

Enredando de balde

Material adicional da actividade do [NadaLowCost](#)

Elaborado por Sabela Román



Presentación

Neste documento recompílanse moitos dos xogos que se practicaron ao longo do obradoiro **Enredando de balde**. Ademais de se explicar estes novamente, tamén se poderán atopar outras moitas propostas de actividades para poder poñer en práctica e divertirnos, coma sempre, sen gastar un peso.

Agardamos que sexan do seu agrado.

debuxo cego

Este xogo está indicado para nenos de todas as idades. É necesario que reúnas bolígrafos ou lapis, follas de papel e cintas para tapar os ollos.

Para comezar, os participantes deberán estar sentados, cos ollos tapados e con lapis e papel nas mans. A cada un dos participantes comunícaselles, en voz baixa, o que deben debuxar no papel.

Unha vez que remate, o resto que estivo observando, debe intentar adiviñar o que debuxou.

Prohibido pronunciar

Para este xogo non é necesario ningunha clase de material.

Os participantes deberán estar formando un círculo. Trátase de intentar manter unha conversa na que está prohibido pronunciar algunha consoante, por exemplo, o te, podendo substituíla por outra consoante. Exemplo: Que che apedece comer? A min apedéceme padada.

Para nenos de 5 a 10 anos. Reunir cintas para tapar os ollos, un espertador e un pano grande.

Sentar en círculo, ficando catro no medio mentres o resto observa sentado e en silencio. Tápanse os ollos dos catro xogadores e colocámoslos nunhas das esquinas do sitio no que esteamos a xogar. Colócanse no chan o espertador e, a pouca distancia, o pano.

Os participantes deben buscar o pano seguindo o son do reloxo, pero non poden tocalo, só poden tocar o pano. Quen o encontre antes, gaña.

Calzar a cadeira

Para nenos de 6 anos e maiores. Necesítase reunir unha cadeira e un pano por participante, zapatos ou deportivas.

Cada xogador toma unha cadeira, obsérvaa ben, véndanselle os ollos e fáiselle sentar nela. Nese momento, repártense zapatos polo chan. Ao sinal, todos os participantes deben camiñar a catro patas para encontrar os zapatos repartidos polo chan. Cando atopen un, deben volver á súa cadeira e "calzar" unha das súas patas, pero só de un en un. Gaña quen teña a súa cadeira calzada.

Conversa absurda

Coller un papeis pequenos cunha frase ou palabras, como “bailaches, Carolina” ou “empanada de xoubas” e cousas así, sen moito sentido. O máis importante é que haxa moitos papeis. Despois, en cinco papeis, póñense temas como, por exemplo, “dous bombeiros falando e un quere quedar no traballo mentres o outro quere marchar” ou “dúas señoras parolando sobre os seus netos”.

No xogo participan tres persoas. Unha tira tres papeis (un tema para as dúas persoas, máis dous papeis dos outros, coas palabras para cada unha) para darllos aos participantes e as outras dúas son quen xogan. Deben conversar rapidamente segundo o tema da conversa que lles dean, pero deben incluír na conversa as palabras dos papeis pequenos e van sacando máis papeis ata acabalos.

Teñen tres minutos para todo.

Quen son?

Poña o nome de diferentes persoas famosas nas costas de cada participante, de maneira que non poidan velo. Pida aos participantes que se paseen polo lugar, facéndose preguntas entre eles sobre a identidade da súa persoa famosa. As preguntas só poden ser respondidas con "si" ou "non". O xogo continúa ata que todos descubrisen quen son.

Variante: pódase facer con familiares en troca de con persoas famosas.

As iniciais

A partir dos nove anos. Un xogador escolle unha letra calquera, por exemplo, o erre, e dío en voz alta para que os demais participantes poidan escoitala.

Dáse un minuto para que cada xogador invente unha frase onde o máximo número de palabras comece por esa letra. Neste caso podería ser: "Ramón e Rómulo rin ruidosamente ao rescataren o rato raptado".

Cada xogador di a súa frase en voz alta e gaña quen teña a frase con máis palabras que comecen pola letra escollida. Non é obrigatorio que as frases teñan sentido, mais si que estean ben construídas.

Será o gañador da primeira quenda quen propoña ao grupo unha nova letra coa que iniciar unha segunda volta. E así, sucesivamente.

A partir dos sete anos. Cóllese unha folla de papel alongada, duns 20 centímetros, e dóbrase en tres partes iguais. Cada vez que se dobre, márcanse dúas raias pequenas.

Un xogador debuxa unha cabeza no primeiro anaco de papel, con coidado de que o pescozo coincida coas raias da dobradura. Despois, dobra o papel de xeito que a cabeza do debuxo se oculte e pásallo ao seguinte xogador.

O seguinte xogador debuxa un corpo de xeito que coincida o pescozo coas raias superiores e a cintura coas raias inferiores.

O último xogador debe debuxar o monstro de cintura para abaixo. Unha vez feito, desprega o papel e xa se pode ver o debuxo completo

A frase sorpresa

O condutor do xogo dá unha folla e un lapis ao primeira participante e pregúntalle “quen?”. O neno escribirá un nome, común ou propio, por exemplo “un can”. A seguir, dobrará a folla de forma que o escrito fiquen oculto e pasaralla ao seguinte xogador.

O condutor do xogo preguntarlle ao segundo participante “que fai?”. O xogador escribirá unha acción no papel, por exemplo “baila”, sen saber quen a está a realizar. Despois de dobrar a folla como no primeiro momento, pasaralla ao seguinte.

O condutor continúa preguntando aos xogadores “onde está?”, “con quen está?”, “cando?”... coa finalidade de alongar a frase.

Unha vez rematadas as preguntas, desprégase o papel e lese en voz alta. Se se quere, pode propoñerse debuxar algo relacionado co resultado.

Márcase unha zona de xogo, ben lisa, como unha mesa con cristal.

Cada xogador empurra cun dedo unha moeda desde o borde cara ao interior do campo.

Cando todas as moedas están dentro, tírase por quendas intentando dar á moeda do contrario para empurrala fóra. Se se consegue dar a unha moeda, vólvese tirar.

🕒 **garavano saltador**

🕒 O condutor do xogo colócase termendo dun tubo de cartón (do papel de cociña ou do papel hixiénico con varios pegados) sobre o taboleiro, de xeito que o extremo inferior quede aproximadamente a uns dez centímetros de altura. 🕒 O xogador agáchase diante do taboleiro aguantando un coador nas mans.

Quen faga de encargado, solta un garavano dentro do tubo e, ao tempo, di "vai!". 🕒 O xogador intentará o garavano despois de que bote unha vez sobre o taboleiro. Danse tres oportunidades e un punto por captura conseguida.

As palmadas

Sentan todos os xogadores en círculo e apoian as súas mans diante, coas palmas cara abaixo. Cada xogador coloca o seu brazo esquerdo debaixo do brazo do compañeiro da esquerda e o dereito enriba do brazo do compañeiro da dereita.

Un participante inicio o xogo dando unha palmada contra o chan; a man da súa dereita debe repetir o xesto de forma que a palmada dea toda a volta ao círculo. O pase da palmada debe ser rápido.

Cada a un xogador lle toque transmitir a palmada pode, se o prefire, dar dúas palmadas seguidas, co cal cambia o sentido de xiro da palmada, é dicir, non lle tocará transmitila ao xogador seguinte, senón ao anterior. Tamén pode substituír a palmada por un golpe de puño sobre o chan, co cal quere dicir que esta se salta a seguinte man, pero continúa con normalidade despois.

Cando un xogador dá unha palmada nun momento no que non lle corresponde ou reacciona lentamente, pon a man coa que se equivocou nas súas costas e déixaa aí.

Carreira de vermes

Fórmanse dous equipos e sentan no chan formando dúas ringleiras. Cada xogador senta entre as pernas abertas do anterior.

O primeiro xogador de cada verme recibe unha pelota e, cando se dea un sinal, dásele ao compañeiro de atrás a toda velocidade. Cando o último xogador dun verme recibe a pelota, levántase rapidamente e avanza até o principio da ringleira, de forma que o grupo avanza unha posición.

Se nalgún momento cae a pelota, debe devolverse ao primeiro da ringleira para comezar de novo e repetir os pases feitos.

Gaña o equipo que primeira atravesese a estancia de lado a lado.

Este pauíño

Sentan todos no chan formando un círculo. Un dos xogadores inicio o xogo cun pau na man. O primeiro vólvese cara ao da súa dereita e, mirándoo aos ollos, dille moi serio: “este pauíño non ten nin punta, nin puntiña”. O segundo xogador deberá preguntar, sen rir: “nin punta nin puntiña?”. O seu antecesor deberá responder cun ton solemne: “non, nin punta, nin puntiña”.

Se logran manter a conversa sen rir, o pauíño pasa de mans e repítese o diálogo co seguinte xogador, até conseguir dar toda a volta.

As trampas

Os xogadores colócanse formando parellas. Un fará de guía e, o outro, de oso. Despois, intercambiarán os papeis. Repártense polo chan envases de iogur boca abaixo, de maneira que non quedan moi espallados.

Quen fai de oso, colócase nun extremo do cuarto, mira os envases, que representan trampas, e véndase os ollos. O oso deberá atravesar o cuarto cos ollos vendados seguindo as indicacións do guía sen pisar ningún envase.

Responde preguntando

O elixido para empezar diríxese a outro xogador cunha pregunta, por quendas, parellas ou sinalando a calquera, que responde á súa vez á pregunta con outra pregunta. Este pregunta á súa vez e teñen que lle responder correctamente pero tamén, e unicamente, cunha pregunta.

Exemplo:

—Estas canso?

—Nótaseme?

—Que fixeches para estar así?

—Lembras a bicicleta estática que merquei?

Etc.

Preguntas e respostas

Todos sentados ao redor dunha mesa ou mesmo no chan. Repártese una folla de papel e un lapis (ou bolígrafo) para cada participante. Cada un escribe a súa pregunta e dobra coidadosamente o papel de xeito que non se vexa o que escribiu. Pásao ao seu veciño da dereita, recibindo, ao tempo, o papel do seu veciño da esquerda, onde escribá a resposta correspondente á pregunta que el mesmo formulara.

Cando todos remataron de escribir, cada un desprega a folla de papel e le a pregunta que ten debaixo. A comicidade está asegurada.

Bolsa de tacto

Póñense varios obxectos nunha bolsa opaca: unha esponxa, algodón, unha luva de fregar, un calcetín, etc. Os nenos, por quendas, deben meter a man na bolsa, tocar un obxecto e adiviñar que é. Cando o logren, sacarán o obxecto e collerán outro.

Ensalada de zapatos

Cada rapaz saca un zapato para facer unha montaña de calzado. Ao redor, bailan ao compás da música, cada cativo coa súa nai ou pai. Ao silencio do adulto, corre a buscar o zapato e colócao.

Os arqueólogos conxelados

Só se precisa figuriña pequena da casa e un globo. Métese a figuriña nun globo e échese de auga. Conxélase. Rómpe-se o globo por fóra e inténtase sacar a figuriña.

Os detectives de regalos

Unha persoa é a encargada de agochar os regalos. A cada participante dáselle tres pistas sobre a ubicación de cada regalo.

Trátase dun xogo que consta de varias categorías: nome, apelido, cidade, obxecto, cor, froita, animal. Ao comezo escóllese unha letra do abecedario e débese escribir unha palabra de cada categoría que comece por esa letra. Quen non teña repetida ningunha palabra con respecto aos seus compañeiros, obtén 100 puntos por palabra. Se a palabra tamén a puxo algún compañeiro, súmanse 50 puntos.

A fiestra

Recórtase un furado de aproximadamente un centímetro de diámetro no centro dunha folla dun xornal. Sen o vexan os participantes, colócase un obxecto, imaxe ou fotografía debaixo, de forma que só se vexa unha pequena porción a través do furado. É conveniente seleccionar obxectos pouco voluminosos e comezar a amosalos polas partes menos identificables.

Os xogadores miran o furado e intentan adiviñar cal é o obxecto oculto. Cada vez que fallan, móvese un pouco a abertura para amosar unha parte maior do que se escondeu.

Cadea de xestos

Colócanse todos os participantes sentados no chan coas pernas cruzadas formando un círculo. O primeiro xogador conta ritmicamente “un, dous, tres” mentres fai un xesto repetitivo, como, por exemplo, pegar tres palmadas. Cando acaba, o segundo xogador conta tamén até tres, repetindo o xesto do primeiro. Mentres o fai, vixía o novo xesto que xa está facendo o primeiro para repetilo despois. O terceiro repite o xesto feito polo segundo, mentres repite o que acaba de facer o primeiro. Vanse engadindo, deste xeito, xestos até que se dá toda a volta.

O lapis e a botella

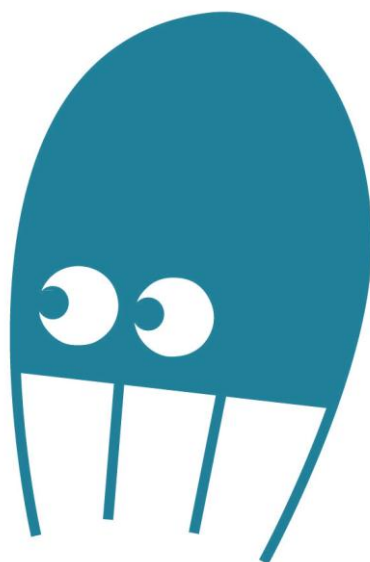
Collemos unha botella, ou un vaso, e colocámolo no chan. A seguir, atamos un metro de corda a un lapis. O xogador deberá atar o cordel á cintura de forma que o lapis colgue polas costas á altura dos xeonllos.

Despois dun sinal, o xogador intentará, sen empregar as mans, meter o lapis na botella. Dispón de dous minutos para conseguilo. O xogador recibirá un punto cada vez que o acade no tempo fixado.

Berra, porquiño! Berra!

Só precisamos cadeiras, un coxín e un pano.

Os nenos sentan nas cadeiras dispostas en círculo. Escóllese un xogador e véndanselle os ollos. Ponse no centro do círculo e dáselle un coxín para que o sosteña. Fáiselle dar unhas voltas sobre si mesmo. Entón, o neno cos ollos vendados pon o coxín no colo de calquera dos que estean sentados e senta sobre el dicindo: "Berra, porquiño! Berra!". O neno sobre o que está sentado berra como un porquiño e o neno dos ollos vendados ten que recoñecer sobre quen está sentado. Se non acerta, ten que buscar outro compañeiro. No caso de acertar, véndanselle os ollos ao neno sobre o que sentou e pasa ao centro. Todo o mundo cambia de sitio e comézase de novo.



www.tintadelura.com