**Juegos - ALEJANDRA**

JUEGO N° 1  
  
 OBJETIVOS:

* Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.   
    
  MATERIALES:
* Tantos pañuelos como chicos haya menos uno   
    
  DESARROLLO:
* Todos los niños tienen que estar con los ojos vendados menos uno (al que le podemos llamar: "ruidoso"), al que intentan cazar los que se encuentran vendados, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso".
* La función del "ruidoso" es moverse lentamente por el jeder o el salón de la kehila y hacer distintos ruidos sin dejarse tocar. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir. Y apenas lo tocan ya se cambian de rol.

JUEGO N° 2

OBJETIVOS:

* Incentivar la capacidad creativa   
    
  MATERIALES:
* varios marcadores por equipo.   
  5 o más hojas de papel por equipo.   
    
  DESARROLLO:

Según el número de participantes que tengamos, los vamos a dividir en 2 o 3 equipos. Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde el primero de cada fila tiene un marcador. Frente a cada equipo, al final del salón a unos 7-10 metros se coloca hoja grande (por equipo). El juego comienza cuando el madrij o mejanejet nombra un tema, por ejemplo "gato, o Israel, o lo que se les ocurra", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un marcador en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "el gato", luego de + o - 10 segundos el madrij o mejanejet grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el marcador al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +o-10 segundos ......   
El juego termina cuando el madrij o mejanejet lo estimen y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.

JUEGO N° 3 OPCION EN LA RAMPA

OBJETIVOS:

* Fomentar la libertad de movimiento y la competencia.   
    
  MATERIALES:
* Un globo por participante.   
    
  DESARROLLO:
* OPCION 1: Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado atado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el globo queda eliminado.
* OPCION 2: misma forma anterior pero deben correr de un lado a otro de la rampa manteniendo el globo sano.
* OPCION 3: podemos agregar a lo anterior que de un lado de la rampa se encuentran equipos de janijim, a la cuenta de 3, salen los primeros de cada equipo debiendo trasladar algo (mejor si es frágil, o como el agua que se les va agotando en el trayecto) en la boca o en la mano y deben depositarlo en un lugar especial al otro lado, volver corriendo hacia su equipo y de esta forma habilita a alguien de su equipo a realizar su parte en el juego, el equipo que mas material trasladado suma, gana punto.

JUEGO N° 4

OBJETIVOS:

* Agilizar los sentidos   
    
  MATERIALES:
* Un silbato   
    
  DESARROLLO:
* Un janij se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura (un tanto alejado del cuerpo). Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.   
  Si el janij del centro toca al jugador que se acerca, éste último queda eliminado. Este es un juego que debe realizarse donde no hay tanto ruido porque exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés

JUEGO N° 5

OBJETIVOS

* Agilizar los sentidos

MATERIALES:

* ULA ULA, huevos

DESARROLLO:

* Un madrij se encuentra en medio de 2 janijim, sosteniendo un ula ula, los 2 janijim pertenecen al mismo equipo, deben ver cuantos pases logran hacer antes que se caiga el huevo, luego pasan 2 janijim del otro equipo y realizan lo mismo, el equipo que mas pases logro, GANA.