

Índice

9.1.	Inquilin@s	p. 2
9.2.	Dos es suficiente, tres es demasiado	p. 3
9.3.	El baile de los cocodrilos	p. 4
9.4.	El gato y el ratón	p. 5
9.5.	Manos cruzadas	p. 6
9.6.	Pesca submarina	p. 7
9.7.	Carcajadas en cascadas	p. 8
9.8.	Quemazón y reventazón	p. 9
9.9.	Tormenta para...	p. 10
9.10.	Masaje de espaldas	p. 11
9.11.	El guiño (La viuda)	p. 12
9.12.	Elefante, cocodrilo, jirafa	p. 13
9.13.	Toca azul	p. 15
9.14.	Catapúm catapúm catapúm chin chin	p. 16
9.15.	Maremoto	p. 17
9.16.	Los animales	p. 18
9.17.	La tormenta	p. 19
9.18.	La caja mágica	p. 20
9.19.	El dragón	p. 21
9.20.	¡¡ZUM!!	p. 22

9.1. Inquilin@s

Edad	A partir de 7 años
Duración	10 minutos
Lugar	Espacio sin obstáculos
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Una persona que está sola busca integrarse a uno de los departamentos formados por tríos.

2. Objetivos

Diversión, integración del grupo, contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Para formar los departamentos l@s participantes se ponen en tríos: una persona se coloca frente a la otra tomándose de las manos, la tercera se mete en medio quedando rodeada por los brazos de sus compañer@s. La persona que está al interior es el(la) inquilin@ y quienes están a sus lados son una, la pared izquierda, y la otra, la pared derecha.

Luego de formar cuantos departamentos sean posibles la persona o pareja que quede sin departamento busca integrarse a alguno de ellos diciendo en voz alta una de las siguientes cosas: inquilin@s, pared derecha, pared izquierda o terremoto. En el caso de las tres primeras consignas, las personas que están haciendo el rol nombrado tienen que cambiar de departamento. El cambio es aprovechado por la persona o pareja que busca departamento para ocupar alguno. En el caso de que se diga 'terremoto' tod@s tienen que cambiar de lugar y formar nuevos departamentos. El juego continúa con la persona o pareja que se quede sin departamento y que tiene que decir en voz alta alguna de las consignas ya mencionadas.

7. Fuente

Cascón, Paco, (Ed.) *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, s.p. (juego 7.19).

9.2. Dos es suficiente, tres es demasiado

Edad	A partir de 9 años
Duración	15 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Rápido
Material	Un paliacate (opcional)

1. Definición

Se trata de perseguir a las personas sin base para pasar la “roña”.

2. Objetivos

Diversión, juego deportivo.

3. Desarrollo

Una versión del juego de la roña. La mayoría de las personas se acomodan como bases fijas en un pequeño espacio. Las bases se forman con dos personas, una detrás de otra. Quedan un@s cuatro o cinco jugadora/es sin base y una persona 'con la roña' (un paliacate en la mano para distinguirla fácilmente). La persona con roña persigue a las personas sin base que tratan de que la perseguidora no les toque. Pueden refugiarse en una base, poniéndose en frente o detrás de una. En este momento la base tiene tres integrantes, así que tiene que salir corriendo la tercera persona, contando desde la persona que acaba de llegar. Si alguien se deja tocar por la perseguidora cambian sus roles.

7. Fuente

Informatief Spelmateriaal & Infodok, *Spel in zicht, Activiteitenboek 3* (El juego en la mira. Libro de actividades no. 3), Lovaina, Bélgica, 1981, p. 15.

9.3. El baile de los cocodrilos

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio libre de obstáculos
Ritmo	Activo
Material	Pelota suave

1. Definición

Consiste en tocar con pelota suave a algunas personas en el centro quienes tratan de evitar el contacto.

2. Objetivos

Diversión, integración de grupo, coordinación y destreza.

3. Desarrollo

Todo el grupo forma un círculo espacioso (si es necesario dejar algo de espacio entre todas las personas) y cuatro participantes se quedan en el centro como 'cocodrilo'. Las cuatro personas del cocodrilo se forman en fila con las manos en la cintura de la persona enfrente. Tirando una pelota suave las demás personas en el círculo tratarán de tocar a la última persona del cocodrilo. La primera persona del cocodrilo puede detener la pelota con las manos. Cada vez que la pelota toca la última persona del cocodrilo está sale al círculo y entra otra persona para ubicarse en primer lugar del cocodrilo.

5. Variantes

Se puede entregar un cojín (u otro tipo de "escudo") a la primera persona del cocodrilo quien podrá detener la pelota únicamente con este cojín.

7. Fuente

Informatief Spelmateriaal & Infodok, *Spel in zicht, Activiteitenboek 3* (El juego en la mira. Libro de actividades no. 3), Lovaina, Bélgica, 1981, p. 65.

9.4. El gato y el ratón

Edad	A partir de 9 años
Duración	15 minutos
Lugar	Exterior
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Juego de perseguir donde cambian constantemente los roles.

2. Objetivos

Diversión, juego deportivo.

3. Desarrollo

Juegan un 'gato', un 'ratón' y muchas 'casas de ratones'. Todas las personas del grupo menos dos forman las casas de ratones parándose en círculo con las piernas bien abiertas. Un ratón empieza a perseguir al ratón. Cuando logra alcanzar al ratón se invierten los roles. El ratón puede entrar en cualquiera de las casas, pasando por debajo de las piernas de una de las personas del círculo. En este momento hay muchos cambios: el gato se convierte en ratón, la casa de ratón se convierte en gato y el ratón se convierte en casa de ratón.

5. Variantes

En lugar de 'casas de ratones' en círculo se pueden formar parejas (dos personas tomadas de la mano) quienes se acomodan por todo el espacio. Un 'ratón' puede acercarse a cualquier pareja, tomarla de la mano por un lado. La persona del otro lado de la pareja tiene que soltar la mano, se convierte en 'gato' y perseguirá al ex gato quien se convierte en el nuevo 'ratón'.

7. Fuente

Informatief Spelmateriaal & Infodok, *Spel in zicht, Activiteitenboek 3* (El juego en la mira. Libro de actividades no. 3), Lovaina, Bélgica, 1981, p. 66.

9.5. Manos cruzadas

Edad	A partir de 9 años
Duración	20 minutos
Lugar	En una mesa grande
Ritmo	Tranquilo, pero intenso
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de pasar un ritmo con las manos sin equivocarse.

2. Objetivos

Diversión y concentración.

3. Desarrollo

Se juega mejor en varios subgrupos de ocho a diez personas. Tod@s se sientan en círculo alrededor de una mesa. Tod@s pasan su mano derecha por encima de la izquierda de la persona que tienen a su derecha. Así todas las manos quedan cruzadas. Una persona empieza dando un golpe (el 'mensaje') con la mano sobre la mesa y tod@s van pasando el mensaje hacia la derecha, mano por mano, por orden riguroso sin adelantarse ni retrasarse, dando un golpe con la palma de la mano sobre la mesa. Si alguien da dos golpes, se cambia la dirección del mensaje. ¿Cuánto tiempo podemos pasar el mensaje sin equivocarnos?

5. Variantes

Se puede jugar con los pies (sentados en círculo en el pasto o el piso). Más difícil.

6. Comentarios

Aquí es fácil caer en el esquema de la competencia (por ejemplo, quien "pierde" varias veces tiene que salir del juego). Se puede cambiar por el reto colectivo de aguantar sin errores durante x tiempo.

7. Fuente

Cascón, Paco, (Ed.) *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, s.p. (juego 7.25)

9.6. Pesca submarina

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio bien delimitado
Ritmo	Muy activo
Material	Gis

1. Definición

Se quiere “pescar” al mayor número de peces posible, sin ahogarse.

2. Objetivos

Diversión, juego deportivo.

3. Desarrollo

Se divide un espacio limitado en dos partes iguales trazando una línea en el piso. El grupo se acomoda por partes iguales en cada mitad del espacio. Alguien de la primera mitad empieza de 'pescador(a)': se acerca a la línea toma aliento, corre a la otra mitad gritando 'Aaaaaaa....' sin parar y tocando todas las personas de aquella mitad que puede. Estas personas tratan de evitar que se les toque sin salir de su mitad del espacio. Todas las personas alcanzadas por el/la 'pescador(a)' caminan hacia la otra mitad del espacio. El/la pescador(a) puede continuar persiguiendo mientras grite 'Aaaaa ... ' sin parar y puede tratar de regresar a su mitad del espacio. Si el/la 'pescador(a)' interrumpe el grito en el campo adverso se tiene que quedar allí.

Ahora le toca cazar a una persona de la otra mitad del espacio y así sigue hasta que todo el grupo acabe en el mismo campo.

7. Fuente

Variación de un juego de **Andrew Fluegelman** en: **Cascón, Paco, (Ed.)** *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, s.p. (juego 7.36)

9.7. Carcajadas en cascadas

Edad	A partir de 5 años
Duración	15 minutos
Lugar	Con pasto o alfombra
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de provocar una cadena de carcajadas.

2. Objetivos

Distensión, un momento de mucha risa y cercanía, contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Todo el grupo se acuesta en el piso, en círculo cerrado, siempre con la cabeza en el estómago de otra persona (puede ser algo complicado, ¡coordinar bien esta primera parte!). Una vez acostadas todas, la primera persona dice muy fuerte: “¡JA!”, la segunda persona (la que tiene la cabeza acostada en el estómago de la primera persona) contesta “¡JA, JA!”, la tercera “¡JA, JA, JA!” y así se sigue, con más y más “JA”s. A ver si logran dar una vuelta completa sin romper en carcajadas. Donde se interrumpe se empieza de nuevo con “¡JA!”.

7. Fuente

Informatief Spelmateriaal, *Aktiviteitenboek. Spelend werken aan bevrijding.* (Libro de actividades. Trabajar para la liberación jugando), Lovaina, Bélgica, 1976, p. 9.

9.8. Quemazón y reventazón

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

1. Definición

Se trata de sentarse rápidamente con su pareja en sillas desocupadas.

2. Objetivos

Mucha diversión.

3. Desarrollo

Tod@s se sientan en círculo, por parejas menos dos personas. Para ubicar bien a los lugares de las parejas ellas juntan un poco sus sillas, separándose de las demás parejas. Queda una pareja en el centro. Ella grita 'quemazón' o 'reventazón'. Al escuchar 'quemazón' cada pareja se toma de la mano y corren para ocupar otro par de sillas, también la pareja del centro. Al escuchar 'reventazón' las parejas se disuelven y rápidamente se forman otras parejas quienes se toman de la mano para sentarse en las sillas. No se vale sentarse en las sillas sin pareja. Quienes quedan en el centro gritan la nueva consigna.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Limpens, Frans, *Generación M. Manual de educación en derechos humanos para docentes de secundaria*. Querétaro, Educación y Capacitación en Derechos Humanos, 2003, 183 pp. (<http://www.hrea.org>)

9.9. Tormenta para ...

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

1. Definición

Se trata de correr a ocupar otra silla cuando mencionan alguna característica tuya.

2. Objetivos

Distensión.

3. Desarrollo

L@s participantes se colocan en círculo, de preferencia sentad@s en sillas (para marcar bien los lugares todas las personas menos una ocupan una silla, sillas sobrantes se alejan del espacio del juego). Una persona se queda parada en el centro y gritará una frase que empieza con "*Tormenta para ...*" añadiendo una (posible) característica de varias personas del grupo. Ejemplos: tormenta para las personas que nacieron en enero, para las mujeres, para las personas que traen zapatos bajos, para personas cuyo nombre empieza con 'A', etc.

Todas las personas aludidas tienen que dejar su lugar y tratar de ocupar otra silla. También la persona del centro tratará de ocupar un lugar y normalmente se quedará otra persona parada. Continúa el juego con otra consigna que empieza con "*Tormenta para ...*". La persona del centro también puede gritar "*Huracán*". En este caso tod@s l@s participantes tienen que cambiar de lugar.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Limpens, Frans (Ed.), *La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria.* Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 47.

9.10. Masaje de espaldas

Edad	A partir de 6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de dar un masaje a la persona en frente tuya en un círculo cerrado.

2. Objetivos

Contacto físico espontáneo y agradable. Comunicación a través del cuerpo. Relajación y distensión corporal.

3. Desarrollo

Todo el grupo en círculo, dando media vuelta a la derecha, formando una serpiente gigante que se muerde la cola. Todo el mundo se agacha un poquito y se acerca bastante a las demás personas para alcanzar cómodamente la espalda de la persona en frente. El(la) coordinador(a) da sugerencias para empezar un masaje de espaldas:

- Andar con las manos sobre la espalda como un animal pesado,
- Rápido como un ratón, sólo con la punta de los dedos,
- Como un caballo al galope (evitando la espina dorsal)
- Como una serpiente, ...

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Variación de **Beristain, Carlos Martín & Cascón, Paco**, *La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1986, s.p. (juego 4.10).

9.11. El guiño (La viuda)

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

1. Definición

Se trata de no permitir a mi pareja que se sienta con 'la viuda'.

2. Objetivos

Concentración y velocidad de reflejos, distensión.

3. Desarrollo

El grupo se divide en parejas, una persona de cada pareja se sienta en silla, en un círculo, la otra persona se queda parada detrás de la silla de su pareja, las manos atrás de la espalda. Una persona se queda sola, parada detrás de una silla vacía. Esta persona es 'la viuda' que tratará de conseguir pareja, haciendo guiños a una de las personas sentadas. Quien recibe esta señal debe intentar de llegar a la silla de la 'viuda', pero su pareja saca sus manos de la espalda para detenerla, si puede. Si no puede detener a su pareja se convierte en la nueva 'viuda'.

5. Variantes

Para fomentar el cambio de roles en el juego, la persona que acaba de ser 'viuda' se puede sentar y su nueva pareja se para detrás de la silla.

7. Fuente

Juego tradicional.

9.12. Elefante, cocodrilo, jirafa

Edad	A partir de 7 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de imitar un animal entre tres personas sin equivocarse.

2. Objetivos

Estimular la concentración y la rapidez de reflejos. Diversión.

3. Desarrollo

Una persona en el centro señala a alguien del círculo diciendo: 'elefante', 'cocodrilo' o 'jirafa' y la persona señalada con sus dos vecin@s tienen que formar rápido el animal sin equivocarse. Se pueden inventar otros animales.

Para hacer un elefante, la persona señalada se inclina un poco hacia delante agarrándose con una mano la nariz y pasando la otra por el círculo que ha formado como si fuera el trompo del elefante. Las personas situadas a su izquierda y derecha, forman las orejas grandotas, haciendo una semiesfera con los brazos a ambos lados el elefante.

Para hacer un cocodrilo la persona señalada estira sus dos brazos y los va moviendo como si fuera la bocota del cocodrilo. La persona a su izquierda pone sus dos manos a la altura de los pies del cocodrilo como si fueran las patitas del animal. La persona a la derecha se da media vuelta hacia atrás, junta sus manos y estira los brazos hacia abajo moviéndose como si fuera la larga cola del reptil.

Para hacer una jirafa la persona señalada estira los dedos índice y pone sus manos arriba a los lados de la cabeza, como si fueran los cuernitos de una jirafa. Las dos personas al lado se agachan y se agarran de las rodillas de la persona señalada, para acentuar el cuello largo del herbívoro.

Quien se equivoque o tarde mucho se cambia con la persona en el centro. Para hacerlo más dinámico puede haber varias personas en el centro.

5. Variantes

Se pueden hacer las variaciones que se quieran (por ejemplo: ratón con dos orejas redondas y dientes largos)-

7. Fuente

Beristain, Carlos Martín & Cascón, Paco, *La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos.* Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1986, s.p. (juego 7.09).

9.13. Toca azul

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

1. Definición

Todo el mundo tiene que tocar lo que indica la consigna.

2. Objetivos

Contacto físico espontáneo. Diversión.

3. Desarrollo

Una persona lanza una consigna (por ejemplo, “toca azul”) y todo el mundo corre a tocar algo azul donde sea *menos en su propia persona*. Quien se tarda más dará otra consigna (por ejemplo “toca nariz”) y así sucesivamente.

4. Evaluación

No hace falta.

5. Variantes

Según la versión original del juego (de Jim Deacove) cada quien toca primero con su mano derecha (por ejemplo “toca oreja”) y mantienen esta mano allí mientras se diga y cumple la segunda consigna (por ejemplo “toca calcetín”). Se puede seguir manteniendo el contacto con las dos manos y seguir con el pie derecho, etcétera hasta provocar un verdadero caos. También se puede mantener solamente una mano en su lugar (de la consigna anterior) y alternar la búsqueda con mano derecha e izquierda.

7. Fuente

Idea de **Jim Deacove** en **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 61.

9.14. Catapum catapum catapum chin chin

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

1. Definición

Se trata de imitar gestos cambiantes, siguiendo un ritmo fijo.

2. Objetivos

Distensión, favorecer la coordinación de movimientos.

3. Desarrollo

Una persona comienza haciendo un gestos rítmicos (por ejemplo, mover la cabeza, tronar los dedos, mover la mano, ...) mientras dice: “*catapum catapum catapum chin chin*”. Cada vez que diga la frase entera, cambia de gesto. La siguiente persona en el círculo, sin perder el ritmo, va imitando los gestos del anterior, de forma que cuando la primera persona está haciendo su segundo gesto, ella está haciendo el primero. De la misma manera las demás personas se van incorporando, una por una, siempre imitando justo el gesto anterior de la persona que viene antes. Así, hasta completar el círculo, sin equivocarse.

7. Fuente

Cascón, Paco, (Ed.) *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, juego 7.24.

9.15. Maremoto

Edad	A partir de 5 años
Duración	10 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Muy activo
Material	Sillas

1. Definición

Se trata de cambiar de silla según la consigna y sin perder tu lugar.

2. Objetivos

Escuchar atentamente las consignas, aprender la lateralidad, diversión.

3. Desarrollo

El grupo sentado en sillas menos una persona quien se queda en el centro. La persona del centro grita las consignas: cuando dice "ola a la derecha" todo el grupo tiene que recorrerse una silla a la derecha, cuando dice "ola a la izquierda" todo el grupo tiene que recorrerse una silla a la izquierda, en caso de decir "maremoto" todo el grupo tiene que correr y ocupar otra silla (nadie se puede quedar con su propia silla, ni moverse un solo lugar a la derecha o izquierda). En este momento la persona del centro busca ocupar una silla. Quien se quede sin asiento se coloca en el centro y de nueva cuenta empieza el juego.

7. Fuente

Limpens, Frans (Ed.), *La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria.* Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 311.

9.16. Los animales

Edad	A partir de 7 años
Duración	15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de seguir la imitación de un animal en el círculo junto con la persona que inició la imitación.

2. Objetivos

Diversión, trabajar el miedo al ridículo (con grupos de jóvenes o personas adultas).

3. Desarrollo

Todo el grupo sentado en círculo (de preferencia en sillas individuales, número exacto para marcar fácilmente los lugares). El(la) coordinador(a) se queda en el centro y empieza a imitar los movimientos y sonidos de un animal, dando la vuelta en el círculo y tocando las rodillas de varias personas quienes tienen que pararse y realizar la misma imitación en el centro. En algún momento la persona quien inició ocupa una silla y grita “¡Ya!”. Esto es la señal para que todos “los animales” regresen a las sillas vacías, quedándose una persona en el centro quien tendrá que imitar un animal diferente para continuar el juego.

6. Comentarios

Este juego puede causar “miedo al ridículo” entre adolescentes o adult@s quienes desacostumbran jugar en grupos. Se recomienda no programar muy al inicio de las sesiones de juegos, hasta que tengan más confianza en la metodología.

7. Fuente

Cascón, Paco, (Ed.) *La alternativa del juego (2)*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1988, s.p. (juego 7.21).

9.17. La tormenta

Edad	3-6 años
Duración	10 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de imitar una tormenta en el grupo mediante gestos y movimientos

2. Objetivos

Distensión. Fortalecer la imaginación y el sentido de pertenencia a un grupo.

3. Desarrollo

El(la) coordinador(a) se coloca en el centro del círculo. Siempre da el ejemplo del movimiento y luego da una vuelta en círculo para que todo el mundo empiece a hacer el mismo movimiento desde el momento en que pase el(la) coordinador(a) por su lugar, se mantiene este movimiento hasta que el(la) coordinador(a) pase otra vez con un movimiento nuevo.. Algunos movimientos: frotar las manos, tronar los dedos, palmadas en los muslos, mismas palmadas acompañadas de golpes con los pies ... muestran una tormenta que va creciendo, después se invierte el orden hasta terminar con tranquilidad.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

Se pueden inventar decenas de variaciones según la situación: una carrera, un tren en movimiento, una música que va creciendo, una bola de nieve que va rolando, etcétera ...

7. Fuente

Beristain, Carlos Martín & Cascón, Paco, *La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1986, s.p. (juego 7.08).

9.18. La caja mágica

Edad	3-6 años
Duración	10 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Una caja

1. Definición

Se trata de imitar diversas cosas que “salen” de la caja mágica.

2. Objetivos

Estimular la imaginación y la creatividad. Diversión. Expresión con mímica.

3. Desarrollo

Todo el grupo, sentado en círculo, se tapa la cara mientras una persona dice: “se abre la caja mágica y de ella salen ...” (por ejemplo, “aviones”). Tod@s se paran e imitan al objeto mencionado. Cuando se dice. “se cierra la caja”, tod@s vuelven a sentarse. Otra vez se abre la caja y ahora salen coches, perros, bicicletas, ... Una vez que el grupo entienda bien el juego habrá siempre otra persona para abrir la caja.

4. Evaluación

Preguntar si todo el grupo ha tenido la oportunidad de abrir la caja. Tal vez algun@s niñ@s no quieren pasar todavía, alguien querrá pasar varias veces. Todo esto es posible, siempre y cuando se respeten turnos.

5. Variantes

Se pueden sacar “nombres” de la caja mágica (sale Clara) y todo el grupo tiene que ir a saludar a esta persona.

7. Fuente

Beristain, Carlos Martín & Cascón, Paco, *La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1986, s.p. (juego 7.16).

9.19. El dragón

Edad	A partir de 6 años
Duración	15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Muy activo
Material	Paliacate (vendas)

1. Definición

Cada cabeza de dragón intenta quitar las colas de los demás dragones, hasta ir formando un gran dragón.

2. Objetivos

Favorecer la coordinación y comunicación en cada grupo. Diversión.

3. Desarrollo

Se divide el grupo en equipos de menos de 8 personas. Cada equipo se pone en formación de tren, tomando a la persona en frente por la cintura o los hombros. La primera persona de cada equipo será la cabeza de un dragón y la última persona lleva un paliacate en la cintura que significa la cola. La cabeza, sin separarse de las demás personas de su equipo, tratará de atrapar las colas de otros dragones. Cuando alguna cabeza logra quedarse con un paliacate, el dragón que acaba de perder su cola se tiene que unir al otro dragón, para formar un dragón más grande, que se pone otra vez la cola atrás y continúa cazando colas de otros dragones. El juego termina cuando todo el grupo forma un único dragón.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Beristain, Carlos Martín & Cascón, Paco, *La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1986, s.p. (juego 7.05).

9.20. ¡¡ZUM!!

Edad	3-6 años
Duración	10 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de imitar el avance de un coche con sonidos en el círculo.

2. Objetivos

Hacer reír, estimular la concentración y reflejos, cooperación de todo el grupo.

3. Desarrollo

Alguien comienza pronunciando un fuerte ¡¡ZUM!!, volviendo la cabeza hacia la izquierda. La persona a su izquierda “recibe” el ¡¡ZUM!! y lo pasa también a la izquierda y así va pasando el coche. Después de completar la vuelta alguien puede gritar ¡¡IIIIK!! para “parar el coche” y reiniciar con un ¡¡BRRUMMM!! Hacia el otro lado. Una vez que el grupo entienda el mecanismo se pueden inventar un montón de sonidos (también de coches descompuestos u otro tipo de vehículos) según la inventiva de l@s participantes.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Beristain, Carlos Martín & Cascón, Paco, *La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1986, s.p. (juego 7.13).