

MANUAL DE JUEGOS



¡Mezclémonos!

OBJETIVO

Los participantes se van a mover en toda la zona de juego y van a usar sus habilidades de pensamiento crítico para crear todas las palabras posibles que se relacionen con la paz, esperanza, positivismo, etc... Para triunfar en esta actividad, ellos necesitarán colaborar con sus compañeros en grupos pequeños.

EQUIPO

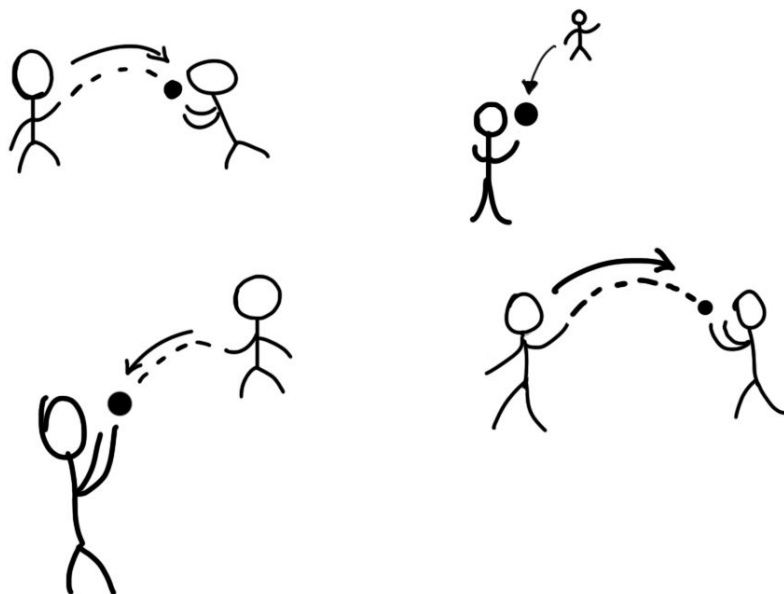
Pelotas de tenis para cada jugador con una letra escrita en cada una de ellas

sistema de sonido

conos (estos son opcionales)

PREPARACIÓN

Establecer límites para el área de juego (se puede usar 4 conos si es necesario).



COMO JUGAR

- 1 Darle a cada participante una pelota de tenis.
- 2 Preguntar a los participantes una manera específica de pasar la pelota a sus compañeros (ejemplo: por abajo, rodando, pase rebotado, etc).
- 3 Cuando la música empieza, los participantes deben moverse alrededor de toda el área de juego.
- 4 Los participantes deben pasarse la pelota entre ellos.
- 5 Cuando la música pare, los participantes se congelan y miran al líder de la estación, el líder va a decir un número en voz alta.
- 6 Los participantes van a formar un grupo con el número

REFUERZOS

Llamar por nombre al que se le pasará la pelota.

Pararse con el pie opuesto del brazo que tira apuntando a quien se la pasará.

Para los que reciben, seguir la pelota con los ojos hasta llegar a tus manos, estirar los brazos hacia la pelota

MODIFICACIONES

Simplificación

Los participantes usan pelotas mas grandes.

Extensión

Cambiar la forma de moverse (saltando, galopando, gateando, etc.)

Los participantes deben representar una de las palabras con sus cuerpos

SEGURIDAD

Motivar a los participantes a que mantengan la cabeza arriba mientras se mueven dentro del área de juego

Asegurar que los participantes no se estén tirando la pelota cuando los otros no estan viendo. Se debe mantener la vista en la pelota y avisar de forma en que sea escuchado.

- 7 Luego los participantes deben crear la mayor cantidad de palabras posibles que se relacionen con el tema determinado y deben empezar con la letra que tengan en las pelotsa
- 8 Decirle a los participantes que compartan sus ideas con los demás grupos.
- 9 Repetir la actividad, pero cambien la forma en que se pasa la pelota.

DISCUSIÓN

Preguntas de conclusión

¿Qué hicieron para asegurar que las ideas de todos fueran escuchadas en esta actividad?

¿Qué les gusto de trabajar en grupos pequeños? ¿En donde más necesitarías trabajar en grupos pequeños?

¿Cómo pueden promover estos temas en sus vidas?

Brought to you by

UnitedPlay 

DEFIENDE EL CASTILLO

OBJETIVO

Cada equipo está tratando de botar los castillos del otro equipo (pines de boliche o conos), colocados adentro del país del otro equipo que sería el aro

EQUIPO

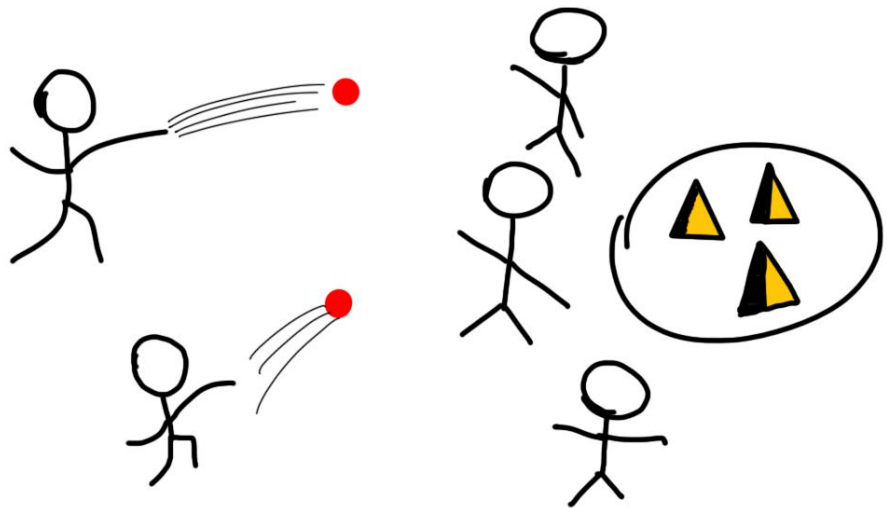
1 aro por equipo

3 castillos por equipo (ej: conos, pines de boliche)

2 pelotas por equipo

Preparación

Establecer un cuadrado de área de juego y esparcir los aros equitativamente alrededor del perímetro (ej: un aro en cada esquina). Cada equipo puede arreglar los conos en cualquier configuración adentro de su aro. Colocar las pelotas en el centro del área.



COMO JUGAR

- 1 Todos son divididos en equipos iguales y colocados en las esquinas del área. Cada equipo usa una gabacha de diferente color y tiene un castillo que proteger.
- 2 Cada castillo consiste de un aro y 3 conos plásticos adentro. Cada equipo puede colocar los conos en cualquier configuración que les guste, siempre y cuando estén dentro del aro.
- 3 El líder del juego cooca las pelotas en el medio del área y los equipos deben empezar con un pie dentro de sus aros.
- 4 Cuando el líder dice “empiecen” los equipos tratan de tirar las pelotas a los castillos de los demás (los jugadores solo pueden tirar los conos con un lanzamiento bajo el brazo).

REFUERZOS

El líder llama una nueva ronda seguido, para asegurar que los jugadores vuelvan a iniciar sus aros y puedan desarrollar nuevas estrategias

Comunicarse con los compañeros y hacer contacto visual.

MODIFICACIONES

Simplificación

Hacer el cuadrado más pequeño (disminuyendo la distancia entre cada aro)

Añadir más pelotas

Solo un jugador puede defender en cada equipo

Extensión

Usar pelotas más grandes

Jugar sin las manos

Hacer que los jugadores usen diferentes partes del cuerpo para moverse y para agarrar la pelota (ej: saltando en un pie)

SEGURIDAD

Asegurar que los jugadores estén usando el tiro debajo del brazo para botar los conos.

Avisar a los jugadores de mantener su cabeza arriba mientras corren en el área de juego.

5 Los jugadores van a usar sus manos para tirar y atrapar, y solo se pueden mover cuando no tengan la pelota. Cada quien puede utilizar cualquier parte del cuerpo para proteger el castillo afuera del aro, pero una vez el cono cae no puede colocarse nuevamente.

6 Una vez los 3 conos han sido tirados el equipo debe caminar alrededor de toda el área de juego antes de que puedan levantar sus conos y regresar a jugar

DISCUSIÓN

Preguntas a mitad de juego

¿Qué fue lo más difícil de proteger el castillo?

¿Qué pueden hacer mejor para proteger mejor el castillo?

¿Cómo hizo tu equipo para hacerlo en conjunto?

¿Qué hicieron para botar los castillos de otros equipos?

¿Cómo estaban los otros involucrados en esto?

Preguntas al final del juego

¿Cómo nos sentimos cuando nos esforzamos al máximo y de igual forma algo malo pasa?

¿Cuándo podemos ser rudos o atacar a otras personas? (Ej: estoy hambriento así que estoy molesto)

¿Cuándo en nuestras vidas necesitamos depender y confiar en otras personas?

El juego nos enseña

Cooperación, estrategia, posición de juego, ataque/defensa, pasar/recibir.

Brought to you by

UnitedPlay 

Compitiendo por Recursos

OBJETIVO

Cada equipo está tratando de obtener la mayor cantidad de pelotas de tenis adentro del aro de su equipo antes de que el tiempo acabe.

EQUIPO

1 aro por equipo

20 a 30 pelotas pequeñas

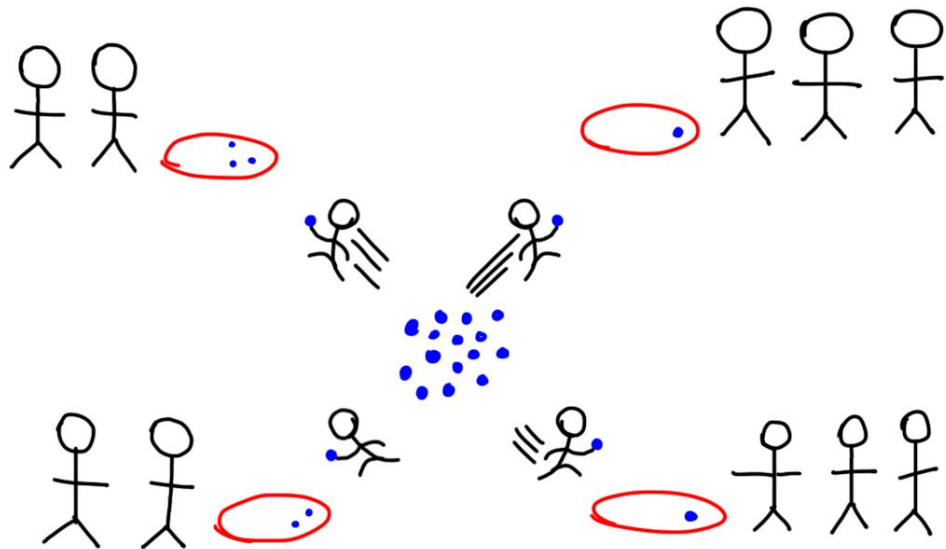
PREPARACIÓN

Establecer un cuadrado de área de juego y esparcir los aros equitativamente alrededor del perímetro (Ej. Un aro en cada esquina). Colocar las pelotas pequeñas en el centro del área de juego.

REFUERZOS

El líder indicará que se empezará una nueva ronda, esto es importante ya que ayudará a resetear sus aros y que los niños desarrollen nuevas estrategias.

Analizar que equipos tienen más para robarles a ellos.



COMO JUGAR

- 1 Todos son asignados a un aro y deben realizar una fila al lado del aro formados uno detrás del otro.
- 2 El primer jugador en la línea corre al centro y agarra una pelota y luego la lleva de regreso a su aro.
- 3 Una vez que la hayan regresado, el siguiente jugador en la línea puede correr al centro y agarrar una pelota.
- 4 Cuando no hay pelotas en el centro del área, los jugadores empiezan a robar pelotas de otros aros. Los jugadores solo pueden agarrar una pelota a la vez y no pueden tirarla, deben correr con ella en sus manos.
- 5 Los jugadores no pueden bloquear o cuidar su aro.

MODIFICACIONES

Simplificación

Hacer el cuadrado más pequeño (disminuyendo la distancia entre cada aro).

Todos los jugadores con algo en común (Ej. camisa negra) pueden agarrar 3 pelotas a la vez.

Los jugadores pueden pasar la pelota desde otro aro.

Extensión

Dividir el juego en dos o más equipos, solo puedes robar pelotas de los aros de los otros equipos

Jugar sin usar las manos

Permitir varios jugadores que puedan recoger pelotas al mismo tiempo.

SEGURIDAD

Avisar a los jugadores de mantener su cabeza arriba mientras corren en el área de juego

DISCUSIÓN

Preguntas a mitad de juego

¿Qué fue lo más difícil de acumular recursos?

¿Cuáles son algunas estrategias para poder obtener más pelotas en tu aro?

Preguntas al final del juego

¿Cuáles son algunos recursos que van y vienen constantemente en nuestras vidas?

¿Cómo nos sentimos cuando nos quitan las cosas por las que hemos trabajado duro?

¿Por qué es importante seguir tratando con nuestro mejor esfuerzo aún cuando tengamos que empezar desde el principio?

El juego nos enseña que:

Cooperación, estrategia, ventajas/desventajas.

Brought to you by

UnitedPlay 

LARRY CURLY MOE

OBJETIVO

Correr alrededor del círculo, agarrar un chaleco/bandera sentarse con tu equipo lo más rápido que puedas.

EQUIPO

1 cono por equipo

1 chaleco o bandera por equipo

PREPARACIÓN

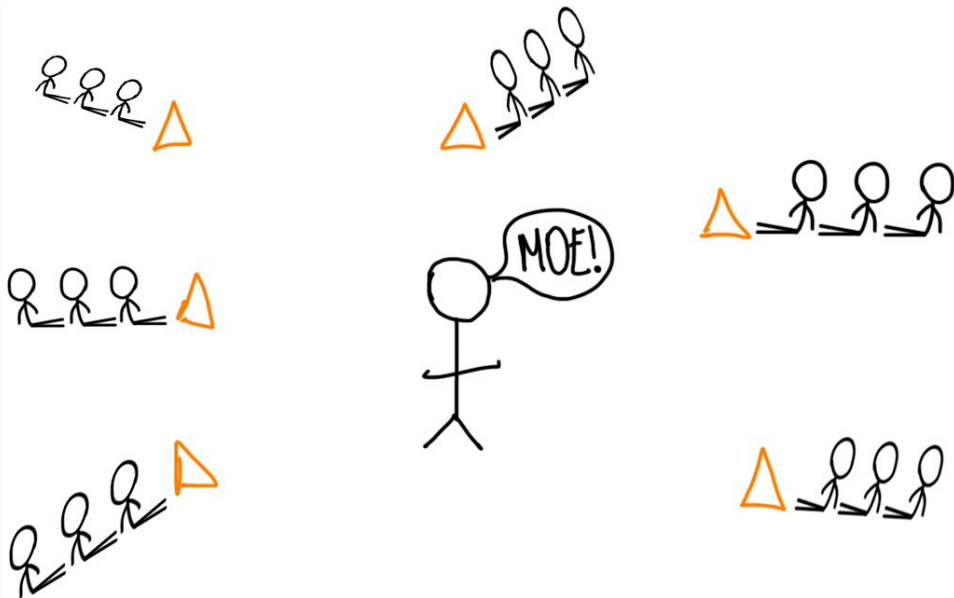
Esparcir todos los conos de forma circular, en alrededor de 15 a 20 metros de diámetro.

REFUERZOS

Asegurar que hay suficientes chalecos para que ningún equipo sea constantemente el último.

Progresar de túneles fáciles a más complicados.

Hablar con tu pareja acerca de cómo hacer el túnel.



COMO JUGAR

- 1 Cada equipo consiste de 3 jugadores que son escogidos al azar (uno se llamará Larry, otro Curly y el otro Moe),
- 2 Cada equipo se sienta en línea recta viendo hacia el centro del círculo donde están los líderes del grupo parados al lado de un chaleco. Los dos líderes de grupo van a construir un puente o túnel con sus cuerpos que los equipos deben imitar para esa ronda (Ej: juntando el pie de un jugador con el de otro).
- 3 Luego de enseñar el túnel o puente, los líderes llamarán uno de los nombres (Ej. Larry). El Larry de cada equipo debe pararse correr en el sentido de las agujas del reloj alrededor del círculo, mientras que los dos jugadores restantes (Curly y Moe) contruyen el túnel utilizando sus cuerpos. El jugador que está corriendo debe recorrer todo el círculo hasta llegar donde está su línea, luego arrastrarse debajo del túnel hecho por su equipo e ir a agarrar el chaleco.

MODIFICACIONES

Simplificación

Hacer el círculo más pequeño y reducir la distancia de correr.

Hacer opciones de túnel fáciles

Se debe realizar piedra, papel o tijera cuando se llega al centro en vez de agarrar un chaleco (los ganadores pueden seguir, los perdedores quedan en el centro).

Extensión

Moverse alrededor del círculo en parejas, saltando, etc.

Túneles complejos.

Todos los jugadores deben correr y luego hacer el túnel.

SEGURIDAD

Asegurar que los jugadores que están corriendo lo hagan fuera del círculo para evitar tropezarse con otros jugadores.

Avisar a los jugadores de mantener una distancia de los jugadores que están corriendo (estar pendientes de manos y pies de otros jugadores).

Asegurar que los equipos hagan de forma seria los túneles.

4 Una vez haya agarrado el chaleco, el grupo completo debe sentarse en una línea.

DISCUSIÓN

Preguntas a mitad de juego

¿Cómo podemos cambiar este juego para que haya que correr menos?

¿De qué otras formas podemos utilizar nuestros cuerpos para formar un túnel?

Preguntas al final del juego

¿Cuándo dependemos de otras personas para que hagan algo por nosotros?

¿Cómo nos sentimos cuando alguien nos pide que trabajemos con personas que no conocemos?

El juego nos enseña:

Trabajo en equipo, inclusión, atención / toma de decisiones rápida.

Brought to you by

UnitedPlay 

La llevas, Misión Imposible

OBJETIVO

Cada jugador está tratando de tocar la mayor cantidad de personas posibles mientras intentan no ser tocadas

EQUIPO

Conos (para delimitar el área de juego).

PREPARACIÓN

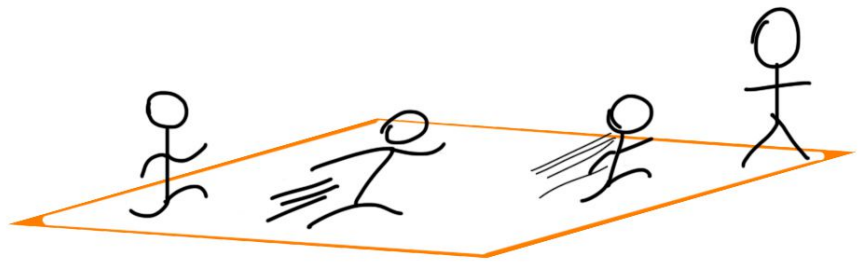
Establecer un área de juego que permita a todos moverse. Esta área puede hacerse más pequeña mientras el juego progresa para que todos los jugadores estén más comprometidos.

REFUERZOS

Mirar en todas la direcciones

Mantenerse en movimiento, buscar espacios abiertos.

Mantener en vista a las personas que te tocaron.



COMO JUGAR

- 1 Los participantes tienen un área de jugar y todos la llevan. El punto del juego es tocar a la mayor cantidad de personas paradas antes de que el líder diga “paren”.
- 2 Si alguien es tocado se debe arrodillar, sin embargo, si el jugador que lo tocó es tocado por otro jugador, entonces se regresa al juego y es libre de moverse.
- 3 Luego de la ronda inicial, a la mitad de los participantes se les entregará un chaleco. La nueva regla es que solo se puede tocar a personas de otro equipo. Cualquier equipo que tenga más jugadores parados cuando el líder grita “paren” gana esa ronda.
- 4 Si dos jugadores se tocan al mismo tiempo deben de realizar un juego de piedra, papel o tijera. El ganador se queda parado.

MODIFICACIONES

Simplificación

El líder llama una nueva ronda seguido para asegurar que los jugadores no estén de rodillas por mucho tiempo.

Limitar el número de pasos que un jugador pueda dar (Ej: 4 pasos).

Hacer el área de juego más grande.

Extensión

Hacer el área de juego más pequeña.

Incrementar a 4 equipos.

SEGURIDAD

Es importante mirar a los jugadores cuando están tocando para asegurar que no están tocando a los jugadores muy fuerte o empujándolos

DISCUSIÓN

Preguntas a mitad de juego

¿Cuándo estabas en un equipo, que hiciste para asegurarte que te levantarás rápidamente?

¿Qué hicieron para evitar ser tocados?

¿Qué hicieron para tocar a otros sin ser tocados ustedes?

Preguntas al final del juego

¿Cuándo en nuestra vida dependemos de otras personas?

¿Cómo otros dependen de nosotros y cómo podemos asegurar de que los ayudemos?

El juego nos enseña que:

Trabajo en equipo, estrategia, coordinación, conciencia.

Brought to you by

UnitedPlay 

La llevas, Tortugas Ninja

OBJETIVO

El destructor (jugador que la lleva) está tratando de tener al menos 5 tortugas en sus espaldas antes de que se termine el tiempo. Las tortugas ninja están tratando de salvar a sus compañeros y tener menos de 5 tortugas que estén de espaldas en el suelo antes que acabe el tiempo.

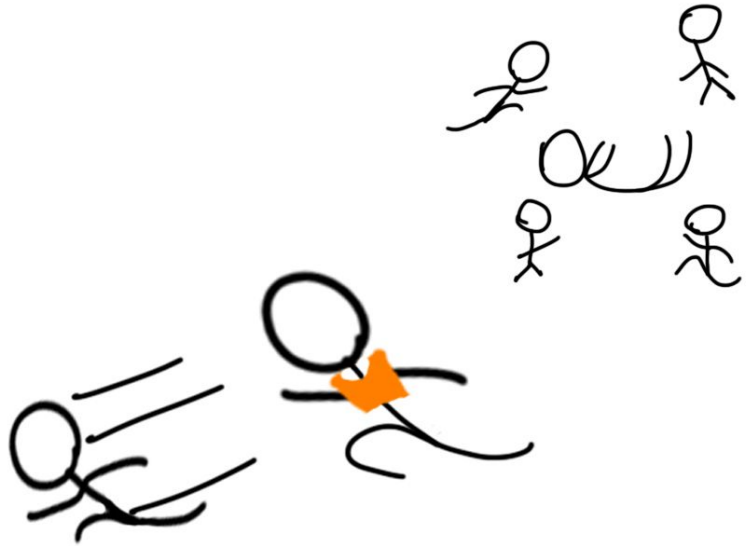
EQUIPO

Área de juego definida

5 chalecos (1 para el destructor y 4 para las Tortugas Ninja).

PREPARACIÓN

Establecer un área de juego que permita a las tortugas moverse pero que no esté tan lejos para que el destructor pueda correr.



COMO JUGAR

- 1 Un jugador es escogido a ser el destructor (usando un chaleco diferente) mientras otros 4 jugadores son escogidos para ser las tortugas ninja (ellos estarán salvando a sus compañeros y deberán usar un chaleco), todos los demás jugadores son tortugas regulares.
- 2 Cuando el destructor toca alguna tortuga ellos deben colocarse en el suelo con la espalda y mover las manos y pies en el aire como una tortuga en su caparazón.
- 3 La única forma de que las tortugas puedan regresar al juego es que las 4 tortugas ninja les den vuelta y las pongan de pie. Las cuatro tortugas ninja no pueden ser tocadas por el destructor.

REFUERZOS

Tomar turnos en los diferentes roles

Buscar un espacio abierto.

Pedir ayuda cuando uno está de espaldas en el suelo.

MODIFICACIONES

Simplificación

Solo se necesitan 2 tortugas ninja para dar vuelta a las tortugas regulares.

Agregar otro jugador que sea Splinter y él puede girar a las tortugas solo.

Extensión

Agregar a otro Destructor.

SEGURIDAD

Asegurarse que el área de juego esté libre de objetos y obstáculos.

Asegurar que los jugadores siempre tengan su cabeza arriba y estén prevenidos de los otros jugadores.

DISCUSIÓN

Preguntas a mitad de juego

¿Cuál estrategia usaron para escapar del destructor?

¿Qué pueden hacer para asegurar que las tortugas ninja les ayuden?

Preguntas al final del juego

¿Cuándo en la vida podemos ayudar a los que lo necesitan?

¿Qué comunicación es importante en este juego?

¿Cómo el trabajo en equipo puede ayudarte a completar una tarea con más eficiencia?

El juego nos enseña que:

Trabajo en equipo, estrategia, resolver problemas.

Brought to you by

UnitedPlay 

Carrera de Obstáculos y Reto

OBJETIVO

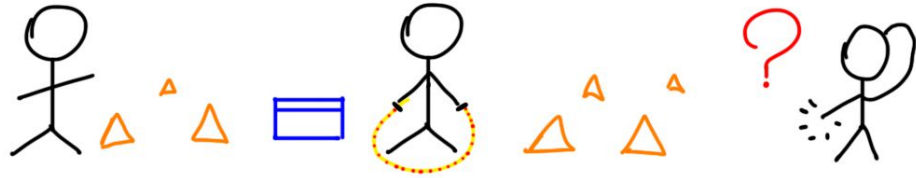
Cada equipo trata de completar la pista de obstáculos lo más rápido que puedan, para luego resolver el reto con su equipo.

EQUIPO

Conos
Cuerda
Chalecos
Escalera de Velocidad
Vallas
Postes

PREPARACIÓN

Establecer 4 pistas de obstáculos idénticas, una por cada equipo que juega. La pista de obstáculos puede estar diseñada en cualquier manera que sea apropiada para las edades del grupo. Diseñar retos que sean también acorde a la edad y que provoque a los jugadores a trabajar en equipo para resolverlos.



COMO JUGAR

- 1 Todos son divididos en 4 grupos diferentes.
- 2 Los participantes deben pasar por una carrera en la pista de obstáculos mientras se agarran de las manos (pueden incluir, limbo, vallas, cuerda, zigzag y pasar cosas utilizando algunas partes del cuerpo). Si se equivocan en la pista deben volver a empezar como un equipo.
- 3 Una vez hayan terminado la sección de obstáculos, ellos deben trabajar juntos para completar el reto.
- 4 Cuando un equipo termina temprano, ellos deben diseñar una nueva pista usando todo el equipo que se proveyó. El mejor diseño será utilizando para la siguiente ronda (decidida por votos).

REFUERZOS

Trabajar como un equipo.

Comunicarse entre los jugadores.

MODIFICACIONES

Simplificación

Cambiar la forma en la que los jugadores se mueven en el área (Ej: agarrándose los hombros).

Hacer la pista más corta o con menos obstáculos.

Extensión

Hacer pistas más largas.

Agregar más dificultad a los retos de equipo.

SEGURIDAD

Monitoriar que el equipo se mantenga agarrado de la mano cuando está pasando la pista.

Diseñar la pista de forma que sea segura e inclusiva para todos los jugadores.

DISCUSIÓN

Preguntas a mitad de juego

¿Qué fue difícil sobre agarrarse las manos/mantenerse conectados en este juego?

¿Qué hicieron para que pasar la pista de obstáculos fuera más fácil?

¿Cómo cambiaría este juego si ustedes estarían trabajando por su cuenta?

Preguntas al final del juego

¿Cómo fue trabajar en equipo a través de estos retos?

¿Cuándo son algunas veces que dependes de otros para lograr algo?

¿Por qué puede ser difícil trabajar con otros?

¿Cuándo el trabajo en equipo es muy importante?

El juego nos enseña

Cooperación, coordinación, resolver problemas, trabajo en equipo.

Brought to you by



EL VIENTO SOPLA

OBJETIVO

Correr a un nuevo lugar alrededor del círculo lo más rápido que puedas cuando escuches una afirmación que aplique a ti.

EQUIPO

Marcadores de lugar (conos, cinta adhesiva en el piso, pedazos de tela, etc.)

PREPARACIÓN

Arreglar al grupo en un círculo, con cada participante parado a la par o encima de un marcador de lugar con el facilitador en el centro del círculo. Asegurar que no haya lugares extra marcados.

REFUERZOS

Hacer que los jugadores que se sientan excluidos hagan la siguiente pregunta.

Estar atento para buscar un nuevo lugar.



COMO JUGAR

- 1 La persona en el centro (inicialmente el facilitador) hace una afirmación que empieza diciendo "El viento sopla a personas que..." por ejemplo "El viento sopla para personas que les gusta el helado".
- 2 Cualquiera (incluyendo la persona en el centro) que se sienta indentificado con la afirmación debe moverse a un nuevo lugar marcado en el círculo.
- 3 Los jugadores no se pueden quedar en el mismo lugar (si están de acuerdo con la afirmación) ni pueden moverse a un lugar marcado directamente a la par de ellos.
- 4 La persona que no obtenga un lugar marcado en el círculo pasa al centro para la siguiente ronda y crea una nueva afirmación. El nuevo líder debe buscar un nuevo lugar luego de hacer la afirmación, y alguien más va a terminar en el centro.

MODIFICACIONES

Simplificación

Que el facilitador haga las preguntas todo el tiempo para que nadie se sienta fuera de la actividad.

Disminuir la distancia del círculo.

Tener lugares extra en el círculo a donde se pueda correr.

Extensión

Los jugadores deben correr alrededor del círculo antes de encontrar un nuevo lugar

Los jugadores deben de saltar en un pie para moverse a través del círculo.

Los jugadores deben caminar como cangrejos a través del círculo.

SEGURIDAD

Recordar a los jugadores mantener la cabeza en alto mientras corren.

Asegurarse que nadie se resbale o se tire para llegar al siguiente lugar con marca.

- 5 Se puede preguntar acerca de temas en específico si están teniendo problemas (Ej: comida favorita, pasatiempos favoritos, etc).

El juego nos enseña:

Cosas en común con los miembros del grupo, entendimiento

Brought to you by

UnitedPlay 

RECUERDA EL SALUDO

OBJETIVO

El objetivo del juego es lograr diferentes saludos y recordarlos a la perfección.

EQUIPO

No se necesita equipo.

PREPARACIÓN

Para esta actividad, muchos jóvenes puede que quieran mantenerse solo con sus amigos. Es importante que el líder este pendiente de esto y trate de emparejar a personas diferentes para que todos estén incluidos.

REFUERZOS

Usar diferentes partes del cuerpo.

Ser creativos.



COMO JUGAR

- 1 Los participantes deben escoger una pareja, presentarse y luego inventarse un saludo. Tienen 1 minuto para practicarlo y pueden hacerlo tan creativo como quieran. Cada saludo debe tener al menos 5 segundos de duración.
- 2 Cuando el minuto haya pasado deben buscar otra pareja y crear un nuevo saludo.
- 3 Esto se repite durante 4 minutos (4 saludos en total).
- 4 Luego del cuarto minuto, ellos deben encontrar a todas sus parejas y ver si se pueden recordar de los saludos que aprendieron (Se puede escoger a algunos participantes para que enseñen sus saludos al final).

MODIFICACIONES

Simplificación

Solo dar 30 segundos para crear el saludo

Asignar las parejas

Extensión

Agregar más parejas.

Agregar objetos a utilizar durante el saludo.

SEGURIDAD

Asegurarse que los grupos no estén molestando o siendo muy bruscos con sus saludos.

El juego nos enseña:

Trabajo en equipo, estrategia, resolución de problemas

Brought to you by

UnitedPlay 

NINJA, CAZADOR, OSO

OBJETIVO

Tratar de no escoger la misma acción que el líder del juego. Se puede escoger ninja, cazador u oso.

EQUIPO

No es necesario ningún material.

PREPARACIÓN

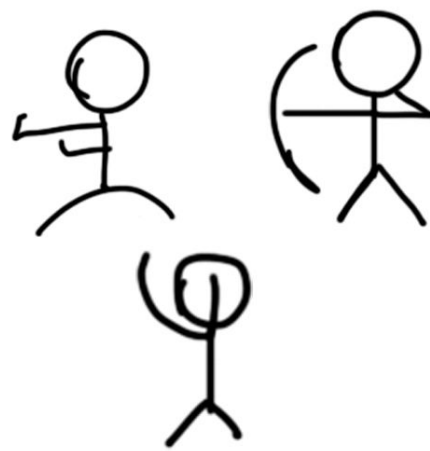
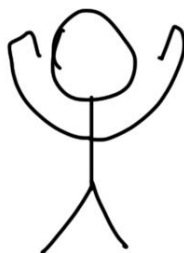
Tener a todos los participantes en un terreno plano en vista del líder (semicírculo).

REFUERZOS

Siempre ver al líder

Actuar en cada turno

LIDER



COMO JUGAR

- 1 Un jugador es el líder y se para enfrente del grupo. Él dirá 3,2,1 ¡Ya! Cuando el líder grite “ya” todos deben escoger una de las 3 acciones para actuar con el cuerpo (incluyendo el líder).
- 2 La acción de ninja es cuando los jugadores saltan en una posición de ninja con las manos enfrente de ellos. El cazador es cuando hacen una pose como si estuvieran tirando con un arco y una flecha. El oso es cuando los jugadores ponen ambas manos en el aire y hacen una cara similar a la de un oso enojado.
- 3 Si un jugador escoge la acción que es igual a la que escogió el líder ellos se deben sentar (Ej: el jugador y el líder ambos escogen ninja). Si un jugador escoge una acción que no es la misma que la del líder ellos están seguros y siguen jugando.

MODIFICACIONES

Simplificación

Introducir dos nuevas acciones para que los jugadores tengan una mayor oportunidad de seguir jugando.

Extensión

Los jugadores deben igualar la pose del líder para mantenerse en el juego.

En lugar de sentarse los jugadores deben hacer sentadillas o despechadas.

SEGURIDAD

Asegurar que los jugadores mantengan una distancia adecuada entre ellos.

El juego nos enseña:

Deportividad, honestidad con uno mismo y con los otros.

Brought to you by

UnitedPlay 

RECONOCIMIENTOS

DISEÑO DE LOS JUEGOS

Tyler Collymore
Dr. James Mandigo
Scott Robertson
Erica Dugas

DISEÑO DEL MANUAL

Melissa Fernandes
Sabrina Cruz

ILUSTRACIONES

Juan Manuel González

TRADUCCIÓN

Juan Diego Blas
Juan Manuel González