

# JUEGOS PRESENTACIÓN

## ¿ME QUIERES?. *PRESENTACIÓN.* Ver "¿Te gustan tus vecinos?".

Agrupamiento GRP Edades M G Nº Jug. +8 Espacio I E Tiempo MEDIO SILLAS. Todos sentados en círculo, y un jugador de pie en el centro.

Éste se acercará aleatoriamente a un jugador del círculo y le preguntará "¿Me quieres, <jugador1>?", debiendo responderle "Claro que sí, pero también quiero a <jugador2>". En ese momento, los que están a ambos lados del jugador1 deben intercambiar su asiento con los de ambos lados de jugador2. El que ha preguntado, que estaba de pie, aprovecha entonces para sentarse rápidamente, quedando en pie uno de los cuatro jugadores que se han levantado, que deberá continuar el juego.

## ¿TE GUSTAN TUS VECINOS?. *PRESENTACIÓN.* Ver

"¿Me quieres?". Agrupamiento GRP Edades P M Nº Jug. +8 Espacio I E Tiempo CORTO SILLAS. Todos sentados en círculo, y un jugador de pie en el centro.

Éste se acercará aleatoriamente a un jugador del círculo y le preguntará "¿Te gustan tus vecinos?". A ello responderá "Claro que me gustan, pero también me gustaría que fuesen <jugador1> y <jugador2>". En ese momento, los jugadores de ambos lados de aquel a quien han preguntado, y los jugadores nombrados, tienen que cambiarse el sitio, momento que aprovecha el que la quedaba para sentarse, continuando el juego quien queda de pie.

VARIANTE añadiendo la dinámica de "El Correo del Rey". En este caso, a la pregunta inicial se puede contestar afirmativa o negativamente. En el primer caso, se actúa como se ha descrito. En caso negativo se le vuelve a preguntar "¿por qué?", y debe responder "porque (no) lleva / es / tiene ..." añadiendo cualquier característica, siguiendo luego la dinámica de "El Correo del Rey".

## CÍRCULO DE ENTREVISTAS. *PRESENTACIÓN.*

Agrupamiento GRP Edades G Nº Jug. +10 Espacio I E Tiempo MEDIO Se dispone a los participantes en dos círculos concéntricos mirándose las caras y empiezan a presentarse y hablar sobre ellos mismos. Al pasar un tiempo breve convenido a criterio del animador, se hace sonar una señal. Entonces los que están en el círculo exterior se moverán un lugar a la derecha, con lo que se forman nuevas parejas, y comienzan a presentarse de nuevo.

## EL PISTOLERO. *PRESENTACIÓN.* Agrupamiento GRP Edades M G Nº Jug.

+10 Espacio I E Tiempo CORTO Los participantes irán deambulando por el lugar del juego con la cabeza agachada. Cuando dos se choquen harán como si desfundasen sus pistolas, disparando el nombre del contrincante. Quien lo diga antes sigue jugando, el otro queda muerto.

## EL PUCHERO. *PRESENTACIÓN.* Agrupamiento GRP Edades P M G Nº Jug. +10

Espacio I E Tiempo CORTO LÁPIZ y PAPEL. Cada jugador pensará un ingrediente de un puchero, a ser posible que comience con su inicial, escribe su nombre y el ingrediente en un papel y se lo pega en la espalda.

A la señal, tendrán que conseguir el total de ingredientes del puchero y hacer la lista en un tiempo estipulado. Ganará quien consiga la mayor cantidad de elementos en el tiempo estipulado, y en caso de empate, los nombres que acompañan a los ingredientes.

## **FICHA GUAPA.** PRESENTACIÓN. Agrupamiento PAR Edades G N° Jug. +10

Espacio I E Tiempo MEDIO Cada participante: PAPEL Y LÁPIZ. Se ponen los jugadores en parejas. Se reparte a cada uno una ficha con preguntas para entrevistar a su compañero: cómo se llama, cómo le llaman, donde nació, donde vive, sus aficiones, sus sueños, etc. Conviene meter alguna pregunta más indiscreta para dar emoción al juego. Después se hace una ronda donde cada uno presentará a su compañero a los demás.

## **GENTE A GENTE.** PRESENTACIÓN. Agrupamiento PAR Edades P M N°

Jug. +15 Espacio I E Tiempo CORTO Se divide el grupo en dos partes, que deberán formar dos círculos concéntricos, quedando por parejas mirándose a la cara.

La dinámica que se sigue es:

- Consigna: "¡saludar con ...!"

- "hola, soy ... "

- "yo soy, ..., encantado de conocerle".

Con cada consigna, un círculo gira, con lo que se producen nuevas parejas, y se vuelven a saludar con una nueva consigna.

Éstas pueden incluir ritmo (rápido, a saltitos, a cámara lenta) y gesto (con las manos, codo con codo, cabeza con cabeza, pie con mano,...)

## **LA MANTA.** PRESENTACIÓN. Agrupamiento EQP Edades P M G N° Jug. +8

Espacio I E Tiempo MEDIO MANTA o pieza de tela grande. Se divide a los participantes en dos grupos. Cada grupo se pone a un lado de la manta levantada, y se disponen los jugadores en fila, fila uno tras otro.

Al bajarse la manta, las personas que se ven (o sea, sólo los primeros de la fila) deben decir el nombre del que están viendo, antes que lo diga el otro. Quien tarde más se elimina. Gana el grupo que más participantes tenga al final de una ronda.

## **LA PELOTA QUEMA.** PRESENTACIÓN. Agrupamiento IND Edades P

M G N° Jug. +10 Espacio I E Tiempo CORTO PELOTA u objeto Consiste en autopresentarse, pasándose aleatoriamente una pelota entre los jugadores del círculo.

Debe hacerse lo más rápidamente posible, debiendo decir la persona que recibe la pelota además de su nombre algún otro dato personal que se convenga.

## **LA TELARAÑA.** PRESENTACIÓN. Agrupamiento GRP Edades P M N° Jug.

+10 Espacio I E Tiempo CORTO MADEJA DE LANA. Los participantes forman un círculo. El que tiene la madeja de lana comienza diciendo su nombre, y otros datos si se quiere, y al terminar lanza la madeja de lana a cualquier otro participante sosteniendo la punta de ésta.

El que la recoge hace lo mismo, presentarse y lanzar el ovillo a otro sujetando el hilo sin que se le escape, así hasta que todos hayan dicho su nombre y demás.

Para recoger el ovillo, se irá diciendo el nombre y todo lo que ha dicho la persona que anteriormente te ha lanzado la madeja, y se le lanzará ahora a ella, así hasta que el ovillo queda recogido.

## **ME PICA AQUÍ.** PRESENTACIÓN. ME LLAMO Y ME PICA Agrupamiento IND

Edades M G N° Jug. +10 Espacio I E Tiempo CORTO Todos sentados en círculo.

El primero dice "Me llamo <Antonio> y me pica aquí", rascándose la parte del cuerpo que prefiera.

El segundo dice "Él es <Antonio> y le pica aquí", rascándole en la parte que él haya elegido, y continúa "Y yo soy <María> y me pica aquí", rascándose la parte del cuerpo que ella prefiera.

Se sigue así sucesivamente hasta completar el círculo.

## **MI AMIGO SECRETO ES....** *PRESENTACIÓN.* AMO MUY EN

SECRETO A... Agrupamiento GRP Edades M G Nº Jug. +10 Espacio I E Tiempo CORTO SILLAS. Todos sentados en círculo, en el que debe haber una silla vacía.

El jugador a la izquierda de la silla vacía inicia el juego diciendo "mi amigo" a la vez que cambia de silla. El siguiente por la izquierda dice "secreto", y cambia de silla. El siguiente dice "es", cambiando de silla. El cuarto también cambia de silla, diciendo esta vez el nombre de otro jugador. En ese momento, la persona nombrada debe levantarse rápidamente y ocupar la silla vacía, pero los dos jugadores que queden a su derecha e izquierda, sin levantarse, intentarán retenerle para que no se vaya.

Sigue el juego la persona que esté a la izquierda de la silla vacía.

## **MI NOMBRE EN EL AIRE.** *PRESENTACIÓN.* Agrupamiento IND

Edades P M G Nº Jug. +8 Espacio I E Tiempo CORTO Cada jugador sale a escena donde puedan verle todos los demás.

El juego consiste en trazar letra a letra, en el aire, nuestro nombre hasta que el grupo lo lea.

Es muy divertido si se trazan las letras con el trasero, aunque según la timidez del grupo convendrá usar otra parte del cuerpo.

## **NARANJA, LIMÓN.** *PRESENTACIÓN.* Agrupamiento GRP Edades P M Nº

Jug. +10 Espacio I E Tiempo CORTO Todos sentados en círculo, y un jugador de pie en el centro. Éste se acercará aleatoria y rápidamente a un jugador del círculo y le dirá "naranja" o "limón", teniendo que responder con el nombre del compañero de la derecha (naranja) o el de la izquierda (limón).

Si hay fallo, se intercambian los puestos. Tras varios intentos no fallidos, puede gritar "canasta revuelta", con lo que todos los jugadores deben levantarse y pillar nuevo asiento, momento que aprovecha el que la queda para sentarse.

## **NOMBRE Y GESTO.** *PRESENTACIÓN.* Agrupamiento GRP Edades P M

Nº Jug. +10 Espacio I E Tiempo CORTO Los participantes estarán de pie en círculo, entonces cada uno consecutivamente va diciendo su nombre acompañado de un gesto, reverencia, etc. Los demás le devuelven el saludo repitiendo el gesto.

Al terminar la ronda, se irán diciendo nombres al azar, debiendo todos hacer el gesto que hizo la persona nombrada.

## **NOMBRES ACUMULADOS.** *PRESENTACIÓN.* NOS VAMOS

DE VIAJE. Agrupamiento IND Edades P M G Nº Jug. +10 Espacio I E Tiempo MEDIO Todos los participantes hacen un círculo. El primero dice su nombre. El siguiente debe repetirlo y decir el suyo. El tercero tendrá que repetir los nombres anteriores antes de decir el suyo.

El juego continua con esta dinámica hasta completar el círculo.

Con INICIALES DE ANIMALES.

Igual, pero añadiendo el nombre de un animal que comience por la misma letra. Ej. "Eduardo Elefante".

Con INICIALES DE CUALIDADES.

Igual, pero añadiendo una cualidad con la que se identifique cada persona.

NOS VAMOS DE VIAJE.

Igual, diciendo "me llamo ... y me llevo en la maleta de viaje un/una ...". Cada jugador repite la lista de objetos y añade uno nuevo.

## **OCUPAR EL TERRENO.** *PRESENTACIÓN.* Agrupamiento GRP

Edades M G Nº Jug. +10 Espacio I E Tiempo CORTO El grupo se coloca de pie formando un círculo.

Se determina la persona que comienza: grita el nombre de un compañero e inmediatamente después se lanza hacia el lugar que éste ocupa; el llamado ha de reaccionar rápidamente, gritar el nombre de otro compañero, y lanzarse hacia el lugar donde esté, así sucesivamente.

Conviene empezar lentamente para comprender la dinámica del juego, y luego imprimir más velocidad, tratando que cada vez sea más rápido.

## **PALMADAS.** *PRESENTACIÓN.* Agrupamiento GRP Edades M G Nº Jug. +8

Espacio I E Tiempo CORTO Los jugadores se sientan en círculo y el animador marca el ritmo: un golpe con las palmas de las manos sobre las piernas, una palmada, mano derecha hacia atrás por encima del hombro y con el pulgar mirando hacia atrás, este mismo movimiento con la mano izquierda.

Al llevar la derecha hacia atrás hay que decir el nombre de uno mismo y al llevar la izquierda el de otra persona del grupo. Todo el grupo tiene que hacer los mismos movimientos llevando el ritmo. La persona nombrada dice su nombre y el de otra persona. Así sucesivamente hasta ser presentados todos algunas veces, sin perder el ritmo.

Se pueden hacer variantes: cambiando el ritmo, haciéndolo también con los pies estando sentados, etc.

## **PELOTA AL AIRE.** *PRESENTACIÓN.* Ver "Pies Quietos" Agrupamiento

GRP Edades P M G Nº Jug. +8 Espacio E Tiempo MEDIO PELOTA. Se traza una circunferencia de amplio diámetro en el suelo, y todos los jugadores se agrupan fuera de ella. En el centro queda sólo un jugador.

Éste lanza la pelota hacia arriba y llama a uno de los jugadores saliendo del círculo. Quien ha sido llamado debe entrar, evitar que caiga al suelo y volver a llamar a otro compañero.

## **PERSECUCIÓN DE NOMBRES.** *PRESENTACIÓN.*

Agrupamiento EQP GRP Edades M G Nº Jug. +10 Espacio I E Tiempo MEDIO LÁPIZ, PAPEL, FIXO. Se puede jugar todos contra todos, o por equipos. Cada componente se pega en la espalda su nombre y edad.

A la señal, y por un tiempo determinado, cada equipo debe descubrir y anotar el máximo de nombres y edades correctas, y tratar de que no descubran los nombres de las personas de su grupo. Si el grupo ya se conoce, se pueden poner un mote, una afición, etc.