

**TITULO:** SERPIENTE DE CASCABEL

**OBJETIVO** Control de emociones, lúdico

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Desplazamientos	Una campanilla o un cascabel Cintas para tapar los ojos

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 8 años	Los que se quiera	Espacio limitado

DESARROLLO:

Un jugador que lleva los ojos descubiertos, se ata el cascabel a un tobillo (o hace sonar de vez en cuando una campana). Los demás, con los ojos vendados, deben atraparle (suele suceder que se atrapan entre sí, dándose cuenta de ello cuando oyen de nuevo la campana). Si se coge a la serpiente de cascabel, se intercambian los papeles.

VARIANTES:

OBSERVACIONES:

**TITULO:** LA BOTELLA BORRACHA

**OBJETIVO** Control de emociones, lúdico

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Ninguno	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 10 años	Grupos de 7	

DESARROLLO:

Cada grupo de jugadores forma un corro, con una persona en el centro. Ésta cierra los ojos, junta los pies y mantiene el cuerpo recto, rígido, aunque relajado, para posteriormente dejarse caer hacia cualquier lado. Los componentes del corro la sostienen al caer o la impulsan hacia cualquier otra parte. Luego se cambia el árbol. Valoración en común.

VARIANTES:

OBSERVACIONES:

**TITULO:** TIRARSE AL AGUA

**OBJETIVO** Control de emociones

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Ninguno	Colchonetas gordas, vendas

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 10 años	Ilimitado (por tríos)	Gimnasio

DESARROLLO:

Se colocarán dos bancos suecos pegados a las colchonetas en perpendicular. Dos de los tres participantes deberán cerrar los ojos o vendárselos. el tercero ha de conducirlos por los bancos hasta las colchonetas, dejarlos de espaldas a la misma y al soltarles las manos, ellos han de dejarse caer.

VARIANTES:

Que “paseen” varias veces por los bancos

OBSERVACIONES: se puede incluir una breve evaluación acerca de la sensación de vacío

**TITULO:** MAMÁS Y BEBÉS

**OBJETIVO** Control de emociones, lúdico

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Reconocer la voz	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 8 años	Pares	Un gimnasio o un aula grande cerrada

DESARROLLO:

Se forman parejas bebé - mamá. Las mamás se vendan los ojos y los bebés se desperdigan por el espacio de juego. A la señal, los bebés perdidos gritan ¡Mamáaa...!, para orientar a sus mamis en su busca. Después se cambian los papeles.

VARIANTES:

OBSERVACIONES:

**TITULO:** EL ASESINO

**OBJETIVO** Control de emociones, lúdico

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Observación auditiva	Pañuelos para vendar los ojos

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 12 años	Unos 15 - 25	Gimnasio

DESARROLLO:

Todos los jugadores se vendan los ojos. Se nombra en secreto a un asesino entre ellos. Comienza a caminar por la sala. Al encontrar un participante a otro le da una palmada en las manos. Si éste responde con otra palmada ambos continúan caminando. El asesino mata dando dos palmadas. Los *muertos* se van retirando en silencio a la pared o a los límites del campo dejando el espacio libre.

VARIANTES:

El Drácula, en lugar de palmadas, se cruza una frase (Corazón de vampiro). Drácula no contesta con palabras: Drácula no contesta con palabras: muerde en el cuello, convirtiendo a la víctima en un nuevo Drácula. El juego termina cuando todos son Dráculas.

OBSERVACIONES: es un juego cooperativo por cambio de papeles.

**TITULO:** FÚTBOL CIEGO

**OBJETIVO** control de emociones / lúdico

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Desplazamientos	Tantas velas como jugadores Una pelota

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 12 años	Según la amplitud del área de juego	Un sitio oscuro

DESARROLLO:

En este mundial de fútbol ha habido un apagón en el estadio, y los jugadores tienen que jugar alumbrándose con velas. Mientras la vela permanezca encendida, el jugador podrá continuar jugando. Cuando se apaga deberá salir del campo y encender la vela con el mechero del profesor. El árbitro velará por el cumplimiento de esa norma.

VARIANTES:

OBSERVACIONES: los jugadores deberán protegerse las manos para que no les caiga la cera caliente.

**TITULO:** BUSCA PAREJA

**OBJETIVO** Control de emociones / Sensorial: táctil

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Andar	Vendas

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 8 años	Ilimitado	Gimnasio

DESARROLLO:

Todos los jugadores llevarán los ojos vendados. Si no hay vendas, cerrarán los ojos. El juego consiste en ir andando por el gimnasio y, al encontrar a alguien, unirte a él. En cuanto se toque a alguien se debe cambiar de pareja aunque ya estuvieses emparejado anteriormente.

VARIANTES:

OBSERVACIONES:

**TITULO:** LAZARILLO

**OBJETIVO** Control de emociones (confianza entre parejas)

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Andar	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 10 años	Ilimitado	Gimnasio, pista

DESARROLLO:

Un jugador guía al otro.

- de la mano
- por la palabra
- ...

VARIANTES:

- Se puede seguir un recorrido con obstáculos a evitar.
- el juego puede servir para movilizar otros sentidos fuera de la vista: por ejemplo, percibir lo que les rodea a través del tacto, del oído...

OBSERVACIONES: el sentido es crear un ambiente favorable al compañerismo y a la cooperación, fomentando la confianza en uno mismo y con respecto al grupo

**TITULO:** EL PARACAIDISTA CONFIADO

**OBJETIVO** Control de emociones

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Ninguno	Una mesa o similar por grupo

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 12 años	en grupos de 5 ó 6	Terreno llano

DESARROLLO:

El paracaidista o confiado sube a la mesa (el avión). Una vez allí cierra los ojos, y se deja caer rígido a vacío. Los demás jugadores, alrededor de la mesa, lo recogen al caer. Va cambiando el paracaidista. Puede caer hacia delante, hacia atrás, de lado.

VARIANTES:

En vez de ser una mesa, se le sube a una tabla (sentado) y poco a poco los demás jugadores la van elevando. Se le dice al aviador que está muy alto y se tiene que tirar, que el avión se ha averiado. Él, al oír los gritos se tirará creyendo estar muy alto estando en realidad a unos palmos del suelo

OBSERVACIONES:

**TITULO:** POBRE GATITO

**OBJETIVO** Control de emociones (controlar la risa)

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Ninguno	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 8 años	Ilimitado	Terreno llano

DESARROLLO:

El jugador que se la liga se acerca a alguien del círculo maullando y haciendo gestos. Este tiene que acariciarle tres veces diciendo: pobre gatito mío, qué triste está (o algo similar). Si se ríe cambia de papel.

VARIANTES:

OBSERVACIONES:

**TITULO:** ABRAZOS MUSICALES COOPERATIVOS

**OBJETIVO** Control de emociones

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Abrazos	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 5 años	Toda la clase	Cualquiera

DESARROLLO:

Una música suena, a la vez que los/las participantes danzan por la habitación. Cuando la música se detiene, cada persona abraza a otra. La música continúa, los/ las participantes vuelven a bailar (si quieren con su compañero/a) la siguiente vez que la música se detiene, se abrazan tres personas. El abrazo se va haciendo cada vez mayor, hasta llegar a un abrazo final.

VARIANTES:

OBSERVACIONES: el juego intenta romper el posible ambiente de tensión que puede haber al principio de una sesión o primer encuentro.

**TITULO:** ELEFANTES

**OBJETIVO** Control de emociones

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Andar	Algún objeto con el que hacer ruido. Pañuelos para tapar los ojos

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 8 años	Toda la clase . grupos de 6	Cualquiera. Limitada

DESARROLLO:

Se escoge a alguien que haga de guía para la manada de elefantes. Todos/as salvo éste se vendarán los ojos y se dan la mano, formando una gran cadena. El guía hará señales con algún instrumento u objeto. se dan a conocer entonces las reglas del juego:

- el guía debe dirigir a la manada hasta la meta por un recorrido preparado.
- la manada deberá llegar entera a la meta
- la manada será llevada por diferentes obstáculos (pasos estrechos, bajo mesas...)

VARIANTES:

- el animador puede intentar confundir a la manada imitando la voz del guía.
- otro jugador puede intentar romper la cadena de vez en cuando.

OBSERVACIONES:

**TITULO:** AFECTO NO - VERBAL

**OBJETIVO** Control de emociones

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Ninguno	Ninguno

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 10 años	Toda la clase dividida en grupos de 12 personas	Cualquiera

DESARROLLO:

El juego se hace en silencio. Un participante se sitúa en el centro y los demás en círculo a su alrededor. Éstos se le van acercando y le expresan sentimientos positivos de forma no verbal, de la manera que deseen, durante un tiempo de 3 a 4 minutos. La persona del centro no debe gesticular lo más mínimo.

VARIANTES:

Todos los jugadores se ríen y el del centro no se tiene que inmutar.

OBSERVACIONES: la evaluación puede ser necesaria para dejar expresar a cada persona cómo se ha sentido, pero una discusión no ayuda y puede diluir sentimientos. En niños pequeños el tiempo puede ser excesivo.

**TITULO:** LA ALFOMBRA MÁGICA

**OBJETIVO** Control de emociones / fuerza

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Ninguno	Pañuelos para tapar los ojos

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 12 años	Toda la clase en grupos de 8	Cualquiera

DESARROLLO:

Una persona se tumba boca arriba, en el suelo, bien recta y con los brazos pegados al cuerpo y con los ojos tapados. Las demás se sitúan a los lados y una a la cabeza. se arrodillan y sitúan sus dos manos (juntas y entrelazadas, salvo los dedos índices que están estirados) debajo del cuerpo de la “alfombra”. Muy suavemente van elevando la alfombra hasta donde pueden, la mantienen a esa altura unos segundos con o sin movimiento de vaivén y vuelven a depositarla en el suelo.

VARIANTES:

OBSERVACIONES: es importante dejar expresar cómo se han sentido en el juego, los miedos y la confianza surgidos en el grupo, etc.

**TITULO:** EL MURO

**OBJETIVO** Control de emociones. confianza

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
Carrera	Venda para taparse los ojos

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
a partir de 9 años	Toda la clase dividida en grupos de 8 personas	Cualquiera

DESARROLLO:

Las personas participantes se sitúan unos dos metros por delante del obstáculo, formando una fila y un poco separadas unas de otras (de forma que se cubra todo el espacio). La persona voluntaria es conducida a una cierta distancia del grupo situado ante el obstáculo (a unos 20 metros aproximadamente).

Se le tapan los ojos y ha de correr lo más rápido posible (sin exagerar) en dirección al obstáculo. El grupo tiene que atrapar a esa persona antes de que se de contra él.

VARIANTES:

OBSERVACIONES: hay que tener mucho cuidado y agarrar al que paga muy bien.

**TITULO:**

**OBJETIVO**

TRABAJO PREDOMINANTE	MATERIAL
----------------------	----------

EDAD	Nº DE PARTICIPANTES	ÁREA DE JUEGO
------	---------------------	---------------

DESARROLLO:

VARIANTES:

OBSERVACIONES: