



MATERIALES PARA LOS PRIMEROS DÍAS

ACTIVIDADES PARA FAVORECER LA INTEGRACION

3.A. ANEXO

Juegos del mundo

"Hong Lui Ten"
TXINA

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 5-10 minutos.

Organización: Libre disposición.

Material: Sin material.

Descripción

Se trata de un juego de persecución donde un jugador la para y el resto debe desplazarse según las indicaciones del dinamizador. Cuando éste diga: "¡Rojo!", todos los participantes se quedan quietos en el lugar donde se encuentren. En este caso el jugador que la para puede dar tres pasos para intentar tocar a uno de sus compañeros.

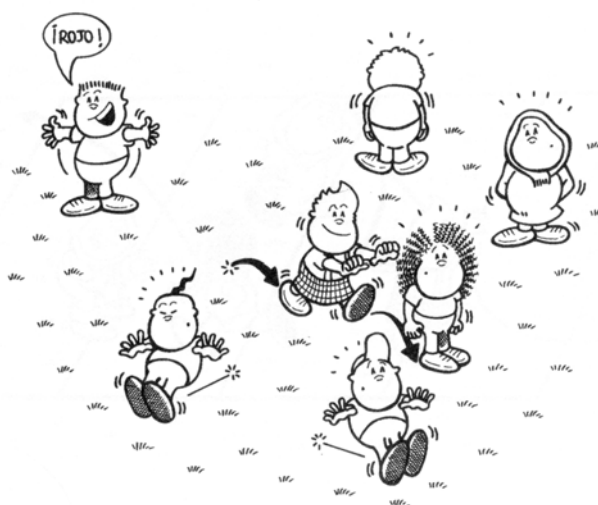
- "¡Amarillo!" - todos se desplazan a la pata coja.

- "¡Verde!" - todos corren.

Si mientras dura la acción el que para consigue tocar a un compañero, éste debe cambiar su papel con el jugador perseguidor.

Observaciones

Se puede utilizar algún distintivo para diferenciar al perseguidor. El juego resulta más enriquecedor si se varían las dimensiones del espacio de juego.





3.A. ANEXO

Juegos del mundo

Fus ifsús MARRUECOS

Mano rápida

Edad: De 6 a 12 años.

Duración: 10 minutos.

Organización: De pie en círculo.

Material: Sin material.

Descripción

Los jugadores se distribuyen de pie alrededor de un círculo de 5-7 m. de diámetro. A una señal dada por el animador del juego, los participantes estiran sus brazos hacia delante, colocando el dorso o reverso de las manos mirando hacia abajo. En este instante el animador dice: "¡dorso!" o "¡palma!" y todos los jugadores que tengan sus manos en esa posición tienen que perseguir a sus compañeros, los cuales huyen corriendo. A medida que van siendo pillados regresan al círculo. Cuando todos han sido tocados, vuelve a iniciarse una nueva partida.





3.A. ANEXO

Juegos del mundo

¿Gosta dos seus vizinhos?

BRASIL

¿Te gustan tus vecinos?

Edad: De 8 a 16 años.

Duración: 5-10 minutos.

Organización: Sentados en círculo.

Material: Una silla para cada participante.

Descripción

Los participantes están sentados en una silla formando un círculo. En su interior el que para pregunta a cualquiera de ellos: "¿te gustan tus vecinos?". Si la respuesta es negativa, pregunta de nuevo: "¿entonces quiénes te gustan?". En el supuesto que conteste: "¡Pablo y Lucía!", los dos jugadores mencionados tienen que cambiar de lugar con los vecinos de aquel que acaba de responder. El jugador que está en el centro tiene que intentar apoderarse de uno de los lugares que momentáneamente "Pablo o Lucía" han dejado vacíos. Si la respuesta es afirmativa, el que para formula la pregunta a otro jugador. En el caso de que la respuesta sea: "¡me gustan todos!", son la totalidad de jugadores los que deben cambiarse de silla.





3.A. ANEXO

Juegos del mundo

"Giant' House"

TANZANIA

La casa del gigante

Edad: De 6 a 10 años.

Duración: 10 minutos.

Organización: De pie en círculo.

Material: Sin material.

Descripción

Entre todos los participantes se elige a uno para que dirija el juego. El resto de jugadores forman grupos de cuatro a seis miembros. Cada grupo escoge una esquina del espacio de juego, hasta la que deben desplazarse durante el transcurso del juego. La totalidad de jugadores se cogen de las manos y forman un círculo alrededor de quien dirige, mientras le cantan: "ve a la casa del gigante y dinos lo que veas". Entonces el animador dice el nombre de un objeto o animal, por ejemplo: "¡he visto una serpiente!", y los jugadores, por grupos, acuden a las esquinas designadas para representar la figura de una serpiente. El animador escoge a un nuevo jugador para que lo reemplace, del grupo que mejor haya realizado su representación.

