

JUEGOS DE PRESENTACIÓN

JUEGO 1

NOMBRE: Cada oveja con su pareja

Nº DE JUGADORES: JUEGO PARA REALIZAR ENTRE TODOS O POR EQUIPOS GRANDES.

OBJETIVOS:

- Conocerse mutuamente y romper el hielo con el resto del grupo.
- Conocer los nombres y otros aspectos de todos los componentes del grupo.

ORGANIZACIÓN INICIAL:

- En trozos de folios recortados se escriben nombres de diferentes animales (en nuestro caso pueden ser nombres de patrullas de los grupos existentes). Como mínimo tiene que haber un par de cada animal. Cada trozo se le reparte a uno de los educandos.

DESARROLLO DEL JUEGO:

- Una vez repartidos todos los trozos los educandos buscaran al resto de sus compañeros (los que pertenezcan a la familia de animales) emitiendo los gritos de ese animal. No es posible decir el nombre del animal, solo se permite realizar el sonido.
- Una vez se hayan encontrado todas las familias de animales, se intercambiaran los nombres, grupos, edades, etc. Una vez terminado, se realiza una ronda rápida de presentación. El compañero de la izquierda presenta al de la derecha al resto del grupo.

MATERIAL:

- Folios (un trozo de folio a cada participante con el nombre del animal escrito).

JUEGO 2

NOMBRE: Piña de nombres.

Nº DE JUGADORES: JUEGO PARA REALIZAR ENTRE TODOS O POR EQUIPOS GRANDES.

OBJETIVOS:

- Conocerse unos a otros.
- Divertirse activamente.

DESARROLLO DEL JUEGO:

TODOS VAN PASEANDO POR LA SALA HASTA QUE EL MAESTRO DICI UN NÚMERO, HAY QUE FORMAR GRUPOS DE PERSONAS DE IGUAL NÚMERO AL MENCIONADO Y DECIRSE LOS NOMBRES RÁPIDAMENTE, DESPUÉS DE ELLO LOS GRUPOS FORMADOS SE SEPARAN Y SIGUEN PASEANDO HASTA QUE SE GRITE UN NUEVO NÚMERO.

MATERIAL: ninguno.

JUEGO 3

NOMBRE: TINGO-TANGO

Nº DE JUGADORES: A PARTIR DE 20 (Unas 3 o 4 patrullas) O TODO EL GRUPO

OBJETIVOS:

- Pasar un rato divertido
- Cohesionar el grupo y eliminar estereotipos
- Trabajar el contacto físico y la afectividad

ORGANIZACIÓN INICIAL:

Se crean parejas aleatoriamente, de cada pareja uno/a de los/as participantes se irá a un extremo del campo de juego y el otro se quedara en el otro extremo, de tal modo que se formen dos corros de participantes cogidos por las manos con un miembro de cada pareja en cada corro.

DESARROLLO DEL JUEGO:

El scouter que dirige el juego va gritando el "tingo, tingo, tingo..." mientras tanto los corros van girando en el sentido de las agujas del reloj en función de la velocidad con que se grita "tingo" y obedeciendo las ordenes que da el scouter (ej. la pata coja), en un momento dado el scouter grita "TANGO" y los/as integrantes de los corros deben soltarse las manos y salir corriendo en busca de su pareja, una vez la encuentran deben cogerse de las manos y sentarse en el suelo, la pareja que tarda más en sentarse esta eliminada. Y así se va repitiendo hasta que queda una sola pareja ganadora.

JUEGO 4

NOMBRE: El pañuelo loco

Nº DE JUGADORES: A PARTIR DE 20 (Unas 3 o 4 patrullas) O TODO EL GRUPO.

OBJETIVOS:

- ROMPER EL HIELO.
- PASAR UN RATO DIVERTIDO.

MATERIAL: PAÑOLETA.

DESARROLLO DEL JUEGO: Se puede jugar al pañuelo típico (que supongo que todos conocen, así se evita perder el tiempo explicando las reglas) o al pañuelo atado.

Pañuelo loco: Si se desea que jueguen todo el grupo, los números se pueden repetir en el mismo equipo: Por ejemplo, han de repartirse los números del 1 al 10 como ellos deseen, es posible que cuando el scouter diga 4 pueden salir más de una persona de los equipos. Pueden colaborar y ayudarse los miembros del mismo equipo e incluso utilizar alguna estrategia en grupo para vencer al equipo contrario.

JUEGO 5

NOMBRE: mono, elefante jirafa y palmera.

Nº DE JUGADORES: A PARTIR DE 20 (Unas 3 o 4 patrullas) O TODO EL GRUPO.

OBJETIVOS:

- ROMPER EL HIELO.
- PASAR UN RATO DIVERTIDO.
-

MATERIAL: Ninguno

ORGANIZACIÓN EN INICIAL: Todos los participantes se colocan círculo, uno de ellos estará en medio del círculo.

DESARROLLO DEL JUEGO: El scout del medio tendrá que señalar a uno de los participantes y gritarle mono, elefante, jirafa o palmera. El participante y la persona que este a la izquierda y derecha del mismo, tendrán que hacer la mímica correspondiente con el nombre que se ha gritado. Si se retrasan o se equivocan, se ponen en medio.

Es un juego divertido si se desarrolla con algo de rapidez, dando lugar a errores y situaciones divertidas.

Mono: El de la izquierda y derecha deberán de cogerse con el brazo estirado de la mano, el participante del centro tendrá que colgarse como un mono.

Elefante: El de la izquierda y derecha realizarán una "U" con los brazos y las colocarán a modo de orejas al participante del centro, el del centro tendrá que poner un brazo en el aire como si fuera la trompa del elefante.

Jirafa: El de la izquierda y derecha deberán agacharse y juntarse al del centro (patas del animal). El participante del centro estirará el cuello y se pondrá rígido mirando hacia arriba.

Palmera: Todos los participantes estirarán los brazos hacia arriba, el de la izquierda los torcerá un poco a la izquierda y el de la derecha hacia la derecha (como si fueran bailarinas).

OTROS JUEGOS Y ACTIVIDADES PARA ROMPER EL HIELO:

En caso de sobrar tiempo se pueden realizar otros juegos y danzas, a ser posible que sean juegos divertidos en los que haya contacto físico o deban de jugar en equipo (para así cohesionar las patrullas formadas). Algunos ejemplos de actividades o danzas:

- EL ARRANCACEBOLLAS.
- PARTIDO DE BALONTIRO POR PATRULLAS O EQUIPOS.
- PIES QUIETOS.
- DANZAS: Rasarum y las que los guías se animen a cantar.