

## **DINAMICAS**

### **"Coctel de frutas"**

Primeramente se formara un circulo con todos los participantes y un líder que estará dando las instrucciones todo el juego. Posteriormente, se elegirán algunas frutas dependiendo del numero del grupo, por ejemplo: si son 12 se pueden elegir 3 frutas, logrando que a cada 4 integrantes se agregue 1 de las 3 frutas.

Después, el líder del grupo dará la primera instrucción que será una fruta o decir revolución, cuando se dice el nombre de una fruta los integrantes se mueven de lugar y el líder intenta tomar el lugar de alguno de ellos, pero cuando se dice revolución todo el grupo se mueve y nadie puede quedar en su lugar anterior.

### **"Me llamo...Me gusta..."**

Con el grupo en circulo, la primera persona se presenta diciendo: "Me llamo ... y me gusta ...". Se deberá indicar una acción que nos guste hacer (saltar, reír, dormir,...) a la vez que se simula con gestos.

### **"YO SOY"**

Se organizan dos equipos que serán contrarios, después se elige a un líder que será quien entregue las palabras.

El líder muestra la palabra oculta al primer equipo, después este elige a la primer persona que imitara esa palabra que no se deberá decir en voz alta. Todos los del equipo trataran de descubrirla en 1 minuto. Al descubrirla tiene que decir la frase "Yo soy un ....? (Pájaro, árbol, león etc.)

Ganara aquel equipo que haya descubierto mas palabras.

### **"Pato, Pato, Ganso"**

El monitor y los niños se ponen todos en círculo, uno es el líder. Éste va dando vueltas por detrás y dando un golpecito suave en la cabeza dice "pato", pero cuando sea "ganso", el que estaba sentado tiene que atrapar al otro antes de que se sienta. Si se sienta entonces al que le dijeron ganso será el nuevo líder del juego.

### "El Autobús"

Se colocan dos bancos paralelos separados en 1,20m (se pueden sustituir por dos hileras de sillas juntas unas frente a otras).

Los jugadores toman asiento en los dos bancos frente a frente lo más juntos posible.

Un jugador de pie en el centro, es el revisor y avisa las paradas (elegir nombre de las paradas del metro, autobús o tranvía de la propia localidad)

Cada vez que el revisor nombra una parada los jugadores se cambian entre sí de sitio.

Si el conductor anuncia cambio de dirección, todos los jugadores tienen que abandonar los bancos, salir del autobús, dar corriendo una vuelta alrededor del mismo, y entrar de nuevo obligatoriamente por el mismo lado ( fijado de antemano).

El revisor debe dar el ejemplo. Se aprovecha del desplazamiento de los jugadores para encontrar un sitio.

El jugador que se queda de pie se convierte a su vez en revisor y el juego continúa.

### "Pañuelo de animales"

Se hacen dos equipos, cada miembro tiene un número. Hay una persona que es el palo a su vez tiene el pañuelo es esa persona la que dice los números y el animal que tienen que hacer. El juego consiste en que, cuando el palo dice un animal y tu número, tienes que salir, por el pañuelo representando ese animal (sonido, forma de andar... todo), cogerlo antes que el otro, y llegar a tu equipo antes que el otro te lo quite. Así se repite tantas veces como se quiera, o al mejor de 10.

### "Partes del cuerpo"

En la dinámica de presentación "Partes del cuerpo", el animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.

Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, qué le gusta y qué no le gusta.

Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona en frente.

El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

### "Objeto Encontrado"

Se organizan dos o mas equipos.

En el área de juego se esconden las (palabras, figuras o material a aprender) y las cajas donde serán depositadas sin que nadie de los integrantes vea el lugar, se suena la campana y el primer equipos a jugar sale a buscarlas y ponerlas en la caja donde corresponda.

Gana el equipo que encuentre mas objetos.

### "Imitadores"

Se organizan dos equipos que serán contrarios, después se elige a un líder que será quien entregue las palabras.

El líder muestra la palabra oculta al primer equipo, después este elige a la primer persona que imitara esa palabra que no se deberá decir en voz alta. Todos los del equipo trataran de descubrirla en 1 minuto.

Ganara aquel equipo que haya descubierto mas palabras.

### "Deletreo de nombres"

- Se les enseñan las letras del alfabeto
- Se toman turnos por cada jugador
- Se les dan 5 min a cada uno para que deletree su nombre y otras palabras a elegir.
- Se empieza el juego, la primera ronda es el deletreo de sus nombres propios
- Las demás rondas son palabras en general, según los temas a ver
- Solo se pueden equivocar 1 vez por palabra dada
- Ganara quien deletree correctamente el mayor numero de palabras.

### "Mímica de Animales"

Se organizan dos equipos que serán contrarios, después se elige a un líder que será quien entregue las palabras.

El líder muestra la palabra oculta (Animales) al primer equipo, después este elige a la primer persona que imitara esa palabra que no se deberá decir en voz alta. Todos los del equipo trataran de descubrirla en 1 minuto.

Ganara aquel equipo que haya descubierto mas palabras.

### "Izquierda-Derecha"

- Se ponen todos los jugadores en fila (pueden ser varias filas lineales)
- Un líder que es el que dirigirá todo el juego, empieza a decir las palabras claves (Izquierda, Derecha, Arriba, abajo).
- Se empieza de una manera lenta hasta velocidad media.
- Los jugadores que estarán en filas se moverán conforme las instrucciones del líder y de manera pronta.
- Los jugadores que no se muevan en la dirección contraria se van saliendo del área de juego.
- Ganara el ultimo que quede al final.

### "Números Agrupados"

- Se elige un líder quien será el que elija el numero en secreto.
- No se organizan equipos ni nada, deben de estar desordenados
- Al momento de que se empieza todos deben estar atentos al numero que diga el líder
- Cada jugador debe agruparse con otros jugadores según el numero que diga el líder, los que queden fuera de ese numero se eliminan.

### "Simón dice"

- Se elige al líder que dirá, "Simón dice": toca tu... brinca como... busca... etc.
- Los jugadores siguen sus instrucciones
- Se siguen turnos de quien será el líder
- Se puede hacer todo lo que se quiera en esta dinámica

### "Técnica del Abecedario"

- Se ponen en el centro del salon o lugar espacioso o semi-espacioso un gran numero de letras del alfabeto
- A la cuenta de 3, el lider dice una palabra en español, mostrandola o no mostrandola según el vocabulario a aprender.
- El primero que la forme va ganando puntos
- Se pueden hacer equipos o individual
- Las rondas pueden ser de 3 en adelante.
- Si es individual no hacer mayor de 3 rondas y de 5 en cinco competidores individuales.