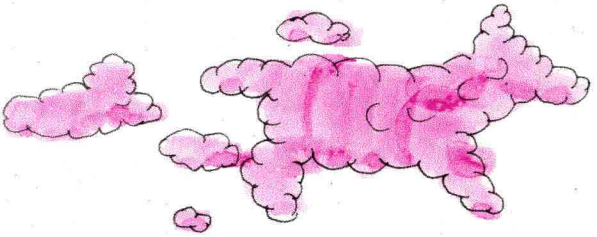
Tranquilamente

Un momento de tranquilidad

Es para descansar, pensar, imaginar....
Elige un sitio chulo y tranquilo del parque, túmbate cómodamente, y ¡ya está!
¿qué ves?,
¿qué oyes?,
¿que hueles?
¿cómo notas el aire ? ¿y el sol ?
¿cuántos colores, olores, sonidos... eres capaz de descubrir sin moverte del lugar donde tú estás ?

Mira un árbol, banco, hoja, bicho... y date tiempo para observarlo con calma. Luego intenta describirlo: aspecto, forma, características...



Y ahora... es una vaca

La cosa es tumbarse en el suelo y mirar al cielo, mirar las nubes y descubrir en ellas formas distintas. Cuando encuentres una, si hay alguien contigo, cuéntaselo y ¡a ver si ve lo mismo que tú!

Si vas a jugar a estos juegos pídele a alguien que te los vaya contando y tú dedícate sólo a imaginar

El país de los árboles

Ahora que estamos tumbados vamos a jugar de otra manera.
Cierra los ojos y relájate. Imagina que estás en el país de los árboles. Un sitio en el que en vez de personas hay árboles, muchos y distintos, unos grandes, otros pequeños, otros torcidos... Sitúate entre ellos, tócalos, juega con ellos a tula. Cuando os canseis háblales de tú ciudad y que ellos te cuenten cómo es la suya, si van en bicicleta, si ven la tele, cuál es su comida favorita.
Pregúntales: "¿cuál es el gran secreto del país de los árboles?"
Atrévete a seguirlos donde te lleven, aunque tengas que atravesar ríos y junglas, montar en globo o volar sobre las nubes.

Cien chimpancés rosas

Imagina que en el parque viven cien chimpancés rosas, y viven ahí desde hace cientos de años. Tienen sus casas, sus familias, sus vehículos y todas sus cosas. Y resulta que nadie los ve ni los ha visto hasta hoy.
¿Se te ocurre dónde están escondidos? ¿cuáles son las huellas que dejan? ¿cómo podrías verlos? ¿cómo hablar con ellos? ¿qué juegos nos pueden enseñar? ¿saben ellos algo de las estrellas? ¿y de los pájaros? ¿y de nosotros?

Otro día imagina un viaje a un oscuro hormiguero, una aventura con tenedores chinos, o métete dentro de una foto que te guste.

Vuelta a la tortilla

Nos ponemos por parejas. Uno o una de nosotros se tiende en el suelo como si fuese una tortilla y trata de que su compañero o compañera no le dé la vuelta. Para ello puede ayudarse abriendo las piernas, haciendo presión contra el suelo, extendiendo los brazos... etc.
Después, cambiamos de papel.

Piedra que corre

Sentados en un corro con las manos abiertas, las palmas mirando para arriba y las manos derechas encima de las izquierdas de los compañeros . Nos vamos pasando de mano a mano una piedra pequeña o una moneda.

Director de orquesta

Alguien se aleja del grupo, al volver, todo el mundo realiza a la vez un gesto que va cambiando según los movimientos que hace el director de orquesta (que es uno de nosotros). El que llega tiene que adivinar quién es el director de orquesta.

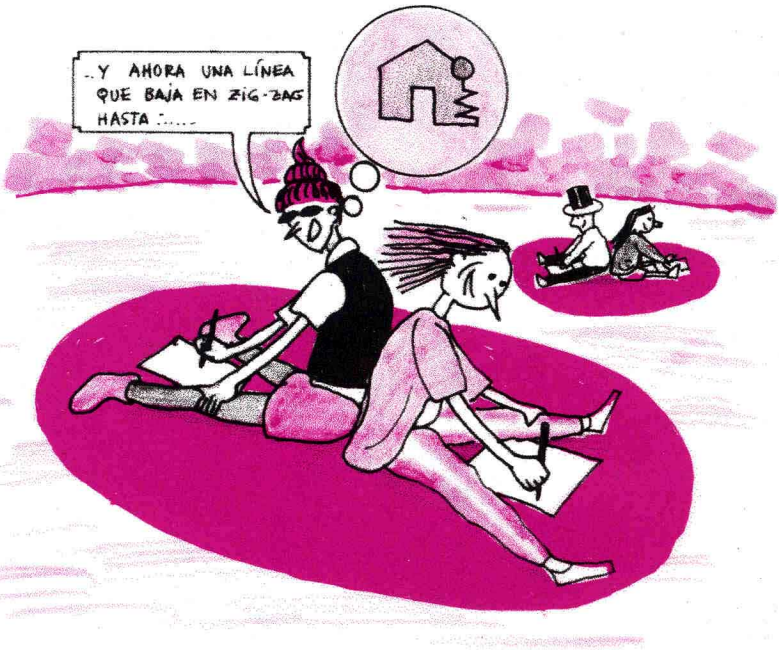
Paseo de narices

En corro, sentados, abrimos una caja de cerillas y nos quedamos con la tapa o cubierta. Nos la encajamos en la nariz y jugamos a pasársela al de nuestro lado (sin ayudarnos de las manos). Pueden circular varias cajas a la vez y, si somos muy lanzados, hacerlo paseando por ahí.

Dictar dibujos

Nos ponemos por parejas, espalda contra espalda. Cada uno tenemos una hoja de papel y un boli. Uno de los dos hace un dibujo más o menos geométrico y trata de dictárselo a su pareja que no puede hablar ni preguntarle nada de nada.
Ah! y ninguno de la pareja puede volver la cabeza para fisgonear.
Cuando hayamos acabado, observamos el resultado.

También puede ser cara a cara. El que dicta no hace ningún gesto que de pistas y el que dibuja puede hacerle todo tipo de preguntas.



Sílaba cantante

Nos sentamos en un círculo. Uno de nosotros se aleja del grupo. El resto elige una palabra con 3 o más sílabas (por ej. BA-LLE-NA). Se hacen tres grupos. Cada uno elige una sílaba y todos juntos deciden qué melodía le van a poner (tiene que ser alguna bastante conocida. Por ej. "tengo una muñeca vestida de azul"). Llamamos al que se había ido y comenzamos a cantar todos la melodía, cada uno con su sílaba correspondiente. Él, tiene que adivinar la palabra que hemos elegido.

Zum

En corro, de pie o sentados. Quien empieza a jugar pronuncia el sonido "ZUM" (de un coche que pasa) volviendo a la vez la cabeza hacia un lado. La persona que se encuentra a ese lado pasa el "ZUM" a su vecino llevando la cabeza hacia él o ella, y así sucesivamente. El coche (que va siempre en la misma dirección) después de alguna vuelta, puede pararse y cambiar de sentido haciendo "IIIIIIK " (frenazo), relanzando el coche en sentido contrario. Cada persona es mejor que use poco este sonido para asegurar que todos jueguen.
También podemos meter el sonido "BRRROOOMMM" que envía el "ZUM" hasta la persona del círculo que se encuentra enfrente.