

DINAMICAS DE MEMORIZACIÓN Y FLUIDEZ VERBAL

- 1. SE HA PERDIDO EL NENE**
- 2. LA VITRINA (objetos perdidos)**
- 3. LA PALMADA... UY, UY ...**
- 4. SOLITARIO**
- 5. EL MONOSABIO**
- 6. LLEVAR EL RITMO**
- 7. LOS PERSONAJES Y SUS OFICIOS**
- 8. LOS APARTAMENTOS Y LOS INQUILINOS**
- 9. CONTAR HASTA 70**
- 10. EL ALFABETO AL REVES**
- 11. EL COMPRADOR DE CALABAZAS**
- 12. LAS VACAS VUELAN**
- 13. ESTIRA Y ENCOGE**
- 14. LOS OFICIOS**
- 15. EL RELOJ DA LA HORA**
- 16. SEÑOR O SEÑORA**
- 17. LA CAJA DE MUSICA**
- 18. EL RELOJ DESPERTADOR**
- 19. SIN QUEMARSE LOS DEDOS**
- 20. LAS FRUTAS**
- 21. DESPISTE**
- 22. CONCURSO DE CANCIONES**
- 23. AMO A Mi AMADA CON "A"**
- 24. ENSALADA DE REFRANES**
- 25. ENTREVISTA DE REFRANES**

1. SE HA PERDIDO EL NENE

Indicaciones: Se divide el grupo en dos equipos. Se escoge a un jugador, el cuál, servirá de adivinador, y se le invita a salir del salón. En su ausencia se nombra un jugador que servirá de nené. Estos deben pertenecer a equipos diferentes. Los equipos deben tener igual número de jugadores. El adivinador, al entrar al salón, debe interrogar a todos los jugadores, de ambos equipos a fin de captar alguna "pista" que pueda orientarlo. Preguntará por ejemplo: "De qué color son sus ojos?". "Con qué letra comienza su nombre?", etc., hasta adivinar cuál es el "nené".

Los equipos se alternan para cambiar de "nené" y de "adivinator". Se nota puntaje al adivinator, según las personas reportadas (un punto por cada persona. Gana el equipo con el menor puntaje). Si el adivinator no acierta "paga" penitencia.

2. LA VITRINA (objetos perdidos)

Indicaciones: Se divide el grupo en subgrupos. El director(a) del juego invita a todos los participantes para que colaboren entregando objetos de uso personal. Quien dirige el juego los va detallando en voz alta, resaltando las características de cada objeto; los coloca sobre un escritorio y los tapa. Después de unos minutos (2 o 3) escoge un representante de cada sub-grupo, éstos deben tener lápiz y papel, ellos escribirán el mayor número de objetos que recuerden. Después se escoge un objeto al azar; el dueño debe cumplir un juego de "penitencia".

Objetivo: Sirve este juego para desarrollar la capacidad de la memoria visual y adutiva; se puede hacer uso de la Nemotecnica.

3. LA PALMADA... UY, UY ...

Indicaciones: Los participantes se colocan en forma circular (de pie o sentados). Escogen un número, ejemplo 7 y sus múltiplos. La numeración puede ser progresiva y regresiva; ascendente y descentende.

Un jugador inicia así: Unos, dos, tres, cuatro, cinco, seis (en vez de siete se da una palmada y se dice Uy Uy). Después de unos minutos y cuando se llegue al múltiplo, ejemplo 35; se regresa 34, 33, 32, ... etc., dando también la palmada y diciendo Uy, Uy. Quién se equivoque, se elimina del juego.

4. SOLITARIO

Indicaciones: Es un juego de salón. Empieza una sola persona, con un naipe a sacar las cartas en orden, salga lo que salga; dice en voz alta: As, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo, Rey. Cuando salga una carta (ejemplo 7) y coincide con lo que está cantando, pierde; continúa otro jugador. Cuando es naipe de poker se canta así: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, J. K. Q. El español: Az, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, Sota, Caballo, Rey.

5. EL MONOSABIO

Indicaciones: Los jugadores están en círculo, la primera persona se pone de pie y va a tocar un objeto, la segunda persona debe tocar ese mismo objeto y otro más; la tercera, 1, 2, 3 (en el orden en que se empezó, sin equivocarse) y así todas las demás personas. Al tiempo que se tocan los objetos, se nombran en voz alta. Los jugadores finalistas, tendrán mayor dificultad, pues les corresponde tocar y recordar mayor cantidad de objetos. Desarrolla, la observación, atención y memorización.

6. LLEVAR EL RITMO

Indicaciones: A cada participante se le asigna un número. El juego consiste en no perder el ritmo al dar las palmadas al mismo tiempo que pronuncia el número.

Las palmadas son: dos con las manos en el aire y 2 con las manos en las rodillas.

Ejemplo: quien dirige el juego comienza dando palmadas en el aire diciendo su número dos veces: "uno, uno", luego dando palmadas sobre las rodillas, dice el número de otro compañero: "cinco, cinco"; todos los participantes llevan el ritmo con las palmadas, solo el aludido dice su número: "cinco, cinco" (palmadas en el aire); luego da las palmadas en las rodillas dice otro número: "siete, siete". Sólo el que pierda el ritmo, sale del juego. Al final se reúnen todos los eliminados del juego y con ellos se realiza un juego de penitencia.

7. LOS PERSONAJES Y SUS OFICIOS

Indicaciones: A varios participantes escogidos con anterioridad, se les reparten papeletas con el nombre de algún personaje célebre y su correspondiente oficio. Estos jugadores tratarán de representar su papel lo más fielmente posible; mediante mímica, los espectadores deben adivinar correctamente. Los que no han sido adivinados, se reúnen y realizan un juego de "penitencia".

8. LOS APARTAMENTOS Y LOS INQUILINOS

Indicaciones: Cada dos participantes se agarran de las manos, colocándose frente a frente, entre ellos se ubica un tercero. Los agarrados de las manos reciben el nombre de "apartamentos"; el que está al medio se llamarán "inquilinos".

El que dirige el juego dice: "cambio de inquilinos", éstos deben dejar su "apartamento" y corren en busca de otro.

Luego dice: "cambio de apartamentos", éstos deben soltarse de las manos e ir a encerrar a otro inquilino que no sea el suyo, se puede escoger entre los que hacían de

"inquilinos" o entre los que hacían de "apartamentos", cada cual ocupará en adelante su oficio correspondiente.

Cuando se diga "cambio de inquilinos y apartamentos"; todos se mezclan. Lo importante es no equivocarse, al hacer el cambio total, en ese momento los que hacían de "inquilinos" o de "apartamentos", deben ocupar sus respectivos oficios.

9. CONTAR HASTA 70

Indicaciones: Todos los participantes deben estar atentos para reemplazar con la sílaba dun al 7 y sus múltiplos. Quien se equivoque debe hacer un juego de "penitencia".

10. EL ALFABETO AL REVES

Indicaciones: Los participantes deben decir el alfabeto en su orden correspondiente; la segunda vez, debe ser exactamente al contrario.

11. EL COMPRADOR DE CALABAZAS

Indicaciones: Los jugadores en círculo, se numeran. El director o directora del juego, que es el "comprador de calabazas" comienza:

"Fui al mercado y compré 3 "calabazas".

Al instante responde el número 3: "Cómo, 3 calabazas?".

El "comprador" dice: "entonces cuántas?".

El otro dice: "7 calabazas".

Enseguida el número 7 exclama: "Cómo, 7 calabazas?". Y el 3 dice: "entonces cuántas?" ... etc.

Si alguno dice: "toda la carga de calabazas", entonces debe intervenir el director (a) del juego a "comprar" y dice: "cómo, toda la carga de calabazas?".

El jugador que se equivocó en las frases claves o en el número, se retira del juego, deja vacío su puesto y los demás no lo pueden nombrar de nuevo, pues si lo hacen, también pierden y salen del juego. Al final todos los que perdieron, deben jugar a "penitencias".

12. LAS VACAS VUELAN

Indicaciones: Se colocan en círculo los jugadores y colocan las manos palma con palma. Cuando el director (a) del juego nombra a un animal que vuela, todos deben separar las manos y volverlas a juntas, dando una palmada. Quien dirige, también hace ésto, pero trata de hacer equivocar a los participantes, realizando acciones contrarias a las indicadas; es decir, si nombra un animal que vuela, junto las manos; y a la inversa, si se trata de un animal que no vuela, al darse la orden: las "vacas vuelan", todos cambian de puesto.

13. ESTIRA Y ENCOGE

Indicaciones: Los jugadores en círculo, deben de estar atentos a las indicaciones.

Quien dirige el juego da las siguientes órdenes: "Estiren" ... Los jugadores deben "encoger" los brazos. Cuando digan "encojan" ... los jugadores deben "estirar" los brazos, al principio despacio y luego más rápido, en forma desordenada, para despistar. Los que cometan 3 faltas, harán juegos de "penitencia".

14. LOS OFICIOS

Indicaciones: El director (a) del juego reparte oficios así: coser, lavar, aserrar, bailar, aplanchar, tejer, batir el chocolate, escribir a máquina, dibujar, etc., cada uno debe hacer lo suyo, mientras todos entonan una canción.

El director se toca la barbilla, la frente con golpecillos o le da vuelta a los dedos, desde ese instante todos deben suspender sus oficios y, sin dejar de cantar, deben imitar las acciones del director. Quien no lo haga, comete error y a las 3 fallas, debe cumplir un juego de "penitencia".

15. EL RELOJ DA LA HORA

Indicaciones: Se escoge un jugador para que se retire del grupo, regresará oportunamente con los ojos vendados.

Mientras tanto, los otros jugadores escogen la hora que cada uno ha de representar; este dice: "El reloj da la una ... las dos ... las tres ... etc. Cada uno debe responder, a su turno, con un sonido. El que tiene los ojos vendados trata de adivinar quién es. Si adivina, se integra al grupo, si no, debe continuar hasta que adivine; entonces el "descubierto" debe ocupar el lugar de "adivinator" y se sigue el mismo proceso. Se puede simplificar el juego colocando a los jugadores en círculo y cuando se vendan los

ojos a uno nuevo, los que están en el círculo pueden cambiar los puestos correspondiéndoles horas diferentes a las iniciales, a fin de despistar al "adivinator".

16. SEÑOR O SEÑORA

Indicaciones: Se sientan los jugadores, alternando hombre y mujer. Los hombres se llamarán "señoras" y las mujeres "señores".

Un "señor", (que es una mujer), toma una llave y dice a quien está a la derecha "señora" (aunque es hombre). Este responde: "señor". Y ella sigue: "Aquí tiene usted esta llave que esta "señora" me manda entregarle para aquel "señor"; y le entrega la llave. El que recibe debe decir lo mismo, pero cambiando "señora" por "señor"; luego se invierte la ronda cambiando la frase así: "señor" (mujer) le devuelvo la llave que me entregó tal "señor" para tal "señora". Al equivocarse, se elimina del juego y al final se realiza un juego de "penitencia".

17. LA CAJA DE MUSICA

Indicaciones: Se prepara con anterioridad una caja con 4 lados iguales; puede servir un dado grande. A quien le toque dirigir el juego, dibuja los números del 1 al 4, uno para un lado, dos para otro, tres para otro lado y por fin 4 para el 4o. lado.

Luego dice a qué equivale cada número: 1 para "reír", 2 para "llorar", 3 para "silbar", 4 para "cantar" (o, estar serio); se toma la cajita, se tira a rodar y cuando se detenga, todos los que están en el círculo del juego deben hacer lo que indique, según el número. Quien se equivoque, sale del juego, al final se reúnen los eliminados para un juego de "penitencia".

18. EL RELOJ DESPERTADOR

Indicaciones: El grupo se divide en 2 equipos; el director (a) tira la pelota a uno de los jugadores, el cual debe hacerla circular de mano en mano. En un momento dado, el director hace sonar un pitazo, al instante se detiene la pelota; el jugador que quedó con ella, debe decir 12 nombres empezando por la letra indicada por el director (a) del juego. Ejemplo: "R". La pelota continúa avanzando de mano en mano hasta que acabe de recitar los 12 nombres. El jugador que quede nuevamente con la pelota, dice otra letra. Ejemplo: "C". Comienza de nuevo a circular la pelota y a decir nombres, así sucesivamente hasta que alguien se equivoque y cumpla un juego de "penitencia".

Implementos: Una pelota, un pito y sillas para todos los jugadores.

19. SIN QUEMARSE LOS DEDOS

Indicaciones: Se escoge una letra "E, R, S, T", etc. Se ponen de acuerdo si se van a nombrar ciudades, personas, objetos, verbos, o simplemente palabras que empiecen con la letra seleccionada.

Un jugador enciende un fósforo y va diciendo palabras hasta que se apague el fósforo; luego sigue otro, y otro, así sucesivamente. Se aplaude aquel que dijo el mayor número de palabras, sin quemarse los dedos. La caja de fósforos se va rotando.

Implementos: Una caja de fósforos.

20. LAS FRUTAS

Indicaciones: El director (a) del juego da a cada jugador el nombre de una fruta, sin repetir; y él escoge una fruta para sí. Comienza el juego inventando una frase con sentido, diciendo al final el nombre de la fruta. Ejemplo: "tengo madura la piña"; "me comí un aguacate".

Variación: se le hace al jugador una pregunta distinta y él debe responder diciendo el nombre de la fruta correspondiente. Ejemplo: "qué le duele?". El aludido responde: "El aguacate". Otra pregunta "qué es lo primero que se baña?" se responde: "la guanábana", etc.

21. DESPISTE

Indicaciones: Se hace salir a un jugador del salón. Este debe hacer una pregunta a los participantes para adivinar de qué se trata. Entre tanto, los restantes se ponen de acuerdo en lo siguiente: "al ser interrogados, debemos fijarnos si la última palabra que él diga, termina en vocal, entonces responderemos no, si termina en consonante: si". Cuando regrese el jugador, se le dice: "todos hemos pensado en un objeto que hay en el salón y tendrás que adivinar por medio de preguntas". Si no adivina, debe hacer un juego de "penitencia".

22. CONCURSO DE CANCIONES

Indicaciones: Se forman dos equipos, en un tiempo determinado, uno de los equipos debe entonar una canción, con la palabra que el equipo contrario le sugiera.

Tan pronto lo haga, son ellos los que proponen la palabra para entonar la otra canción; basta sólo con empezarla.

23. AMO A MI AMADA CON "A"

Indicaciones: Los participantes se sientan en círculo. El primero dice: "Amo a mi amada con 'A' porque es amable", el segundo debe decir: "Amo a mi amada con 'B' porque es 'bella' o cualquier adjetivo que empiece con B.

El tercero usará la letra "C" y así sucesivamente.

Quien no conteste en 5 segundos debe salir.

Variación: Todos deben usar adjetivos que comiencen con la misma letra.

24. ENSALADA DE REFRANES

Indicaciones: Mientras un jugador sale del lugar de reunión, los demás escogen un refrán y se reparten las palabras del refrán. La persona que salió, y regresa y pregunta: "cuál es el refrán?". Todos responden al tiempo; diciendo cada uno la palabra correspondiente. El adivinador debe descubrir cuál fue el refrán.

25. ENTREVISTA DE REFRANES

Indicaciones: Se conceden 5 minutos a cada jugador para que piense un refrán. El director (a) entrevista a cada uno de los jugadores con varias preguntas sobre diversas situaciones de la vida diaria. El interrogado debe responder con su refrán. Resultan frases muy chistosas.

Lo importante es que el entrevistador tenga sagacidad, astucia y chispa para elaborar preguntas que causen risa en el grupo. Ejemplos: Al primer jugador le dice: "al levantarse cuál es la primera frase que le dice a su esposa?". Responde: "A Dios rogando y con el mazo dando". Al segundo se le pregunta: "Al llegar a su trabajo, cómo saluda a su jefe?". Responde: "el que nace para policía, del cielo le cae el boliho". Al tercero: "en el día de su cumpleaños, como da las gracias?". Responde: "a caballo".

