

JUEGOS PARA EL COUREL

1º PISAME EL GLOBO:



Material: Hilo, globos y tijeras.

Tiempo: 10-15 min.

Desarrollo:

Consiste en pisar el globo del contrincante y evitar que le pisen el suyo. Se les atara un globo a cada concursante en el tobillo, totalmente inflado para que no exista dificultad.

Variantes:

Se puede hacer dos rondas. En la 1º individual con globos muy inflados para que sea mas fácil. En la 2º por equipos y con los globos medios inflados para añadir complejidad.

2º LAS 7 MARAVILLAS:



Materiales: 1 bolígrafo y 1 hoja por grupo.

Tiempo: 15min.

Desarrollo:

Se divide el grupo en dos o tres grupos. A cada grupo se le da una lista de cosas que tienen que conseguir. Ejemplo: Flores de un color determinado, etc.

La lista la diseña la persona responsable de realizar el juego, teniendo en cuenta: el lugar, el espacio, sitios peligrosos, materiales de los que disponemos, etc.

Tiempo un tiempo determinado, una vez finalizado dicho tiempo se mira lo que ha conseguido cada grupo. Gana el equipo que más objetos ha conseguido en el menor tiempo posible.

Variante:

Solicitar cosas disparatadas para fomentar la originalidad.

Ejemplo: Una bolsa llena de alegría, una muestra de rayo de sol.

3° ¿Donde están mis zapatillas?



Materiales: Zapatillas

Tiempo: 5- 10min.

Desarrollo:

Todos los usuarios se sacan sus zapatillas, ojotas, etc. y los amontonan en medio del piso. Un organizador deberá mezclarlas y desparramarlas por un territorio lo más amplio posible. A una señal, todos corren y tienen que buscar, encontrar y ponerse sus respectivos zapatos. Los primeros tres son ganadores.

Variante:

Ir por parejas buscar sus zapatos y ponerse cada uno una zapatilla del compañero.

4° EL PSICOLOGO (propio)

Materiales: Ninguno

Tiempo: 6-10min.

Desarrollo:

El juego consiste en que salen dos voluntarios fuera . A todos los demás que estan dentro sentados en circulo se les cuenta que todos tenemos una enfermedad mental (la misma enfermedad para todos).

Esa enfermedad es que somos la persona que esta setada a nuestra derecha.

Las dos personas voluntarias van entrando de una en una, tienen que adivinar de que enfermedad se trata. Solo pueden adivinarlo mediante preguntas que se puedan responder con un SI O NO .

Si la persona que le han preguntando se equivoca la persona de su derecha dira PSICOLOGO y todos rapidamente se tendran que cambiar de sitios.

El juego termina cuando adivinan de que enfermedad se trata.

Ejemplo: Si un chico esta sentado a su derecha una chica y le preguntan eres chica y dice NO la chica dira PSICOLOGO y todos se cambiaran de lado y pasara a ser la persona que tengan sentada a su derecha.