

CANCIONES Y JUEGOS DE BAJA INTENSIDAD ORGÁNICA

Canciones:

EL ELEFANTE TROMPITA

Letra: “Yo tengo un elefante, que se llama Trompita, que mueve las orejas llamando a su mamita. Y la mamá le dice: portate bien Trompita, sino te voy a dar un chas chas en la colita.”

LOS ELEFANTES

Letra: “Un elefante se balanceaba, sobre la tela de una araña, como veía que resistía, fue a buscar otro elefante. Dos elefantes se balanceaban sobre la tela de una araña, como veían que resistía, fueron a buscar otro elefante.” (sigue sucesivamente)

EL PUENTE DE AVIGNON

Letra: “En el puente de Avignon, todos cantan todos bailan, en el puente de Avignon, todos cantan y yo también. Hacen así ... (gesticular), así las ... (completar según gesto), hacen así, así me gusta a mí.” Ej: En el puente de Avignon, todos cantan todos bailan, en el puente de Avignon, todos cantan todos bailan. Hacen así (gesto), así las lavanderas, hacen así, así me gusta a mí.”

WISY ARAÑA

Letra: “Wisy Wisy araña, subió su telaraña, vino la lluvia y se la llevó. Salió el sol, se seco la lluvia, Wisy Wisy araña, otra vez subió.” (agregarle gestos a cada parte)

LA ZAPATILLA DE RAMÓN

Letra: “En un vagón, cargado de sandías, el buen, Ramón, perdió una zapatilla. ¿Qué hacía el buen Ramón? ¿arriba de un vagón? ¿Qué hacía la sandía, sobre la zapatilla? ¿Qué hacía el vagón? Corría por la vía.

Juegos:

LOS SUBMARINOS

Materiales: Una venda para los ojos, 2 o 3 sillas.

Duración: 10 Minutos.

Se colocan las 3 sillas apartadas, serán “la entrada al puerto”.

Se le pone la venda en los ojos a un jugador y permanecerá en la entrada cuidando. El resto de los jugadores son “submarinos diminutos” y deben intentar llegar al puerto sin ser capturados por el guardia. Silenciosamente para que no los escuche. El director del juego debe controlar para que no sea una estampida. Debe ser un juego silencioso.

MANCHA CIEGA

Materiales: Una venda para los ojos.

Duración: 15 Minutos.

Los jugadores se dispersan por toda la habitación. Un jugador llevará los ojos vendados y se mueve por toda la habitación intentando capturar al resto. Cualquiera en peligro de ser tocado se

puede mover no más de 3 pasos en cualquier dirección. Una vez que se mueve no podrá seguir moviéndose. Puede ponerse en cuclillas, o balancearse pero no mover os pies.

COLORES

Materiales: Ninguno

Duración: 10 Minutos.

El grupo se sienta formando un círculo. El director del juego se sienta en el centro y señala un jugador y dice un color. El jugador señalado debe decir un objeto de ese color antes de contar 10. No vale repetir objetos. Aquel que pierda, pasará a ser animador.

CREANDO ESPECIES

Materiales: Tijeras, papel para recortar, pegamento.

Duración: 45 Minutos.

Dividir el grupo en grupos pequeños. Dar tijera, pegamento y una serie de papel para recortar de diversos colores. Dentro de un tiempo estimado cada grupo diseña y construye una nueva especie de animal. Deben decidir un nombre para su criatura y decir dónde vive y qué come. Un representante lo muestra al resto luego.

TORRE DE FÓSFOROS

Materiales: Una botella, fósforos (según cantidad de niños).

Duración: 15 Minutos.

Se pone el grupo en círculo con la botella en el centro. Cada jugador, por turnos, sitúa un fósforo sobre el pico de la botella o sobre las que ya colocaron. Si algún jugador tira un fósforo mientras pone el suyo, se queda con todos los que haya tirado. El primer jugador que se deshaga de todos sus fósforos es el ganador. Jugar en sitio donde no haya riesgo de fuego.

A RECORDAR!

Materiales: Objetos comunes de la clase (cuerda, bolsa, libros, etc.).

Duración: 15 Minutos.

Se sientan los jugadores y el animador les muestra una bandeja con los objetos durante unos minutos, luego la tapaná. Los jugadores deben escribir en papel la lista de artículos de memoria.

EXTALLIDO DEL GLOBO

Materiales: Un globo desinflado por jugador.

Duración: 5 Minutos.

Dar un globo a cada jugador para inflar. El primer jugador que explote su globo gana. Tienen que inflarlo sin manos.

EL OBJETO OCULTO

Materiales: Un objeto pequeño como un dedal, un anillo o moneda.

Duración: 10 Minutos.

Enviar a los jugadores fuera de la habitación. Tomar el objeto y situarlo en un lugar perfectamente visible pero de modo que no sea fácil de localizar. Pedir a los jugadores que entren en la habitación y busquen el objeto. Cuando algún jugador logra encontrar el objeto se debe sentar silenciosamente, sin indicar donde está. Después de un rato si nadie más lo ha encontrado deberá enseñar al resto del grupo donde está para ver si realmente lo encontró.

PAREJAS FAMOSAS

Materiales: Etiquetas con nombres, o papeles, marcador y cinta.

Duración: 15 Minutos.

Cada vez que un jugador entre en la habitación se le pega una etiqueta con un nombre en la espalda. El objeto del juego es aprender la identidad que lleva el jugador. Cada jugador puede hacer preguntas a los demás jugadores pero de SI/NO respuesta. Los dos jugadores se presentan a sí mismos (nombre real) y se saludan. Al conocer la identidad intentará buscar su pareja, por ejemplo, Tom y Jerry, Batman y Robin, etc.

LA CAZA DE LA BALLENA

Materiales: Una bola de papel o de trapo.

Duración: 10 Minutos.

Se elige un jugador para ser “ballena” que correrá libremente en el espacio de juego. Los demás jugadores pueden elegir una posición y desde entonces se convierten en “rocas en el mar”, no se pueden mover. El objetivo es “arponear” a la ballena golpeándola con la bola. Quien lo consiga, toma su lugar como la próxima ballena. La habilidad del juego consiste en pasar el arpón de roca a roca para arrinconar la ballena. Es un juego cooperativo.

AQUÍ ESTOY!

Materiales: Una pelota grande, dos equipos.

Duración: 15 Minutos.

Armar dos equipos de 8 o 10 jugadores. Cada uno formará un círculo con un jugador con pelota en el centro. Los jugadores se enumeran siguiendo el orden del círculo y el jugador del centro sale de la habitación. Mientras esté fuera los jugadores se intercambian de lugar de modo que los números no sean consecutivos. Vuelve al centro con su pelota y al decir “ya”, el del centro dice “número uno” y ese jugador dice “aquí estoy”. El jugador del centro lanza la pelota devolviéndosela. Ése número se sienta en el suelo. El juego seguirá hasta el final. El primer equipo completamente sentado gana.

SIGUE AL JEFE

Materiales: Ninguno.

Duración: 10 Minutos.

Elegir a un niño con habilidades de líder. Formar al resto en fila detrás de él y hacerlos imitar lo que él haga. El “jefe” mantiene la fila moviéndose y hace actuaciones para que el resto las copie. El hará gradualmente tareas más difíciles como trepar, saltar obstáculos, saltar cierta distancia, caminar hacia atrás, dar vueltas, etc.

Cualquier jugador que falle imitando, queda fuera del juego. El último será el ganador.

BOLSILLOS VACÍOS

Materiales: Un premio.

Duración: 10 Minutos.

Sin decirlo antes, ofrecer premio al que tenga mayor número de objetos en sus bolsillos. Pedir a cada uno que esparza objetos en la mesa o en el suelo delante de él y tener 2 o 3 jueces para examinar la colección y hacer la lista de objetos ganadora. Leer la lista al grupo.

MOWGLI Y LA FLOR ROJA

Materiales: Un pañuelo rojo o bolsa.

Duración: 10 Minutos.

Elegir un jugador que hará de “Mowgli”, se le tapan los ojos. Señalar otro como “Él” sin que Mowgli sepa de quién se trata. Mowgli entrará en la aldea (ronda) e intentará conseguir la “flor roja” (fuego). El jugador que es “El” intenta agarrar a Mowgli antes de poder salir de la aldea con la flor. El no puede moverse antes de que Mowgli toque la flor roja. Mowgli debe entrar y salir por el mismo sitio de la ronda. Los dos jugadores por donde entra pueden unir sus manos por arriba para representar una puerta para recordar por donde salir. Si Mowgli es capturado por el aldeano antes de salir de la aldea el aldeano se convierte en Mowgli y se elige nuevo aldeano. Si Mowgli abandona la aldea antes de ser capturado, puede intentarlo de nuevo con otro aldeano. Los jugadores del círculo pueden hacer amagos o movimientos como si fuesen el aldeano de modo que confundan a Mowgli y no sepa realmente quién es el aldeano hasta tocar la flor roja.

LA ETIQUETA DE LA RISA

Materiales: Ninguno.

Duración: 10 Minutos.

Los jugadores forman 2 líneas mirándose una a otra y separados menos de un metro. Una fila son las “caras” y otras las “cruces”. El director de juego tira una moneda y dice lo que sale. Si sale “cara”, las caras rien y sonrien mientras que las cruces deben permanecer inmóviles. Las caras intentarán hacer reír a las cruces. Aquellos que se rían pasarán de equipo. Se lanza nuevamente la moneda y así sucesivamente. La línea con más jugadores es la ganadora.

EL FARO

Materiales: Venda para los ojos.

Duración: 15 Minutos.

Uno de los jugadores es el faro y se sitúa en el fondo de la habitación. La mitad del grupo son rocas y se distribuyen por toda la habitación en el suelo dejando entre ellos suficiente espacio. El resto del grupo son barcos que tienen que hacer su camino con los ojos vendados a través de las rocas y hasta el faro. A la voz de “ya” el faro empieza a decir: “uuu, uuu” para guiar a los barcos, las rocas dicen “shhh, shhh” imitando el mar para avisar a los barcos que se acerca el peligro. Los barcos deben navegar entre las rocas hasta más allá del faro. Si un barco golpea una roca, se encalla y permanece donde está. Cuando todos los barcos llegan al faro, las rocas se convierten en barcos y los barcos en rocas, repitiendo el juego.

EL TESORO DE LA COBRA BLANCA

Materiales: Un objeto (el tesoro)

Duración: 15 Minutos.

Disponer el grupo en círculo. Un jugador, la cobra blanca, se sienta con los ojos vendados en el centro guardando el tesoro (algún objeto entre sus piernas). El animador señala a uno de los jugadores, quien se acerca sigilosamente a la cobra blanca e intenta robarle el tesoro. Cuando la cobra oye un sonido, apunta con su lengua en la dirección del ruido. Si acierta, entonces ese jugador debe volver y dar el turno a otro. Si el jugador roba el tesoro, se convierte en la cobra.

EL PIRATA DURMIENTE

Materiales: Varios bloques de madera o similar.

Duración: 15 Minutos.

Un jugador con los ojos vendados se convierte en el pirata durmiente, se sienta en una silla en el centro de la habitación con un tesoro (bloques de madera) a defender a sus pies. Los jugadores se alinean al final de la habitación y a la señal de “ya”, empiezan a acercarse sigilosamente para tomar una parte del tesoro sin ser capturados. El pirata durmiente captura a los jugadores que hacen ruido señalándolos. Un jugador señalado se debe retirar y empezar desde el fondo. Cada jugador tiene dos intentos, sólo se puede tomar un bloque por vez, se dan 10 puntos por bloque obtenido. Cada jugador tiene 2 intentos.

EL CÍRCULO AUSTRALIANO

Materiales: Dos pelotas de tenis.

Duración: 15 Minutos.

Ubicar al grupo en ronda mirando hacia dentro. En el centro un jugador con una de las pelotas. En la ronda se irán pasando una de las pelotas. El del centro lanzará su pelota a alguno de la ronda quien la atrapará sin dejarla caer. Normalmente la lanzará a alguien que esté por recibir la pelota que viaja en la ronda. Si la pelota cae, cambian de roles.

ABRACADABRA

Materiales: Objetos diferentes.

Duración: 10 Minutos.

Uno de los niños hace de mago. Se colocan pequeños objetos sobre la mesa, los jugadores observan durante 2 minutos, se dan vuelta y dicen “abracadabra, desaparece!”. El mago infantil suprime uno de los objetos. Gana quien primero adivine el objeto desaparecido.

LAS ABEJAS TRABAJADORAS

Materiales: Varios Objetos.

Duración: 10 Minutos.

Uno de los jugadores sale de la habitación, mientras los otros eligen un objeto. Un cuadro, un reloj, etc. Al volver el jugador que salió, el resto imitará el ruido de abejas “bzzz, bzzz” aumentando la intensidad si se aproxima al objeto seleccionado y disminuyendo si se aleja de él. Tendrá que adivinarlo en 3 minutos si quieren ganar.