

DINAMICAS Y JUEGOS DE PRESENTACION

DINAMICAS

CORAZONES

Objetivo: Ejercicio rompe hielo al integrar un grupo nuevo

Participantes: para 40 personas.

Preparación: En 20 hojas blancas se dibuja en el centro un corazón, utilizando marcador rojo. Las hojas con corazones se rasgan en dos. Deben rasgarse de manera que queden sus bordes irregulares, haciendo así un total de 40 partes, uno para cada participante.

Reglas:

- a- Se colocan los papeles en el centro, (bien mezclados) sobre una mesa
- b- Se pide a los participantes que cada uno retire un pedazo de papel
- c- Luego, buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene coincidir exactamente
- d- Al encontrarse la pareja, deben conversar por 5 minutos sobre el nombre, datos personales, gustos, etc., experiencias, etc.
- e. Al finalizar el tiempo, vuelven al grupo general, para presentarse mutuamente y exponer sus experiencias

PRESENTACIÓN PARA CONOCERSE Y APRENDERSE LOS NOMBRES

Reglas:

Se explica que va a haber una fiesta, y que cada cual debe llevar algo, pero que empiece con la inicial de su nombre.

El primero comienza diciendo su nombre y lo que va a llevar a la fiesta. El segundo repite lo que dijo el anterior, y luego dice su nombre y lo que va a llevar a la fiesta.

Por ejemplo:

1. Yo soy Pablo y voy a llevar la música
2. Él es Pablo y va a llevar la música y yo soy Ricardo y voy a llevar los refrescos.
3. Él es Pablo y va a llevar la música, él es Ricardo y va a llevar los refrescos y yo soy Juana y voy a llevar el pastel

Y Así se repite sucesivamente hasta completar la cantidad de participantes.

IDENTIFICACIÓN CON UN ANIMAL

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos

Objetivo: Todas estas actividades ayudarán al grupo a conocerse e integrarse un poco más.

Material: Dibujos o recortes de revistas con figuras de animales. Se pegan en la pared para ambientar el lugar. Algunos letreros con frases como éstas: "Porfiado como mula", "Lento como tortuga", etc.

Desarrollo:

1.- El animador invita al grupo a observar los dibujos y letreros y comenta:

A veces asociamos a las personas con animales por su forma de actuar o su aspecto físico. Los animales pueden ayudarnos a describir un poco lo que somos nosotros.

Hoy queremos que cada uno piense en aquel animal con cuyas características se siente

de alguna manera identificado.

2.- En un momento de silencio, cada uno piensa en el animal con el cual se identifica.

3.- Se reúnen en equipos si el grupo es muy numeroso. Aquí cada uno se presenta y luego da a conocer el animal con el cual se siente identificado. Los demás aprovechan la ocasión para preguntar las razones por las que se sienten identificados con determinado animal.

4.- Juntos intentan identificar a personajes conocidos por todos con algún animal. También pueden intentarlo con algunos grupos o instituciones, incluso pueden hacerlo con el mismo grupo.

5.- También pueden realizar una pequeña competencia entre los equipos, elaborando la mayor cantidad de mensajes donde utilicen animales en lugar de palabras. En una reunión plenaria los equipos presentan sus mensajes y los demás tienen que descifrarlos.

Evaluación: Esto se puede hacer apoyándose en estas preguntas: ¿Cómo se sintieron durante la dinámica? ¿Qué fue lo que les resultó más sorprendente? ¿Qué descubrieron de sus amigos? ¿Qué podrían hacer para seguir integrándose?

LA MALETA CON SOMBREROS

Observación: Para realizar con chicos durante una convivencia. Material: Una maleta (Valija o bolso) - Sombreros, gorros, pañuelos, gorras, etc., en abundancia -

Organización:

Se pone en medio de un cuarto, una maleta llena de sombreros y pañuelos para la cabeza. Reglas:

Cada participante, uno tras otro, sucesivamente, se acerca a la maleta, la abre y hace una presentación de su persona en función del sombrero o pañuelo que escoja. Con él se cubre la cabeza.

(El animador también debe hacer su presentación)

Lo que se espera

- Formar un grupo - Crear ambiente - Percibir los distintos caracteres de unos y otros.

Otros posibles usos:

Una posible variante es que, en el propio micro en que se dirigen a la convivencia, cada cual es invitado a presentar a su vecino de asiento: un detalle característico, un aspecto de su vestimenta, etc.

Es una estupenda y divertida manera de empezar a conocerse.

Algunas dificultades:

Procurar que todo el mundo se presente, ayudando especialmente a los más tímidos y defendiendo discretamente a los que suelen ser objeto de más burlas.

El animador nunca debe presentarse el primero.

Reflexión:

El animador deberá apuntar cuidadosamente la forma en que cada cual se expresa y se presenta ante los demás. En este juego, efectivamente, se manifiesta lo que cada uno quiere ser y la facilidad (o la torpeza) para expresarlo ante los demás, especialmente al comienzo de la adolescencia. Se manifiesta lo que cada uno es y lo que el grupo nos hace o nos obliga a ser.

JUEGO DE LAS TARJETAS

Objetivo:

- Facilitar la integración de los participantes - Calor Humano
- Memorizar los nombres.

Tiempo: 40 minutos

Lugar: Una sala grande para formar un círculo entre los participantes Materiales: 1

tarjeta de cartulina, (20x10cm) para cada participante. 1 marcador para cada participante. Alfileres para fijar la tarjeta en la ropa. 1 tarjeta preparada a modo de ejemplo.

Estructura del Ejercicio:

- Distribución de los Materiales
- Explicación y llenado de las tarjetas
- Ejecución de la lectura.
- Realización del ejercicio de la memorización
- Descripción

Desarrollo:

Primera Etapa:

Se distribuye a cada participante una tarjeta, un marcador y un alfiler.

El coordinador de la dinámica solicita a todos que coloquen su nombre o su sobrenombre, en forma vertical, en el margen izquierdo de la tarjeta. Se indica que busquen para 3 letras del nombre, 3 adjetivos positivos que reflejen una cualidad positiva personal y las escriban en la tarjeta a continuación de la letra elegida (ver ejemplo). Luego se les pide que se la coloquen en un lugar visible, en la ropa.

Ejemplo:

A N G

enial

E ntusiasta

L A

migable

Después de esto, se les invita a desplazarse por el salón para leer los nombres y cualidades de los otros. Pueden hacerse comentarios entre los participantes y circular libremente. Luego de unos minutos se les pide formar un círculo para iniciar el ejercicio de memorización.

Segunda etapa:

Cada persona se presenta (primero con su nombre y luego con uno de los adjetivos escritos.)

El ejercicio consiste en que cada participante debe comenzar a decir de memoria el nombre y el adjetivo de los que hablaron anteriormente y luego el suyo.

Los participantes pueden, si se olvidan, leer las tarjetas, ya que el objetivo principal del juego no es que memoricen sino que se conozcan y se integren.

El coordinador puede producir variantes para amenizar, como que cada uno debe recordar uno o dos, al azar - o que cada uno tenga que recordar a aquel que tenga el mismo color de ropa - etc.

EL BINGO DE PRESENTACIÓN

- El animador entrega a cada participante una ficha y les pide que anoten su nombre y la devuelven al animador.
- Luego se entrega un cartón en blanco en donde el animador invita a los presentes a anotar el nombre de sus compañeros, a medida que el animador los va leyendo, de las fichas entregadas por el grupo. Cada uno los anota en el espacio que desee.
- Cuando todos tienen listo su cartón, el animador explica cómo se juega: a medida que se vayan diciendo los nombres de los participantes hacen una marca en el cartón, donde aparece ese nombre. La persona que complete primero una fila, recibe diez puntos. El ejercicio se puede realizar varias veces.

LA PELOTA PREGUNTONA

- El animador entrega una pelota a cada equipo, invita a los presentes a sentarse en círculo y explica la forma de realizar el ejercicio.
- Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a una señal del animador, se detiene el ejercicio.
- La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres.
- El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. En caso de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta.

LOS SALUDOS CON PARTES DEL CUERPO

El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.

Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, que le gusta y que no le gusta.

Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona enfrente.

El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

PEDRO LLAMA A PABLO

El objetivo de esta dinámica es lograr que los miembros de una reunión graben los nombres de sus compañeros y logren, memorizar rostros y actitudes divertidas de los participantes.

Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "Pedro llama a María",

María responde "María llama a Juan", Juan dice "Juan llama a Pablo", etc.

El que no responda rápido a su nombre paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar.

LOS REFRANES

Objetivo: Presentación y Animación

Materiales: Tarjetas en las que previamente se han escrito fragmentos populares; es decir, que cada refrán se escribe en dos tarjetas, el comienzo en una de ellas y su complemento en otra.

Desarrollo: Esta dinámica se usa en combinación con la presentación por parejas. Se reparten las tarjetas entre los asistentes y se les pide que busquen a la persona que tiene la otra parte del refrán; de esta manera, se van formando las parejas que intercambiarán la información a utilizar en la presentación.

LOS NOMBRES COMPLETOS

Objetivo: Presentación, ambientación.

Materiales: Tarjetas, Alfileres.

Desarrollo: Unos doce participantes forman un círculo y cada uno de ellos se prende en el pecho una tarjeta con su nombre. Se da un tiempo prudencial para que cada cual trate de memorizar el nombre de los demás compañeros. Al terminarse el tiempo estipulado, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante algunos minutos, y se detiene el movimiento.

Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela, en menos de diez segundos. El que se quede con una tarjeta ajena, de prenda.

El ejercicio continua hasta que todos los participantes se aprendan los nombres de sus compañeros.

BAILE DE PRESENTACION

Objetivo: Conocerse a partir de actividades afines, objetivos comunes o intereses específicos.

Materiales:

- Una hoja de papel para cada participante.
- Lápices.
- Alfileres o Maskin tape.
- Algo para hacer ruido: radio, cassetes, tambor o un par de cucharas.

Desarrollo:

Se plantea una pregunta específica, como por ejemplo: ¿Qué es lo que más le gusta del trabajo que realiza?, la respuesta debe ser breve, por ejemplo: "preparar el terreno para la siembra"; otro: "que estoy en contacto con la gente", otro: "que me permite ser creativo", etc.

En el papel cada uno escribe su nombre y la respuesta a la pregunta que se dio y se prende con alfileres en el pecho o en la espalda.

Se pone la música y al ritmo de ésta se baila, dando tiempo para ir encontrando compañeros que tengan respuestas semejantes o iguales a las propias.

Conforme se van encontrando compañeros con respuestas a fines se van cogiendo del brazo y se continua bailando y buscando nuevos compañeros que puedan integrar al grupo.

Cuando la música para, se ve cuántos grupos se han formados; si hay muchas personas solas, se da segunda oportunidad para que todos encuentren a su grupo.

Una vez que la mayoría se haya formado en grupos, se para la música. Se da un corto tiempo para que intercambien entre sí él porque de las respuestas de sus tarjetas; luego el grupo expone al plenario sobre la base de que afinidad que se conformo, cual es la idea del grupo, porque eso es lo que más les gusta de su trabajo,)

CANASTA REVUELTA

Objetivo: Todos los participantes se forman en círculos con sus respectivas sillas. El coordinador queda al centro, de pie.

En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundo en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto.

En el momento que se diga ¡Canasta revuelta !, todos cambiarán de asiento. (El que

está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).

EL AMIGO SECRETO

Objetivo: Crear un clima de compañerismo e integración.

Material: Papeles pequeños.

Desarrollo: El primer día del taller o curso, se le pide a los participantes que cada uno de ellos escriba en un papel su nombre, a que se dedica y alguna característica personal (como cosas que le gustan, etc.) Una vez que todos los participantes hayan escrito su nombre se ponen en una bolsa o algo similar y se mezclan todos los papeles; luego cada persona saca un papelito a la suerte, sin mostrarlo a nadie; el nombre que esta escrito corresponde al que va a ser su "amigo secreto".

Una vez que todos tengan a su amigo secreto, se explica que durante el tiempo que vamos a trabajar juntos debemos comunicarnos con el amigos secreto de tal forma que este no nos reconozca. Que el sentido de esta comunicación es levantar el ánimo de una manera simpática y fraternal, hacer bromas, (siempre y cuando estas no vayan a perjudicar a ninguna persona) reconocer sus aportes, hacer críticas constructivas , etc. Estos implica que vamos a observar a nuestro amigo secreto y todos los días debemos comunicarnos con él, (por lo menos una vez) , enviándole alguna carta o algún obsequio (lo que la imaginación de cada cual le sugiera).

Para hacer llegar nuestro mensaje al amigo secreto, lo enviamos con otro compañero del taller , o lo colocamos en algún sitio específico en que sepamos que el compañero lo va a encontrar; nadie debe delatar quien es el amigo secreto.

El último día del taller se descubre los amigos secretos. A la suerte, pasa algún compañero y dicen quien cree él que es su amigo secreto, y por qué ; luego se descubre si acertó o no y el verdadero amigo secreto se manifiesta y luego a él le toca descubrir a su amigo secreto y así sucesivamente hasta que todos hayan encontrado el suyo.

JUEGOS

PELOTA CALIENTE

DEFINICIÓN

Consiste en presentarse indicando, además del nombre, unos datos básicos por medio de una pelota que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.

OBJETIVOS

Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 8 años.

MATERIAL

Una pelota u otro objeto para lanzar.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lo más rápido posible. La pelota está muy caliente y quema.

DESARROLLO

En círculo, sentados o de pie. El animador/a explica que la persona que reciba la pelota tiene que darse a conocer, diciendo:

El nombre con el que le gusta que la llamen.

su lugar de procedencia.

algunos gustos. algunos deseos.

Todo eso hay que hacerlo rápido para no quemarse. Inmediatamente terminada la

presentación se lanza la pelota a otra persona que continúa el juego.

QUIEN CALLA PAGA

DEFINICIÓN

Consiste en decir el nombre o algún dato identificativo de algún participante antes de que te toquen.

OBJETIVOS

Aprender los nombres o algún dato identificativo. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 8 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lo más rápido posible. Si te tocan pasas al centro. Antes de inicial el juego todos deben decir previamente el dato en cuestión.

6 participantes en círculo y uno en el centro. El animador/a da el nombre de una persona del círculo, esta debe decir el nombre de otro antes de ser tocada por la que este en el centro y así sucesivamente. En caso de ser tocado antes de responder pasa al centro.

NOTAS

Variantes:

el nombre con el que le gusta que la llamen.

su lugar de procedencia.

algunos gustos.

algunos deseos.

EL ESPEJO

DEFINICIÓN

Consiste en imitar las acciones del compañero/a.

OBJETIVOS

Percibir la imagen que damos a los demás. Conocimiento del esquema y de la imagen corporal interna y externa.

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 6 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lentamente en un principio para que nuestro compañero pueda imitarnos. Intentar que los movimientos sean lo más iguales posibles.

DESARROLLO

Por parejas, desde la posición de sentados uno dirige y el otro hace de espejo, primero a nivel facial, después también con el tronco y los brazos. Luego desde de pie con todo el cuerpo. Cambiar de papeles.

VARIANTES

Hacerlo a distancia.

ME PICA

DEFINICIÓN

Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: "Soy Juan y me pica la boca". A continuación, el siguiente tiene que decir cómo se llamaba al anterior, y decir dónde le picaba. Él también dice su nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y dónde les picaba.

OBJETIVOS

Aprender los nombres, presentación y distensión.

PARTICIPANTES

Desde tres o cuatro personas hasta 30. Mientras más, más divertido es y más memoria hay que desarrollar. La edad es indiferente.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Hablar bien alto para que todo el mundo se entere, y al decir que te pica, hacerlo también con gestos.

DESARROLLO

Uno a uno van diciendo su nombre y lo que les pica, y el nombre y lo que le picaba a cada persona que ha hablado antes que ellos.

EVALUACIÓN

Se verá si la gente se ha quedado con algún nombre de los que desconocía al principio o no.

TIERRA

DEFINICIÓN

Consiste en que el grupo diga el nombre del que recibe la pelota.

OBJETIVOS

Aprender los nombres de los componentes del grupo. Estimular la precisión en los envíos, lo cual implica que se desarrolle o potencie la capacidad física y la coordinación óculo-manual.

PARTICIPANTES

Se recomienda que los grupos sean pequeños, que oscilen entre los 7 u 8 miembros. La edad apropiada para realizar este juego es a partir de los 4 años.

MATERIAL

Espacios libres sin obstáculo y una pelota u otro objeto para lanzar.

DESARROLLO

1. Los jugadores se ponen de pie formando un círculo, menos uno que se queda en el centro con una pelota en la mano.
2. Posteriormente el que se encuentra en el centro le tira la pelota a uno de los que se encuentran alrededor de él, por lo que el grupo deberá decir al unísono cual es el nombre del que tiene el balón, a la vez que el grupo deberá rodear a la persona que posea el balón.
3. Si el grupo no conoce el nombre del miembro que posee el balón, éste tendrá que castigar al grupo de alguna manera: Andar en círculo, sentarse en el suelo, andar en círculo a cuatro patas... y decirle al grupo cual es su nombre.
4. Posteriormente se reanuda el juego colocándose otro miembro del grupo en el centro.

EVALUACIÓN

Se evaluarán los siguientes aspectos:

Capacidad de memorización.

Los reflejos que posea el individuo.

El grado de participación del alumnado.

Valoración de la actividad realizada por el docente y el discente en la puesta.

VARIANTES

Para Infantil y Primer y Segundo ciclo de Primaria se aconseja realizar la actividad tal y como está. Para el Tercer ciclo de Primaria, las modificaciones que podemos realizar son, en cuanto a lo que tienen que decir en voz alta, en vez de pedirles que digan el nombre, pedirles que digan una cualidad de esa persona. A los de Secundaria se les puede pedir que digan tanto un defecto como una cualidad de la persona a la que va destinada el balón, además de su nombre.

EL PROTOCOLO

DEFINICIÓN

En subgrupos cada uno tiene que pensar en una forma de saludo y por grupos tienen que representar ese saludo.

OBJETIVOS

Enseñar a trabajar en equipo. Conseguir individuos socialmente eficaces.

PARTICIPANTES

Cualquier edad, y número indefinido.

MATERIAL

No precisa material alguno.

CONSIGNAS

Todos los miembros de los subgrupos han de saber su forma de saludo, y todos han de respetar los turnos de representación.

DESARROLLO

El primer paso consistirá en dividir el grupo en subgrupos. Cada subgrupo tendrá el mismo número de integrantes. Se dejará un máximo de diez minutos para que todos los subgrupos piensen e inventen el saludo a representar. Y finalmente cada subgrupo representará su saludo, y practicarán su saludo con los otros subgrupos.

EVALUACIÓN

Bastará con que cada miembro del subgrupo se relacione con los demás practicando su saludo inventado.

VARIANTES

No se dividen en subgrupos, sino individualmente, dependerá del número de miembros que constituyan el grupo principal, esto es menos aconsejable porque es menos favorecedor de la socialización.

TELARAÑA

DEFINICIÓN

Consiste en presentarse utilizando una bola de estambre o ovillo de lana que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.

OBJETIVOS

Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 4 años.

MATERIAL

Una bola de estambre o ovillo de lana para lanzar.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lo más rápido posible

DESARROLLO

Todas las personas formarán un círculo, luego se seleccionará alguna persona al azar y ella tomará el principio del estambre o ovillo de lana y lanzará el resto de estambre a algún participante que elija pero antes de lanzarlo deberá decir su nombre, pasatiempos, intereses esto dependerá de las características que se utilizarán en la presentación al lanzarlo el otro participante debe repetir la presentación de su compañero y la propia y lanzar el estambre, quedándose también con una parte de él hasta llegar al último participante y lograr formar una telaraña el dirigente o moderador tomará la decisión de deshacerla siguiendo el mismo desarrollo pero ahora mencionarán los participantes otro dato como algo positivo sobre la persona a la que le regresará el extremo del estambre y así se continúa hasta llegar a la primera persona

que tiene el inicio del estambre.

LAS INICIALES

DEFINICIÓN

Con la inicial del nombre de cada uno, consiste en decir nombre y adjetivos, cualidades...

OBJETIVOS

Generar la idea de grupo, dar a conocer el grupo y recordar los nombres. Conocer el lenguaje.

PARTICIPANTES

A partir de los 8 años.

CONSIGNAS

Respetar los turnos y levantarse al hablar. Hay que procurar que no se copien.

DESARROLLO

Estando el grupo sentado, el animador explica el juego y se pone como ejemplo: Yo soy Pablo y me gustan los Pokémon. "P" 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.

EVALUACIÓN

Bastará con que todos los miembros del grupo conozcan el nombre del resto.

EL NOMBRE KILOMÉTRICO

DEFINICIÓN

Consiste en auto presentarse al tiempo que se trata de recordar el nombre de todos los del grupo.

OBJETIVOS

Aprender los nombres y empezar a tomar contacto con el grupo.

PARTICIPANTES

A partir de los 8 años.

CONSIGNAS

Se debe atender y respetar el turno. No es necesario que se haga rápidamente; dependerá de la edad.

DESARROLLO

Sentados en círculo, un componente del grupo comienza diciendo su nombre (o como quiere que le llamen). El siguiente a su izquierda (siguiendo el movimiento de las agujas del reloj) debe decir: 1.El nombre de su compañero anterior 2.Su propio nombre. El tercer componente, por orden, dirá el nombre del primero, del segundo y el suyo. Y así, sucesivamente, hasta llegar al monitor o educador que será el último y el encargado de repetir todos los nombres seguidos. Ejemplo: Yo soy Luis... Él es Luis, yo soy Juan... Luis, Juan y yo Elena... Luis, Juan, Elena y Víctor...

EVALUACIÓN

Para comprobar la eficacia del juego hay dos opciones:

Volver a jugar empezando por otro punto distinto al inicial.

Probar otro juego distinto de presentación.

CENTRIFUGADORA

DEFINICIÓN

Dar vueltas con un paracaídas.

OBJETIVOS

Favorecer la cooperación en grupo.

PARTICIPANTES

A partir de los 7 años.

MATERIALES

Un paracaídas.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Todos sentados cogidos de un asa del paracaídas.

DESARROLLO

El que empieza el juego se tira hacia atrás y derecha sin soltar del asa. Los demás le imitan siguiendo el movimiento (de forma correlativa uno por uno), como si fuera una ola. Se consigue un movimiento circular ondulante.

EVALUACIÓN

Si se consigue el movimiento de forma uniforme.

VARIANTES

En lugar de utilizar zapatos como material, se podrán cambiar por otros objetos o prendas que sean comunes entre los niños. El curso de la dinámica será el mismo.

ALGO DE TI

DEFINICIÓN

Los participantes hacen preguntas con las letras de un nombre

OBJETIVOS

Conocer información específica diversa de los participantes

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 10 años, en parejas.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Prestar atención a la información dada y respetar las respuestas de los demás.

DESARROLLO

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 otra persona debe formular cualquier tipo de pregunta (puede depender de la situación). 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: CRIS ¿Te gustan los Caramelos? ¿Qué te hace Reír? ¿Hablas algún otro Idioma? ¿Qué te gusta de esta Sociedad?

EVALUACIÓN

Cuando las parejas hayan terminado, cada persona presenta al grupo a su compañero comentando las respuestas a las preguntas que se hicieron.

GESTO PARANOICO

DEFINICIÓN

Crear e imitar gestos. Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación hacer un gesto. A continuación, el siguiente tiene que decir cómo se llamaba al anterior, y repetir su gesto. Él también dice su nombre y realizar un gesto distinto y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y sus gestos.

OBJETIVOS

Conocer a los demás miembros del grupo. Desarrollar la memoria, tanto oral como gestual
Aprender a respetar el turno y a escuchar.

PARTICIPANTES

Mientras más componentes participen, más divertido y difícil. La edad es a partir de 4 años

CONSIGNAS DE PARTIDA

Hay que respetar el orden. Debemos repetir el nombre y gesto de todos los anteriores y añadir el nuestro. Tenemos que intentar no repetir y ser originales.

DESARROLLO

Se colocan en círculo, con cierta separación unos de otros y a ser posible, de pie. El primero dice su nombre y hace un gesto y el siguiente debe repetirlos ambos y añadir su nombre y su gesto. El tercero repetirá el nombre y gesto de los dos anteriores y añadirá el suyo.

EVALUACIÓN

Bastará con que se vayan repitiendo los nombres y gestos, aunque sea con ayuda de los compañeros

VARIANTE

Todo el grupo en círculo. Una persona comienza diciendo su nombre acompañado de un gesto, saltos, saludo, baile, etc. y todos lo repiten, así sucesivamente hasta que todos han dicho su nombre con su gesto y todo el grupo lo ha ido repitiendo.

La variante la envía M^a Carmen del Barrio y le llama "repetimos gestos".

Otra variante es "me pica".

EL ABOGADO

DEFINICIÓN

El coordinador pregunta datos básicos y responde el compañero del al lado (abogado).

OBJETIVOS

Conocer a las personas dentro de un determinado grupo

PARTICIPANTES

La edad de los participantes puede ser de los 8 años en adelante. El número de participantes puede ser variado, con preferencia de 10 personas o 30.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Solo es importante que se mantengan dentro de la ronda o turno

DESARROLLO

Consiste colocar en una ronda personas que pueden ser entre 10 a 30 o más, entonces empezando de un extremo la persona siguiente va a ser su abogado y así sucesivamente, entonces el coordinador pregunta algo a una persona (su nombre o edad) y el que responde es su abogado.

BUSCANDO PAREJA

DEFINICIÓN

El animador reparte entre el grupo diferentes objetos (caramelos, piezas geométricas.) Cada persona debe buscar a su pareja y presentarse.

OBJETIVOS

Favorecer el primer contacto entre los miembros de un grupo nuevo

Romper el hielo

PARTICIPANTES

Indiferente

MATERIAL

Objetos diferentes (caramelos de colores, figuras geométricas de diferentes formas...)

CONSIGNAS DE PARTIDA

Cada persona va a coger un objeto de la bolsa sin mirar y no se puede cambiar.

DESARROLLO

El animador introduce en una bolsa o caja una serie de parejas de objetos, por ejemplo caramelos de diferentes colores. Va pasando la caja por todo el grupo para que cada persona coja una pieza sin mirar.

Cada persona tiene que buscar a su pareja, por ejemplo, los que ha elegido el caramelo de color rojo, se sientan juntos y hablan entre ellos diciendo el nombre, sus aficiones, que le gusta hacer en su tiempo libre. Se indica al grupo que han de estar muy atentos a lo que les diga el compañero ya que luego ellos tendrán que presentarlo al resto del grupo.

Cada miembro de la pareja presenta después a la persona con la que ha estado hablando al resto del grupo.

EL BOLÍGRAFO LOCO

DEFINICIÓN

Se hace girar un bolígrafo y hacia quién apunte debe decir el nombre y alguna característica de un compañero

OBJETIVOS

Conocimiento de los nombres del grupo y de alguna característica personal.

PARTICIPANTES

A partir de los 8 años. El número es ilimitado

CONSIGNAS DE PARTIDA

En la primera vuelta, cada participante dice su nombre y una cualidad suya que le parezca determinante.

Debe tratarse de cualidades positivas de un mismo. Se dice en pocas palabras. Es preferible que no se puedan repetir las personas de las que se hable.

DESARROLLO

Sentados en círculo, en una primera vuelta cada uno se presenta y dice su nombre y una característica personal positiva. En la segunda vuelta, se girará el bolígrafo para que al señalar a un jugador diga el nombre y la característica de otra persona. El objetivo no es que todos hablen, sino que se nombre una cualidad y el nombre de todos los integrantes del grupo.

DESARROLLO

La evaluación será positiva si los participantes han retenido algunos nombres y características del resto de compañeros/as.

PAREJAS

DEFINICIÓN

Se busca a un compañero según la pareja de famosos que nos tocó.

OBJETIVOS

Conocer a las personas dentro de un determinado grupo

PARTICIPANTES

La edad de los participantes puede ser de los 6 años en adelante.

MATERIAL

Papel y bolígrafo.

DESARROLLO

Consiste dar en un papel el nombre de alguna pareja famosa (ejemplo: el gordo y el flaco) y entregarlo a cada uno del grupo. Después deben encontrar a alguien del grupo para que les ayude a presentar la pareja del papel.