

6

ACTIVIDADES PARA EL GRUPO DE MEDIANOS: 9 - 11 AÑOS.



ACTIVIDADES PARA EL GRUPO DE MEDIANOS: 9 - 11 AÑOS.

• INICIALES

Estando el grupo sentado, el monitor/a explica el juego y se pone como ejemplo: Yo soy María y me gustan los macarones. "M" es la inicial del nombre y con ella se construye algo que empieza igualmente, como un gusto, una cualidad, un dibujo animado,... Y así todos los miembros del grupo.

• ME PICA AQUÍ

Sentados en círculo, uno a uno van diciendo su nombre y que les pica en alguna parte del cuerpo. Una vez esto, cada niño/a tendrá que recordar su nombre lo que le picaba, el nombre del compañero/a de la derecha y lo que le picaba a él o ella.

• NOMBRES Y EDADES

Los niños se dividen en dos equipos. Cada componente se pega en la espalda su nombre y edad. 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 el nombre de algún personaje famoso y una edad inventada.

• ORDEN DE EDADES

Los niños y niñas se dividen en dos grupos y cada grupo subido en sillas, debe ordenarse por edades, sin hablar, sin bajarse de la silla y sin caerse.

También deberán ordenarse por meses de cumpleaños. Nota: Este juego se puede hacer con el siguiente grupo de edad (de 10 a 14 años)

• ENTREVISTAS SIMULTÁNEAS

Se divide el grupo en dos partes iguales. Se forman dos círculos

concéntricos. Las personas del círculo interior miran hacia afuera y las del círculo exterior hacia adentro. Tendrán que quedar, por tanto, formando parejas frente a frente. Se puede poner música mientras cada pareja se presenta, se saluda con las manos y dice su nombre: "Hola, soy" Después de presentarse, los de adentro dicen "gente a gente" que es la señal para que el círculo de afuera cambie un lugar hacia la izquierda. El juego continúa con la misma dinámica hasta dar la vuelta completa. El monitor/a puede ir cambiando el ritmo de la música, así como el gesto del saludo: ahora codo con codo, cabeza con cabeza, rodilla con rodilla,... Nota: Este juego se puede hacer con el siguiente grupo de edad (de 10 a 14 años)

• COGE LO QUE TE DOY

Todos/as en círculo. Una persona comienza gesticulado con las manos para explicar al grupo el objeto imaginario que va a pasar o alzar a (nombre de la persona a quien se envía). La persona receptora debe realizar la recogida en función del objeto que le pasan y proseguir el juego. La persona que recibe un objeto puede transformarlo en otro antes de enviarlo de nuevo. Así, cada participante recibe un objeto (con todos los gestos). El juego continúa hasta que todos/as hayan participado.

• ¿ADIVINA QUIEN SOY?

Todos los jugadores menos uno forman un círculo, éste es el indio. Un niño/a permanecerá en el centro con los ojos vendados. A una señal el círculo se moverá y el niño/a del centro se dirigirá al grupo. Cuando toca a alguno, el grupo parará de dar vueltas y el indio tocando al niño, deberá reconocer quién es. Si no acierta seguirá estando en el centro y si acierta, el niño/a cuyo nombre se ha adivinado pasará al centro.

• ESTOY SENTADO Y AMO MUY EN SECRETO A...

Se deja un hueco libre. La persona que tenga el hueco a la derecha salta ocupando el hueco libre a la vez que dice: Estoy sentado..., una segunda salta correlativa a ésta diciendo: y amo.... Una tercera y última termina diciendo: Muy, muy en secreto a (nombre de una persona del grupo), dejando la vacante a su izquierda. Los compañeros que estén a ambos lados de la persona nombrada deben impedir

que ésta vaya a ocupar el lugar libre.

Nota: Este juego se puede hacer con el siguiente grupo de edad (de 10 a 14 años).

- ENTREVISTAS CON LAS LETRAS DEL NOMBRE

El grupo es subdividido en parejas. Cada persona en la pareja dice o escribe su nombre en una hoja de papel. Con las letras de su nombre la pareja tiene que formular cualquier tipo de pregunta. En las preguntas cualquiera de sus palabras debe empezar por la letra correspondiente del nombre, desde la primera hasta la última. Cuando una persona haya terminado empieza la siguiente. Por ejemplo: MANUEL ¿Te gustan los M-acarrones? ¿Te gustaría ir a A-ndorra? ¿Te gusta este juego de los N-ombres? ¿Cómo defines el U-niverso? ¿Qué te gusta de E-spaña? ¿Qué opinas de la L-ectura?

Nota: Este juego se puede hacer con el siguiente grupo de edad (de 10 a 14 años).

- PERSONAJES DEL GRUPO

Se pide a un participante que piense en una persona del grupo. Los demás deben adivinar quién es haciéndole preguntas del tipo: Si fuera... ¿qué sería?; éste debe responder lo que más identifica con la persona que ha pensado. El que acierta la persona que es, piensa en otro del grupo.

Nota: Este juego se puede hacer con el siguiente grupo de edad (de 10 a 14 años).

- POBRE GATITO LINDO

A los niños y a las niñas les encanta jugar a este juego a través del cual tienen que controlarse la risa que les puede producir que uno de sus compañeros y compañeras haga de gatito por el centro del círculo intentando hacer reír al resto de compañeros y compañeras.

Para ello, sentamos al grupo en el suelo, en posición de círculo y pedimos un voluntario o voluntaria que tendrá que hacer de gatito y acercarse a cuatro patas a alguno de sus compañeros/as para provocarle que se ría. El niño o niña que se ría adoptará la posición de gatito.

- EL BORRACHO

En grupos de 5 ó 6 personas, los niños en posición de círculo y, de pié, tienen que conseguir cooperar para que uno de sus compañeros o compañeras no se caiga. Para ello, el niño/a del centro debe dejarse caer hacia los lados confiando en que sus compañeros y compañeras no le van a dejar caer. Es importante que el monitor controle este proceso porque si dejan caer al niño/a puede ser perjudicial para la adquisición de la confianza en los otros.

Nota: Este juego se puede hacer con el siguiente grupo de edad (de 10 a 14 años).

- TE PRESENTO MI CUERPO

Distribuidos en parejas, los niños deben presentar las partes del cuerpo de su compañero o compañera, de manera divertida, original y creativa. Deben, además, de buscar recursos para presentar los órganos internos como el corazón, el cerebro, los pulmones, el hígado,...

- SENTIR EL CUERPO

Después de un juego en el parque como carreras de relevos u otros que impliquen movimiento, les pediremos que se tumben en el suelo distribuidos de la siguiente manera: Cabeza de cada uno/a sobre el estomago de su compañero y así sucesivamente. Estaremos en silencio durante unos minutos y después en círculo expresaremos que hemos oído en el cuerpo de nuestros compañeros y compañeras.

- SILLAS COOPERATIVAS

Al ritmo de una música los niños y niñas darán vueltas alrededor de las sillas. Cuando paremos la música los niños y niñas se tendrán que sentar en las sillas. Cada vez que paremos la música quitaremos una silla, pero no eliminaremos a ningún niño por lo que se tienen que buscar la manera de sentarse todos sin caerse sobre las sillas que van quedando.

- ¿QUÉ COSAS HACE PAPÁ Y QUÉ COSAS HACE MAMÁ?

Distribuiremos a los niños y niñas en grupos y les daremos a cada uno de los grupos un listado de conductas estereotipadas como lavar los platos, leer el periódico, cocinar, lavar la ropa,... Los niños y las niñas tienen que reflexionar sobre qué cosas hace la mamá y qué cosas hace el papá, para después ponerlo en común. Tendremos que estar atentos a la hora de ver cómo se expresan los niños o niñas cuyos papás o mamás no están o se hayan ausentes del hogar. Puede ser importante animarlos a que expresen, ya que en sus casos, la mamá o el papá tiene que hacer prácticamente todo en la casa y ellos, posiblemente, tengan que ayudar al adulto que les cuida.

- SOMOS NIÑOS O NIÑAS

Distribuiremos a los niños en grupos pequeños de niños o niñas, y con revistas, tebeos, etc, tendrán que confeccionar un mural llamado "cosas para niños y cosas para niñas". Los niños y niñas a través de esta actividad deben de expresar los estereotipos de género que están adquiriendo y que en esta etapa suelen ser muy radicales, ya que se encuentran en un momento muy importante de consolidación del género, por lo que sus actividades e intereses suelen ser distintos.

Una vez que los niños y niñas acaben su mural se hará una puesta en común, intentaremos relativizar si salen ciertas conductas como llorar, pedir ayuda, pelear, depender de otros,... intentando que los niños y las niñas valoren que ciertas conductas son igual de válidas para los dos sexos como llorar y ser valientes, mientras que otras no son buenas para ninguno como pelear y utilizar la fuerza para conseguir lo que queremos.

- EQUIPOS DE CATEGORÍAS

Prepararemos unos papeles con diferentes: Flores, animales, utensilios de la cocina y distribuiremos a los participantes en dos en dos o tres grupos pequeños. En cada uno de los grupos, los niños y niñas se ordenan en una fila, colocando cada uno/a las manos en las caderas de su compañero precedente. El participante que encabeza su equipo escoge un papel, lee el tema que les ha tocado y el resto de su equipo tienen que adivinar cinco palabras que empiecen por una letra elegida al azar (el diccionario nos

puede ayudar a hacer esta elección). Tienen tres minutos para hacerlo, si lo consiguen dan cinco saltos sin soltarse hacia una meta que previamente habrá delimitado el monitor, si sólo aciertan tres palabras darán tres saltos y, así sucesivamente. El participante que ha encabezado el equipo pasa a la cola de la fila de su grupo. Después le tocará a otro equipo. Gana el equipo que antes llegue a la meta.

Nota: Este juego se puede hacer con el siguiente grupo de edad si hacemos que los temas sean más complejos (de 10 a 14 años).

- VEO, VEO,...

Con este juego tradicional llevaremos a los niños y a las niñas a discriminar y reconocer las cosas y objetos que están en su entorno... Un niño o niña empieza diciendo: Veo, veo, el grupo le contesta: Qué ves, el niño o niña dice: Una cosita, y los otros le contestan: Con qué letra. El niño o niña debe decir la inicial de lo que está viendo y el resto adivinar. Podemos hacer este juego en tiempos muertos.

- EL AHORCADO GRUPAL

Divididos por grupos, los niños y niñas piensan en una película o personaje famosos. En papel continuo, el grupo que empieza debe escribir tantas líneas como letras tiene el personaje o película. Los otros niños y niñas, por grupos, irán diciendo letras y si éstas se hallan dentro de la frase, se pondrán en el lugar correspondiente, mientras que si no están, dibujaremos la cabeza en la horca; luego el cuerpo, luego las piernas, y así sucesivamente hasta que los grupos acierten o si, por el contrario, tenemos el cuerpo completo, habrán "ahorcado" al resto de grupos y les tocará otra vez.

- CONCURSOS DE RELOJES

Distribuidos en pequeños grupos y, dentro de los mismos por parejas, tendrán que representar con el cuerpo las horas del reloj. Para ello un miembro de la pareja será la hora y el otro miembro el minutero. Un voluntario o voluntaria saldrá al centro y dirá una hora como, por ejemplo, las 10 menos 10. De cada grupo saldrá una pareja y la pareja que lo haga antes y de la manera más correcta ganará un punto para su equipo.

- LOS OBJETOS

Se coloca sobre la mesa o el suelo un conjunto de objetos y se cubren a la vista de los participantes. Se descubren durante un minuto, permitiendo que los observen sin tocar y luego se les tapa. Quien recuerde más, gana.

- ANIMALES

Dividimos a los niños y niñas en pequeños grupos, otorgando a cada grupo el nombre de un animal y les contaremos una historia o cuento protagonizado por animales. Cada vez que sea nombrado el animal que corresponda a alguno de los grupos, los niños/as emitirán el sonido correspondiente. Al principio, la historia será contada por el monitor pero después puede ser continuada por los propios niños y niñas.

- ÁRBOLES AMIGOS

Se divide a los niños por parejas y se les manda la tarea de que investiguen sobre los árboles: Partes del árbol, tipos, edad de los mismos, etc. Una vez hecho esto, nos iremos a un parque cercano y en parejas, un niño/a hará de guía acercando a su pareja a un árbol determinado y, el otro, con los ojos tapados debe vivenciar la individualidad del árbol. El niño o niña que hace de guía debe apuntar todo lo que su compañero/a descubre y le cuenta sobre el árbol. Después cambiarán los papeles y, una vez que todos hayan pasado por la actividad, nos sentaremos en el parque y haremos la puesta en común de nuestros descubrimientos.

Nota: Este juego se puede hacer con el siguiente grupo de edad si lo hacemos pidiéndoles que buscan datos de árboles más complejos (de 10 a 14 años).

- EL ESPEJO

Se divide a los niños por parejas. Uno de ellos es el que se mueve y el otro el seguidor; el que tiene los ojos tapados debe descubrir por medio del tacto la posición y ponerse en la misma. Cuando el monitor da la orden el niño de los ojos tapados puede abrir los ojos y ver si realmente hace un espejo con las manos. Se debe jugar con cambio.

- LAS FIGURITAS

Cada niño piensa en una profesión o deporte. Un niño sale voluntario y da vueltas a todos los demás que se van a poner en movimiento representando la profesión, el niño que dirige el juego tiene que adivinar lo que hacen todos. Y después se cambia al niños/a. Si son muchos niños se pueden hacer varios grupos.

- TEBEOS E HISTORIETAS

Se trata de fotocopiar o recortar historias de tebeos que sean de interés para los niños y niñas y distribuir a los niños y niñas en grupo con la tarea de que organicen secuencialmente las imágenes. Cuando cada grupo termine debe pasar su trabajo a otro grupo que evaluará la coherencia y secuenciación realizada por el grupo que se lo ha pasado.

A la vez que la organización espacio-temporal, con esta actividad también estaremos fomentando el gusto por la lectura.

- LOS SUEÑOS DEL GRUPO

Cada niño o niña, cuando se vaya a acostar, pone una libreta en su mesita y cuando se levante pone en ella el sueño que ha tenido. Cuando los niños y niñas han recopilado alguno de sus sueños los llevará al centro y allí cada uno/a los leerá. Una vez que se han leído todos los sueños, se eligen los que más han gustado. Escribiremos los sueños elegidos por el grupo en otra libreta que hará la función de los sueños del grupo. Se pueden utilizar posteriormente para hacer dictados y corregir las faltas y aplicación de las reglas ortográficas que los niños y las niñas mantienen en estas edades.

- CUENTO COLECTIVO

El primer miembro del grupo dispone de un minuto de tiempo para contar su historia. A continuación, el siguiente componente seguirá contando la historia desde el punto en el que el anterior compañero la dejó. Así sucesivamente hasta que todos los miembros del grupo cuenten su parte de la historia.

- EL RECICLADO EN NUESTRA VIDA

Pediremos a los niños y niñas que observen si en su casa se reciclan elementos como: plástico, papel, cristal, cartón, ropa, etc. Les pediremos, además, que traigan de sus casas elementos de este tipo y haremos una actividad de taller de reciclado a través del cual podemos construir objetos con dichos elementos si somos creativos. Aprovechando con lo que nos digan nos centraremos en el tema del medio ambiente, la basura, la importancia del reciclado, etc.

- GINKANA SOBRE EL BARRIO

Invéntate una serie de preguntas sobre el barrio donde se ubica el Centro y como por ejemplo; en que año éste empezó a crecer, cuántas tiendas ahí, dónde esta el Ayuntamiento, el Centro Médico. Dales a los niños y niñas las diferentes preguntas, distribúyelos en grupo y haz que descubran las diferentes curiosidades por ellos y ellas mismos. Ganará el grupo que consiga más respuestas en un tiempo limitado.

Esta actividad también la puedes realizar si desarrolláis una excursión y pasáis por un pueblo. Mide la madurez del grupo antes de hacer este tipo de actividad.

- KARAOKE GRUPAL

Haz una lluvia de ideas con los niños y niñas sobre sus canciones preferidas. Después divide a los niños y niñas en grupo y dales a escoger una canción de todas las que han salido. Cada grupo tendrá la tarea de aprenderse la canción en el tiempo de una semana y de prepararse para actuar ante el gran grupo. El resto de los grupos serán como el jurado y tendrán la tarea de decirles cómo lo han hecho, si han cantado bien la canción, si han aprendido bien la letra, han coordinado bien los movimientos, se han expresado,... Es importante que demos a los niños y niñas el listado de cosas que tienen que ensayar y a la vez que tienen que evaluar.

- LAS COSAS QUE SABEMOS HACER

Se trata de que cada niño/a de manera individual exprese por escrito un listado de cosas que sabe hacer. Tienen que poner al

menos 10 frases. Después formaremos grupos e iremos señalando en otro folio qué cosas sabemos hacer todos los del grupo y qué cosas saben hacer algunos de sus miembros que, si nos enseñaran, también los demás lo podrían hacer.

El monitor debe ser capaz de extraer las cosas que sabe hacer el grupo escogiendo aquellas que todos los niños y niñas saben hacer. Por otra parte, podemos analizar la posibilidad de aprender aquellas cosas que ciertos niños y niñas saben hacer si entra dentro de nuestras posibilidades.

Les explicaremos que cada uno tiene sus virtudes y que estas pueden ser comunes o diferentes al resto de los miembros.

- ENTRE DOS ALTERNATIVAS

Se trata de guiar a los niños y niñas a elegir entre dos alternativas intentando buscar argumentos a favor y en contra de cada elección. Lo podemos hacer primero a nivel individual y luego en grupo. Para ello daremos listados con frases que impliquen elegir entre varias alternativas, por ejemplo: Lugares para pasar las vacaciones, elección entre dos películas para ir ver en grupo, etc. y cada niño/a tendrá que elegir de manera individual. Después les invitaremos a ponerse en el centro del aula e iremos diciendo frase por frase y cada uno/a se tendrá que posicionar por lo que individualmente ha elegido, daremos la palabra a los niños y niñas para que persuadan a los otros a cambiar de opinión con sus propios argumentos.

Cuando acabe el juego evaluaremos lo que ha pasado, si los niños y niñas mantuvieron sus elecciones o si el grupo les ayudó a cambiar de opinión. Podemos también hablar de lo que supone la presión de grupo.

- EXPRESANDO NUESTRO ENFADO DE MANERA ASERTIVA

Daremos a los niños y niñas situaciones diversas que les pueda producir enfado, por ejemplo: un niño/a les ha boicoteado un juego, un compañero/a te rompe o te pinta el cuaderno, un niño/a del cole te quita tu bocadillo y se lo come. Les pondremos en grupo y tendrán que expresar qué harían ante tal situación. Después representaremos las situaciones en el aula y ayudaremos a los

niños y niñas a aprender a expresar sus derechos sin necesidad de utilizar la violencia. Explícales que todos y todas tenemos derechos a ser tratados con justicia y de defender nuestros derechos de manera asertiva. Reitera que nadie tiene derecho a hacer daño a otro y, que todos y todas, tenemos el deber de controlar nuestro cuerpo y el derecho de no sufrir castigos dolorosos, abusos físicos y daños.

Nota: Este juego se puede hacer con el siguiente grupo de edad (de 10 a 14 años) poniendo situaciones adaptadas a su edad.

- NUESTRA LISTA DE DERECHOS

Haz que cada niño y niña exprese en un folio los derechos que le gustaría tener, después que hagan este listado en pequeño grupo y finalmente, en gran grupo.

Una vez que han hecho esto, ayúdales a discriminar que los derechos se tienen pero que todos los derechos implican respetar el derecho del otro. Estimúlales a ser realistas y utiliza los Derechos del Niño para completar esta actividad.

- APRENDIENDO A PEDIR LO QUE QUEREMOS

Propón a los niños y niñas que, por grupos, expresen como pedirían a los adultos o a otros niños y niñas algo. Diles que existen diferentes maneras de pedir las cosas: cogerlas directamente sin pedir permiso, gritar, llorar, gemir, por la fuerza o de manera asertiva; esto es, yendo directamente al grano, pidiéndolo por favor y expresando lo que nos gustaría tal o cual cosa. Por ejemplo: por favor, me dejas un rato la bici o me encantaría que me dejaras la bici durante un rato. Recuérdales que para ser asertivo es importante mirar al otro a los ojos, hablar normal (sin gritar, ni llorar) y ser honesto y directo. Da a los niños y niñas diferentes situaciones, dales un tiempo para que reflexionen sobre esto y propónles que, después, representen las diferentes situaciones con las diferentes formas que se suelen utilizar para pedir las cosas. Evaluar después, entre todos, qué se ha reflejado con las diferentes formas para pedir las cosas.

- APRENDIENDO A DECIR NO

Pide a los niños y niñas que se pongan en parejas. Uno de ellos o ellas irá diciéndole cosas al otro y éste lo negará o dirá NO a

todo. Por ejemplo, ¿Te vienes hoy al cine? ¿Me prestas el tebeo que te compraste ayer? ¿Vamos a pegar a tal niño o niña?. Los niños y niñas que responden negativamente deben buscar argumentos adecuados para negarse a hacer tal o cual cosa. Después haz que roten los papeles. Cuando acaben pídeles que expliquen como se han sentido en cada papel.

Explícales que es muy importante saber decir NO a ciertas cosas: si son deshonestas, ilegales, no les interesa, no les apetece o no entra dentro de sus convicciones ya que tienen el derecho a decir NO. Pero ten cuidado, ya que pueden interpretar que saber decir no les puede liberar de ciertas responsabilidades que ellos y ellas han asumido. Muéstrales cuál es la diferencia entre una cosa y otra, ya que no está bien decir NO si es su responsabilidad o si acordaste hacerlo.

Es importante ir enseñando a decir NO sobre todo preparándoles para lo que va a ser posteriormente la presión de grupo al entrar en la adolescencia.

- ¿EN QUÉ SITUACIONES DEBEMOS DAR LAS GRACIAS?

Reparte a los niños y niñas listados con situaciones en los que es importante o no dar las gracias. Por ejemplo: Un compañero/a te ayuda a hacer los deberes, un compañero/a te hace los deberes directamente. Después haz que representen las situaciones y que expresen a través de diferentes maneras el hecho de agradecer algo.

- BUSCO CUALIDADES CON LAS LETRAS DE MI NOMBRE

A través de esta actividad, les pediremos que busquen cualidades que tienen en relación a las letras de su nombre. Por Ejemplo:

María:

- M- Maravillosa
- A- Aseada
- R- Romántica
- I- Ilusionada
- A- Astuta

- LA MADEJA

Los niños y niñas se colocan en círculo y se selecciona una persona al azar a la que se le dará una madeja de lana. Este niño o niña, pensará en la cualidad de algún compañero/a y le tirará la madeja diciéndole porqué se la tira. Por ejemplo: Se lo tiro a Juan porque siempre ayuda al resto. Así hasta que todos los niños y niñas estén enredados a modo de tela de araña. Podemos, una vez concluido esta fase, hacer que los niños y niñas vuelvan a formar la madeja haciendo el proceso inverso; esto es que el niño

o niña que recibió el hilo devuelva un mensaje positivo al compañero o compañera que se lo envió.

Con este juego también podemos profundizar en el conocimiento que tienen unos de otros, si cada niño/a presenta a su compañero/a diciendo su nombre, intereses, aficiones, etc.

Nota: Este juego se puede hacer con el siguiente grupo de edad (de 10 a 14 años).