

FIESTA CON

ALEGRÍA

FIESTA CON ALEGRÍA
EBV/El Tren de las Emociones

FIESTA CON ALEGRÍA



JUEGOS

¡Una EBV no estaría completa sin juegos! En esta isla encontrarás juegos divertidos, en los cuales vivirán muchas emociones y para ti será súper fácil ponerlos en práctica. Las cosas que se necesitan son muy sencillas, baratas y fáciles de conseguir. Disfrutarán de experiencias increíbles en esta maravillosa EBV.

LECCIÓN 1

Confianza a ciegas

El juego consiste en lo siguiente:

Divide en dos equipos y coloca algunos obstáculos, cada equipo formará tantas parejas como pueda.

Luego el guía dirige a su compañero para atravesar los obstáculos, el equipo que termine primero o en menor tiempo ganará.

De manera voluntaria, uno de los participantes por pareja deberá vendarse los ojos y el otro compañero deberá transformarse en el guía de ciegos.

La idea es que el guía invite a caminar a su compañero vendado por todo el salón o lugar donde se encuentren, tomándolo por la mano, y deberá guiarlo dándole las indicaciones correspondientes a la geografía del lugar. (por ejemplo, a la izquierda, a la derecha, agáchate, sube dos escalones, cuidado con la bajada, etc).



Pinzas de Ropa

He aquí un juego super divertido y muy fácil de jugar con grupos de cualquier tamaño. Entrégales a todos los jugadores seis pinzas de ropa (de los que se usan para colgar la ropa a secar en el tendedero). A la señal, cada jugador tiene que tratar de prender la pinza en la ropa de los otros jugadores. Los jugadores tienen que mantenerse en movimiento para evitar que le enganchen las pinzas, mientras, por otro lado, están tratando de prender sus pinzas en otro jugador. Cuando al jugador ya no le queden pinzas, permanece en el juego, pero evitando que le prendan pinzas en su ropa. Al final del tiempo establecido, la persona que tenga menos pinzas en su ropa es el ganador, y el que tenga más, será quien pierda.



LECCIÓN 2

Mímica de emociones

Se preparan varias tarjetas y se escribe en ellas diferentes emociones.

Luego el niño coge una tarjeta y debe representar la emoción mímicamente. El resto debe adivinarla. Quien acierte es el siguiente en salir. Si son muchos, puedes dividir a grupos más pequeños.

Podemos incrementar la dificultad poniendo emociones o sentimientos menos conocidos por los niños.



Cuando el niño no sepa como representar la emoción podemos dejar que intente explicarla, poner un ejemplo o contarnos una situación donde el mismo la experimentó.



Pásalo

Todo el grupo forma un círculo. Todos los jugadores reciben un objeto que puede tener cualquier tamaño o forma o forma (una bola, un cesto de basura, una libreta, un zapato, una silla, etc.) al dar la señal, los jugadores pasan sus objetos a la persona que le quede a la derecha, manteniendo todo el tiempo los artículos en movimiento. Si una persona deja caer un objeto, debe salir del juego, pero el objeto sigue en el juego.

Mientras el juego sigue su curso u más personas van saliendo del juego, se va haciendo más y más difícil evitar dejar caer un objeto pues la cantidad de artículos es mayor que la de jugadores. El ganador es el último que deje caer un artículo.

LECCIÓN 3

Atrapando una emoción

Se formarán tríos, dos de los niños serán la esfera de emoción y el tercero se mete dentro de la esfera convirtiéndose en la emoción. Cuando el maestro diga "Emoción", estos deben salir de la esfera y buscar una nueva. Por lo contrario, cuando diga "Esfera", son estas las que se mueven buscando otro inquilino.

Sonríe

Tomaremos foto a cada niño representado una emoción que ellos quieran, lo haremos de forma que los demás niños no vean ya que ellos tienen que adivinar que emoción tenía su compañero. Una vez identificadas las emociones, preguntaremos a los participantes en que situaciones se encuentran así, ejem. Esta emoción la sentimos cuando esta oscuro. Al final hacemos una foto de toda la clase con diferentes emociones, tristes, alegres, enfadados, etc. Puedes imprimirlas y presentarlas en la siguiente clase.



Sonríe

Tomaremos foto a cada niño representado una emoción que ellos quieran, lo haremos de forma que los demás niños no vean ya que ellos tienen que adivinar que emoción tenía su compañero. Una vez identificadas las emociones, preguntaremos a los participantes en que situaciones se encuentran así, ejem. Esta emoción la sentimos cuando esta oscuro. Al final hacemos una foto de toda la clase con diferentes emociones, tristes, alegres, enfadados, etc. Puedes imprimirlas y presentarlas en la siguiente clase.

LECCIÓN 4

El Jardinero

Los niños se sitúan frente a frente a unos pasos de distancia, representando arboles de una calle o avenida.

Podemos armar dos equipos, la primera persona que hace de jardinero tiene que situarse en un extremo de la calle y con los ojos vendados, tiene que ir en busca de la regadera (u otro objeto), que está al lado de la calle, uno de su equipo lo espera ahí y le va diciendo como llegar para que no choque con los árboles. Cuando llega supe a un árbol para que este sea después jardinero. Este trayecto debe hacerse sin tocar a los árboles.

Sucesivamente van pasando más jardineros, el equipo que junte más objetos sin tocar los arboles es el que ganará.



Semillas

Todos los participantes hacen un círculo, se les entrega 10 piezas de cualquier semilla, arroz, frijol, lenteja. Una persona dice algo que nunca en su vida ha hecho (ejemplo: “Yo nunca he patinado en hielo”). Todas las personas que sí lo hayan hecho, le dan una de sus piedras a esta persona (la que dijo que nunca ha...). A continuación, la persona de la derecha del que acaba de hablar tiene el turno de decir algo que nunca ha hecho, siguiéndose la misma dinámica. El juego se puede parar, después de unas cuantas vueltas por todos los participantes, y gana el jugador que tenga más semillas.



LECCIÓN 5

Pregúntate a ti mismo

Este juego fue muy divertido de jugar. Tomamos una gran bola o pelota y escribimos todo tipo de preguntas para responder (cada niño puede decir una pregunta y escribirla o bien puedes escribirla de antemano). ¡Lanzamos la pelota en el círculo y quienquiera que la atrapó tuvo que responder la pregunta que estaba en su pulgar izquierdo! (El juego puede durar bastante). Aquí están las preguntas que puedes utilizar:

- ¿Fiesta favorita?
- ¿Qué harías con tus “15 minutos” de fama?
- Si tuvieras un carro, ¿cómo lo llamarías?
- ¿Restaurante favorito?
- ¿Menos comida favorita?
- ¿Gatos o perros?
- ¿Color favorito?
- ¿Menos tarea favorita?
- ¿Dulce, salado, agrio, picante o amargo?
- ¿Tipo de comida favorita?



Muchas cosas buenas

Se ponen todos los jugadores en un círculo, y en medio una silla, en la cual se va a sentar una persona del grupo.

El resto ponemos en un papel, algo que queramos decir a esa persona, o que pensemos de ella, o una cualidad, y cerramos el papel, y se lo ponemos en la mano.

Cuando el jugador del centro haya recogido todos los papeles, los va leyendo en voz alta. Todos los jugadores han de pasar por el centro. Si tu grupo es muy grande, divídelo en dos pequeños y solicita apoyo de uno o dos staff para dirigir este juego.

