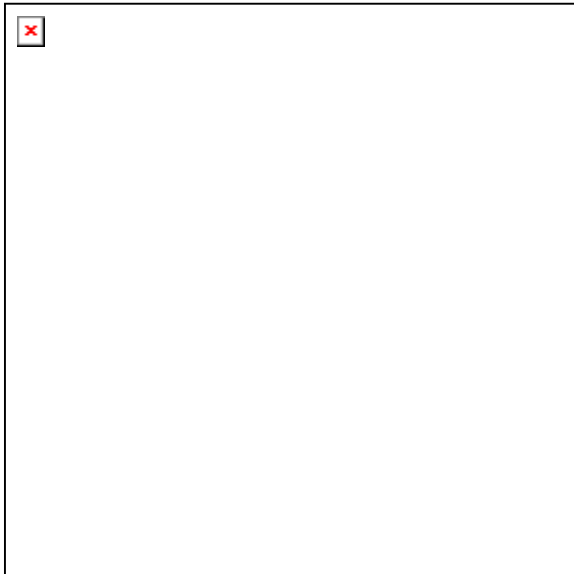
## FONT

La primera vegada que vam fer este joc va ser en un curset per a monitors, en Sant Sebastià > País Basc > Espanya. Enviat per [Alberto Castrillo Del Prado](#).

# Esquirol a la seua cova

## DEFINICIÓ

Coneixement dels integrants a través del joc.



## OBJECTIUS

Aconseguir la integració dels participants

## PARTICIPANTES

A partir dels 14 anys i un nombre parell.

## CONSIGNAS DE PARTIDA

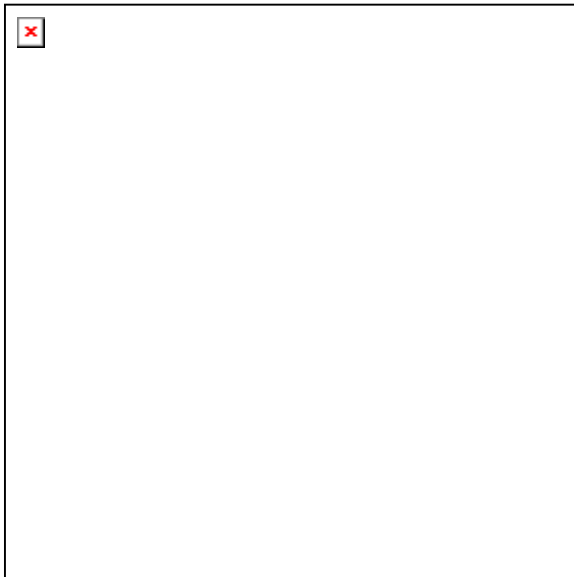
Els participants han de formar parelles.

## DESARROLLO

Totes les persones formen un circule, després, ja que cada persona té la seua parella, llavors s'assignen els seus rols: un farà d'esquirol i l'altre company de cova. Tots els que tenen el rol de cova realitzen molt bé el circule, agarrant-se de les mans. Després la parella corresponent o siga l'esquirol el mira als ulls i li fa preguntes tal com que lloc viu, com s'anomena, que edat té. Quan el monitor diga: ESQUIROL, les persones que tenen el rol d'esquirol es mou a la dreta per a conversar amb el company que segueix i li realitzarà les mateixa sèrie de preguntes. El monitor de joc dirà diverses vegades ESQUIROL a fi que tots roten i es coneguen els companys. Les coves mai s'han de moure. Quan el monitor diga cova, totes les esquirols han de buscar a la parella que tenien a l'iniciar el joc i s'ubiquen entre les cames de la persona que fa de cova. L'última persona que trobe la seua parella ha d'eixir al mig del circule i presentar-la. Açò s'ha de repetir diverses vegades.

## EVALUACIÓN

Amb este joc podem conèixer millor al grup amb què estem treballant, coneixerem a aquells xiquets més tímids i als que no tenen cap problema a l'hora de parlar davant d'altres companys.



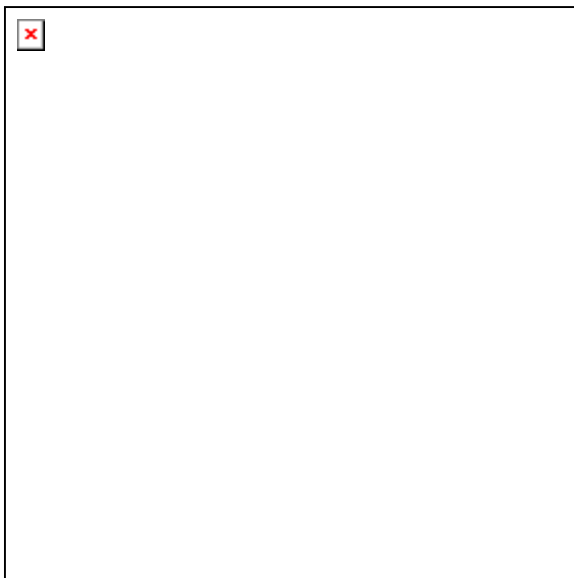
FONT

Enviat per Walter Salcedo. Tel. (092) 2751551-2-3 Fax. 2751554. Palmira > Valle del Cauca > Colòmbia. Este joc és del Valle del Cauca.

## SÍ/NO

### DEFINICIÓ

Li fan una pregunta a un company i segons la terminació de la seua contestació els companys li respondran.



OBJECTIUS

El coneixement dels companys. La perduda de vergonya entre ells. confiança, comunicació, distensió...

### PARTICIPANTES

Indiferent.

### DURACIÓ

Indefinit

## MATERIAL

Cap.

### CONSIGNAS DE PARTIDA

Agarrar a dos molt amics i traure a l'un; se li diu a l'altre quan entra "camina que el que ens ha comptat el teu amic de tu..."

Han de saber tots que quan el que diga acabe en vocal la resposta és SÍ i quan el que acaba de dir siga una consonant la resposta és NO.



DESENROTLLAMENT

Un company s'ix de l'entorn en què està la resta per a no escoltar el que diuen. Tots es posen en un rogle i es posen d'acord per a contestar SÍ o NO. Consistix que un del grup li fa una pregunta a un company que no ha escoltat que va el joc i si en la contestació que dóna l'última paraula acaba en vocal tots respondran SÍ i si és consonant tots respondran NO. El que es tracta és que a què li pregunten es quede sorprés del que la gent sàpia d'ell encara que en realitat no sap res.

### EVALUACIÓN

L'anàlisi el fan entre tots.

### FUENTE

En una acampada a Granada. Enviat per [María del Mar Gutiérrez García](#).

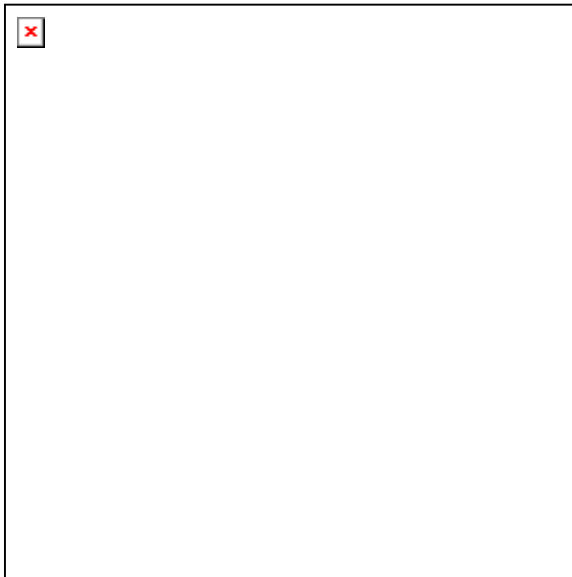
# L'ORDE DE LES EDATS

### DEFINICIÓ

És un joc cooperatiu i de coneixement. Es tracta d'ordenar-se per edats sense parlar

### OBJETIVOS

El coneixement dels membres d'un grup, el desenrotllament de l'expressió corporal i el cooperació del grup.



PARTICIPANTS

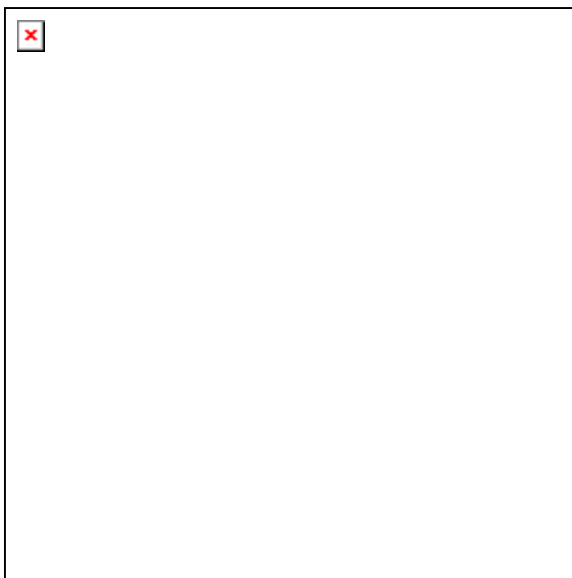
De 6 a 25 participants, a partir de 8 anys.

CONSIGNAS DE PARTIDA

No parlar durant el joc.

DESARROLLO

Tots en fila, adquirixen en compromís de no parlar mentre dure el joc, només poden fer senyals. L'objectiu del grup és ordenar-se per dates de naixement per orde descendent, de major a menor, però sense parlar. Guanyarà el grup quan estiga ordenat. Al final es contrasta l'orde aconseguit sense parlar, amb les dates reals que cada u ens compte



AVALUACIÓ

Es realitzen diversos comentaris finals sobre les dificultats que han tingut i sobre com s'han sentit sense poder parlar.

FUENTE

Popular. Enviat per [Germà Barchino Sánchez](#).

Jocs d'afirmació

# SPLASH

## DEFINICIÓ

Es tracta d'evitar que t'agarren i alliberar-te "volent" als companys/as.

## OBJETIVOS

Distendre's. Cohesionar al grup. Prendre contacte físic. Llevar prejuís.

## PARTICIPANTES

Grup, classe, ... a partir de 8 anys

## DESARROLLO

L'animador/a tracta d'agarrar a algú, tocant-li. Si l'aconsegueix esta serà la nova persona que intente agarrar. Per a tractar d'evitar que t'agarren, pots, en qualsevol moment, parar-te, ajuntant les mans (donant una dinyada) amb els braços estirats al mateix temps que crides SPLASH. A partir d'eixe moment quedes immòbil en la posició. Per a reanimar a les que estan immòbils algú ha d'entrar dins del buit que formen amb els seus braços i donar-li un bes. Mentres s'està dins dels braços sense donar-li un bes, els dos estan en zona lliure, sense que puguen donar-los.

# CORTAHILOS

## DEFINICIÓ

Es tracta d'encreuar-se entre el perseguidor i el perseguit evitant que t'agarren.

## OBJETIVOS

Distendre's. Cohesionar al grup. Prendre contacte físic.

## PARTICIPANTES

Grup, classe, ... a partir de 6 anys

## DESARROLLO

El perseguidor anomena a algú del grup a qui intenta caçar. La resta tràfic d'encreuar-se entre estos dos, com si tallara un fil entre estos dos i portant-se'l amb si. El perseguidor anirà a pel qual es va creuar al mig. Si es toca al -lo o perseguit es canvien els papers.

## VARIANTES

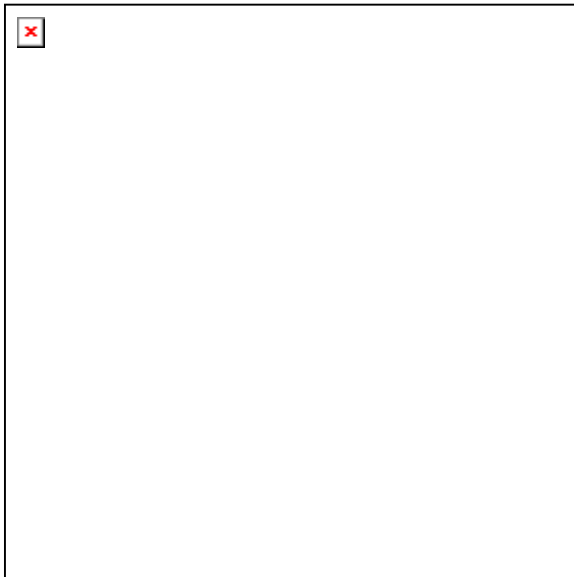
Fer-lo per parelles.

Si el perseguit pot donar la mà a algú ha de triar a una altra presa.

# LES LLANXES

## DEFINICIÓ

Es tracta de salvar-se en grups.



## OBJECTIUS

Distendre's. Cohesionar al grup. Prendre contacte físic.

## PARTICIPANTES

Grup, classe, ... a partir de 4 anys

## CONSIGNAS

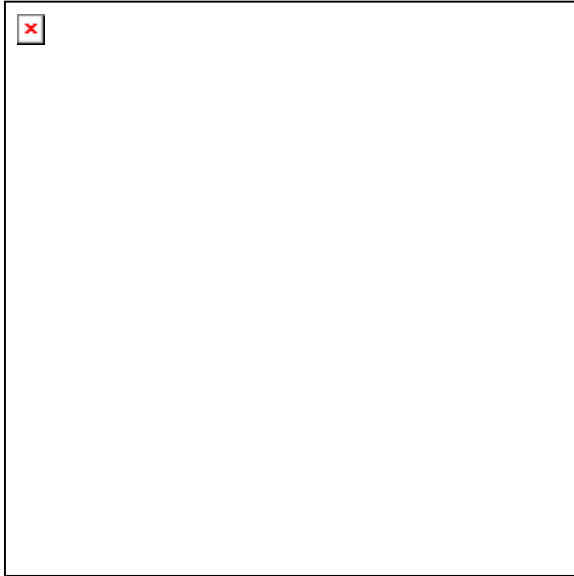
Tractar d'ajudar als companys.

## DESARROLLO

Es tiren en el pis, disperses, fulls de paper periòdic i al grup se li diu que estan en un barco que ha començat a afonar-se i que eixos fulls de paper representen llanxes en el mar, que es van a salvar segons l'orde que es done. L'orde és la següent: "Les llanxes se salven amb 4..." Els participants han de parar-se en els fulls de paper de 4 en 4 participants, les persones que no hagen trobat lloc en les "llanxes" aniran eixint del joc. El nombre de segons variarà segons l'orde que done el que dirigix el joc.

## EVALUACIÓN

Al final els participants comentaran com es van sentir al no trobar lloc en la "llanxa" o com es van sentir al no poder ajudar als seus companys a "salvar-se".



VARIANTS

Les "llanxes" (fulls de paper) es poden anar tallant a la mitat o en quarts cada que es dóna una nova orde, a manera que càpien menys participants en elles.

FUENTES

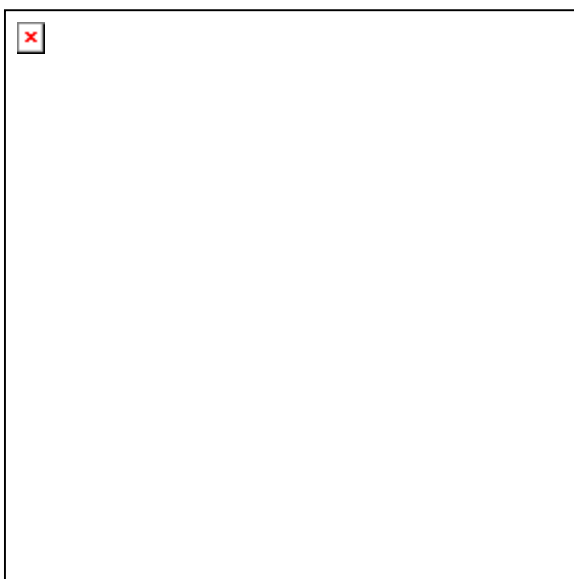
Enviat per M<sup>a</sup> Alejandra -m'ho. Dinàmica per a iniciar cicle escolar a Mèxic.

Jocs de confiança

# EQUILIBRI

DEFINICIÓ

Es tracta que, per parelles, s'aconseguisca aconseguir el punt d'equilibri, i fer moviments cooperant.



OBJECTIUS

Afavorir la confiança e un/a mateix/a i l'altre/a. Estimular la cooperació i el sentit de l'equilibri.

#### PARTICIPANTES

Grup, classe, ... a partir de 10 anys.

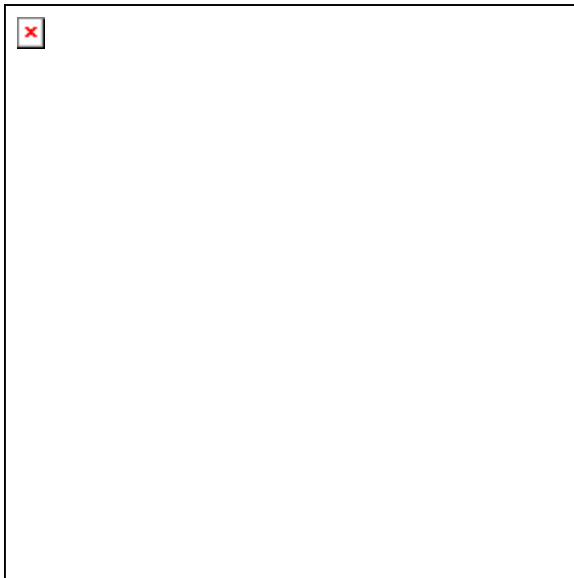
#### CONSIGNAS DE PARTIDA

És important invitar que les parelles es formen entre persones desproporcionades físicament: baixes amb altes, grosses amb primes, ... Sempre és possible aconseguir l'equilibri.

#### DESARROLLO

Les persones participants es repartixen per parelles. Dins de cada parella els integrants es posen enfront de front, donant-se les mans, ajuntant els peus i unint les punteres. A partir d'esta posició i sense desapegar els peus del sòl, cada integrant va deixant-se caure cap a arrere amb el cos completament recte. Així fins a arribar a estirar completament els braços i aconseguir el punt d'equilibri dins de la parella.

Una vegada aconseguït l'equilibre es poden intentar fer moviments cooperant i sense doblegar els braços: una de les integrants de la parella doblega les cames mentres l'altra la sosté, les dos baixen, ...



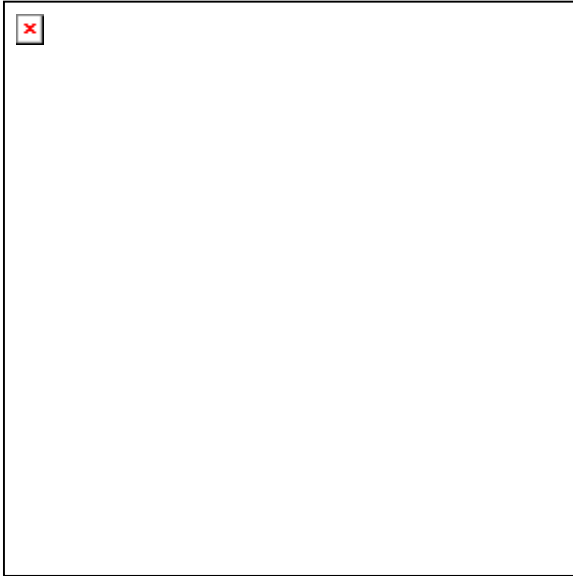
AVALUACIÓ

Com ens sentimos? Va ser fàcil trobar l'equilibri? Què va ocórrer amb parelles molt desproporcionades?

## EL NUC

#### DEFINICIÓ

Es tracta de fer un nuc, a partir d'un rogle, el més complicat possible.



#### OBJECTIUS

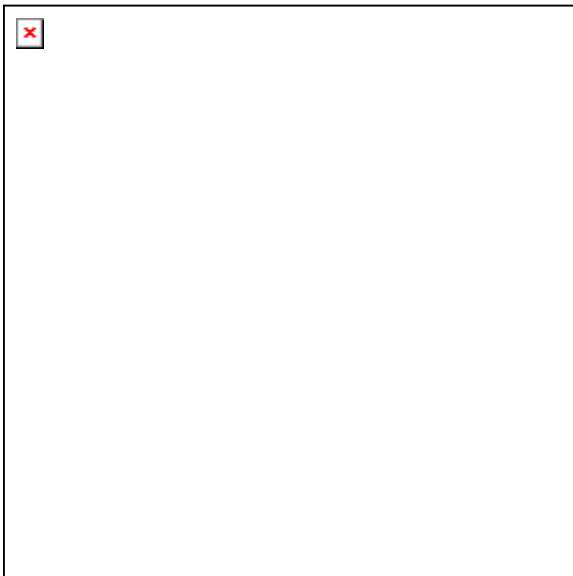
Estimular la cooperació, la flexibilitat i el sentit de l'equilibri.

#### PARTICIPANTES

Grup, ... de qualsevol edat a partir de 6 persones.

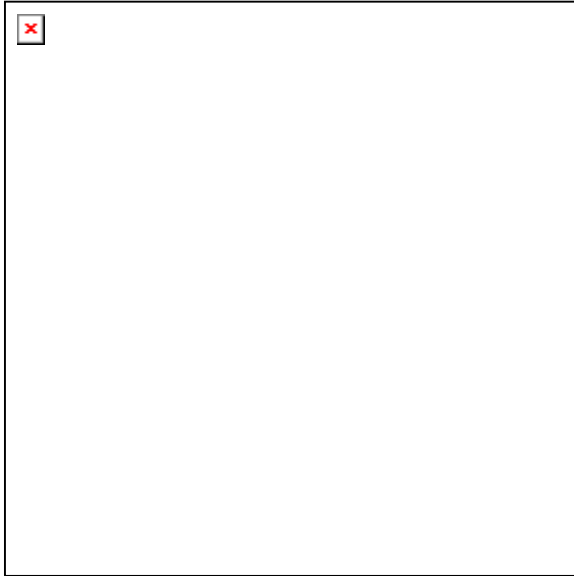
#### CONSIGNAS DE PARTIDA

Un participant s'allunya de grup per a no vore com els altres des de rogle s'enreden el màxim possible.



#### DESENROTLLAMENT

Les persones de rogle s'enreden passant per damunt i per davall del de les manso del company. Quan ja no pugen complicar-lo mes criden el company que esta allunyat i este intenta desfer el nuc indicant al grup que han de fer.



AVALUACIÓ

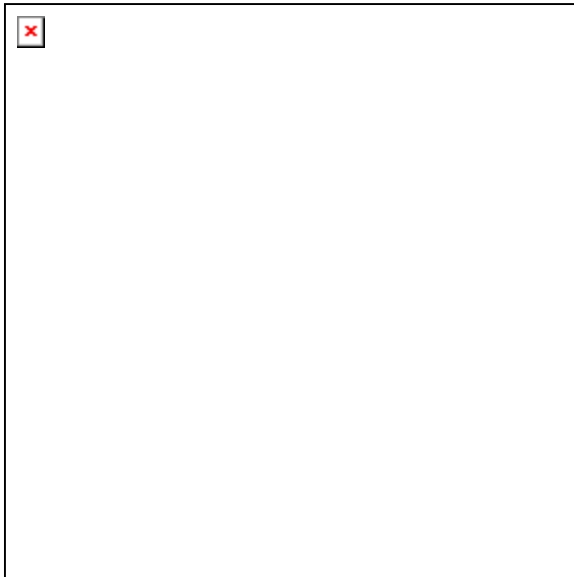
Com ens vam sentir al fer el nuc? Va haver-hi col·laboració?

Jocs de comunicació

# PASSEIG EN LA JUNGLA

## DEFINICIÓ

Consistix a decidir la posició i l'orde per a travessar una jungla imaginària.



OBJECTIUS

Potenciar la comunicació del grup simulant situacions difícils. Desenvolupar la presa de decisions.

## PARTICIPANTES

Grup, classe, ... a partir de 8 anys.

## DESARROLLO

Tot el món imagina que està en la jungla. Per a travessar-la, donada la dificultat i els perills, han de dividir-se en fileres de quatre persones. Cada jugador/a

elegix una posició segons les seues preferències: primera, segona, tercera o última posició. Després, l'animador/a indica que cada participant ha d'anar a una de els quatre cantons, que es corresponen amb les quatre posicions elegides. És a dir, tots/as els que van elegir la primera posició estaran en un cantó, i així successivament. En cada grup es parla de per què es va prendre eixa decisió.

#### EVALUACIÓN

Quins arguments es van utilitzar per a prendre la decisió? Com es pren la decisió en la variant?

#### NOTAS

Una variant pot ser que cada participant elegisca individualment la seua posició. A continuació es formen grups espontàniament, en els que probablement es repetisquen les posicions. Cada grup ha de discutir i concretar en quina posició travessaran la jungla

#### FUENTE

A partir d'una idea de S. Judson.

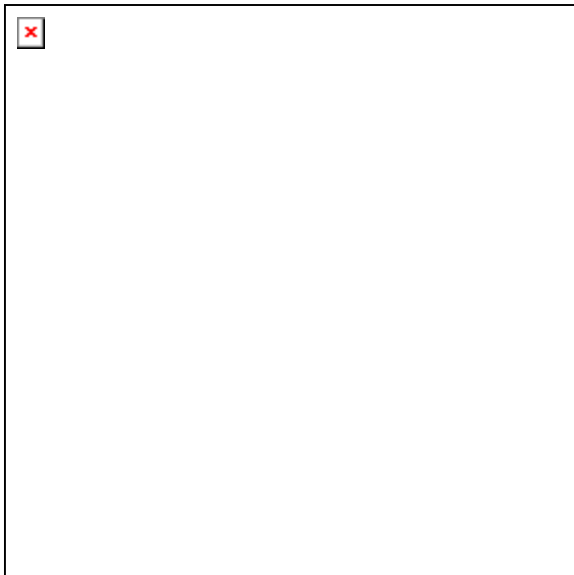
# COM ESTIC?

#### DEFINICIÓN

Observació del company, per mitjà del tacte, per a aconseguir desxifrar la posició que adopta.

#### OBJETIVOS

Millora de la percepció espacial. Promoure la comunicació tàtil.



 PARTICIPANTS

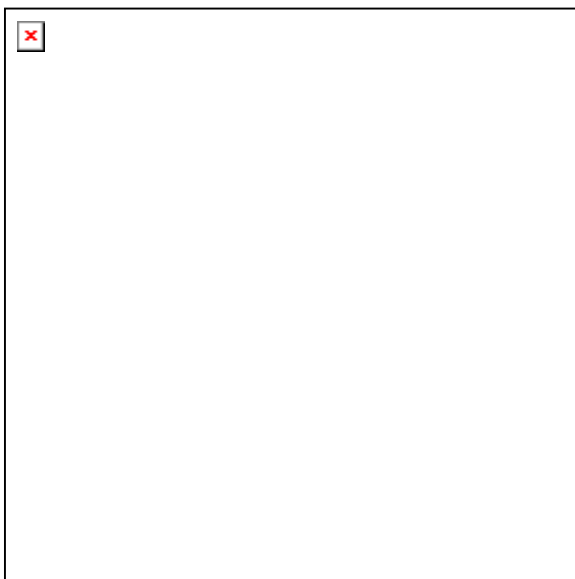
Grup, classe, ... a partir de 8 anys.

#### MATERIAL

Vendas per als que fan de cegos.

#### CONSIGNAS DE PARTIDA

El/La cec/a no ha d'obrir els ulls o llevar-se la bena fins a adoptar la postura del company/a estàtua.



DESENROTLLAMENT

Per trios un cec/a, una estàtua i l'altra avalua. El cec/a, palpant, ha de col·locar-se en la mateixa posició que l'estàtua; quan crea que ja està obri els ulls i corregix sí que és necessari. Pot ser una postura exacta, una simètrica, o lliure però conservant u o diversos elements de l'estàtua. Rotació de papers.

#### EVALUACIÓN

Durant: La que observa ha de comprovar la semblança entre ambdós postures, la del cec/a i estàtua.

Al final: Dificultats sorgides. Com es van solucionar?.

#### NOTAS

Una variant pot ser fer-lo per parelles eliminant el paper del/a observador/a.

#### FUENTE

Del llibre "1000 exercicis i jocs aplicats a les activitats corporals d'expressió".  
Diversos autors.

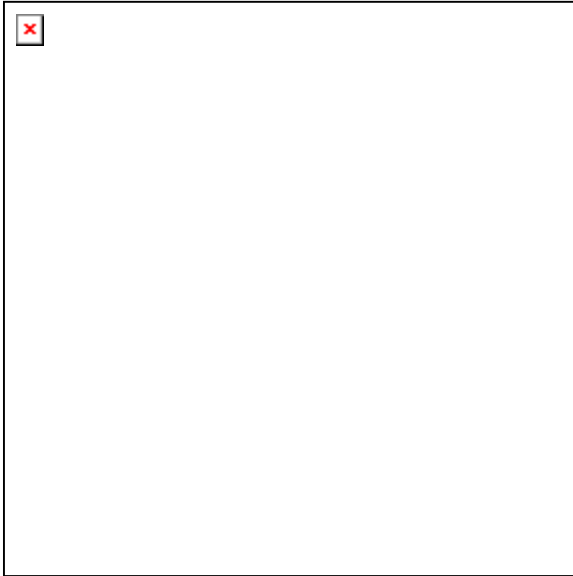
[Editorial Paidotribo](#). Col·lecció esport.

Dibujo: Jaume Mira

## POLICIES I CONTRABANDISTES

#### DEFINICIÓN

Els policies tracten d'aconseguir que passen al fons el menor numere de contrabandistes.



#### OBJECTIUS

Afavorir la comunicació del grup i el desenrotllament d'estratègies comunes.

#### PARTICIPANTES

Grup, classe, ... a partir de 8 anys.

#### MATERIAL

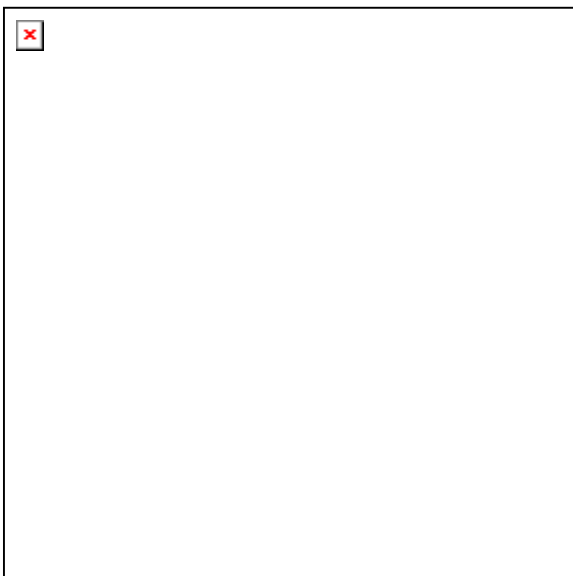
Cap.

#### CONSIGNAS DE PARTIDA

Una vegada dividits en dos grups es col·loquen cada grup en una banda de qualsevol camp esportiu. Els policies va per parelles agarrats de la mà i només caça u. Només de tocar ja estan caçats.

#### DESARROLLO

Ha de quedar clar qual és la línia de fons. Una vegada col·locats el professor/a comença el joc.



#### VARIANTS

- Els policies només poden caçar a un.
- Els caçats queden amb els braços en creu i poden ser segons.

- L'objectiu és passar un objecte que porta un contrabandista amagat

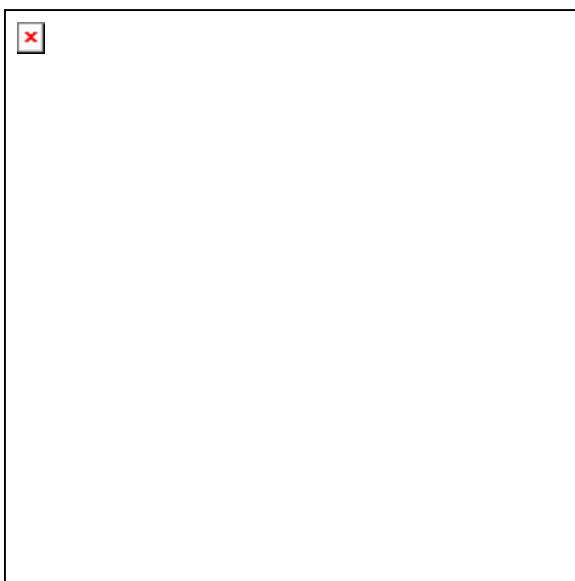
## EVALUACIÓN

Es tracta el grau de comunicació i l'existència dels objectius comuns dels bans.

## FUENTE

Emilio Alonso. Grans Jocs. V Cursos d'Estiu d'Educació Física i Esport. INEFC

# CONTE ANIMALIA



## DEFINICIÓ

Reconéixer els sons que emeten els animals seleccionats per a l'activitat.

## OBJETIVOS

- Reconéixer els sons que emeten certs animals.
- Fomentar la participació.
- Promoure les relacions en grup.
- Fomentar un comportament constructiu, solidari i responsable amb les activitats realitzades en grup.

## PARTICIPANTES

Esta dinàmica està destinada per a alumnes de 5-6 anys. Grup-aula.

## MATERIAL

La dinàmica pot realitzar-se en l'aula, encara que el pati o zona de recreació seriosa un marc idoni.

## CONSIGNAS DE PARTIDA

Respectar el torn dels grups i mantindre un orde.

## DESARROLLO

El tutor o tutora dividirà la classe en xicotets grups ( de cinc xiquets/as ). el professor comptarà una història o conte protagonitzat per animals. Cada

vegada que siga anomenat algun d'ells, que seran el mateix nombre que grups hi haja, els xiquets/as que tinguen assignat el dit animal emetran el so corresponent. Encara que la història pot ser comptada en un principi pel docent també pot ser narrada pels propis alumnes, integrant-se el mestre en un dels grups.

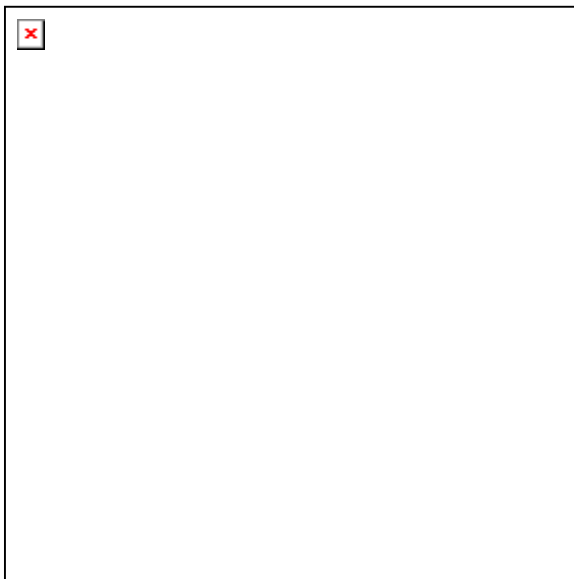
#### EVALUACIÓN

- S'han sentit els xiquets motivats ?
- Han participat activament ?
- S'han divertit amb la dinàmica ?
- Han deprés a diferenciar els diversos sons sobre els quals s'han treballat ?.

#### FUENTE

Rebeca López Caparrós

# GRAN FESTA



DEFINICIÓ

Treballar per grups una idea que deu ser plasmada per mitjà del dibuix. Acabant en una posada en comú.

#### OBJETIVOS

- Potenciar la relació entre els membres del grup.
- Promoure el treball en grup.
- Respecte cap al treball dels altres.
- Desenrotllar la capacitat de representació.
- Desenrotllar la creativitat i imaginació.
- Passar-lo bé.

#### PARTICIPANTES

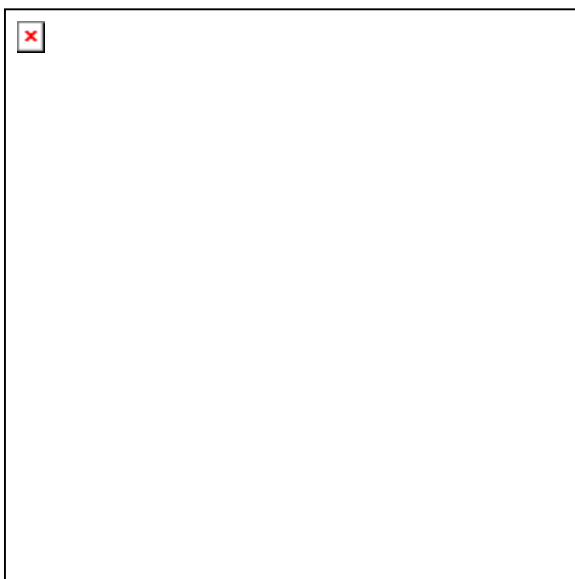
El nombre de participants rondarà entre els 20-25 persones. Esta activitat es podrà realitzar amb xiquets a partir de 12 anys.

#### MATERIAL

Esta activitat haurà de realitzar-se en un espai ampli. Es necessitaran cadires, una per persona .A més també es col·locaran cartolines o paper ampli com per exemple el paper d'estrassa, diferents llapis de colors (retoladors, llapis de fusta, ceres ,etc.).

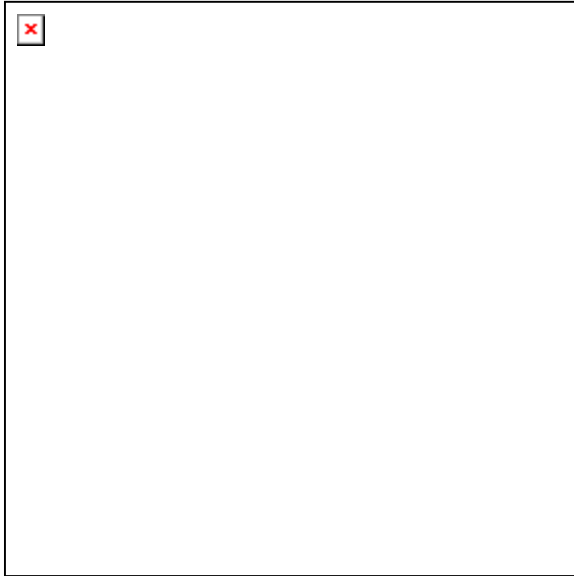
#### CONSIGNAS DE PARTIDA

El grup haurà de saber abans de començar l'activitat, que hauran de respectar el torn a l'hora de parlar, a la mateixa vegada que tots els components del grup hauran d'aportar la seua opinió ,és a dir, tots deuran participar.



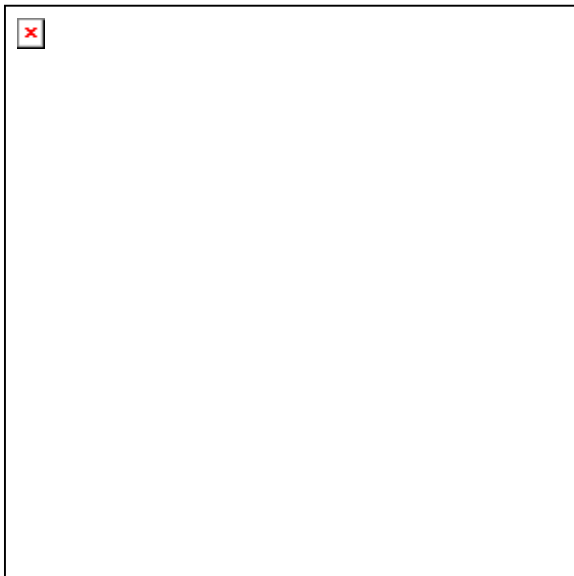
#### DESENROTLLAMENT

Es farà un circule entre tots els components del grup i es començarà amb una història. Esta història tractarà de posar-los en situació, comptant-los que vivim en un regne, en el que el rei vol realitzar una festa per l'entrada de la primavera; però com este rei ja ha fet moltes festes no té ni remota idea de com realitzar-la. Pel que ha demanat al seu poble que li entreguen idees per a realitzar-la, Açò haurà de presentar-se abans de la data de la festa ,així el rei realitzarà la festa que mes li agrade. Amb tot el món i una vegada explicada la situació, es realitzaran xicotets grups de cinc persones aproximadament. Els grups es faran atribuint a cada persona una paraula, estes seran: ancians del poble, hòmens, dones, xiquets i animals. Els ancians formaran un grup i així tots. Cada grup haurà d'intentar plasmar en el paper grupal, tenint en compte el paper que li ha tocat representar dins del regne.



AVALUACIÓ

El/La responsable de l'activitat anirà observant com els grups treballen, si la gent participa, els comentaris realitzats entre els xiquets i les xiquetes, veient les diferents intervencions, els que són els que intervenen.



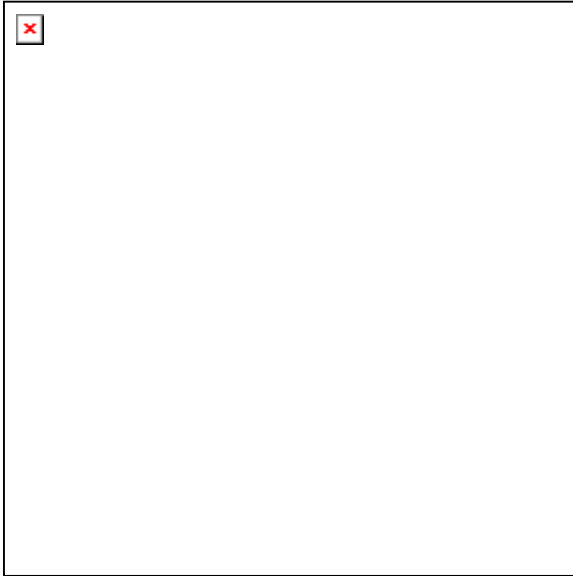
NOTES

Amb els més majors, en la posada en comú es discutirà els diferents estereotips en què han sigut dividits i el per què de les seues representacions.

FUENTE

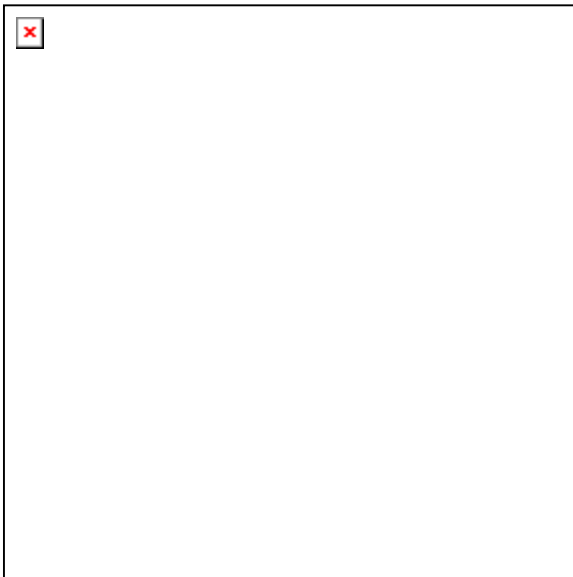
Carolina Segura Vargas.

# Anem a vendre



## DEFINICIÓ

Tots els participants s'asseuen formant un cercle. Un company comença agarrant el company que es troba al costat i ha de presentar-lo com un producte, havent de persuadir als altres companys que és el millor producte existent en el mercat, explicant qual és la seua funció, comoditats, avantatges, forma d'ús, donant exemples de la seua utilització.

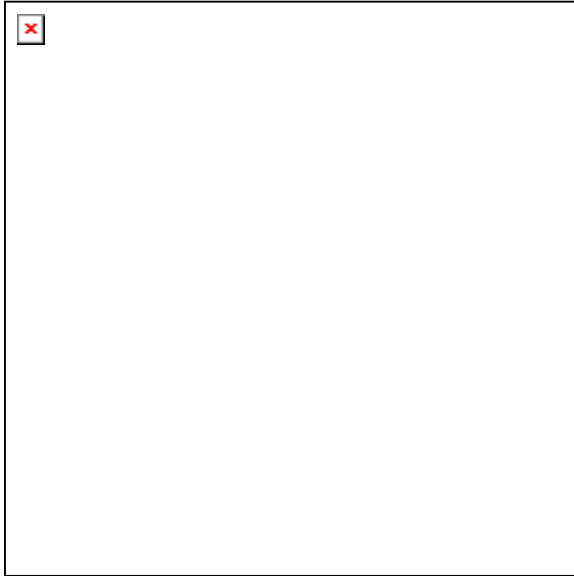


## OBJECTIUS

Desenrotllar la imaginació i creativitat dels xiquets. També ajuda a l'expressió verbal i corporal davant d'un públic que són els propis companys.

### PARTICIPANTES

A partir de 7-8 anys i un nombre indefinit

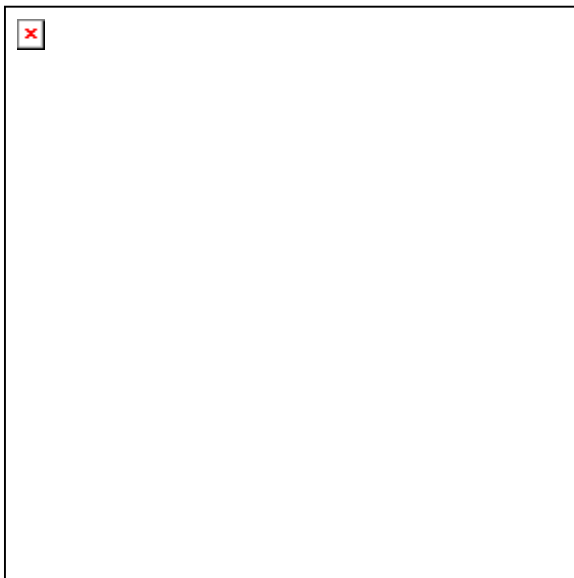


### CONSIGNES DE PARTIDA

Els participants deuen valdre's de la seua habilitat per a donar credibilitat al producte que intenten vendre.

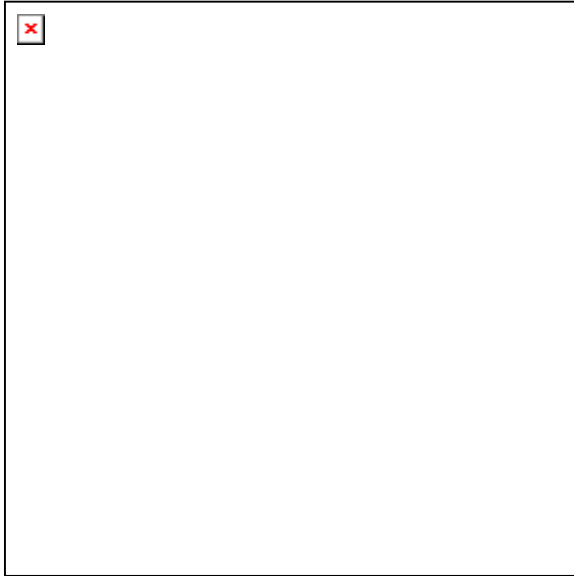
### DESARROLLO

Els alumnes comencen presentant-se i posteriorment presenten el producte. Per exemple un alumne agarra el company i el presenta com un llit que fa massatges. Este ha de demostrar quals són les qualitats del llit amb exemples del seu funcionament i ús, així com el seu fantàstic preu i les seues facilitats de pagament.



### AVALUACIÓ

Amb este joc podem conéixer millor al grup amb què estem treballant, coneixerem a aquells xiquets més tímids i als que no tenen cap problema a l'hora de parlar davant d'altres companys.



NOTES

Podem marcar un producte específic, com per exemple només valen productes de neteja o mobles de la casa....

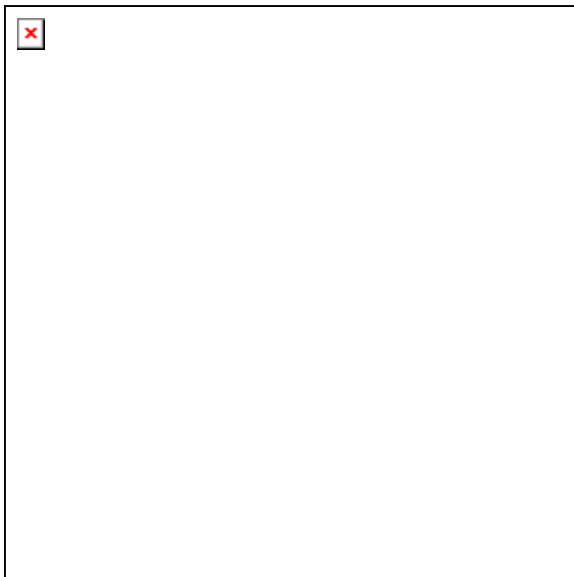
FUENTE

Este joc el vaig dependre en una classe d'INEF de Lleida > Catalunya > Espanya amb el professor Pere Lavega. Enviat per [Eva Campomar Pons](#).

# La baralla dels contes

DEFINICIÓ

Este joc consistix a narrar un conte, de manera imaginativa, a través de les il·lustracions o paraules que apareguen en les cartes



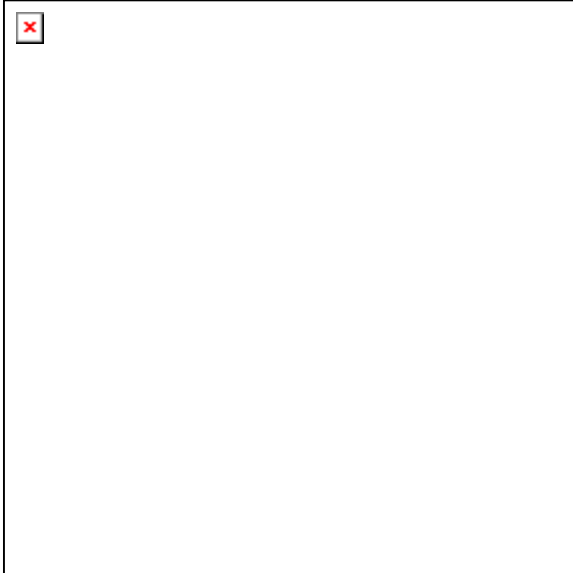
OBJECTIUS

- La participació en grup.
- L'escolta.
- L'adquisició de vocabulari.

- La creativitat i imaginació.
- Preparar a xiquets i xiquetes per a la vida social

### PARTICIPANTES

A partir dels 5 anys i un mínim de 5 participants.



### CONSIGNES DE PARTIDA

Els participants han de basar-se cada uns en les seues cartes i en el transcurs de la sessió pel que cal estar molt atents. No val passar, tot el món ha de dir quelcom.

### DESARROLLO

Es formarà un gran rogle i es tirarà a sorts qui ix. Es repartiran un mínim de 2 cartes i el màxim dependrà del nombre de jugadors. Cada un ha de narrar part del conte a usant les referències dels anteriors i les seues cartes. Acabarà el conte el que tinga l'última carta

### EVALUACIÓN

- Si s'ha respectat el torn de joc
- Si hi ha hagut una seqüenciació espai-temporal
- Si han sigut resolutius quan s'ha presentat algun conflicte ja siga de tipus cognitiu o de tipus afectiu
- Si han sabut dotar el joc d'una seqüenciació espai-temporal

L'avaluació es realitzarà durant el joc i a través de l'observació directa

### FUENTE

Joc de tradició popular adaptat. Enviat per [M.Mar González Saludable](#).

# L'orde de les edats

### DEFINICIÓN

És un joc cooperatiu i de coneixement. Es tracta d'ordenar-se per edats sense parlar

## OBJETIVOS

- El coneixement dels membres d'un grup.
- L'expressió corporal
- La cooperació de Grup

## PARTICIPANTES I DURACIÓ

De 6 a 25 participants, a partir de 8 anys. 10 minuts.

## CONSIGNAS DE PARTIDA

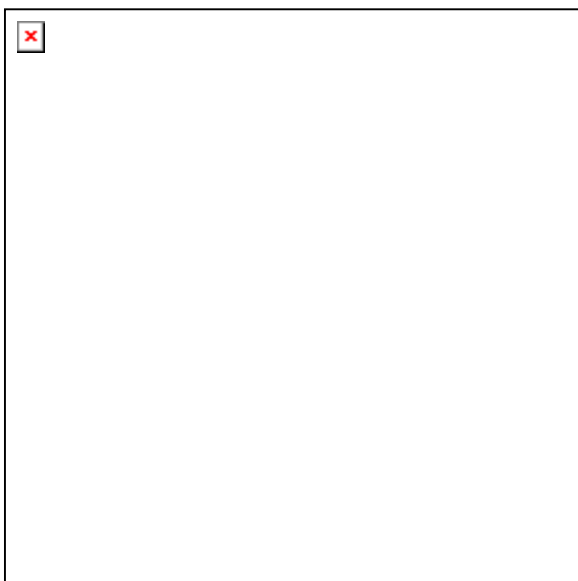
No parlar durant el joc.

## DESARROLLO

Tots en fila, adquirixen en compromís de no parlar mentre dure el joc, només poden fer senyals. L'objectiu del Grup és ordenar-se per dates de naixement per orde descendent, de major a menor, però sense parlar. Guanyarà el grup quan estiga ordenat. Al final es contrasta l'orde aconseguit sense parlar, amb les dates reals que cada u ens compte

## EVALUACIÓN

Amb este joc podem conèixer millor al grup amb què estem treballant, coneixerem a aquells xiquets més tímids i als que no tenen cap problema a l'hora de parlar davant d'altres companys



FONT

Popular. Enviat per [Germà Barchino Sánchez](#)

# EL SUBMARÍ

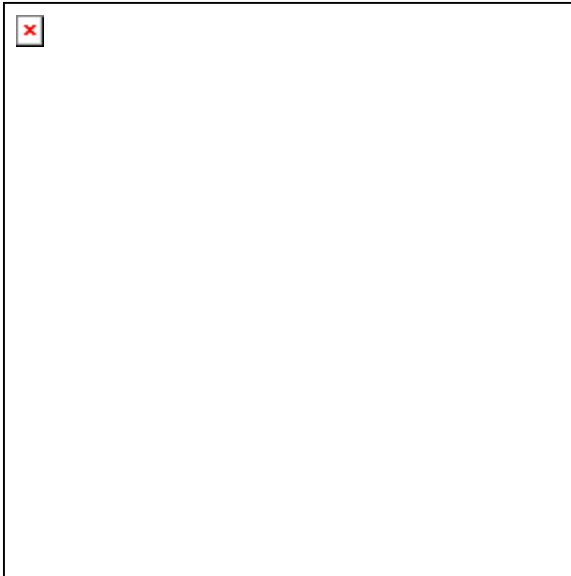
## DEFINICIÓ

Este joc consistix evitar xocar amb els companys.

## OBJETIVOS

- La participació en grup.
- L'escolta.

- Afinar el sentit de l'oïda



▶ PARTICIPANTS

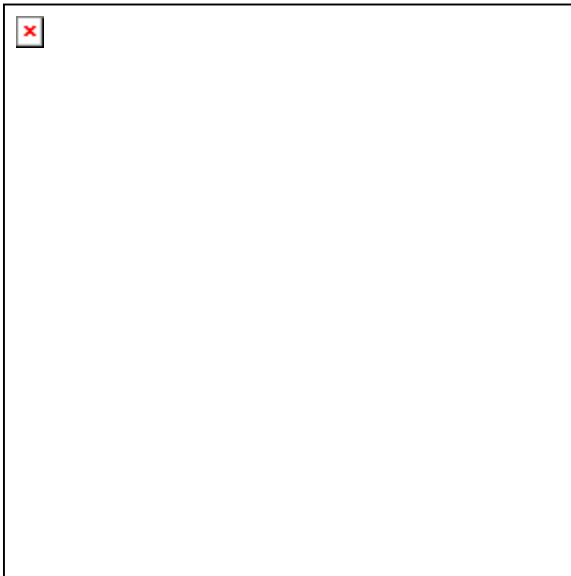
A partir dels 7 anys i mentres més millor!.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Que es respecten a tots i que tots participen

DESARROLLO

els xiquets s'asseuen en el sòl separats aproximadament un metre, un altre ha d'anar a gates amb els ulls embenats, passant per mitjà d'estos i quan este a punt de xocar els que estan asseguts hauran de dir "pi, pi, pi"



▶ AVALUACIÓ

El que menys xoc i el que més participe guanya

FUENTE

Enviat per Oti.

# EL PSIQUIATRE

## DEFINICIÓ

La persona que se "la lliga" és un psiquiatre i ha d'endevinar el nostre problema.

## OBJETIVOS

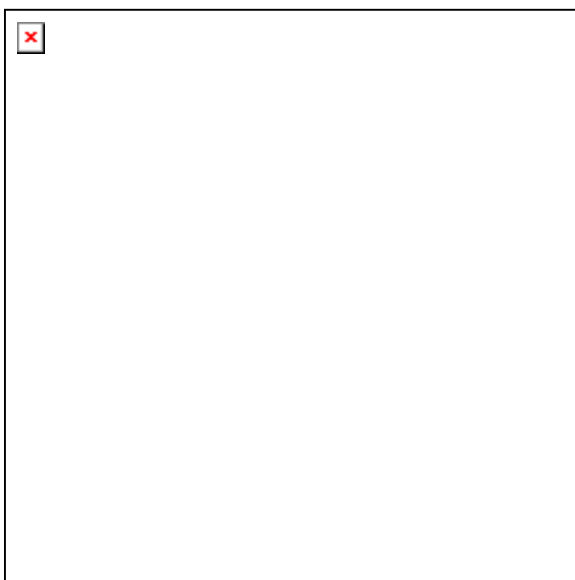
Establir una confiança de la persona amb el grup, desinhibició i pèrdua de timidesa.

## PARTICIPANTES

Un grup no molt nombrós, a partir de 14 anys més o menys.

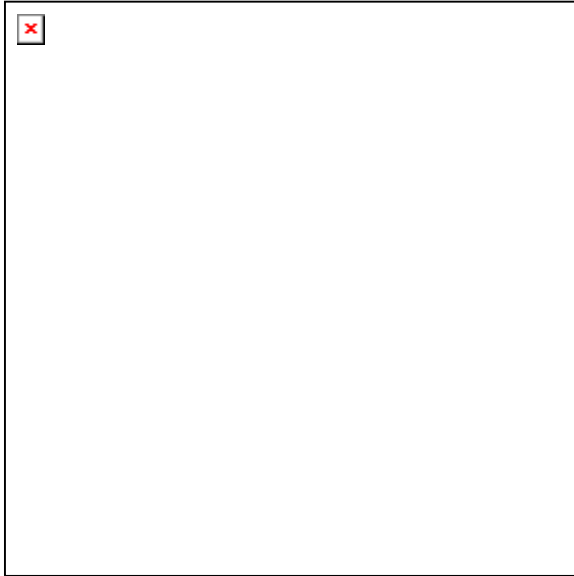
## CONSIGNAS DE PARTIDA

El grup ha de saber que ha d'adoptar la personalitat de la persona que té a la seua dreta o esquerra (segons s'establisca) i que quan s'esmente o es diu alguna cosa mal sobre eixa persona, esta ha de dir en veu alta "psiquiatre" i tots es canvien de lloc.



## DESENROTLLAMENT

S'elegix una persona que no sàpia el joc i lo vam portar a una habitació on no escolte les instruccions que anem a donar al grup. Una vegada fet açò, el presentador explica al grup que la persona és un psiquiatre i nosaltres som bojos, el dit psiquiatre ha d'endevinar el nostre problema que no és un altre que un desplegament de personalitat adoptant la personalitat del company/a de l'esquerra o dreta segons s'establisca, al psiquiatre se li diu que ha de resoldre el nostre problema per mitjà de preguntes.



AVALUACIÓ

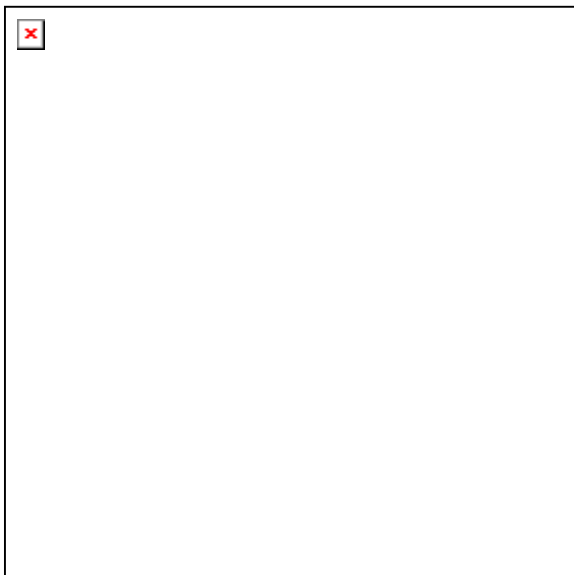
S'ha de produir un bon ambient i confiança de la persona en qüestió amb la resta del grup

FUENTE

Campament Cadis 2001 CMR. Enviat per Moisés Taronger.

Jocs de cooperació

## ORDE EN EL BANC

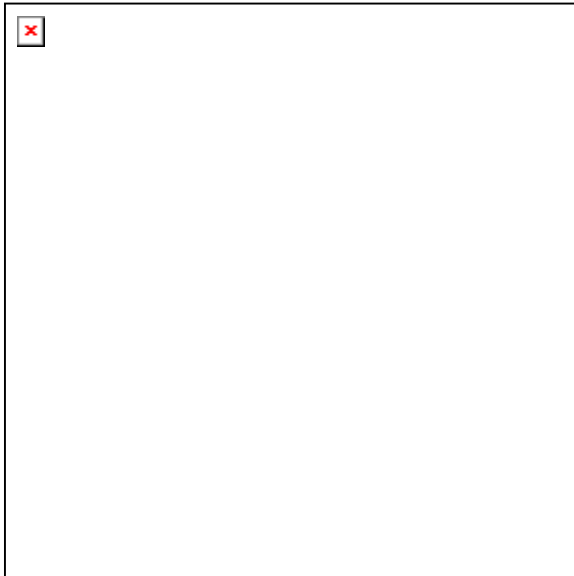


DEFINICIÓ

Es tracta d'aconseguir ordenar-se i canviar de lloc a través d'un espai molt estret.

OBJETIVOS

Afavorir la coordinació de moviments i la cooperació. Permetre l'acostament i contacte del grup.



 PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir de 8 anys.

#### MATERIAL

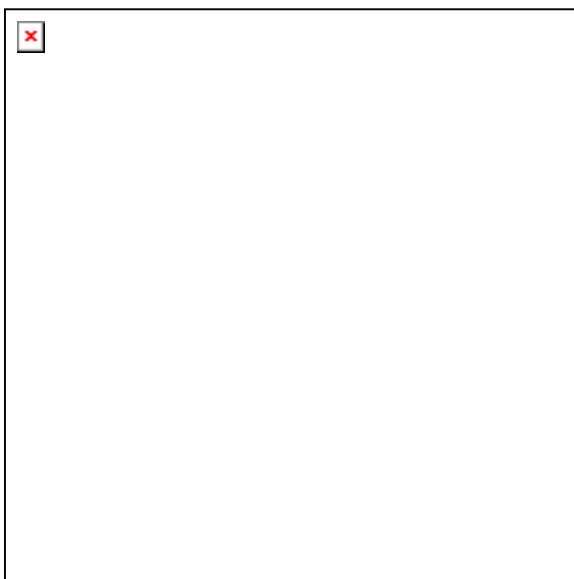
Un banc prou llarg perquè entren tots/as. Si no n'hi ha es pot dibuixar, o marcar amb cinta aïllant, dos línies paral·leles en el sòl. L'ample ha de ser d'uns 20 centímetres.

#### CONSIGNAS DE PARTIDA

Ningú pot abaixar-se del banc o eixir-se de les línies.

#### DESARROLLO

El facilitador/a invita al grup a muntar-se sobre el banc. Una vegada estan tots/as col·locats s'explica que l'objectiu és col·locar-se segons les edats, o la data de naixement, o l'estatura, o ...



 AVALUACIÓ

Pot girar entorn de com hem aconseguit desplaçar-nos sense caure'ns, com s'ha sentit el suport del grup, la seua proximitat, ...

FUENTE

G. Brown

# CAÇAR AMB EL BALÓ

DEFINICIÓ

Es tracta d'aconseguir caçar per mitjà de balonades o evitar que et puguin caçar de forma cooperativa.



OBJECTIUS

Afavorir la cooperació del grup, l'anticipació i l'acció de llançar i esquivar.

PARTICIPANTES

Grup, classe, ... a partir de 8 anys.

MATERIAL

Un baló bla o desunflat.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Si et donen amb el baló t'asseus òssia estes caçat. Per a salvar-te has d'arreglar algun rebot i després pots passar-lo a un altre company caçat per a salvar-lo o alçar-te i caçar. Els caçadors només poden donar dos passos abans de llançar el baló. Si no ens han caçat només podem agarrar el baló després d'algun bot en cas contrari estarem caçats.

DESARROLLO

El professor/a llança el baló a l'aire i comença el joc.

VARIANTES

Es pot interceptar el passe entre els caçats mentre estiguen sentados, poden caçar-te si se't cau el baló a l'interceptar-lo.

Al recuperar un baló els caçats poden alçar-se i caçar o salvar.

EVALUACIÓ

Abordar la forma paradoxal de caçador o salvador.

FUENTE

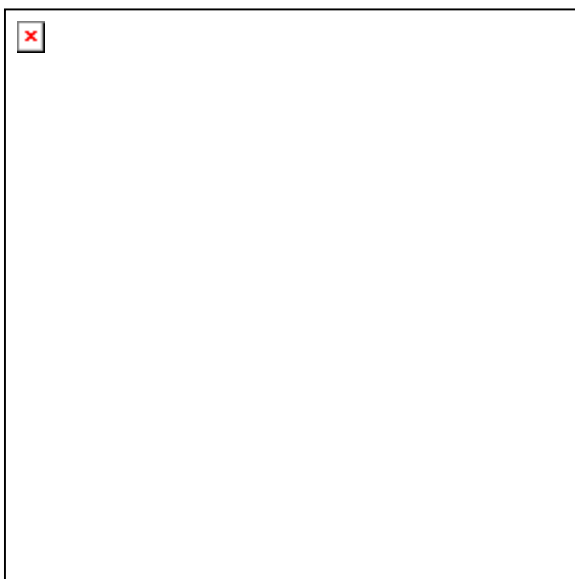
# VA RIURE DE PIRANYES

## DEFINICIÓ

Buscar els materials adequats, perquè tots puguem travessar un espai sense posar un suport directe en el sòl.

## OBJETIVOS

Aportar idees al grup. Col·laborar en el manteniment de l'equilibri mutu.



## PARTICIPANTS

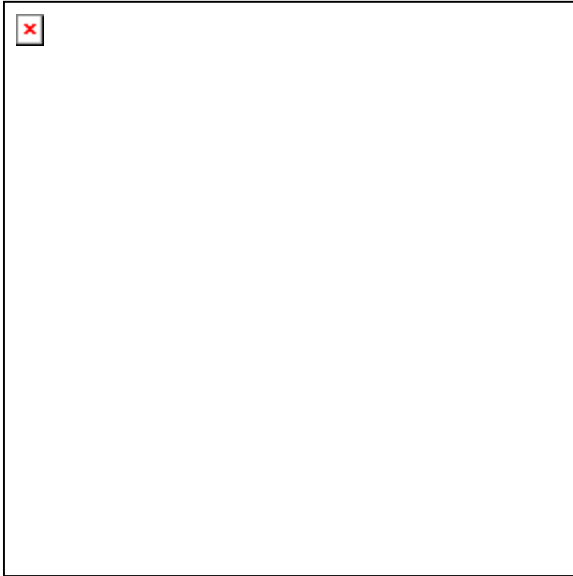
Grup, classe, ... a partir de 5 anys. El nombre de participants per grup dependent de l'espai i material.

## CONSIGNAS DE PARTIDA

- Tots ha d'arribar a la vora contrària.
- Cada membre del grup transportarà el seu material elegit i el col·locarà on ho crega oportú.
- El transport de material i col·locació serà en orde.
- Cal mantindre i ajudar per a guardar l'equilibri sobre el "camí".

## DESARROLLO

Cal travessar un riu infectat de piranyes, formant un "camí" que ens permeta passar sense mullar-nos els peus. Però cal mantindre l'equilibri a l'anada (transport de material) i volta (recerca de nous materials), per tant cal col·laborar en el manteniment de l'equilibri quan ens vam encreuar en el camí amb els altres.

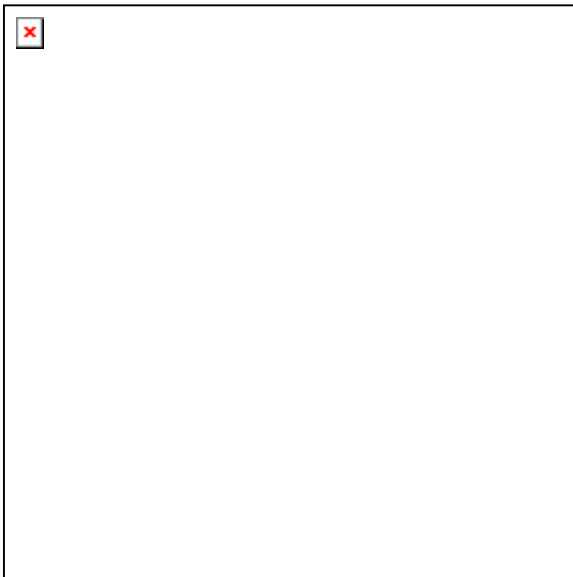


AVALUACIÓ

Quins materials han sigut mes adequats?:

- consistència per a aguantar el nostre pes.
- lleuger per al transport.

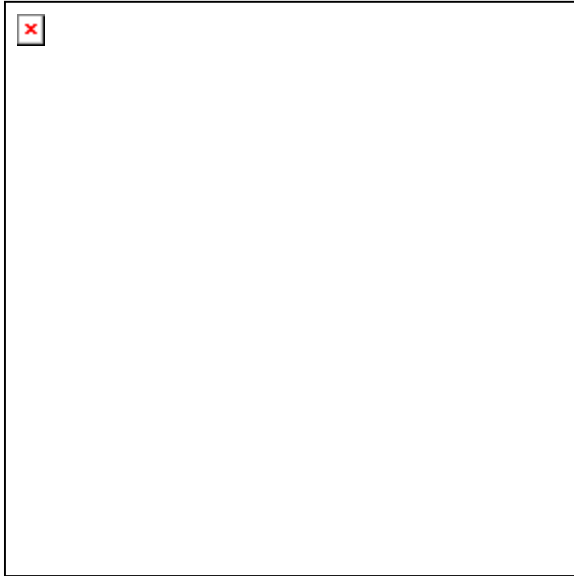
Com hem ajudat per a mantindre el mutu equilibri quan ens vam encreuar en el camí?.



NOTES

El material serà retirat i col·locat en la vora a què hem arribat, per a deixar el riu net.

Limitar el número de materials, per lo que en un moment determinat el material ja utilitzat és transportat, col·locat o utilitzat novament.



MATERIALS

Espai: indiferent en la seua composició (arena, sala,...) Material: tot aquell que pugua ser fàcilment transportat i mantinga el nostre pes corporal.

FUENTE

Popular: com hem passat els tolls i rius quan vam ser xiquets?.

Enviat per: [Esperanza Jaqueti](#)

# SEGUIX LA HISTÒRIA!

DEFINICIÓ

S'elegix un tema. Un del grup comença una història relacionada amb el dit tema i els altres, de forma consecutiva, la continuen.

OBJETIVOS

Sensibilitzar sobre la idea del treball cooperatiu. -Desenrotllar la creativitat.

PARTICIPANTES

Grup, classe, ... a partir de 7-8 anys. De 15 a 30 participants.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Ha de fer-se el més ràpid possible. L'orde d'intervenció és seqüencial.

DESARROLLO

El primer membre del grup disposa d'un minut de temps per a contar la seua història. A continuació el següent component seguirà comptant la història des del punt en què l'anterior company la va deixar. Així successivament fins que tots els membres del grup compte la seua part de la història.

EVALUACIÓ

- Participació de l'alumnat.
- Comprensió de la història.

- Escoltar i respectar als companys.

### ▶NOTES

Cada membre continuarà la història iniciada pel company anterior.

### MATERIALES

Encerat o semblant, i útils per a escriure.

### FUENTE

El plaer de jugar junts. Xesus R. Jares. Ed. CCS/Madrid.

Enviat per: Ainoa Vaig junyir-tu Luna

## CAÇAR AMB EL BALÓ

### DEFINICIÓ

Es tracta d'aconseguir caçar per mitjà de balonades o evitar que et puguin caçar de forma cooperativa.

### OBJETIVOS

Afavorir la cooperació del grup, l'anticipació i l'acció de llançar i esquivar.

### ▶PARTICIPANTS

Grup, classe, ... a partir de 8 anys.

### MATERIAL

Un baló bla o desunflat.

### CONSIGNAS DE PARTIDA

Si et donen amb el baló t'asseus òssia estes caçat. Per a salvar-te has d'arreglar algun rebot i després pots passar-lo a un altre company caçat per a salvar-lo o alçar-te i caçar. Els caçadors només poden donar dos passos abans de llançar el baló. Si no ens han caçat només podem agarrar el baló després d'algun bot en cas contrari estarem caçats.

### DESARROLLO

El professor/a llança el baló a l'aire i comença el joc.

### ▶VARIANTS

Es pot interceptar el passe entre els caçats mentres estiguen sentados, poden caçar-te si se't cau el baló a l'interceptar-lo.

Al recuperar un baló els caçats poden alçar-se i caçar o salvar.

### ▶AVALUACIÓ

Abordar la forma paradoxal de caçador o salvador.

### FUENTE

Emilio Alonso. Grans Jocs. V Cursos d'Estiu d'Educació Física i Esport. INEFC

# CADIRES COOPERATIVES

## DEFINICIÓ

Consistix que els alumnes han de pujar-se tots damunt del nombre de cadires que tinguen, depenent del moment del joc en què estiguen.

## ▶ OBJECTIUS

Millorar la cooperació entre tots els participants.

## PARTICIPANTES

Menys de 30

## CONSIGNES DE PARTIDA

En este joc, o guanyen tots o perden tots. Per això l'important és la camaraderia i la cooperació. És importants estar atents a la música.

## DESARROLLO

El joc consistix a col·locar les cadires i cada participant es posarà davant de la seua cadira. El que dirigix el joc ha de connectar la música. En eixe moment tots els participants comencen a donar voltes al voltant de les cadires. Quan s'apaga la música tot el món ha de pujar damunt d'alguna cadira. Després es lleva una cadira i se continua el joc. Ara els participants, quan senten la música, han de donar volta fins que es pare la música, llavors han de pujar tots damunt de les cadires, no pot quedar cap amb els peus en el sòl. El joc seguix sempre la mateixa dinàmica, és important que tot el món puge damunt de les cadires. El joc s'acaba quan és impossible que pugen tots en les cadires que queden.

## EVALUACIÓN

L'important és vore si tots s'ajuden entre si, i que no deixen a ningú discriminada, perquè sinó perden tots.

## ▶ FONT

[Luisa Ramis](#)

# FORMAR PARAULES

## DEFINICIÓ

Formant subgrups i tombats en el sòl, han de formar una lletra de la paraula que el/a monitor/a assignarà, de manera que els subgrups formen la paraula.

## ▶ OBJECTIUS

Aconseguir que el grup se desinhibisca i desenrotllen l'esperit de col·laboració.

## PARTICIPANTES

L'edat dels participants ha de ser superior a deu anys. El nombre de participants és indiferent.

## ▶ CONSIGNES DE PARTIDA

Tots els membres del grup han de saber que la col·laboració és el més important, ja que sense ella la realització d'este joc i de moltes altres activitats de la vida quotidiana serien impossible de realitzar-les.

## ▶ DESENROTLLAMENT

Es dividirà el grup principal en subgrups, de manera que en cada subgrup existisca el mateix nombre de membres. La paraula que el/a monitor/a assigne, es dividirà en lletres i cada subgrup haurà de representar eixa lletra. Quan estos s'organitzen, quant a la formació de les lletres es posaran "mà a l'obra" i hauran de representar dites lletres tombats en el sòl, seguint un orde perquè d'esta manera es forme la paraula assignada.

## ▶ AVALUACIÓ

Es realitzarà als participants una sèrie de preguntes com poden ser les següents:

- què hem deprés quant a la construcció de les paraules?.
- ha sigut fàcil realitzar les lletres i la paraula en si?.
- com va ser l'organització i realització de lletres com per exemple la "A".

## NOTAS

Si sabem per endavant el nombre de components del grup podrem preparar-lo i organitzar la repartició de lletres, sinó, caldrà improvisar.

## ▶ FONT

Universitat d'Almeria > Espanya. Enviat per [Pilar Salort Villalba](#)

# SABATES VIATGERES

## DEFINICIÓ

Cada xiquet tirarà un de les sabates en un sac para, posteriorment, anar traient un per un i reconèixer a qui pertany. Una vegada reconegut, haurà de posar-se'l al seu company.

## OBJETIVOS

Millorar la cooperació entre tots els participants.

## PARTICIPANTES

Menys de 30. A partir dels 3 anys.

## MATERIALES

Un sac o una bossa de fem gran per a ficar les sabates. Un antifaç o una mitja que cobrisca la cara del lladre. Espai: es podrà realitzar tant en la classe com en el pati.

## CONSIGNAS DE PARTIDA

Cada un ha d'entregar la seua sabata i esperar que algú el torne a traure per a recuperar-lo. Tots han de mantindre's en el seu lloc fins que arribe el seu torn.

## DESARROLLO

Les animadores comentaran als xiquets que estan molt cansades i que els dol un vaig piular. Per açò es llevaran la sabata i invitarà als altres a què també s'ho lleven. Els xiquets hauran d'estar asseguts en el sòl formant un cercle.

Cada xiquet, igual que els animadors, tirarà la seua sabata en un gran sac, el quin es traurà del cercle amb l'objectiu que "un lladre" se'ls porte sense el coneixement previ d'això.

Un dels animadors eixirà al rescat de les sabates aconseguint atrapar al lladre. Aprofitant que ha recuperat el sac, l'animadora traurà unes de les sabates i haurà de buscar al seu amo per a entregar-li'l. El que l'haja recuperat serà l'encarregat de traure la pròxima sabata i repetir l'acció anterior. Així successivament.

#### EVALUACIÓN

Si els xiquets han cooperat conjuntament en la dinàmica s'hauran aconseguit els objectius anteriorment citats

#### ▶ VARIANTS

En compte d'utilitzar sabates com a material, es podran canviar per altres objectes o penyores que siguen comuns entre els xiquets. El curs de la dinàmica serà el mateix.

#### FUENTE

Carpe Diem.

## A VOLAR AMB EL PARAIGUA GEGANT

#### ▶ DEFINICIÓ

Tots/as els/as xiquets/as acatxats i al voltant del paracaiguda, agarren fortament el mateix amb les dos mans, a l'orde o el xiulet, s'alcen, el sostenen fins a la cintura i a una segona orde, eleven ràpidament els braços a l'uníson, de tal forma que al mateix instant de tindre tots els braços amunt el solten, es forma llavors un enorme paraigua o cap de bolet (Suggerència: també se li pot cridar el BOLET GEGANT!!). En eixe instant vam aprofitar per a desplaçar-se dos passos a la dreta cada xiquet/a. Al segon llançament farem el mateix però fent el desplaçament cap a l'esquerra.

#### OBJETIVOS

Treballar la coordinació auditiva i membres superiors. Fomentar el treball i la cooperació en equip. Promoure la sociabilitat dels participants. Adquirir nocions espacials i de volum.

#### PARTICIPANTES

A partir dels 7-8 anys.

#### MATERIALES

Un paracaiguda o o -te-les de llençols tallades i cosides en forma de circule.

#### ▶ CONSIGNES DE PARTIDA

A la 1a orde del professor o del xiulet, hem d'alçar el paracaiguda fins a la cintura. A la 2a orde vam elevar amb força els braços i la tela cap amunt i al 3r xiulet, vam soltar tots al mateix temps. i rotamos dos passos a la dreta

#### DESARROLLO

Els xiquets es col·loquen asseguts al voltant del paracaiguda, el subjecten amb les mans, ja asseguts poden fer giren la tela d'esquerra a dreta oscil·lant els seus troncs en posició d'assegut, després es posen dret, i alcen la tela fins a la cintura, a l'orde del professor eleven els braços i la tela simultàniament, i de a l'orde del professor o d'un altre company/a se solta les mans i el paracaiguda o -et puja cap amunt, en eixe moment els participants es desplacen un nombre predeterminat de passos cap a un costat o cap a un altre, fins a completar una volta completa.

#### ▶ AVALUACIÓ

Interés, participació, activitat, així com la forma o agilitat per a alçar-se els xiquets, la intensitat amb què tiren per la tela i la tensen, la coordinació entre l'orde d'elevat els braços i soltar el paracaiguda, l'agilitat i destresa en els moviments d'elevació, desplaçament, noció de lateralitat, etc.

#### ▶ VARIANTS

Una variant seria que tots els participants, corregeren cap al centre per a deixar-se cobrir per la tela del paracaiguda. Una altra variant seria que un dels xiquets donara l'orde d'alçar i soltar i després cridara, em canvie per... Ana per exemple, i en eixe instant abans que els cobrisca el paracaiguda o caiga (caure) a terra, els dos xiquets hauran de permutar les seues posicions. Una altra variant també seria sense soltar els extrems del paracaiguda, alçar braços cap amunt i elevar la tela, en eixe moment córrer tots cap al centre del cercle tancant la copa del paracaiguda i formant un xampinyó o bolet gegant

#### ▶ FONT

Variants modificades de les classes impartides durant el curs d'Especialització d'Educació Física per a mestres de la Xunta de Galicia-Universidad de Vigo-entre Septiembre-Diciembre de 1999, impartides pel professor D. Javier Herrero Simón en l'Assignatura, Teoria i Pràctica del Joc-. Enviat per [Miguel Àngel Rodríguez](#).

## ENCISTELLAR EN LA RODA

### DEFINICIÓN

Es tracta d'encistellar el nombre més gran possible de pilotes en una coberta de pneumàtic.

### ▶ OBJECTIUS

Cooperar grupalment. Divertir-se tots junts, sense excloure a ningú.

### PARTICIPANTES

Indiferent.

### MATERIALES

Un paracaiguda, una coberta de pneumàtic i diverses pilotes de divers tamany.

### CONSIGNAS DE PARTIDA

L'única regla és que la pilota que cau (caure) a terra no pot ser tornada a la tela del paracaiguda, amb independència de si ha caigut dins o fora de la roda.

## DESARROLLO

Es col·loca una coberta de pneumàtic just bajo el forat del paracaiguda i un nombre indeterminat de pilotes de distint tamany en la tela del paracaiguda, els jugadors agiten la tela del paracaiguda amb l'objectiu grupal d'aconseguir introduir el nombre més gran possible de pilotes en la roda.

### ▶ AVALUACIÓ

Es pot realitzar un comentari de les dificultats per a aconseguir l'objectiu i com les han anat resolent al llarg del joc.

## VARIANTES

Es pot permetre el tornar al paracaiguda les pilotes que estan en el sòl i no han quedat dins de la roda. En este cas el joc finalitzarà quan totes les pilotes estiguen dins de la coberta de pneumàtic. Cal tindre la precaució de col·locar en el paracaiguda un nombre reduït de pilotes a fi que càpien totes en la roda. També es poden col·locar diverses rodes i jugar amb la mateixa regla, la qual cosa incrementa la dificultat del joc i també la diversió.

## FUENTE

Original. Publicat en "Jocs amb paracaiguda en les classes d'Educació Física" de [Carlos Velázquez Callat](#).

# LA VARA DE LA COMUNICACIÓ

## DEFINICIÓ

És una activitat en parelles. Utilitzant una vara de 30 cm. aprox. estos dos companys mantenen un extrem de la vara amb el seu dit índex (estos dos dret o esquerre).

### ▶ OBJECTIUS

Afavorix la comunicació corporal i la confiança amb el company que està sostenint l'altre extrem.

## PARTICIPANTES

Grup, classe, ... a partir de 10 anys en parelles.

## CONSIGNAS DE PARTIDA

Hauran de moure's, amb música de fons, no molt ràpida, sense que caiga la vara. La confiança que s'adquirix al provar distints moviments, com a girs o altres.

## MATERIAL

Gimnàs. Varetas de 30 cm., música clàssica, percussions, depén de característiques i edat del grup.

## DESARROLLO

El professor dóna indicacions sobre com prendre la vareta. Ha de ressaltar que no importa que esta caiga. Si això succeïx, es torna a començar. Primer s'intenta en el lloc i després s'invita al desplaçament.

## EVALUACIÓN

Es fa un comentari final, sobre com es van sentir en l'activitat , si van sentir el llenguatge corporal.

## FUENTE

[agodo@epals.com](mailto:agodo@epals.com)

# CREUAR EL PANTÀ

## DEFINICIÓ

CREUAR D'UN COSTAT A UN ALTRE DE LA SALA, TOT EL GRUP AL MATEIX TEMPS, UTILITZANT DOS MATALAFETS BARANES (LES MAS GRANS).

## OBJETIVOS

COMUNICACIÓ, COOPERACIÓ I CREATIVITAT

## ▶ PARTICIPANTS

A PARTIR DE 12 ANYS I ENTRE 15 I 25 PERSONES

## CONSIGNAS DE PARTIDA

ES REALITZA SENSE SABATILLES. NO ES POT TOCAR SÒL. DESPLAÇAR-SE D'UN COSTAT A L'ALTRE DE LA SALA, D'UNA VORA DEL PANTÀ (ESPATLERA) O L'ALTRA.

## ▶ MATERIAL

DOS MATALAFETS BARANES, ESPATLERES, SALA O GIMNÀS.

## DESARROLLO

TOT EL GRUP PUJAT A LES ESPATLERES. LES DUES BARANES DAVALL D'ESTA, EL GRUP PASSA DE LES ESPATLERES A UN DE LES DUES BARANES I A PARTIR D'EIXE MOMENT COMENÇA A ENGINYAR-LES EN COM ANAR AVANÇANT FINS A L'ALTRA VORA (ESPATLERES). ELS ALUMNES DEUEN ACTUAR EN GRUP JA QUE LES BARANES SÓN MOLT PESADES I NO PODEN SER DESPLAÇAT LLEVAT QUE SIGA PER TOT EL GRUP. AIXÍ VAN SORGINT DIVERSES SOLUCIONS AL DIT PROBLEMA. EL JOC FINALITZA QUAN TOTS/AS ELS/AS ALUMNES/AS HAN ARRIBAT A L'ALTRA VORA, ÉS A DIR, HAN PUJAT A LES ESPATLERES.

## ▶ AVALUACIÓ

ÉS IMPORTANT ANAR OFERINT CONEIXEMENT DELS RESULTATS AIs/AS ALUMNES/AS CONFORME ES DESENROTLLA L'ACTIVITAT EN LA REFLEXIÓ GRUPAL, AL FINALITZAR EL JOC S'INDUÍX AIs/AS ALUMNES/AS A PENSAR QUE ÉS AIXÒ DE LA COMUNICACIÓ, JA QUE PER A AVANÇAR AMB LES BARANES HAN HAGUT DE PROPOSAR IDEES I SOLUCIONS, ESCOLTAR-LES, DISCUTIR-LES I PORTAR-LES A LA PRACTICA.

## ▶ FONT

[Jorge Fonts.](#)

# PASSAR EL TRESOR

## DEFINICIÓN

L'equip ha d'aconseguir que el que porta l'objecte arribe fins a l'altre extrem de la pista.

## OBJETIVOS

Afavorir la cooperació de tot l'equip i el concepte sacrifici.

## ▶ PARTICIPANTS

Grup, classe, ... A partir de 7 anys. Màxim 25 participants.

## CONSIGNAS DE PARTIDA

Només de tocar el xiquet de l'equip contrari ja estarà agarrat (per a evitar placatges o situacions violentes). No tocarem el xiquet més amunt del pit. Molt important la comunicació entre el grup

## DESARROLLO

Es dividix al grup en dos equips. Cada un se situa en un extrem de la pista (en les dos porteries si es tracta d'un camp de futbol sala). A un dels equips se li dóna un objecte xicotet. L'objecte el porta amagat només un dels xiquets d'este grup (sense que l'altre equip sàpia qui el té). Tot l'equip ha d'aconseguir que el xiquet que porta l'objecte arribe fins a l'altre extrem de la pista.

L'altre equip tractarà d'evitar l'arribada del dit objecte.

En la primera ronda un equip farà d'atacant i l'altre de defensor, i posteriorment es canviaren els rols.

## EVALUACIÓN

Pot guanyar el meu equip amb el meu sacrifici?

Podem comunicar-nos bé sense que ens descobrisca l'altre equip?

## VARIANTES

Es pot donar més d'un objecte i comprovar al final tots els objectes que repartits han aconseguit el seu objectiu.

## NOTAS

Joc molt útil per a conèixer les característiques del nostre grup d'alumnes.

## ▶ FONT

[Blai Pedrosa Peleato](#)

# LABERINTH

## DEFINICIÓN

Un grup es repartix un nombre igual de "PASTILLES" que contenen 3 nombres i les va col·locant per torn fins a esgotar-les. Mentres es col·loquen les pastilles per torn es va dibuixant un laberint, cada vegada més complex, mentres els integrants del grup ajuden a què li toca perquè si una sola pastilla queda fora, tots perden, o queden atrapats en el laberint.

## ▶ OBJECTIUS

La cooperació entre els integrants d'un grup on no hi ha líders ni acompanyants, són tots iguals ant un perill comú: quedar atrapats en el laberint.

## PARTICIPANTES

A partir de 6 anys. 4, 6 u 8 participants.

## CONSIGNAS DE PARTIDA

S'han de repartir les "pastilles" a l'atzar i en nombre igual a tots els participants. S'han de respectar els torns de joc, segons s'establisca des del que comença a la dreta o esquerra.

Si algun dels participants queda "travat" i no pot seguir perquè no troba on posar la seua pastilla, ha de demanar ajuda al grup, però només per a col·locar la seua pastilla, està prohibit passar o canviar la pastilla.

Si eixa pastilla no pot ser ubicada, tot el grup perd.

## MATERIAL

Els materials són unes pastilles que es poden construir amb cartó i van des del 0 0 0 fins al 9 9 9, dels quals es prenen algunes sèries, d'acord al nombre de participants. També es poden fer variants amb bases de color, per exemple: 9 roig, 9 blau, 9 groc. Com a espai es pot usar una taula o en el pis, d'acord amb el nombre de jugadors.

## DESARROLLO

- 1) Primer es repartixen les "pastilles" a tot el grup, en parts iguals. Sense mostrar el seu contingut.
- 2) Es determina per sorteig, qui comença i la direcció del joc: cap a dreta o esquerra.
- 3) El xic que comença, col·loca la primera pastilla, a la seua elecció i sense consultar amb ningú.
- 4) A continuació, el següent col·loca la seua pastilla de manera que coincidisca un dels nombres de la seua amb un dels nombres de què està en joc; i així el següent jugador fins que tots es queden amb les mans buides.
- 5) Si s'ha aconseguit col·locar totes les pastilles sobre la taula o el pis, hauran guanyat i quedarà a la vista un complex laberint que va voler atrapar-los i no va poder.
- 6) Si al contrari, algun participant considera que no pot col·locar la seua pastilla, ha de sol·licitar ajuda al grup per a ubicar-la correctament, si no hi ha possibilitats de tancament i la pastilla queda fora: el laberint va vencer i tots perden.
- 7) Cada nou joc, obrirà les instàncies per a un nou laberint, sempre distint, encara que juguen els mateixos xics. Per això, seria adequat fotografiar els laberints al cap de cada joc.

## EVALUACIÓN

Si l'objectiu va ser complit, hi haurà en l'aire un ambient d'alegria i entusiasme, comentaris sobre les seues intervencions, les pors que va generar una pastilla travada i la seguretat que va brindar l'ajuda del grup.

Si l'objectiu va fracassar, el grup analitzarà les seues causes, quin camí va resultar erroni, quin camí haguera sigut el reeixit. Com no hi ha puntajes ni castics, les culpes no tenen lloc i el joc continua.

El joc pot usar-se en qualsevol moment històric del grup o de forma expressa, quan hi ha algun conflicte de relació entre subgrups. L'èxit o el fracàs a què es van enfrontar units, alleujarà les tensions.

#### ▶ VARIANTS

Es pot donar més d'un objecte i comprovar al final tots els objectes que repartits han aconseguit el seu objectiu.

#### VARIANTE

Una variant més complexa del joc és la versió color. Un 5 roig només podrà col·locar-se al costat d'un altre 5 roig, un 5 verd al costat d'un altre 5 verd, etc. Açò limita el nombre de trobades de les pastilles i fa més complex el joc. Seria adequat per a xics més grans.

#### FUENTE

És original i està registrat pel professor [Héctor Máximo Pedrapiquers](#)

## L'EQUILIBRI DE FORCES

### DEFINICIÓN

Com passar de l'oposició de forces i de sexes a l'equilibri entre els mateixos a través de la mescladissa, la col·laboració i la rialla.

### OBJETIVOS

L'inici del joc cal plantejar-lo com la tensió entre els dos sexes, i com a través d'un joc es pot vivenciar la superació de les diferències, mesclant-se en grups, en principi, estereotipats.

Reflexió: la rialla servix per a unir a la gent més enllà de les seues diferències i posar en relleu les semblances i allò que vam compartir.

### PARTICIPANTES

Xics i xiques, a partir de 6 anys. Nombre de participants: grups d'unes 20 persones en avant

#### ▶ MATERIAL

Una corda grossa, ferm que no es trenque tirant d'ella cap als dos extrems.

### CONSIGNAS DE PARTIDA

Separar-se en dos grups de xiques i xics. El joc comença tirant suaument cada grup en un sentit i quan un grup comence a véncer (normalment el dels xics), d'ells eixirà un xic, dirà, cantarà o realitzarà quelcom graciós imitant exageradament a les xiques i es col·locarà a l'altre costat. Així successivament en cada costat fins que s'equilibren les forces. No tirar fort de la corda sinó progressivament.

### DESARROLLO

Amb una corda ben llarga, en una mitat agarren les xiques (dones) i de l'altre costat els xics (hòmens). Comencen a tirar suaument cap a un costat unes i altres, augmentant la força gradualment. En quant els xics comencen a guanyar

terreny, se per al joc u d'ells ix d'entre els xics, comença a parlar o cantar, fa qualsevol cosa que li parega de xica (exagerant-lo per a fer riure) i s'unix a les dones. El joc consistix a equilibrar les forces, de manera que quan les xiques comencen a guanyar deuen abans de passar al bàndol contrari fer quelcom simpàtic sobre els contendents.

El normal és que este joc acabe soltant la corda en un atac de rialla.

## ▶ AVALUACIÓ

L'inici del joc cal plantejar-lo com la tensió entre els dos sexes, i com a través d'un joc es pot vivenciar la superació de les diferències, mesclant-se en grups, en principi, estereotipats. Analitzar si se sentien més còmodes al principi en un grup homogeni o no i per què. Analitzar com és de fàcil canviar de criteri i com la rialla ajuda a canviar una situació establida (la rialla com a element de distensió).

La rialla servix per a unir a la gent més enllà de les seues diferències i posar en relleu les semblances i allò que vam compartir.

Analitzar la possibilitat que existix en tot conflicte de passar d'una postura de competició a una de col·laboració.

## ▶ FONT

Enviat per [M<sup>a</sup> Angoixes Molina Almazán](#) del llibre "La cultura del conflicte" de Marc Howard Ross. Edicions Paidós, Barcelona-Buenos Aires-México (1995).

# LA BOTELLA

## DEFINICIÓ

Amb una corda cada participant han de fer una botella molt gran perquè càpien tots, una vegada dins amb música de relaxació i tots tombats han de moure's segons es bega o no l'aigua de la botella el director del joc.

## ▶ OBJECTIUS

Cooperació entre tots; presa de decisions; sentiment de formar part d'un grup, relaxació, contacte entre companys.

## PARTICIPANTES

Entre 7 i 9 anys. Participants segons l'espai que es dispose.

## ▶ MATERIAL

Cordes per a tots i música relaxant.

## CONSIGNAS DE PARTIDA

Presentació del material: les cordes. Hem d'aconseguir fer una botella entre tots el més gran possible perquè tots capiem en ella tombats, tot el món ha de posar la seua corda.

## ▶ DESENROTLLAMENT

Se'ls explica que ha de realitzar una botella entre tots, una vegada realitzada es comprova que tots caben dins (encara que siga un poc "espachurradillos), se'ls demana que es tomben i escolten la música, quan ja estan concentrats li'ls felicita per la botella, i li'ls indica que vas a tindre set i que si beus tots han d'anar cap al coll de la botella que es vagen col·locant i que no poden fer-se dany, que es va a beure espaiet i que després es tornarà a omplir la botella. Es fa diverses vegades el beure i l'omplir. és molt divertit i al mateix temps tranquil.

## EVALUACIÓN

S'observa com cooperen en la realització i que estratègies segueixen per a realitzar-la. També el moviment lent i la paciència.

### ▶ VARIANT

Es poden construir un barco amb les cordes i anar-se'n de viatge a algun lloc que decidixen entre tots.

## FUENTE

Enviat per [Marí Carmen Corretges Caba](#)

Jocs de resolució de conflictes

# TERANYINA

### ▶ DEFINICIÓ

Es tracta que totes les persones participants passen a través d'una "teranyina" sense tocar-la.

## OBJETIVOS

Desenrotllar la capacitat col·lectiva de prendre decisions i resoldre conflictes. Fomentar la necessitat de cooperar. Desenrotllar la confiança del grup

## PARTICIPANTES

Grup, classe, ... a partir de 12 anys.

## MATERIAL

Cuerda i un espai que tinga dos pals, dos arbres, ... entre els que es puga construir la teranyina.

### ▶ CONSIGNES DE PARTIDA

Utilitzant la cuerda, construir una teranyina entre dos costats (arbres, pals, ...) d'uns dos metres d'ample. Convé fer-la deixant molts espais de diversos tamany, els més grans per damunt d'un metre.

### ▶ DESENROTLLAMENT

El grup ha de passar per la teranyina sense tocar-la, és a dir, sense tocar les cordes. Podem plantejar-li al grup que estan atrapats en una cova o una presó i que l'única eixida és a través d'esta tanca electricada. Cal buscar la solució per a passar els primers amb l'ajuda dels altres; després un/a a un/a van eixint fins a arribar al nou problema dels/as últims/as.

## EVALUACIÓN

Com es van prendre les decisions? Quin tipus d'estratègia es va seguir?

FONT

G. Brown.

# ROBAR LA BANDERA

## DEFINICIÓ

Es dividix el grup en policies i lladres i es tracta que els lladres roben la bandera i la porten al camp propi amb l'oposició dels policies.

## ▶ OBJECTIUS

Desenrotllar la capacitat de prendre decisions d'equip. Fomentar la necessitat de cooperar.

## PARTICIPANTES

Grup, classe, ... a partir de 8 anys.

## MATERIAL

Una cosa que simule una bandera, per exemple una pica fixada amb un con o un recollidor.

## ▶ CONSIGNES DE PARTIDA

Els lladres té un immune que a més pot caçar a policies. Els caçats es col·loquen amb els braços braços en creu fins a ser segons. S'atrapa a l'oponent només de tocar-lo.

## DESARROLLO

El joc comença amb la creació de dos grups antagonistes (policies i lladres) i l'elecció de l'immune. Es col·loca la bandera en l'interior del camp dels policies. El joc acaba quan:

- És robada la bandera i portada al camp dels lladres
- Quan un lladre és caçat amb la bandera

En l'últim cas si hi ha dubte sobre si deixo la bandera abans de ser tocat el benefici és per a l'atacant.

Si un lladre deixa la bandera i este cau (caure) a terra esta caçat, ha de ser alçada per este.

## ▶ AVALUACIÓ

Com s'organitze el grup? Quin tipus d'estratègia es va seguir?

## VARIANTES

- Grup molt nombrós.
- Més d'un immune.
- Dos banderes.
- Se salva de diferents formes (vore [splash](#)).

## FUENTE

Emilio Alonso. Grans Jocs. V Cursos d'Estiu d'Educació Física i Esport. INEF

# L'ESQUADRÓ

## DEFINICIÓ

Cada equip ha de fer una nau voladora usant dos hojass de paper (de tamany A4) i ha de fer que vole i atravesi una distància per a arribar a un objectiu.

## OBJECTIUS

La creativitat, el treball en equip i la comunicació.

## PARTICIPANTES

Grup, classe, ...a partir dels 10 anys en grups entre 3 i 5 persones

## MATERIAL

- Hojass de paper Bond , tamany A4
- 1 Cèrcol de cinquanta centímetres de diàmetre

## CONSIGNAS DE PARTIDA

- Cada grup va a fer una nau voladora
- Esta nau ha de recórrer una distància de 5 metres
- I ha de atravesar un cèrcol de 50 cm. de diàmetre.
- Tenen tres intents per a aconseguir la seua comesa

## DESARROLLO

Es formen els grups (3 a 5 persones)

Se'ls entrega els papers

Li'ls impartix la consigna

Advertir sobre la sol·licitud d'un full addicional (Adults)

El grup conclou la prova quan aconseguix que la seua nau vole i travesse el cèrcol (té fins a 3 intents)

Els intents de cada grup no poden ser consecutius ( a fi de fomentar la participació de tots)

El joc acaba una vegada que tots els grups han complit la prova.

## EVALUACIÓ

El moderador ha d'aplaudir els encerts.

Felicitar a tot l'esquadró per l'èxit de l'objectiu.

L'equip ha d'aplaudir els encerts.

Felicitar al primer grup que va complir amb l'objectiu.

El moderador preguntara de manera oberta: Demanar opinions

- Que podem traure d'aprenentatge d'este joc?
- Qual ha sigut el moment mes difícil?
- Que s'assega vore que els altres grups passen i el nostre grup es queda?
- Que vam sentir ara que tots hem complit amb l'objectiu?

El moderador ha de fer un tancament reflexiu sobre el que ha fet que cada grup arribe al seu objectiu: en termes de comunicació, treball en equip i sobretot motivació.

#### ▶ VARIANTS

Variant per a adults (Negociació): Si malmeten algun full de paper se'ls entrega una altra nova, però a més un full addicional, la qual necessàriament deu incloure-la en el seu disseny (És el cost per malmetre un full).

#### ▶ FONT

[Rubén Dávila Calderón](#) de Lima (Perú)  
Jocs de distensió

# L'INQUILÍ

## DEFINICIÓN

Es tracta que una persona que està sola aconseguisca entrar a formar part d'apartaments formats per tríos.

## ▶ OBJECTIUS

Passar una estona divertida, amb un exercici de moviment.

## PARTICIPANTES

Grup, classe, ... a partir de 8 anys.

## CONSIGNAS DE PARTIDA

El joc ha de desenrotllar-se amb rapidesa.

## DESARROLLO

Tots/as es col·loquen per tríos formant apartaments. Per a això una persona es col·loca enfront d'una altra agarrant-se de les mans, i la tercera es ficarà al mig, rodejada pels braços de les anteriors. La que està en l'interior serà l'inquilí i les que estan als seus costats seran la paret esquerra i dreta respectivament .

La persona que queda sense apartament (si el grup és múltiple de 3, l'animador/a, i si hi ha dos sense apartament, jugaran com una sola), per a buscar lloc, pot dir una d'estes coses: **paret dreta, paret esquerra, inquilí, casa o terratrémol**. En els tres primers casos, les persones que estan fent el rol nombrado han de canviar d'apartament, moment que ha d'aprofitar la que no té lloc per a ocupar un. En el cas que diga casa seran les dos parets i si diu terratrémol, seran tots/as els que han de canviar i formar-se nous apartaments. Continua el joc la persona/as que va quedar sense lloc.

# ENSALADA DE FRUITES

## DEFINICIÓN

Es tracta de buscar un "aro" buit cada vegada que mencionen la seua fruita.

## OBJETIVOS

L'agilitat i la rapidesa.

## PARTICIPANTES

Grup, classe, ... a partir de 4 anys.

## CONSIGNAS DE PARTIDA

El nom de la fruita que el professor indica, les regles de com respectar el lloc ja ganado per un altre alumne, no espantar als seus companys.

## ▶ DESENROTLLAMENT

S'acomoden els cercols, tantos com a participants menys un, en diferents llocs de la pista de manera que no queden molt junts, cada alumne se cap a dins del seu cercol, prèviament el professor dóna el nom d'una fruita a cada alumne (han de ser 4 fruites, per exemple: pinya, meló, meló d'alger i fresa). Un alumne es queda sense cercol en el centre de la pista i ell és el que diu: "vull un còctel de fruites de:(ací menciona les fruites que el desitge de les ja descrites i els alumnes que tinguen el nom d'eixa fruita hauran de canviar de cercol, així com també l'alumne que va demanar el còctel, haurà de buscar un cercol buit, d'esta manera sempre quedarà un alumne sense cercol i és el que demanarà un nou còctel. També es pot demanar un còctel de "tutifrutí" on tots els alumnes es mouran del seu lloc, buscant un cercol diferent.

## EVALUACIÓN

És important fomentar la bona alimentació en els alumnes així que este ens servirà perquè coneguen les diferents fruites i seriosa labor del professor al finalitzar el joc, donar una explicació sobre els beneficis de les fruites en la nostra alimentació. D'altra banda este joc ajudarà el professor conèixer als xiquets més àgils, ràpids i amb major atenció, per a posteriors activitats i també ajudar als xiquets que no són tan hàbils a desenrotllar-se d'una manera creativa i divertida.

## ▶ VARIANTS

Es pot posar altres noms en compte de fruites com per exemple: verdures, països, ciutats, transports, colors i animals.

## FUENTE

Guia d'Educació Física en l'estat de Tamaulipas Mèxic. Enviat per la llicenciada en EF [Verónica Velázquez De La Portilla](#)

# CAÇA ABRAÇADORS

## DEFINICIÓN

ABRAÇAR-SE PER PARELLES CANVIANT A UN ALTRE COMPANYY O COMPANYYA DISTINT DE L'ANTERIOR.

## OBJETIVOS

MILLORAR LA RELACIÓ ENTRE TOTS ELS COMPANYYS DE LA CLASSE O GRUP, XIQUETS I XIQUETES. MILLORAR L'AUTOESTIMA.

## PARTICIPANTES

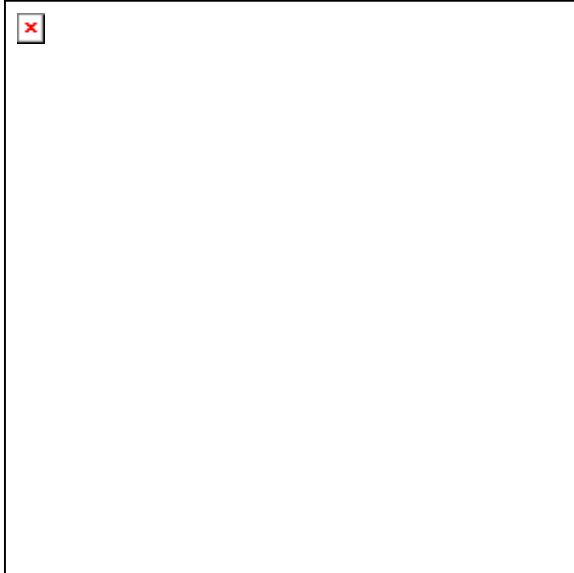
Grup, classe, ... a partir de 6 fins a 10 anys.

## MATERIAL

CONS O -TE-LES, ESPACIO A L'AIRE LLIURE O GIMNÀS.

## CONSIGNAS DE PARTIDA

ELS CAÇA ABRAÇADORS NOMÉS PODEN TOCAR AIs COMPANYS QUAN NO TENEN PARELLA I HAN DE TOCAR-LOS EN L'ESQUENA.



## DESENROTLLAMENT

ELS ALUMNES ES DISTRIBUÏXEN LLIUREMENT PER L'ESPAI I AL SENYAL DEL PROFESSOR HAN D'ABRAÇAR-SE PER PARELLES. CADA VEGADA QUE EL PROFESSOR DIU CANVI DE PARELLA HAN D'ABRAÇAR-SE A UN ALTRE COMPANYY O COMPANYYA DISTINT DE L'ANTERIOR PER A AFAVORIR LA RELACIÓ ENTRE TOTS. PER A DINAMITZAR EL JOC CAL DESIGNAR DOS VOLUNTARIS QUE PORTEN UN OBJECTE EN LA MÀ (CON FLEXIBLE) QUE SÓN ELS CAÇA ABRAÇADORS ,ÉS A DIR HAN DE CAÇAR ,TOCAR A UN COMPANYY MENTRES ESTE BUSCA DESESPERADAMENT UN ABRAÇ, QUAN ESTÀ ABRAÇAT JA NO SE LI POT CAÇAR.

# CONILLS I CONILLERES

## DEFINICIÓ

Servix per a la distensió d'un grup després d'una jornada de treball

## OBJETIVOS

Afavorix la integració, l'animació i lleva l'avorriment

## PARTICIPANTES

Grup o classe per a formar tríos

## MATERIAL

Un espai gran sense obstacles.

## CONSIGNAS DE PARTIDA

- equip de tres
- el conill que quede sense conillera perd i ix del joc

## DESARROLLO

Segons nombre de participants formar equips de tres persones on dos es prenen de les mans i formen un circule que serà cridat conillera. La tercera persona es fica dins de la conillera passant a ser conill. La persona que coordine el joc també forma part del mateix. Es donen les següents indicacions:

1.- canvi de conills. en este moment les conilleres es queden en el seu lloc sense moure's només alcen les mans perquè el conill isca i busque la seua nova conillera. Ací el coordinador també buscara la seua pròpia conillera per tant quedara un conill nou que al seu torn haurà de coordinar el joc..

2.- cambio de conilleres. Ací solo es mouen els que formen les conilleres. els conills es queden quets esperant una nova conillera. En esta indicació els que arriben a l'últim ixen del joc.

3.- Canvi de tot. Ací es desfan completament els equips i es refan amb nous integrants. Ací els que el fan més tard perden i ix del joc.

## VARIANTE

No s'elimina a ningú.

## FUENTE

Enviat per [Laura Gabriela Gonzalez](#) d'e Lleó Guanajuato (Mèxico)