

112 Dinámicas

Alejandro Londoño

Consagración laical en la educaci3n
AA. VV.

El laico cat3lico: testigo
de la fe en la escuela

Sagrada Congregaci3n
para la Educaci3n Cat3lica

Juegos en la escuela, en los grupos,
en la catequesis

María Salete Pereira

Nuevas dinámicas y juegos grupales
Gabriel Rodríguez - Ana María Lepe

Pensando la educaci3n

Ciro Schmidt

Saludamos al Señor todos los días
Miguel Ortega

Sicología de grupos

José R. Prada

Gabriel Rodríguez – Ana María Lepe

Nuevas Dinámicas y Juegos Grupales

papel y explica por qué. Luego ocupa el lugar del animador y ahora deberá intentar adivinar con qué llave se deja conocer otra persona del grupo, continuando así la dinámica hasta conocer la llave y el tesoro de cada uno.

2. LA EMPATÍA

Objetivo

Conocerse y reconocer los mecanismos inconscientes que actúan en la relación interpersonal.

Advertencia

Esta dinámica sólo es conveniente realizarla con un grupo de adultos.

Descripción

Se sientan lo más cómodamente posible.

Luego, todos cierran los ojos y el animador tocará por turno el hombro de cada persona, una a la vez. Cuando la persona es tocada, deberá decir su nombre y contar brevemente su historia personal.

Una vez que todos han hablado, cada uno dirá con quien experimentó simpatía o afinidad y por qué.

Al evaluar la dinámica hay que insistir en que es preciso superar la simpatía espontánea para buscar una relación más consciente y profunda entre todos.

3. FORMAS DE PRESENTARSE

Objetivo

Presentarse al grupo de manera original.

Descripción

* Antes de presentarse, cada uno elige una de sus canciones favoritas. Luego, cuando se presenta dice el nombre de su canción. Los demás anotan el nombre de la persona que les llamó la atención.

Al final se ofrece la palabra para preguntas como: ¿Por qué elegiste esa canción?, etc.

* Igual que lo anterior, pero en vez de canción cada uno elige un poema o mensaje.

* Cada uno elige una fotografía que tenga en su bolso o portadocumentos.

* Cada uno elige una palabra favorita.

* Cada uno elige un símbolo y lo dibuja en un papel.

* Cada uno se identifica con un personaje o líder.

4. EVALUANDO NUESTRO TRABAJO

Objetivo

Evaluar la vida del grupo o equipo.

Descripción

Cada uno recibe tres tarjetas. En una de ellas debe comentar la realidad del grupo en relación a los

Distribuye:**SAN PABLO**

Avda. L. B. O'Higgins 1626, Casilla 3746

Teléfono (2) 6989145, Fax (2) 6716884

Santiago de Chile

INTRODUCCIÓN

Durante años se ha probado la eficacia y utilidad de las dinámicas grupales en el trabajo educativo.

Las dinámicas de grupo son instrumentos al servicio del diálogo y la comunicación.

Pero ninguna dinámica, por novedosa que sea, podrá reemplazar el rol fundamental del educador.

Al contrario, una buena dinámica, mal aplicada o mal dirigida, puede provocar mucho daño.

Una dinámica bien elegida y bien aplicada debe favorecer el desarrollo afectivo e intelectual del grupo.

Por eso, al elegir una dinámica, ésta debe estar en relación directa con el grado de madurez del grupo y con el objetivo educativo.

Lo mismo sucede con los juegos: ellos deben ayudar al grupo a relajarse, a crecer, a desarrollar la imaginación y la expresión.

Tener siempre presente...

1. Las dinámicas y los juegos están al servicio de un proceso grupal.
2. Se eligen según el objetivo, que se pretende lograr y el tipo de grupo con el que se trabaja.

Diseño de Portada: *Mario Valdés M.*

© SAN PABLO

Avda. Vicuña Mackenna 10.777 (La Florida), Santiago de Chile

1ª edición - 1.500 ejemplares

Inscripción N° 112.468

I.S.B.N.: 956.256.293-X

Impresor: Talleres Gráficos Pía Sociedad de San Pablo

Avda. Vicuña Mackenna 10.777 (La Florida), Santiago de Chile
Enero del año 2000

Impreso en Chile - Printed in Chile

3. Una vez elegidos, se deben estudiar con atención, a fin de aplicarlos adecuándolos a cada grupo.

4. Es necesario preparar de antemano el material indicado, que siempre es muy sencillo, sin olvidar ningún detalle, porque los "cortes" en medio de un tema dan la sensación de descuido o improvisación.

5. Debes tener este libro a mano. No confíes en la memoria. Las explicaciones deben ser breves y claras.

6. Se debe explicar el objetivo de la dinámica o del juego que se va a utilizar.

7. Hay que tener siempre presente el factor tiempo y espacio.

8. Al final, siempre es bueno evaluar la experiencia y sistematizar lo aprendido.

Las dinámicas y los juegos reunidos en este texto son muy sencillos y son fruto de años de experiencia. Aunque algunos se encuentran dispersos en otras publicaciones, la gran mayoría es inédita.

Que estas ideas despierten tu imaginación para que inventes tus propias dinámicas y juegos grupales.

Los Autores

DINÁMICAS GRUPALES DE CONOCIMIENTO

1. LA LLAVE SECRETA

Objetivo

Conocerse, integrarse.

Desarrollo

Sentados en círculo. El animador explica:

- Todos somos como una puerta que oculta muchos tesoros. Pero cada uno de nosotros sólo se deja conocer si el otro se acerca con la llave precisa. Esta llave puede ser: amistad, confianza, comprensión, alegría, etc.

- Cada uno piensa un momento y luego escribe en un papel cuál es el TESORO que tiene para los demás y con qué LLAVE se puede llegar a conocer ese tesoro. Por ejemplo: Tesoro = Amistad. Llave = Alegría.

Luego el animador se acerca a cualquier participante y debe tratar de adivinar con qué llave se deja conocer. Tiene 3 oportunidades. Si no logra descubrirla, debe intentar con otra persona. Si lo consigue, la persona muestra lo que escribió en su

papel y explica por qué. Luego ocupa el lugar del animador y ahora deberá intentar adivinar con qué llave se deja conocer otra persona del grupo, continuando así la dinámica hasta conocer la llave y el tesoro de cada uno.

2. LA EMPATÍA

Objetivo

Conocerse y reconocer los mecanismos inconscientes que actúan en la relación interpersonal.

Advertencia

Esta dinámica sólo es conveniente realizarla con un grupo de adultos.

Descripción

Se sientan lo más cómodamente posible.

Luego, todos cierran los ojos y el animador tocará por turno el hombro de cada persona, una a la vez. Cuando la persona es tocada, deberá decir su nombre y contar brevemente su historia personal.

Una vez que todos han hablado, cada uno dirá con quien experimentó simpatía o afinidad y por qué.

Al evaluar la dinámica hay que insistir en que es preciso superar la simpatía espontánea para buscar una relación más consciente y profunda entre todos.

3. FORMAS DE PRESENTARSE

Objetivo

Presentarse al grupo de manera original.

Descripción

* Antes de presentarse, cada uno elige una de sus canciones favoritas. Luego, cuando se presenta dice el nombre de su canción. Los demás anotan el nombre de la persona que les llamó la atención.

Al final se ofrece la palabra para preguntas como: ¿Por qué elegiste esa canción?, etc.

* Igual que lo anterior, pero en vez de canción cada uno elige un poema o mensaje.

* Cada uno elige una fotografía que tenga en su bolso o portadocumentos.

* Cada uno elige una palabra favorita.

* Cada uno elige un símbolo y lo dibuja en un papel.

* Cada uno se identifica con un personaje o líder.

4. EVALUANDO NUESTRO TRABAJO

Objetivo

Evaluar la vida del grupo o equipo.

Descripción

Cada uno recibe tres tarjetas. En una de ellas debe comentar la realidad del grupo en relación a los

objetivos, en la otra, en relación *a la convivencia grupal* y en la tercera, *los procedimientos empleados*. Se forman tres grupos pequeños. Cada grupo recibe las tarjetas relativas a uno de los tres aspectos evaluados. Se revisan y analizan todas las tarjetas y cada grupo entrega un informe sobre la realidad del grupo en ese aspecto.

Sobre estos informes se proponen los cambios que sea preciso realizar.

5. ECONOMÍA DE LA SOLIDARIDAD

Objetivo

Reflexionar sobre la manera cristiana de organizar la economía.

Descripción

En grupos, diagnosticar la situación económica según el nivel de reflexión alcanzado:

- Impresión de cada uno sobre la realidad económica.
- Datos objetivos: Estadísticas de fuentes serias.
- Realidad de los salarios, de los niveles de consumo de los productos básicos, acceso a los servicios de salud, educación, recreación, vivienda.

Los mismos grupos proponen los cambios que podrían realizarse si la economía se organizara de manera solidaria. Luego, en plenario dan a co-

nocer su trabajo y se profundiza en la idea de cómo debería vivirse la solidaridad a nivel de la economía.

6. OBJETO MÁGICO

Objetivo

Conocerse, integrarse, expresarse.

Descripción

En círculo. El animador entrega un objeto cualquiera. El objeto debe pasar de mano en mano, pero cada uno debe transformarlo en uno de los objetos que más usa en su trabajo. Y debe realizar con él una breve acción y explicarla al grupo.

Al final, evaluar.

7. IMITACIÓN ✓

Objetivo

Conocerse, relajarse, integrarse.

Descripción

Los participantes se dividen en dos grupos. Cada persona escribe su nombre en un papelito, luego los nombres del grupo 1 se reparten entre los integrantes del grupo 2 y viceversa.

Nadie debe decir el nombre que le correspondió.

- ¿Qué es para cada uno la amistad?
 - ¿Tenemos deseos de ser buenos amigos?
- Evaluar.

36. EL OBJETO MÁS QUERIDO

Objetivo

Conocerse, integrarse.

Descripción

El animador pide a los integrantes del grupo que se dispersen un momento por la sala y, en forma disimulada, elijan entre sus cosas o entre lo que allí encuentren, el objeto más querido. Por ejemplo: un lápiz, un anillo, un pañuelo, etc.

Cuando han elegido, los objetos se van juntando todos en una caja o un bolso.

Luego, cada uno saca sin mirar uno de los objetos de la caja o bolso, y trata de adivinar qué persona lo eligió. Hay una sola oportunidad para adivinar.

En una segunda vuelta, cada uno recupera el objeto elegido y explica por qué es para él tan querido.

Evaluar la experiencia.

37. ASÍ ME VEN...

Objetivo

Conocerse.

Descripción

El animador invita a los participantes a pensar en tres personas que conozcan bien y estimen.

Luego, cada uno escribe los tres nombres en forma horizontal, en la parte superior de una hoja. Debido a de cada nombre, cada uno escribe cómo imagina que esa persona lo ve. Por ejemplo:

<i>Julia</i>	<i>Manuel</i>	<i>Juan</i>
Julia me ve un poco inseguro, piensa que soy todavía poco responsable...	Me ve alegre y bueno, porque con él siempre hago bromas, pero también...	Cree que soy una persona muy seria y confía plenamente en mí. Me ve seguro, intachable...

Cada uno da a conocer lo que escribió. Los demás escuchan.

Al terminar cada persona, se pueden hacer preguntas o comentarios sobre lo expuesto.

Cuando todos se han expresado, el animador pregunta:

- Si cada uno quisiera que esas personas tuvieran una mejor opinión, ¿qué tendría que hacer?

Cada uno responde.

Evaluar la dinámica.

38. TU NOMBRE

Objetivo

Conocerse, integrarse.

A continuación, los del grupo 1 caminan durante unos minutos por la sala. La idea es que los del grupo 2 puedan individualizar a quién le salió en el papellito. Entonces, los del grupo 1 observan y cada miembro del grupo 2 imita a la persona que le correspondió.

Cada persona debe adivinar quién la está representando.

Cuando todos se descubren, los del grupo 2 son observados y se repite la dinámica.

Al final, evaluar.

8. EL TREN

Objetivo

Conocerse e integrarse.

Descripción

Los participantes se ubican en círculo. El animador mostrará una tarjeta cualquiera, la que representará un boleto de tren.

Cuando el animador entregue la tarjeta, ésta deberá correr de mano en mano. Si el animador dice: ¡TREN AL SUR!, cada uno al momento de tomar el boleto deberá nombrar una ciudad del sur.

Si el animador dice ¡TREN AL NORTE!, entonces deberán nombrar ciudades del norte.

El que se equivoca o se demora demasiado, deberá presentarse, decir qué ciudad le gusta más y responder una pregunta del resto de los participantes.

Continúa la dinámica hasta que la mayoría se haya presentado.

9. ASIENTO VACÍO A^+

Objetivo

Aprender los nombres, conocerse, relajarse.

Descripción

Todos se ubican sentados en círculo. Al lado derecho del animador se agrega una silla vacía.

El animador explica:

- Cada uno debe decir su nombre en voz alta.
- El juego comienza cuando el animador dice: ¡A MI LADO HAY UNA SILLA PARA...! y nombra a alguno de los participantes.

– La persona nombrada debe ocupar de inmediato el asiento vacío.

– A su vez dejará vacía la silla que ocupaba, por lo que la persona del lado derecho del asiento vacío debe decir de inmediato: ¡A MI LADO HAY UNA SILLA PARA...!

Se puede terminar cuando todos o la mayoría se han aprendido los nombres.

10. PREGUNTAS Y AFIRMACIONES

Objetivo

Conocerse, integrarse, relajarse.

Descripción

En círculo, el animador se ubica al centro. Repentinamente indica a cualquiera de los participantes. Le puede pedir: ¿PREGUNTA? o ¡AFIRMACIÓN!

Si pide *pregunta*, la persona debe formular de inmediato una pregunta a la persona que está al lado derecho. Por ejemplo: ¿Por qué tienes esa cara?

Si pide *afirmación*, debe hacer de inmediato una frase afirmativa respecto a la persona que está a su derecha. Por ejemplo: ¡El es feo! o ¡Ella es bonita!, etc.

El que titubea o se demora, pasa al centro y sigue animando la dinámica.

Al final comentar y evaluar.

11. NOTICIAS ESPECTACULARES

Objetivo

Participar en la reflexión de un tema.

Materiales

Diarios viejos, tijeras, papel, pegamento, etc.

Descripción

Se plantea un tema cualquiera. Se entregan las ideas fundamentales sobre el tema. Luego se forman grupos y se les entregan materiales con las siguientes instrucciones:

- Con los materiales deben formar una frase, como el titular de un diario, que sea una síntesis del pensamiento del grupo sobre el tema que se está tratando. Para esto deben recortar fotos y letras y pegarlas sobre un papel.
- Cada diario además deberá tener un nombre.
- Los grupos muestran su trabajo y se entregan nuevos elementos sobre el tema para luego comentar todos juntos o se hace una síntesis final.

12. HIPNOSIS

Objetivo

Relajar, integrar, expresarse.

Descripción

Se divide el grupo en dos y se ubican en fila frente a frente. Primero, los de la fila 1 miran fijamente a los de la fila 2 y al contar hasta tres, éstos quedarán hipnotizados. Entonces los hipnotizadores les pedirán que realicen diversas acciones, tales como bailar, caminar, tocar algún instrumento, cocinar, cantar, etc.

Después de unos momentos, se cambian los roles y los de la fila 2 serán los hipnotizadores. Al final, evaluar la participación.

13. LOS PERIODISTAS

Objetivo

Conocerse, integrarse.

Materiales

Papel y lápiz.

Descripción

Todos deben estar premunidos de papel y lápiz. Invítalos a participar en una competencia. El ganador será el jugador que reúna la mayor cantidad de entrevistas. Cada entrevista debe incluir:

- Nombre y apellido del entrevistado.
- Ocupación.
- Hobby favorito.
- Firma del entrevistado.

Después de unos 4 ó 5 minutos se termina la competencia. Se pregunta cuántas entrevistas logró cada uno. El que consiguió la mayor cantidad las lee. También se pueden comentar los hobbies más novedosos, etc.

Al final, evaluar.

14. A LA CARTA

Objetivo

Relajar, divertirse, integrarse.

Descripción

En círculo. Un jugador comienza la dinámica nombrando algún alimento, por ejemplo: ¡VA UN PANI! El vecino debe agregar un alimento más: ¡VA UN PAN CON JAMÓN! El tercero agrega otro alimento, y así se continúa, hasta que se llega al jugador que comenzó.

Quien se equivoque u olvide alguno de los alimentos nombrados, deberá presentarse y contestar 3 preguntas del grupo.

Se puede repetir la dinámica cuantas veces sea necesario, pero la inicia una persona diferente cada vez.

15. BUZONES

(Cartas de invitación)

Objetivo

Comunicarse, integrarse, cuestionarse.

Materiales

Alrededor de 7 tarjetas o trozos de papel para cada uno.

Descripción

Se ubica una mesa como zona de buzones. Cada buzón estará indicado por un papel con el nombre de cada uno de los participantes.

Durante unos 5 minutos cada uno le escribirá en forma anónima uno o varios mensajes a cualquiera o a todos los demás miembros del grupo. En el mensaje le pueden decir las cosas positivas o negativas que deseen.

Terminado el tiempo, cada uno deposita las tarjetas en el buzón que corresponda. Luego, cada persona retira la correspondencia que ha llegado a su buzón.

Se reúnen nuevamente en el grupo y cada uno va leyendo en voz alta sus cartas y las va comentando libremente.

Al final es bueno evaluar con tranquilidad y profundidad el desarrollo de la dinámica.

16. DISTINTOS TALENTOS

Objetivo

Conocerse, integrarse.

Materiales

Preparar un gran número de tarjetas (por lo menos 2 por cada miembro del grupo) con palabras como las siguientes:

BONDAD - SENTIDO DEL HUMOR - INTELIGENCIA
CREATIVIDAD - LIBERTAD - OPTIMISMO - ORIGINALIDAD - COMPROMISO - VERDAD - HONESTIDAD - ESPÍRITU CRÍTICO - RACIONALIDAD - GENEROSIDAD.

Desarrollo

En círculo, de uno en uno sacan una tarjeta al azar / luego la entregan a la persona, que piensa que posee con mayor claridad la característica que aparece escrita en el papel. Cada uno explica por qué piensa eso. Cuando se acaban las tarjetas, comentar entre todos lo que han descubierto de los demás y de sí mismo, a través de esta dinámica.

Una vez terminada la dinámica, pueden seguir hablando del tema; el animador ofrece la palabra y permite la participación de todos.

17. EL PESCADOR (similar al "Suplemento")

Objetivo

Relajar, conocerse, integrarse.

Desarrollo

En círculo. Cada participante elige el nombre de un pez. El animador gira al centro mientras va diciendo: Hoy pesqué un pejerrey, un tiburón, un congrio, etc.

Los que son nombrados se toman de la cintura detrás del animador. Cuando éste dice: ¡Se me rompió la red!, todos corren a tomar asiento. El últi-

mo en hacerlo debe presentarse, opinar sobre un tema sugerido por el animador o el grupo. Luego debe comenzar nuevamente la dinámica.

18. PAQUETE DE SORPRESA ?

Objetivo

Dialogar sobre un tema en un ambiente relajado.

Materiales

Varias hojas de papel. Cada una contiene una pregunta sobre el tema a dialogar. Se envuelve un caramelo, usando una o una las hojas con las preguntas.

Desarrollo

En círculo. Se va pasando el paquete de mano en mano. El animador, de espaldas al grupo, repentinamente golpea las palmas. Quien tiene el paquete en ese momento saca una envoltura y contesta la pregunta.

Se repite lo mismo, hasta que quede el último envoltorio, en ese caso la persona se come el caramelo.

Una vez terminada la dinámica, pueden seguir hablando del tema, el animador ofrece la palabra y permite la participación de todos.

19. PERRO Y GATO

Objetivo

Conocerse, integrarse, opinar sobre determinado tema.

Desarrollo

Todos sentados en círculo. El animador muestra dos objetos cualesquiera (pañuelo, madera, etc.). Uno de los objetos será el perro y el otro será el gato.

Se entregan los objetos a 2 jugadores ubicados en puntos diferentes.

El animador explica:

- A una orden, los objetos deben correr de mano en mano. Al entregarlo al vecino cada uno debe decir: ¡VA EL PERRO! o ¡VA EL GATO!, según corresponda.
- El gato corre siempre en una misma dirección, en cambio el perro puede correr en distintos sentidos.
- El objetivo del juego es que el perro alcance al gato, cuando esto sucede y se juntan el perro y el gato en una persona, ésta debe presentarse y opinar sobre un tema o contestar alguna pregunta del animador o del grupo.
- La dinámica concluye cuando su objetivo ha sido logrado.

20. RECORDAR NOMBRES

Objetivo

Aprender los nombres de los participantes de un encuentro, retiro o curso.

Materiales

Tarjetitas y alfileres.

Descripción

A medida que llegan los participantes, se les entrega la tarjeta con el alfiler.

Después de los saludos y las necesarias presentaciones, el animador explica que, para aprender los nombres y conocerse, se organizará una especie de juego.

Cada uno escribirá con letra de imprenta su nombre en la tarjeta que ha recibido y lo pondrá en su espalda.

A una orden del animador, todos comienzan a caminar por la sala leyendo la mayor cantidad posible de nombres. (No dar más de tres minutos).

A otra orden del animador, todos vuelven a su sitio. Entonces, se pide a algunas personas que digan todos los nombres que recuerdan. Luego, se pide a quienes recuerden más nombres que también los digan.

Se trata de descubrir a la persona capaz de recordar más nombres.

Cuando se la ha identificado, se la premia con algún aplauso.

Se vuelven a poner de pie y, durante unos cinco minutos, leen y repasan los nombres de todos. Nuevamente toman asiento, y ahora cada uno nombra a las personas que recuerda.

Es casi seguro que ya todos recuerdan los nombres de la mayoría, y la jornada puede continuar.

21. TARJETA DE INVITACIÓN

Objetivo

Conocerse.

Materiales

Hojas en blanco.

Descripción

Cada participante recibe una hoja en blanco.

En la hoja diseñarán una tarjeta de invitación.

Esta tarjeta será enviada a otra persona del grupo y debe incluir:

- Nombre del invitado.
- Características físicas y de personalidad de quien envía la tarjeta.
- Se le pueden hacer dibujos o poner frases según el ingenio de cada uno.

– Razones por las cuales vale la pena conocerse.
¡Ojo! Nadie debe poner su nombre, sino un seudónimo (otro nombre inventado).

Se reciben todas las tarjetas y se entregan a sus destinatarios. Cada uno lee las tarjetas que recibió y trata de ubicar a aquel que se la envió. Cuando lo ubica, se presentan y conversan.

Cada uno presenta a aquel que le envió la tarjeta mostrándola a todo el grupo.

Evaluación de la experiencia.

22. PALABRAS CLAVES

Objetivo

Conocerse mejor.

Materiales

Una franja de papel por cada participante con estas palabras: *libertad; amor; paz; soledad; odio; codicia; maldad; violencia; mar; silencio; dar; guerra; oscuridad; piedra; futuro; trabajo; dolor; flor; verdad; primavera; poesía; comodidad; música; sol.*

(Si el animador desea tratar algún tema muy particular, debe buscar palabras relacionadas con ese tema).

Descripción

Se colocan las franjas de papel pegadas con cinta scotch en un pizarrón o tablero, vueltas al revés. El grupo se sienta en semicírculo.

Se explica al grupo: cada uno por turno, irá adelantante y elegirá una franja de papel. Leerá la palabra escrita al reverso y luego explicará lo que siente al leerla.

El resto anotará en su cuaderno lo que le llame la atención de lo que se diga, porque al final podrán hacer preguntas.

Una vez que todos se expresen, se ofrece la palabra para hacer comentarios o preguntas.

Evaluar la experiencia:

– ¿Nos conocimos un poco más?

– ¿Qué nos llamó más la atención?

– ¿Hubo algún aspecto negativo?

23. MI COLOR FAVORITO

Objetivo

Conocerse y establecer vínculos de amistad.

Materiales

Cinco trozos de papel de colores: azul, rojo, amarillo, verde y blanco.

Descripción

El animador muestra cinco papeles de colores, en lo posible del mismo tamaño. Cada uno decide con cuál de los cinco colores se identifica más. Todos tienen que elegir uno de los cinco colores.

Luego que todos eligen, les muestra el significado de cada color, copiado en un papel o en un pizarrón.

Cada uno va diciendo en qué se parece y en qué no a la explicación de cada color.

Color azul: Los que prefieren el color azul son emprendedores, tienen mucha fuerza de voluntad y son algo orgullosos. Les gustan las actividades artísticas, en especial el baile y la música. Su mayor virtud es la generosidad y su mayor defecto la vanidad.

Color rojo: Quienes prefieren el color rojo son personas con mucha imaginación, un poco pre-dispuestas a "votarse" de la realidad. Su mejor virtud es la amabilidad, pero a veces son un poco inconstantes. Son muy buenos amigos, pero cuidado, la irresponsabilidad puede echarlo todo a perder.

Color verde: Los que gustan del color verde son personas tranquilas y reposadas. A veces muy inteligentes. Están siempre buscando las respuestas a todo. Sienten una gran preocupación por los problemas sociales. Su defecto suele ser el egoísmo.

Color amarillo: Son personas prácticas. Tienen mucho sentido del humor. Son fáciles de identificar por su alegría. Son personas bondadosas y optimistas. La debilidad suele ser su peor defecto.

Color blanco: Son personas que buscan la perfección. Muy dispuestas a la oración y la reflexión. Valientes en su manera de vivir. Auténticos en su manera de ser. Su defecto es la depresión.

Dialoguemos: ¿Quién nos llamó más la atención? ¿Por qué?

24. LAS MÁSCARAS ✓

Objetivo

Conocerse.

Materiales

Hojas de tamaño oficio.

Descripción

Se entrega a cada participante una hoja de tamaño oficio. Cada uno debe dibujar una máscara, recortando los ojos, la boca, la nariz, etcétera. La idea es que se puedan cubrir el rostro con la máscara.

Cada uno escribe en el exterior de su máscara cómo cree que los demás lo ven.

Al reverso de su máscara, escriben cómo son realmente, o cómo creen ser.

Cuando todos tienen sus máscaras listas, cada uno se cubre el rostro con ella. Caminan observando a los demás. A una orden del animador, se reúnen en parejas. Cada uno lee lo que dice la máscara

del otro. Después se sacan la máscara, se presentan y conversan sobre cómo son realmente.

Cada persona presenta a quien acaba de conocer al resto de los participantes.

25. BINGO DE LA AMISTAD ?

Objetivo

Conocer los nombres de todos los participantes.

Materiales

Hojas de papel tamaño oficio y tarjetitas, porotos o papelitos para marcar el bingo.

Descripción

Cada persona recibe una tarjetita donde escribirá su nombre. Se recogen todas en una bolsa.

Se entrega la hoja de tamaño oficio a cada jugador. Cada uno la marca siguiendo el esquema de un bingo (lotería). Luego, cada persona dice su nombre y todos lo anotan en los casilleros de su bingo en el orden que quieran. No importa que no quepan todos los nombres en los casilleros.

Si, por el contrario, sobran casilleros, se marcan con una X y no entran en el juego.

El animador indica la figura que se va a formar. Puede ser una L, una U, una E, una N, etc.

También puede jugarse a cartón lleno, si el grupo es numeroso y no todos tienen todos los nombres.

Se van sacando de la bolsa las tarjetitas con los nombres y se van leyendo. Cada uno va marcando la figura que se pide. Quien lo hace primero, gana el bingo.

Se repite varias veces con distintas figuras. Así, se aprenden los nombres de todos.

26. DIARIO DE VIDA

Objetivo

Integrarse compartiendo las inquietudes del día.

Descripción

Cada uno escribe en una hoja, a manera de Diario de vida, los sucesos, emociones e impresiones más importantes del día. No se firma.

Se reúnen las hojas y se revuelven. Al azar, se va sacando de a una y se lee. Entre todos tratan de adivinar quién la escribió.

Así, hasta que leen todas las hojas.

Se preguntan:

- ¿Qué aspecto nuevo de los demás hemos conocido?
- ¿Quién nos llamó más la atención? ¿Por qué?

27. EL MENSAJE

Objetivo

Conocerse al compartir esperanzas.

Descripción

Haremos cuenta de que hay una cadena mundial de radio y televisión. Todos tendrán la oportunidad de dar a conocer al mundo un breve mensaje: ¿Qué diría cada uno?

Cada uno escribe su mensaje en un papel.

El animador crea un ambiente de expectación. Dice algunas palabras antes de presentar a cada persona. Luego cada uno lee su mensaje.

Cuando todos hayan leído su mensaje, se ofrece la palabra al grupo para comentar lo dicho por los demás.

Estas preguntas pueden ayudar:

- ¿Qué mensaje te gustó más? ¿Por qué?
- ¿Qué mensaje te sorprendió más? ¿Por qué?
- ¿Qué persona te llamó más la atención? ¿Por qué?

Evaluar:

28. RECETA INFALIBLE

Objetivo

Que el grupo elabore sus propias normas básicas de convivencia.

Descripción

Cada uno elabora una receta con las actitudes, criterios y conductas necesarias para vivir bien dispuestos y abiertos al diálogo.

Se reúnen en parejas y comparten su trabajo.

Luego cada pareja se reúne con otra. Llegan a elaborar una pauta común.

Cada cuarteto da a conocer su pauta o receta al resto. Se llega a una pauta que represente a todo el grupo.

El animador propone al grupo elaborar un compromiso que represente esas actitudes, criterios y conductas.

Se puede formalizar este compromiso escribiéndolo en una hoja, y luego cada uno lo firma.

Evaluar el ejercicio.

29. EL RELOJ

Objetivo

Conocerse más, compartiendo preocupaciones y alegrías.

Descripción

El animador explica el objetivo de esta dinámica y pregunta al grupo si acepta realizarla. Se hace necesario motivarlo con sinceridad.

Se dibuja un gran reloj en un pliego de papel o en un pizarrón. Cada uno muestra en él cuáles son sus "horas difíciles", es decir, los momentos del día que le resultan más tensos y por qué.

Es importante que expliquen sus razones.

Cuando todos se han expresado, se pueden hacer preguntas y sugerencias.

Si el ambiente es favorable para continuar dialogando, cada uno puede indicar cuáles son sus "horas felices" y por qué.

Evaluar según la costumbre.

30. EL COFRE DEL TESORO ✓

Objetivo

Comenzar un encuentro o curso en un ambiente alegre y participativo.

Materiales

Una caja de zapatos; varias tarjetas con las siguientes palabras: *hermandad; diálogo; esperanza; verdad; amor; libertad; alegría; sinceridad; compromiso; confianza*.

(Algunas de las tarjetas llevarán una "tarea sorpresa". Puede ser: cantar una canción, representar un sketch, distraerse, etc.).

Descripción

Se forman pequeños equipos de cinco o seis integrantes.

Cada equipo nombra un delegado. Cada delegado elige, sin mirar, una de las tarjetas del *Cofre del Tesoro*. Cada grupo debe reflexionar sobre cómo vivir durante la jornada o curso la palabra que viene en su tarjeta. Además, debe realizar la tarea sorpresa, si le sale.

Cada equipo da cuenta de su trabajo y presenta sus "tareas sorpresa".

El animador insiste en las ideas más importantes para una buena convivencia.

Como siempre, evaluar.

31. LO QUE ME AGRADA

Objetivo

Conocerse a sí mismos.

Descripción

Se reúnen en parejas que se conocen un poco y que deseen conocerse más.

Una de las personas le dice a la otra tres cosas de sí misma que le agradan. La que escucha lo hace atentamente.

Se invierten los roles y la segunda le cuenta a la primera tres cosas de sí misma que le agradan.

Luego la primera le dice a la segunda tres cosas positivas que ha logrado observar de ella.

Finalmente la segunda le dice a la primera tres cosas positivas que le agradan de ella.

Se evalúa el ejercicio.

32. CASI SIEMPRE ME SIENTO...

Objetivo

Conocerse, integrarse, cuestionarse.

Descripción

Cada uno se autoevalúa en base a esta escala:

Mal -7 - - - - - 1 - - - - - 7 Bien

Se trata de autoevaluar cómo se siente cada uno la mayor parte del tiempo en relación a:

- su familia,
- su situación económica,
- su apariencia,
- su personalidad,
- su inteligencia,
- sus amistades,
- su país.

Se da el tiempo suficiente para realizar el trabajo.

En grupos pequeños, cada uno comparte con los demás su autoevaluación.

Los demás hacen sugerencias respecto de la autoevaluación de cada uno.

33. UNA BUENA NOTICIA ?

Objetivo

Conocerse, integrarse.

Descripción

Cada uno debe imaginar que está en su casa solo.

De pronto tocan a la puerta. Es el cartero. Trae una carta...

¿Qué buena noticia es la que más te gustaría recibir?

Cada uno piensa en silencio unos momentos.

Cada uno comparte con los demás la buena noticia que espera recibir.

Cuando todos se han expresado, el animador pregunta:

- Si recibieras hoy esa buena noticia, ¿cuál sería tu reacción?

Cada uno comparte de inmediato sus "reacciones".

El animador ofrece la palabra para comentarios o preguntas.

Evaluar.

34. EL ÁRBOL GENEALÓGICO

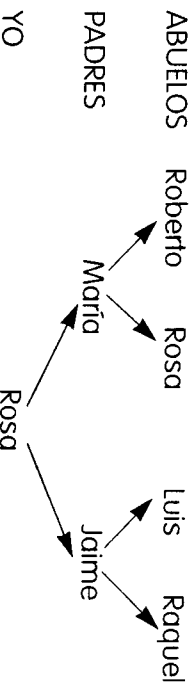
Objetivo

Conocerse, integrarse.

Descripción

Cada uno piensa un momento en sus antepasados, sus padres, sus abuelos, sus bisabuelos.

En una hoja, intenta hacer un esquema de su árbol genealógico, de la siguiente manera:



Luego piensa:

1. ¿En qué se destacaron sus antepasados?
2. ¿Qué anécdotas conoce de ellos?
3. ¿Qué papel jugaron en su vida?

Después de esto, cada uno piensa: ¿De qué personaje histórico le gustaría ser descendiente?

Se reúnen en parejas personas que se conocen mucho.

Comparten sus genealogías y su respuesta a la pregunta 2.

En plenario, cada persona cuenta de qué personaje histórico le gustaría que fuera descendiente su pareja.

Evaluar la dinámica.

35. ¡AMIGOS!

Objetivo

Presentarse y conocerse en un grupo.

Descripción

El animador explica con claridad:

Todos los participantes formarán un círculo con las manos atrás.

Un participante –que estará fuera del círculo– comienza a caminar. Repentinamente toca las manos de alguno de los participantes, y ambos corren alrededor del círculo, pero en sentidos opuestos.

Se trata de ocupar el puesto vacío dejado por la persona tocada. Pero, ¡ojó!, en el sitio en que las dos personas se cruzan deben detenerse, saludar, presentarse, conversar. Cuando uno de los dos mencione la palabra: “¡Amigos!”, continuarán corriendo hacia el puesto vacío.

El que perdió, toca a su vez a otra persona y así sucesivamente...

Una vez realizado este ejercicio, el animador propone el diálogo:

Descripción

El animador invita a los integrantes del grupo a conocerse más, dialogando sobre algo tan personal como es el nombre de cada uno.

Cada uno va contestando las preguntas que siguen. (Después de cada pregunta, el animador espera a que todos se expresen, y luego lee la pregunta que sigue).

Dialoguemos:

- ¿Te gusta tu nombre?
- ¿Sabes qué significa?
- ¿Quién te lo eligió?
- ¿Lo cambiarías por otro? ¿Por cuál?
- Si tuvieras un hijo, ¿qué nombre le pondrías?

Cuando hayan terminado de compartir sus respuestas al cuestionario, el animador los invita a comentar:

- ¿Qué respuestas te llamaron más la atención? ¿Por qué?

En la Biblia, los nombres de las personas indican una misión, un acontecimiento importante en su vida. Así:

Moisés significa “salvado de las aguas”. *Samuel* significa “regalo de Dios”. *Emanuel* significa “Dios con nosotros”. *Pedro* significa “piedra”.

Pensando en la misión que cada uno parece tener en la vida:

- ¿Qué nombre significativo (frase o palabra) le pondríamos a cada uno?

Entre todos buscan un nombre significativo para cada uno. Por ejemplo: Amigo; Alegría; Verdad; Valiente; etc.

Evaluar.

39. FILATELIA

Objetivo

Conocerse, integrarse.

Materiales

Hojas de papel y lápiz para cada participante; goma de pegar.

Descripción

Se reparten hojas a cada participante.

Cada uno deberá dibujar tres o cuatro estampillas.

Pueden ser de un tamaño un poco más grande del que presentan en la realidad.

Cada uno desarrollará toda su creatividad empleando dibujos, frases, líneas, etc.

Cada estampilla debe ser muy representativa de cada uno.

Cuando todos terminan el trabajo, se da un tiempo para un intercambio libre de estampillas, tal como lo hacen los filatélicos.

Pasados dos o tres minutos, se explica que las estampillas coneadas pueden ser cambiadas por otras, si así se desea. Se dan nuevamente algunos minutos para el intercambio.

Una vez hecho esto, cada uno pega sus estampillas en su cuaderno identificando a sus autores.

Luego, cada uno muestra a los demás las estampillas que ha obtenido y comenta de quién son.

Evaluar.

40. El círculo vicioso

Objetivo

Cuestionar la vida personal.

Descripción

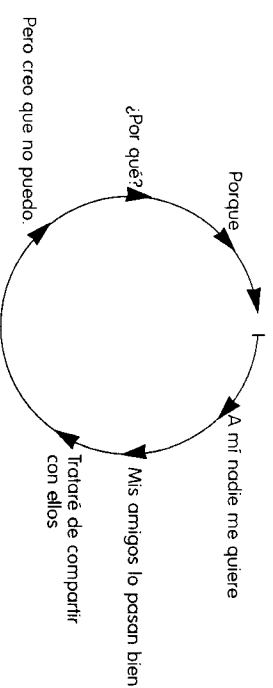
El animador explica que muchas personas se pasan la vida entera intentando superar conductas o actitudes negativas.

Muchas de estas actitudes negativas se originan en un autoconvencimiento de que uno es de tal o cual manera.

Claro que uno tiene ciertas características y puede decir: "Yo soy muy amistoso", "soy alegre", "soy inseguro", etc. Pero también es cierto que siempre se puede cambiar superando lo negativo.

Cuando una persona se convence de que es de tal o cual forma, difícilmente rompe con esa conducta.

Es como un círculo vicioso. El animador dibuja este círculo en el pizarrón y lo explica:



¿Se comprendió la idea central? Ahora cada uno piensa en silencio durante cinco minutos. ¿En relación a qué actitudes vivo yo en un círculo vicioso?

Cada uno cuenta qué descubrió de sí mismo, o qué actitudes personales podrían ser parte de un círculo vicioso.

El animador invita a algunos a contar cómo logran superar actitudes negativas, si lo lograron.

Evaluar.

41. ¡LOTERÍA!

Objetivo

Conocerse, integrarse en un ambiente alegre.

Materiales

Hojas tamaño oficio.

Descripción

Cada integrante del grupo cuadrícula una hoja de manera de obtener veinticinco cuadros. Cada cuadro debe ser suficientemente grande como para contener un nombre.

Cuando todos tienen su hoja cuadrículada, se dan dos minutos para que consigan la mayor cantidad de nombres de los demás. Cada nombre va dentro de un cuadrado.

Pasado el tiempo indicado, el animador lee la lista de participantes. Cada uno confronta en su hoja el nombre de la persona nombrada. Si lo tiene, lo marca con una cruz.

El que consigue llenar primero una hilera de nombres, ya sea horizontal o vertical, es el ganador.

Luego se repite la experiencia. Sólo que cada vez el animador tiene que leer la lista de participantes en un orden distinto.

Evaluar.

42. IDEAS PARA FORMAR GRUPOS

En cursos y encuentros juveniles de diversa índole, a menudo es necesario formar pequeños grupos. Hacerlo de una manera simpática y divertida resulta menos monótono y más atrayente.

Tal vez conozcan muchas formas de hacerlo. Nosotros les ofrecemos otras ideas a las ya conocidas.

Primero, el animador debe decidir cuántos grupos va a formar. Es bueno que los grupos tengan un número más o menos igual de integrantes. El ideal es entre 6 y 8.

Una vez decidido el número de grupos y la cantidad de sus integrantes, se debe recortar un papelito para cada persona. Si se va a formar grupos de seis personas, hay que agruparlos de a seis.

En seis papelitos, el animador dibuja una de las figuras que están más abajo. En otros seis otra figura, y así sucesivamente.

Cuando están todos los papelitos marcados, se doblan bien, se revuelven y se reparten al grupo.

A una orden del animador, todos ven su papelito y se reúnen con aquellos que tienen la misma figura.



43. OTRAS ALTERNATIVAS

Bailes

En los papelitos se indican distintos bailes y se van agrupando los que bailan lo mismo: cueca, cumbia, rock, malambo, ballet, salsa, tango, etcétera.

Personajes

Los grupos se forman al imitar personajes típicos que se indican en los papelitos: locutor, payaso, karateca, vendedor, fotógrafo, músico, etc.

DINÁMICAS DE INTEGRACIÓN

Estados de ánimo

Los grupos se forman al reunirse los que expresan los mismos estados de ánimo: alegría, duda, enojo, admiración, sorpresa, miedo, etc.

Posturas del cuerpo

En los papelitos se indican diferentes posturas corporales: brazos cruzados, manos en la espalda, manos sobre la cabeza, manos arriba, un pie levantado, etc.

1. LA LÍNEA TELEFÓNICA

Objetivo

Superar situaciones de tensión entre los integrantes del grupo.

Descripción

El animador debe crear un ambiente de confianza, motivando al grupo a superar con cariño y sinceridad las posibles tensiones existentes. Es absolutamente normal que existan diversas maneras de ver las cosas, y cada uno tiene derecho a poseer sus propias opiniones.

El animador pregunta: ¿Qué actitudes permiten superar o encauzar las tensiones existentes en un grupo?

Cada uno de los integrantes da a conocer su opinión.

Luego pregunta nuevamente: ¿Entre cuáles miembros del grupo tenderías una línea telefónica?

Cada uno se expresa libremente. Luego invita a las personas mencionadas a dialogar en forma franca y sincera durante unos diez minutos.

ADVERTENCIA: Si el animador nota que el ambiente es muy tenso y los participantes no están dispuestos a dialogar con respeto, los invita a conversar en otro momento. Por ahora los invita a jugar.

2. ¡LOTERÍA!

Objetivo

Ejercitar la autocrítica a nivel grupal.

Descripción

Cada persona se numera del N° 1 hasta el número que lleguen.

Luego el animador nombra dos, tres o cuatro números: ¡Siete! ¡Diez! ¡Trece!

Los jugadores que tienen esos números se deben cambiar de lugar entre sí. (El animador puede ocupar algún asiento.) El que queda de pie continúa el juego.

Si alguien grita: ¡lotería!, todos se cambian de lugar. Al que queda de pie, se le pueden hacer preguntas como éstas:

- ¿Qué te gusta más de este grupo?
- ¿Qué es lo que menos te gusta?
- ¿Qué cambiarías?

Después el juego continúa igual.

Evaluar la experiencia.

3. LA AGENDA IDEAL

Objetivo

Conocerse al compartir esperanzas.

Descripción

Cada participante confecciona una "agenda ideal" de una semana, donde volcará los acontecimientos que más le gustaría que sucedieran en los próximos siete días.

Si el grupo es numeroso, se forman pequeños equipos. Cada uno lee su "agenda ideal" a los demás. Cuando todos han leído su agenda, se pueden hacer preguntas o comentar lo dicho por los otros. Evaluemos:

- ¿Qué aspecto nuevo hemos descubierto de los demás?
- ¿Qué esperanzas son las más comunes?
- ¿Cómo hacer realidad esas esperanzas?

4. DE PELÍCULA

Objetivo

Conocerse e integrarse en el grupo.

Descripción

El animador explica al grupo el objetivo de esta dinámica y le pide su colaboración para lo siguiente:

Cada uno pensará en una *película* que le gustaría filmar. Deberá ponerle un *título*, contar brevemente su contenido, describir los principales *personajes* y a qué *miembro* del grupo contrataría para cada papel.

Cada uno da a conocer su proyecto de película. Hay que hacer especial énfasis en los *personajes* y qué miembro del grupo interpretaría y por qué.

Cuando todos han explicado su proyecto, el animador los invita a conversar sobre las siguientes preguntas:

- ¿Cuál de todas las películas les gustó más?
 - ¿Cada uno se siente bien en los personajes que les han correspondido?
 - ¿Qué descubrimos de los demás?
- Evaluar la experiencia.

5. EL AMPLIFICADOR

Objetivo

Descubrir nuevos llamados o tareas para el grupo.

Descripción

El animador invita al grupo a participar con deseos de compartir y buen humor.

Esta vez se partirá de la siguiente ficción:

Cada uno posee un gran amplificador. Mediante este aparato, se pueden hacer oír a toda la socie-

dad aquellas voces que no son escuchadas o tomadas en cuenta: ¿Qué voces necesitan ser amplificadas en nuestra sociedad? ¿Quiénes no son escuchados?

Cada uno piensa en silencio durante unos minutos sobre qué voces o situaciones le gustaría amplificar. Lo escribe en su cuaderno.

Se reúnen en grupos de cinco o seis personas.

Cada uno explica a su grupo la elección realizada y las razones que lo motivan a hacerla.

Una vez que todos se han expresado, la comisión elige una voz para ser amplificada. Por ejemplo: la de los ancianos, la de los niños enfermos, etc.

Cada grupo da a conocer al resto su elección. Se intercambian ideas. Se trata de llegar a un consenso que los identifique a todos.

Elegidas las voces o situaciones que deben ser conocidas con mayor urgencia, se puede preguntar:

- ¿Cómo podemos ayudar nosotros para que la sociedad tome conciencia de esa situación?
- ¿Qué podemos hacer?

6. GANAR LA LOTERÍA

Objetivo

Conocerse y reflexionar sobre el uso del dinero.

Partiremos de la suposición de que cada uno se ha ganado la lotería.

– *¿Qué haría con el dinero?*

Tienen cinco minutos para pensarlo y anotarlo en su cuaderno.

Cada uno da a conocer cómo invertiría el dinero ganado.

Después de que todos se han expresado, es bueno que el animador proponga comentar lo escuchado, o estimule la realización de preguntas.

NOTA: Hasta aquí ya se han conocido un poco más. Pero si el grupo está preparado para profundizar en esta línea, el animador puede plantear:

– ¿Cuáles son nuestros recursos, nuestros propios bienes, y cómo los “invertiremos”?

7. RESOLVIENDO CONFLICTOS

Objetivo

Unir al grupo al permitir que expresen sus inquietudes.

Materiales

Tarjetas de papel.

Descripción

Los participantes se sientan en círculo. Se entrega a cada uno una tarjeta. En ella deberán escribir una

pregunta o inquietud que cada uno desee formular al grupo.

No se trata de inventar inquietudes o preguntas. Aquellos que no tienen nada que preguntar, simplemente no escriben nada.

Cuando todos hayan planteado sus preguntas o inquietudes, se van pasando las tarjetas de mano en mano, de izquierda a derecha. A una orden del animador, se detienen.

Cualquiera lee la tarjeta que le tocó en suerte, y entre todos se trata de dar una respuesta adecuada.

Se repite el mecanismo hasta leer todas las tarjetas.

Evaluar lo vivido:

– ¿Están satisfechos con las respuestas dadas?

– ¿Qué cambios esperan del grupo?

8. MENSAJE SINCERO

Objetivo

Dialogar, cuestionarse mutuamente.

(Esta dinámica requiere una animación muy prudente del animador. Debe realizarse en un ambiente muy alegre y fraterno).

Materiales

Tarjetas de papel.

Descripción

El animador motiva al grupo para participar en un ambiente alegre y respetuoso.

Se entrega a cada participante una cantidad de tarjetas.

En una mesa aparte, se ponen los nombres de todos los participantes.

Se dan las siguientes instrucciones:

Cada uno escribirá en una tarjeta un mensaje para cada uno de los integrantes del grupo. En él destacará los aportes positivos, y también lo que ve negativo de cada persona.

Estos mensajes pueden estar relacionados con determinados aspectos (participación, responsabilidad, talentos de cada uno, etc.).

Los mensajes se escriben en silencio.

No se firman. Una vez terminados, se depositan en la mesa-correo frente al nombre de cada persona.

El ideal es que cada uno reciba un mensaje de todos los demás integrantes del grupo.

Terminado esto, cada uno recoge los mensajes que le han enviado y los lee en silencio. Luego, uno a uno comentan los mensajes recibidos. Puede pedir aclaraciones o que le expliquen mejor algo que no entiende bien. ¡Cuidado con las personas que pueden recibir un exceso de críticas!

Evaluar entre todos la dinámica.

9. LA CIUDAD IDEAL

Objetivo

Compartir inquietudes y anhelos.

Descripción

El animador invita al grupo a pensar en la ciudad, pueblo o sector en el cual viven.

Los invita a soñar cómo les gustaría que fuera su barrio o ciudad.

Pensando en su "Ciudad Ideal", les pide que cada uno dibuje lo que construiría primero. No importa la calidad del dibujo.

Cada uno muestra su dibujo y explica por qué haría esa construcción en primer lugar.

Cuando todos se hayan expresado, se dialogará sobre las siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el proyecto más novedoso?
- ¿Cuáles son los anhelos comunes?
- ¿Qué se puede hacer para avanzar hacia ese ideal?

Evaluar la experiencia.

10. ME ESTOY SINTIENDO...

Objetivo

Compartir los sentimientos de cada uno en el momento presente.

Descripción

(Este ejercicio puede servir para superar momentos de tensión en el grupo).

Generalmente, en un grupo se comparten ideas o reflexiones. A veces quedan de lado los sentimientos, tan importantes en la vida de las personas.

Este ejercicio es para compartir lo que cada uno está *sintiendo*. Expresar lo que cada uno siente puede ayudar a mejorar las relaciones interpersonales y a superar posibles tensiones.

Cada uno anota en una hoja lo que está sintiendo aquí y ahora. Cada uno expresa lo que anotó en su hoja.

Cuando todos se han expresado, el animador ofrece otra vez la palabra durante tres minutos a cada uno para agregar nuevos sentimientos o comentarios.

En síntesis: ¿Cómo se siente el grupo? ¿Hay deseos de continuar?

Evaluar lo vivido.

11. REGALO SORPRESA

Objetivo

Que los integrantes de un grupo revisen sus relaciones mutuas.

Descripción

Cada uno piensa a qué integrante del grupo le gustaría regalarle algo. Le puede regalar cual-

quier cosa que crea que a la otra persona le gustaría.

Cada uno anota en un papellito su regalo y a quién se lo envía.

Se recogen todos los papelitos y se leen. Cada uno va explicando por qué envió ese regalo y a esa persona.

Al terminar, el animador pregunta: ¿Quién recibió más regalos? ¿Por qué?

Se envían nuevos regalos, pero ahora cada uno se acerca a la persona a quien le envía el regalo. Le entrega su papel y conversan.

Evaluar la experiencia:

- ¿Qué pasó con esta dinámica?
- ¿Cómo se sintieron los que recibieron regalos?
- ¿Se conocieron un poco más?

12. LA RULETA DE LA SUERTE

Objetivo

Conocerse mejor en un ambiente de alegría.

Materiales

Tarjetas

Descripción

Se forma un círculo con tantas sillas como participantes haya. Se ubica una tarjeta al revés en cada

silla. Una de las tarjetas debe llevar la palabra: *¡Ganador!* Los integrantes del grupo giran alrededor de las sillas tomados de la mano cantando alguna canción.

A una orden del animador, cada uno recoge una tarjeta. El que saca la tarjeta ganadora deberá responder todas las preguntas que le hagan los demás. Entonces toman asiento y comienzan a interrogarlo, evitando pasar de cinco o seis preguntas, y procurando no presionar a nadie para responder cuestiones íntimas o de carácter personal.

Una vez contestadas las preguntas, se ubican al azar nuevamente las tarjetas y el grupo vuelve a girar cantando.

Se repite el mecanismo las veces que sea necesario, evitando llegar al cansancio. No es preciso que todos obtengan la tarjeta ganadora.

¡Ojo! De vez en cuando, en vez de preguntas, el animador puede utilizar estímulos (dulces, etc.). Así será más variado y entretenido.

Como siempre, evaluar la experiencia.

13. LA ORQUESTA

Objetivo

Valorar la unidad y la diversidad en un grupo.

Descripción

El animador explica al grupo el objetivo de esta dinámica y aclara que sólo se podrá realizar si

están dispuestos a participar con buen humor y respeto a la vez.

Cada participante elige el instrumento que más le gusta.

Cada uno dice cuál es su instrumento favorito e imita su sonido.

Cuando todos hayan imitado el sonido de su instrumento favorito, el animador los invita a que lo hagan nuevamente, pero todos al mismo tiempo.

Durante unos momentos, cada uno imita su propio instrumento.

Ahora, imitando cada uno su instrumento favorito, se seguirá la melodía de una canción. Por ejemplo: "La mar estaba serena".

Luego el animador los invita a dialogar:

- ¿Es normal que cada persona tenga un instrumento favorito?
- ¿Qué pasa si cada uno toca por su cuenta?
- ¿Podemos tocar una misma canción, aunque cada uno con instrumento diferente?
- ¿Cómo se aplica esto a nuestra vida de grupo y de sociedad?

- ¿Alguien desea hacer otros comentarios?

Evaluar:

- ¿Por qué este ejercicio se llama "La orquesta"?
- ¿Qué les pareció el ejercicio?

14. LA CARTA

Objetivo

Conocerse e integrarse en el grupo.

Descripción

Cada uno escribe una carta a un amigo irreal.

En ella le dice todas las cosas que le gustan y las que no le gustan.

Termina la carta contando cómo le gustaría que fuera el mundo.

Las cartas no se firman.

Se recogen todas las cartas, se mezclan, y luego se reparten a los participantes.

Cada uno lee la carta que recibió. Luego trata de adivinar quién la escribió.

Tiene tres oportunidades; si no lo descubre se le da una penitencia que deberá cumplir.

Evaluar.

15. EL INVENTOR

Objetivo

Conocerse más profundamente.

Descripción

El animador explica al grupo que se partirá de la siguiente ficción:

Cada uno es un gran inventor, capaz de crear cualquier cosa:

– ¿Qué inventarían ustedes?

– ¿A qué situación respondería su invento?

Cada uno escribe en un papel su invento.

Luego, de izquierda a derecha, explican a los demás su invento y las razones que lo motivan para inventarlo.

Una vez que todos dan a conocer su invento y las razones que lo llevan a crearlo, dialogan:

– ¿Qué invento les llamó más la atención? ¿Por qué?

– ¿Qué aspecto nuevo descubrieron de los demás?

– ¿Qué situaciones son las que nos están preocupando a todos?

Evaluar.

16. ESCRIBIR UN LIBRO

Objetivo

Conocerse más profundamente.

Materiales

Hojas de papel.

Descripción

Cada participante recibe una hoja de tamaño oficio o carta, y la dobla por la mitad.

Tiene diez minutos para colocar en la parte exterior el título de un libro que le gustaría escribir. En el interior redactará un breve resumen del contenido de su libro.

Cada participante entrega luego su hoja al animador. Se mezclan y cada uno recibe una hoja. Se leen todos los "libros".

Cada uno dice qué libro le llamó más la atención y explica sus razones.

Dialogar:

– ¿Hemos conocido algo nuevo de los demás?

– Si escribieran un libro juntos, ¿qué título le pondrían?

– ¿Qué libro están leyendo en este momento?

Evaluar.

17. LOS TALENTOS

Objetivo

Valorar las capacidades de cada miembro del grupo.

Descripción

Los participantes se sientan en círculo y, en un ambiente de mucho respeto y diálogo, cada uno dice un talento o capacidad que ve en su compañero del lado derecho. Por ejemplo: Juan piensa que Pedro sabe escuchar a los demás. Lucy piensa que María tiene linda voz, etc.

Cuando ya todos han hablado, se hace una segunda vuelta. Ahora cada uno dice si cree tener esa capacidad que nombró su compañero y cómo la está usando.

En la tercera vuelta, los que deseen pueden invitar a otro integrante del grupo a usar mejor sus talentos para servir a los demás.

También se puede leer y reflexionar la parábola de los talentos (*Lucas 19, 11-26*).

Evaluar.

18. DÍA CERO

Objetivo

Compartir los acontecimientos del día.

Descripción

(Puede ser útil para evaluar un curso o encuentro).

Cada uno piensa en el día que le tocó nacer. Entonces "le pone nota" (del 1 al 10).

Cada uno dice qué nota le puso a su día, y explica sus razones.

Se puede sacar un promedio de todas las notas del grupo.

Se propone a los participantes hacer comentarios. Evaluar.

19. SENTIMIENTO DOMINANTE

Objetivo

Conocerse, integrarse, disponerse a participar con alegría en un encuentro o curso.

Descripción

(Dinámica para un grupo poco numeroso; máximo 25 personas).

El animador debe motivar al grupo para el encuentro, e invitarlo a expresarse con entera libertad y con sentido del humor. Siempre viene bien cantar alguna canción que haya sido muy repetida, o aprender una bella y nueva canción. Resulta siempre motivador.

Luego, los invita a pensar cada uno en silencio:

- ¿Cómo se siente cada uno de ustedes al comenzar este encuentro?
- ¿Cuál es el sentimiento dominante?
- ¿A través de qué *gesto o signo corporal* (sin palabras) puede cada uno expresar ese sentimiento?

En forma voluntaria, por sorteo o a través de un juego, cada uno se ubica ante el grupo, se presenta y da a conocer el *gesto corporal* que expresa su sentimiento ante el encuentro.

Después de que cada uno redice su gesto, los demás interpretan lo que la persona desea comunicar. Si no lo descubren pronto, la persona explica lo que ha querido decir.

Así se continúa hasta que todos comuniquen sus sentimientos.

Evaluar la dinámica y conectar con los objetivos y el ambiente que se espera que reine durante el encuentro.

20. CUENTO CON MÍMICA

Objetivo

Iniciar con alegría un curso o encuentro; desarrollar la expresión oral y gestual; provocar acercamientos y diálogo entre los participantes; expresar anhelos y deseos.

Descripción

El animador debe proponer algunas actividades motivadoras (presentación, juegos, canciones, etcétera).

Se forman varios grupos.

Cada grupo deberá:

- Conversar acerca de lo que le gustaría obtener al final del encuentro (nuevas actitudes, mayores conocimientos, etc.).
- Cuando todos se hayan expresado, se tratará de llegar a una idea central que los represente a todos, respecto de lo que esperan lograr al final del encuentro.
- Sobre esta idea central inventan un cuento.

– Una vez inventado el cuento, eligen un lector que lo leerá al grupo y unos actores que lo representarán, realizando la mímica de lo que el lector vaya leyendo.

Pueden utilizar ropa u otros elementos para disfrazarse, si es necesario. Conviene que ensayen una o dos veces.

Cada grupo presenta su cuento. Se premia con aplausos o se canta el estribillo de alguna canción.

Una vez que todos los grupos han expresado sus cuentos, el animador retomará los deseos expresados por los grupos y los conectará con los objetivos del encuentro y las condiciones para lograrlos.

21. REACCIÓN ESPONTÁNEA

Objetivos

Capilar las ideas y sensaciones presentes en un grupo ante un determinado tema; lograr una expresión espontánea, rápida; evaluar rápidamente una actividad o acontecimiento.

Materiales

Un pliego de papel grueso o cartulina, marcadores, cinta scotch.

Descripción

Según el tema que se desee desarrollar, el animador deberá motivar al grupo, despertando su interés por participar.

Se trata de que, al escuchar una *palabra clave* que el animador ha elegido, (por ejemplo: pobreza, amor, libertad...), cada uno debe escribir una *palabra* que exprese su reacción espontánea al escuchar dicha palabra clave.

El primer participante escribe su palabra arriba en el pliego de cartulina, y luego lo dobla de manera que el siguiente escriba también arriba su palabra, lo vuelva a doblar y así los subsiguientes.

Al final, el animador recibe el pliego de cartulina conteniendo las palabras de todos los participantes.

El animador lo extiende y lo pega con cinta scotch en el pizarrón.

Invita a los participantes a comentar las palabras que han aparecido.

Teniendo presentes estas reacciones espontáneas que expresan el sentir del grupo ante tal o cual tema, se puede continuar profundizando o desarrollando el encuentro.

22. SOBRENOMBRES

Objetivo

Conocerse y reflexionar sobre el fenómeno de los sobrenombres.

Descripción

El animador invita a los integrantes del grupo a participar en esta dinámica con simpatía y buen humor.

Les pregunta si alguno usa sobrenombre en la casa o entre sus amigos. Les pide que cuenten, por ejemplo, cómo les decían en el colegio cuando eran muy chiquitos.

A quienes tienen, o tuvieron, algún sobrenombre, se les pide que respondan:

– ¿Qué sienten o sentían cuando los nombraban de esa manera?

Entre todos confeccionan una lista de los sobrenombres más usados en su ambiente.

Por ejemplo: El rana; El cabezón; La Dolores.

Una vez que completan la lista, el animador los invita a reflexionar:

– La mayoría de los sobrenombres, ¿son positivos o negativos?

– ¿Cuándo un sobrenombre es positivo?

– ¿Qué actitud tomar ante el uso de sobrenombres?

Evaluar.

23. LA CONSIGNA DEL DÍA

Objetivos

Buscar una actitud positiva para iniciar o continuar un proceso formativo; intercambiar impresiones sobre la marcha de un proceso participativo.

Materiales

Papeles, marcadores, cinta scotch.

Descripción

El animador explica que una consigna es una frase breve y fácil de recordar, que expresa el sentir de un grupo o de muchas personas.

Para iniciar el encuentro o evaluar su marcha, se formarán varios grupos. Cada grupo conversa sobre lo que espera, o cómo va transcurriendo el encuentro, o qué actitud necesitamos para realizar un buen trabajo.

En torno a esa actitud que necesitamos, el grupo llega a formular una consigna.

La consigna será escrita en un cartel. Deberá ser gritada por el grupo, y uno de sus miembros explicará por qué la eligieron.

En reunión plenaria, cada grupo pasa adelante y *presenta su consigna; muestra su cartel; lanza su grito.*

Una vez que todos hayan mostrado su consigna, se tratará de buscar un consenso para quedarse con una que los represente a todos.

Cuando la mayoría llega a un acuerdo, el animador los invita a asumir la actitud que propone la consigna con buen espíritu y deseos de colaborar.

Luego se pega el cartel con la consigna elegida en el centro de la sala y todos la vocean.

24. DIPLOMA DE HONOR

Objetivo

Reforzar las relaciones interpersonales; estimular el intercambio mutuo.

Material

Papel blanco tamaño carta u oficio, marcadores.

Descripción

Los participantes se sientan en círculo. Puede realizarse algún juego, de manera que todos se cam-bien de lugar. Cada uno recibe una hoja en blanco.

El animador explica: Se trata de que cada uno confeccione un diploma para el compañero sentado a su lado.

Deberá pensar qué cualidad o aporte de su com-pañero vale la pena destacar. Luego, empleando su creatividad, cada uno confecciona el diploma. Pueden emplear algunos recursos decorativos sen-cillos, como hojas de árboles, flores, recortes, dibu-jos, etc.

Es bueno que cada uno trabaje en forma indivi-dual, sin que el destinatario del diploma vea de qué se trata.

Nuevamente en círculo, cada uno hace entrega de su diploma, explicando los motivos que cada uno desee destacar.

Al terminar, evaluar la dinámica.

25. EVALUANDO NUESTRO GRUPO

Objetivo

Revisar las relaciones interpersonales en el interior del grupo; compartir los sentimientos de cada uno con relación al grupo.

Descripción

El animador pide a tres voluntarios una colabora-ción seria para evaluar la marcha del grupo.

Conviene haber hablado previamente con tres par-ticipantes para realizar este servicio.

Se pide por orden a cada integrante del grupo que pase adelante y simbolice, utilizando a los tres voluntarios, cómo ve al grupo.

Se trata de que cada uno ubique en distintas pos-turas o gestos, a modo de estatuas, a los tres voluntarios.

Después de que cada participante presenta su es-tatua simbolizando cómo ve al grupo, el resto le puede hacer preguntas para aclarar mejor la idea representada.

Cuando todos lo hicieron –incluyendo a los tres voluntarios (que lo harán con otras personas)– el animador promueve una evaluación más detallada de la marcha del grupo en relación a: *sus obje-tivos; las relaciones interpersonales; las reuniones; las actividades; otros.*

DINÁMICAS PARA TRATAMIENTO DE TEMAS

1. EL TELEGRAMA

Objetivo

Desarrollar la capacidad de síntesis y comunicación.

Descripción

El animador explica al grupo el objetivo de esta dinámica y la importancia de saber comunicarse en forma eficaz.

Entre todos se elige la mejor noticia de los últimos días en el país, la ciudad, la comunidad o el grupo. Si el grupo es numeroso, puede dividirse en pequeños equipos. Si es un grupo pequeño, es conveniente trabajar en forma individual.

Cada grupo, o persona, redacta un "Telegrama" dando a conocer esta buena noticia a la comunidad. Se trata de hacerlo en forma breve, clara, atrayente.

Cada grupo o persona da a conocer su "Telegrama". El animador propone que, entre todos, elijan el más breve, claro y atrayente. Si no hay acuerdo, se aplauden los más logrados.

Como la primera vez el resultado quizás no sea muy bueno, se puede repetir el ejercicio con otra noticia.

Evaluar:

- ¿Qué aprendimos de esta experiencia?
- ¿Qué debemos mejorar en nuestra comunicación?

2. JUEGO DE NAIPES

Objetivo

Reflexionar sobre un tema utilizando un mazo de cartas.

Materiales

Uno o varios mazos, según el número de participantes.

Trabajo previo

Vamos a ejemplificar esta dinámica con el tema de la libertad cristiana. Si se utiliza para otro tema, el animador debe preparar de antemano las frases que se van a usar.

Descripción

Si el grupo es numeroso, se divide en grupos más pequeños. Cada uno requiere un mazo y un set de frases.

Se sacan del mazo todas las cartas mayores de 4. Luego se ubican en la mesa cuatro grupos de papellitos doblados con las siguientes frases:

Grupo A

- Para ser libre, hay que tener mucho dinero.
- La persona libre debe distinguir el bien del mal.
- Ser libre es no dejarse llevar por los errores de otros.
- No es libre el que vive mintiendo.

Grupo B:

- La libertad se conquista poco a poco.
- La libertad es un derecho de todas las personas.
- No es libre el que vive en la ignorancia.
- Vivir con libertad es poder elegir entre varias opciones.

Grupo C

- Ser libre es pensar por uno mismo.
- Ser libre es conocer la verdad.
- Para ser libre, hay que respetar la libertad de los otros.
- La sociedad actual no respeta la libertad.

Grupo D

- Imitar a otros es señal de poca libertad.
- Para los pobres es más difícil ser libres.
- Jesucristo fue un hombre libre.
- Nacimos para ser libres.

Sentados alrededor de la mesa, cada participante saca una carta del mazo. Si le sale el n° 1, saca una frase del Grupo A y así sucesivamente. Se lee

la carta que le salió. La persona debe decir si está de acuerdo o en desacuerdo con la frase, y por qué.

Después, el animador propone que opinen los demás.

Al final, se puede profundizar el tema leyendo algún texto, pensamiento, o exponiendo otras ideas.

Evaluar entre todos la experiencia.

3. PERSONAJES BÍBLICOS

Objetivo

Conocer algunos personajes de la Historia de la Salvación.

Materiales

Elementos sencillos para disfrazarse: sábanas, ponchos, cinturones de cuerdas, etc.

Descripción

El animador explica: El Dios de los cristianos es un Dios que se revela en la historia. No es una cosa; es Alguien que se comunica a través de las personas. La Historia de la Salvación, contenida en el Antiguo y el Nuevo Testamento, nos da a conocer a muchos personajes –profetas, poetas, sabios, reyes, jueces, apóstoles, mártires...–, que nos hablan de Dios con sus palabras y, sobre todo, con su manera de vivir.

Se divide al grupo en grupos más pequeños.

Cada grupo debe elegir un personaje del Antiguo o del Nuevo Testamento. Escribirá una breve biografía de ese personaje, y deberá disfrazar a uno de sus miembros para caracterizarlo.

Cada grupo presenta a su personaje, que hará una breve mímica de lo que fue su misión sin decir de quién se trata.

Los demás grupos intentarán adivinar a qué personaje está representando. Para esto, pueden hacer hasta tres preguntas. El disfrazado sólo responderá sí o no.

Si un grupo adivina de qué personaje se trata, gana un punto, al igual que el equipo que representó.

Antes de ver a otro personaje, se lee la breve biografía preparada por el grupo.

A partir de lo visto, se puede completar la reflexión entregando nuevos elementos catequéticos.

4. LA ESCENOGRAFÍA

Objetivo

Motivar a un grupo a reflexionar sobre un tema.

Esta idea puede ser utilizada en encuentros, retiros o cursos. A manera de ejemplo, nosotros elegimos el tema: "Cristo".

Descripción

Se forman grupos pequeños de tres o cuatro integrantes.

Cada grupo prepara, con todos los elementos disponibles, una escenografía sobre Cristo.

Una escenografía es la disposición de objetos, adornos, muebles, colores, símbolos, etc., que sugieran algo sobre el tema, en este caso Jesucristo.

Cada grupo presenta su escenografía. Los demás pueden hacer preguntas o comentarios. En lo posible, cada uno da a conocer su impresión.

A partir de lo presentado por los grupos y lo dicho por los participantes, el animador puede ayudar al grupo a reflexionar más profundamente sobre el tema.

Como siempre, al final es muy importante evaluar la experiencia.

5. EL VENDEDOR

Objetivo

Presentar de manera alegre el resultado de una reflexión.

(Como otras, esta técnica puede ser aplicada a cualquier temática. A modo de ejemplo, hemos elegido el tema: "el Líder Ideal").

Descripción

Se organiza a los participantes en grupos pequeños de cuatro o cinco integrantes cada uno.

Cada grupo debe elaborar una lista con las características del "Líder Ideal", priorizando las tres que le parecen las más importantes.

Cuando cada grupo haya elegido las tres características más importantes, designará a uno de los participantes para dar a conocer a la asamblea a su "Líder Ideal", al estilo de los vendedores.

El "vendedor" de cada grupo presenta a su "Líder Ideal". Se anotan las principales características en el pizarrón.

A partir de lo dicho, se puede complementar el tema con otras ideas.

Como siempre, evaluar.

6. ¿VERDADERO O FALSO?

Objetivo

Reflexionar sobre un tema a partir de frases afirmativas.

Trabajo previo

Es necesario elaborar previamente una lista de frases afirmativas sobre el tema. Algunas deben ser falsas y otras verdaderas. Se sugiere incluir ideas erróneas. Esto permite medir la capacidad de crítica del grupo.

A manera de ejemplo, elegimos estas frases sobre el siguiente tema: "El respeto a la persona humana".

- Los delincuentes no merecen ningún respeto; se los puede golpear.
- Todas las personas tienen derecho a ser respetadas y escuchadas.
- Los empleados deben hacer cualquier cosa que digan sus jefes.
- Si a uno se lo ordenan, no tiene culpa si daña a otros.
- Casi siempre se les falta el respeto a los más pobres.
- Nada justifica el abuso con los más débiles.
- En nuestro país se respeta a todas las personas.

Descripción

El animador escribe las frases en un pizarrón, tablero, o las distribuye en fotocopias. Cada participante deberá indicar si las frases son verdaderas o falsas.

Se reúnen todos los grupos. Se van leyendo una a una todas las frases, y cada grupo da a conocer sus respuestas.

A partir de lo dicho por los grupos, se puede profundizar el tema.

Evaluar.

7. SILLAS MARCADAS

Objetivo

Expresarse en relación a un tema.

(Como otras, esta dinámica puede usarse para desarrollar distintos temas. A modo de ejemplo elegimos el tema: "Nuestra familia").

Materiales

Tres tarjetas con palabras claves relacionadas con el tema. En este caso: papá; mamá; hermanos.

Descripción

Se forma un círculo con sillas (una por cada integrante del grupo). Detrás de algunas de las sillas, se pegan las tres tarjetas.

Los integrantes del grupo giran en círculo tomados de las manos, mientras cantan una canción conocida.

Repentinamente, el animador grita: ¡YÁ!

Entonces todos toman asiento. Los que ocupan las sillas marcadas deberán hablar durante un minuto sobre la palabra que les correspondió.

Después que los tres participantes se hayan expresado, el resto puede hacerles preguntas.

Se repite la dinámica varias veces. Si a un participante le tocara en suerte hablar nuevamente, deberá hacerlo otra vez durante un minuto.

A partir de lo dicho por los participantes, se puede desarrollar más profundamente el tema sobre la familia.

Evaluar la experiencia.

8. INVENTEMOS UN CUENTO

Objetivo

Pensar en equipo, desarrollar la creatividad y la imaginación.

Descripción

Se forman equipos de tres o cuatro integrantes cada uno.

Cada equipo recibe del animador una lista de diez palabras. Pueden ser: *luz; salpicado; roca; oscuridad; cometa; madre; divertir; justicia; dorado; salud.*

Cada equipo tiene diez minutos para inventar una historia utilizando las palabras dadas.

Cada equipo lee su historia.

Se evalúa el ejercicio.

NOTA: Si el animador le interesa desarrollar un tema específico, debe elegir palabras relacionadas con ese tema.

9. LAS PIEDRAS PRECIOSAS

Objetivo

Discernir y reflexionar en grupo sobre un tema determinado.

Materiales

“Piedras planas” escritas con frases según el tema a tratar (si no se consiguen, para pegar sobre ellas

los papélicos con las frases, se sugiere directamente el uso de cartellitos).

Algunas frases serán verdaderas y otras falsas.

A modo de ejemplo: *Dios es justo; Dios es injusto; Dios se interesa por el bien de la humanidad; Dios es culpable de las calamidades; Dios castiga, pero no a palos; Dios es amor; Dios está por la vida; Dios es el opio del pueblo; Dios es fuerza de amor y liberación; Dios es un Padre bondadoso.*

(Las piedras se ocultan o distribuyen antes del encuentro).

Descripción

El animador motiva al grupo respecto del tema a tratar, y lo invita a buscar las “piedras preciosas” sin dar muchas pistas.

Una vez que encontraron todas las “piedras preciosas”, se hace un discernimiento en conjunto, ya que algunas pueden ser simples “piedras comunes”.

Se puede llevar a cabo de esta manera:

– Cada participante que encontró una “piedra” lee la frase escrita en ella. Si piensa que es verdadera, se pone de pie, y si piensa que es falsa, permanece sentado. El resto del grupo hace lo mismo.

– Luego, el que encontró la piedra da sus razones, las que se complementan con lo que dicen los que están de pie o sentados como él.

- A continuación, los que no están de acuerdo también dan sus argumentos.

- Al final, se intentará buscar el consenso o, al menos, clarificar lo mejor posible cada frase.

Evaluar.

10. NATURALEZA

Objetivo

Compartir la experiencia de Dios que se puede tener a través de la naturaleza.

(Esta dinámica puede realizarse al aire libre, en lugares naturales).

Descripción

El animador explica: *Dios nos habla a través de todas las cosas. A veces, algo muy sencillo nos habla de este Padre que nos quiere tanto. Vamos a compartir nuestra experiencia de Dios y cómo Él habla a cada uno a través de la naturaleza.*

Nos tomaremos diez minutos para recorrer el lugar y elegir algo de la naturaleza que nos habla de Dios. Puede ser una flor, una piedra u otra cosa.

En círculo, cada participante muestra lo que trajo y explica por qué le habla de Dios. Luego lo ubica en el centro del círculo.

Cuando todos hablaron, se puede invitar a un momento de oración. También se puede leer el Evan-

gelio en Lucas 12, 22-24 y compartir un momento de reflexión.

Evaluar.

11. PRINCIPALES ETAPAS

Objetivo

Descubrir los diferentes etapas de un proceso.

Materiales

Papel ofiche o cartulina, marcadores, cinta scotch.

Descripción

(Esta idea puede tener múltiples aplicaciones. Siempre es importante ubicar las etapas de toda tarea a emprender. A manera de ejemplo, la usaremos con la historia reciente de nuestro país).

Se divide el grupo en grupos más pequeños.

Cada grupo deberá reflexionar sobre las principales etapas vividas por nuestro país en los últimos veinte años, hasta llegar al momento actual.

Determinadas las etapas, cada grupo simbolizará cada etapa a través de un dibujo, como varias escenas de una historieta. Para cada etapa, usará un pliego de papel.

Cada grupo presenta su trabajo al resto.

Se comentan y discuten las presentaciones de los grupos. Se trata de llegar a un consenso.

A partir de lo visto, se puede proyectar el futuro, planteándose las futuras etapas, desafíos, aspiraciones, etc.

12. FIGURAS DE PAPEL

Objetivo

Simbolizar de manera simple una palabra o una idea.

Materiales

Diarios viejos o pliegos de papel, marcadores, tijeras, cinta scotch.

Descripción

El animador organiza la formación de grupos y les entrega papel y tijera.

Cada grupo dialoga sobre un tema propuesto por el animador y, cuando se han puesto de acuerdo en una idea central, la expresan a través de una figura, recortándola en papel.

Cada grupo muestra a los demás su figura y explica lo que simboliza. Se pueden pegar a modo de un mural en la sala. También se pueden escribir en ellas palabras relacionadas con lo que el grupo ha querido expresar.

A partir de lo dicho, el animador desarrolla el tema.

13. SEGUIR EL HILO

Objetivo

Conocerse o reflexionar sobre algún tema según el objetivo del animador.

Materiales

Hilo de coser de diferentes colores, tarjetas perforadas, dos o tres caramelos.

Descripción

Esta dinámica puede emplearse para diferentes temáticas, o simplemente para conocerse. Antes que nada, es necesario preparar las tarjetas. Serán dos o tres menos que los integrantes del grupo.

En cada tarjeta se plantea una pregunta.

Según el objetivo del animador, se deben elegir las preguntas. A modo de ejemplo, ofrecemos preguntas en relación al tema "la realidad actual":

- ¿Qué es lo que más te impresiona de la realidad actual?
- ¿Qué sientes al escuchar noticias sobre la realidad actual?
- ¿Cómo definirías en una palabra la realidad actual?
- ¿Qué te gusta más de la realidad actual?
- ¿Qué es lo que menos te gusta de la realidad actual?
- ¿Qué llamados de Dios descubres en la realidad actual?

– ¿Estás conforme con la realidad actual?

– ¿Qué cambiarías de la realidad actual?

– ¿Qué signos positivos ves en la realidad actual?

A cada tarjeta se le ata un hilo de unos cuatro metros o más. Dos o tres hilos no se atan a tarjetas, sino a un caramelo.

En ausencia del grupo, se ocultan las tarjetas en distintos lugares de la sala y se hacen llegar los hilos a un lugar visible.

Cuando el grupo está en la sala, y luego de molivarlo a participar, el animador invita a uno por uno a elegir un hilo, seguirlo y contestar la pregunta, si la hay.

A partir de lo expresado por todos, pueden profundizar el tema con nuevos elementos de análisis o reflexión.

14. IDEAS RELACIONADAS

Objetivo

Expresarse en relación a un tema; conocer las ideas de un grupo sobre un determinado tema.

Descripción

Es muy simple. Una vez elegido el tema a tratar, el animador debe anotar una palabra motivadora, relacionada con el tema, en un costado del pizarrón.

A continuación, cada integrante del grupo anota a su lado una palabra o idea que él ve muy relacio-

nada con la anterior, y así sucesivamente. Ejemplo: *Dignidad; Respeto; Justicia; Derechos; Ley.*

Cuando todos escribieron su palabra o idea, el animador invita a dialogar sobre lo que se ha escrito.

Teniendo en cuenta lo dicho y lo anotado por todos, se puede profundizar el tema con otros elementos de análisis o reflexión.

15. HAGAMOS TEATRO

Objetivo

Motivar la participación en función de algún tema de interés; desarrollar la capacidad de comunicación oral y gestual.

Materiales

Tarjetas con una sílaba, cada una según lo que se dice más adelante.

Descripción

El teatro es un arte exigente, pero con una enorme capacidad de impactar al espectador.

Aquí se trata de poner este antiguo arte al servicio de un tema.

El tema puede ser cualquiera que el animador elija según el proceso formativo o las necesidades del grupo.

Lo primero es determinar la temática. Nosotros elegimos el tema: "Los Derechos Humanos".

Luego, el animador determina tres dramatizaciones: *La dignidad del hombre; El derecho a opinar; Participación y libertad.*

A continuación, se escribe cada frase en una cartulina o papel, y se recorta por sílabas. Por ejemplo: *Par - ti - ci - pa - ción - y - li - ber - tad.*

Se mezclan las tarjetas de las tres frases y se reparten a los participantes. A una orden del animador, tratan de formar las frases.

Una vez formadas, el animador organiza tres grupos. Cada grupo tendrá un tiempo de veinte a treinta minutos para preparar una dramatización libre sobre la frase que le correspondió.

Se presentan y, a partir de ellas, se puede seguir desarrollando el tema.

16. BIBLIOGRAFÍA

Objetivo

Iluminar, cuestionar, despertar el interés, ofrecer elementos de juicio.

Observación

Estas técnicas se utilizan comúnmente en educación participativa y catequesis. Sólo las recordamos y ofrecemos algunos ejemplos para que las redilicen según su realidad y necesidades.

Son recursos muy simples, pero requieren una preparación anticipada para que realmente respondan a lo que el grupo necesita.

1. Frases

Según el tema que se desee tratar, algunas frases en relación a dicho tema pueden motivar un fructífero diálogo. Ejemplos:

- “*Estoy en completo desacuerdo con tus ideas, pero daría gusto a mi vida por defender tu derecho a expresarlos*” (Voltaire).
- “*Puedes decir tus ideas, siempre que no sean diferentes a las ideas de moda*”.
- “*Simplemente, hay ideas que deben ser prohibidas*”.
- “*Todas las ideas deben poder expresarse en una sociedad libre*”.

2. Testimonios

Ejemplos de vida que motiven una reflexión, sencillos, sinceros y directos. Ejemplo:

“*Como pastor estoy obligado por mandato divino a dar la vida por aquellos a quienes amo, que son los salvadoreños, incluidos quienes van a asesinar-me...*”

Mi muerte, si es aceptada por Dios, será para la liberación de mi pueblo y como un testimonio de esperanza en el futuro. Puede decir usted, si llegan a matarme, que perdono y bendigo a quienes lo hagan.

Ojalá así se convengan de que perderán su tiempo. Morirá un obispo, pero la Iglesia de Dios, que es el pueblo, no morirá jamás” (Mons. Oscar Arnulfo Romero).

3. Poemas (también sencillos). Ejemplo:

*Primero se llevaron a los comunistas,
pero a mí no me importó
porque yo no era comunista.
Enseguida se llevaron a los obreros,
pero a mí no me importó
porque yo tampoco era obrero.
Después detuvieron a los sindicalistas,
pero a mí no me importó
pues no soy sindicalista.
Luego apresaron a unos curas
pero, como no soy religioso,
tampoco me importó.
Ahora me llevan a mí
pero ya es demasiado tarde.*

Bertold Brecht

4. Citas

"...las enseñanzas del santo Padre señalan la necesidad de acciones concretas de los poderes públicos para que la economía de mercado no se convierta en algo absoluto a lo cual se sacrifique todo, acentuando la desigualdad y la marginación de las grandes mayorías. No puede haber una economía de mercado creativa y, al mismo tiempo, socialmente justa, sin un sólido compromiso de toda la sociedad y sus actores con la solidaridad a través de un marco jurídico que asegure el valor de la persona, la honradez, el respeto a la vida y la justicia distributiva, y la preocupación efectiva por los más pobres" (Cuarta Conferencia General del Episcopado Latinoamericano, octubre 1992).

5. Esquemas o gráficos

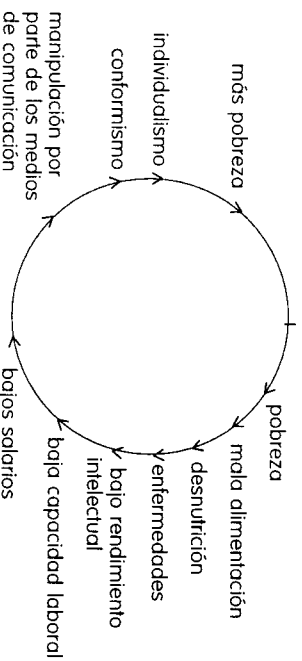
El círculo vicioso de la pobreza.

A menudo se escuchan frases como: "Los pobres no quieren salir adelante" o "Son flojos".

Sin embargo, el problema es mucho más profundo y complejo.

Existe una "cultura de la pobreza" que se ha desarrollado durante siglos en los países del tercer mundo. Esta cultura no es competitiva, ni centrada en la búsqueda del triunfo material como supremo fin.

Las personas que crecen en una cultura tienden a identificarse con ella y a repetir sus ritos, tradiciones, costumbres. Romper con todo un estilo de vida no es fácil. Entre los muchos condicionamientos, uno de gran importancia es la injusta organización de la sociedad, que no ofrece oportunidades para superar dicha situación. La pobreza es como un círculo vicioso que se reproduce constantemente a través de una cadena de fenómenos complejos y difíciles de superar.



DINÁMICAS PARA EL COMPROMISO SOCIAL

1. LA SOCIEDAD ACTUAL

Objetivo

Reflexionar sobre las características de la sociedad actual.

Materiales

Cinta scotch; franjas de papel con las siguientes palabras: *consumista; individualista; masificante; capitalista; justa; tecnológica; unida; solidaria; conflictiva; injusta; democrática; autoritaria; libre; pluralista; socialista; fraterna; igualitaria; dividida; violenta; personalista; atea; opresora.*

Descripción

El animador explica: Vamos a dialogar sobre la sociedad actual. Para esto, cada uno va a recibir una franja de papel. En cada franja hay una palabra que describe un rasgo de nuestra sociedad. Cada uno pensará unos momentos en la palabra que le correspondió. Luego, si la palabra corresponde a la realidad, la pegará en el pizarrón. Después de pegarla, explicará al grupo por qué esa palabra corresponde a nuestra realidad. Si alguien piensa que la palabra que le correspondió NO

corresponde a nuestra realidad, explica sus razones y la deja a un lado. Si sobran palabras, se reparten hasta que se hayan visto todas.

El animador propone al grupo comentar las palabras pegadas en el pizarrón, y puede preguntar:

– ¿Están todos de acuerdo en que así es nuestra realidad?

– ¿Qué es lo que más cambió en el último tiempo en nuestra sociedad?

– ¿Qué características favorecen el avance hacia una sociedad mejor?

A partir de lo ya dicho, se pueden ofrecer nuevos elementos para la reflexión.

Lo infaltable: la evaluación.

2. LA HISTORIA DE MI PUEBLO

Objetivo

Desarrollar el espíritu crítico; dialogar sobre la historia y la situación actual del país.

Materiales

Marcadores, trozos de papel.

Descripción

Se forman grupos de reflexión.

Cada uno recibe marcadores y unos veinte cortes de papel de unos 40 x 60 cms.

Se dan las siguientes instrucciones: Cada grupo conversará acerca de la historia de nuestro pueblo.

Se trata de anotar los grandes acontecimientos (negativos y positivos) que hemos vivido como pueblo en los últimos veinte años.

El grupo debe elegir los acontecimientos realmente importantes para el pueblo. (Una visita de un personaje extranjero puede no significar nada para nuestro pueblo, ¿está claro?).

Una vez que han elegido los acontecimientos más importantes, anotan cada uno de ellos en cada uno de los papeles que se repartieron, a modo de calendario.

En reunión plenaria, se presentan los trabajos. (Es muy importante que el animador ayude a precisar acontecimientos de manera que correspondan a la verdad histórica).

Al final, se puede promover un comentario general sobre lo expuesto y agregar otros elementos de reflexión. También se puede conectar lo visto con temas de la Doctrina Social de la Iglesia u otras orientaciones pastorales.

Al final, evaluar.

3. EL PROGRAMA DEMOCRÁTICO

Objetivo

Que los participantes vivan una experiencia democrática y la proyecten al futuro de la sociedad.

Materiales

Una caja de zapatos representando una urna para recibir los votos.

Descripción

En forma voluntaria, se forman tres grupos de tres o cuatro personas cada uno. Algunas personas permanecen sin integrarse a estos grupos.

Cada grupo debe elaborar un Programa Democrático para la Sociedad y explicarlo luego al resto, que elegirá el que le guste más.

Cada grupo dispone de seis minutos de cadena total de radio y T.V. para dar a conocer su programa. Después de cada intervención, el resto puede hacer preguntas.

Una vez presentados los programas, un representante de cada grupo integrará la mesa receptora de votos.

Cada participante vota en secreto por uno de los tres programas. La mesa cuenta los votos y se proclama el Programa triunfador.

Evaluar la experiencia: ¿Qué aprendimos de esta dinámica? ¿A qué compromiso nos mueve?

4. EL CONGRESO

Objetivo

Canalizar el espíritu crítico elaborando propuestas de solución realista y bien pensadas a los problemas sociales.

Descripción

El animador propone partir de la siguiente ficción: el grupo será un Congreso. Como se sabe, en el

Congreso se aprueban las leyes del país. Por mayoría, se pueden aprobar, reprobado o reformar las nuevas o antiguas leyes existentes en un país.

Se forman tres comisiones de tres integrantes cada una. El resto permanece al margen. Las comisiones deberán: Pensar en una nueva ley, o una reforma de las existentes, que les parezcan de urgente necesidad para el país o región.

Este proyecto será evaluado según los siguientes criterios: *que sea realista, que sea novedoso, que esté al servicio de todos.*

Cada comisión presenta su proyecto. Tienen diez minutos para fundamentarlo. Luego, el resto de los participantes puede hacer preguntas y sugerencias. Una vez clarificadas las ideas, se aprueba o desaprueba cada proyecto por simple mayoría.

NOTA: es importante que reine un espíritu crítico, serio y realista, en un ambiente de respeto y alegría.

Evaluar la experiencia: ¿Qué aprendimos de todo esto?

5. CONSECUENCIA LÓGICA

Objetivo

Cuestionar la vida personal y social.

Descripción

El animador invita a los integrantes del grupo a compartir con sinceridad su vida y sus opiniones

acerca de nuestro país. Puede ser que no todos tengan las mismas opiniones. Es normal, y cada uno tiene derecho a pensar y expresar libremente su pensamiento.

Para esto, cada participante contesta con toda honestidad el siguiente test:

Yo soy: (Escribo dos o tres características positivas y dos negativas de mi personalidad).

.....

.....

.....

Si yo continuó como hasta ahora, ¿cuál será la consecuencia lógica?

.....

.....

.....

El país vive en una situación de: (Escribo tres características de la situación general de mi país).

.....

.....

.....

Si continuamos por este camino, ¿qué puede pasar?

.....

.....

.....

Cada uno comparte sus respuestas al test.

El animador propone aclaraciones, preguntas o comentarios.

Evaluar.

6. EL PROGRAMA DE TV

Objetivo

Despertar el espíritu crítico y la creatividad ante la televisión.

Descripción

Se forman tres o cuatro grupos.

Cada grupo tendrá treinta minutos para:

- conversar sobre lo bueno y lo malo de los actuales programas de TV;
- crear un programa nuevo sobre un tema que les parece que debería ser tratado en la TV;
- distribuir los diferentes papeles y ensayar brevemente el programa para ser presentado ante el resto del grupo.

Cada grupo presenta su programa de TV.

A partir de lo visto, el animador los invita a dialogar. Pueden servir las siguientes preguntas:

- ¿Qué programa les gustó más? ¿Por qué?
- ¿Qué actitudes debemos tener ante la TV?
- ¿Cómo debería ser la TV?
- ¿Cómo usarla correctamente?

Evaluar:

- ¿Qué aprendimos?
- ¿Cómo estuvo la participación de todos?
- ¿Qué debemos mejorar?

7. CAMBIO DE MENTALIDAD

Objetivo

Desarrollar el espíritu crítico ante la mentalidad dominante.

Descripción

Cada uno de los participantes completa las frases siguientes con las ideas o palabras que escucha en el ambiente:

Las mujeres son	V	F	D
Los hombres son	V	F	D
Los padres son	V	F	D
Los jóvenes son	V	F	D
Los pobres son	V	F	D
Los ricos son	V	F	D
Los curas son	V	F	D
Los artistas son	V	F	D

En grupos pequeños, se reparte lo escrito por todos y se discute la *verdad*, *falsedad*, o lo *dudoso* de cada afirmación, agregándolo al lado.

En reunión plenaria, cada grupo expone su trabajo. Evaluar o entregar nuevos elementos de juicio y reflexión.

8. COMPROMISO DE CAMBIO DE VIDA

Objetivo

Motivar al cambio de actitudes o estilos de vida.

Materiales

Hojas de tamaño oficio

Descripción

Cada participante recibe del animador una hoja de tamaño oficio y la dobla por la mitad.

Luego, busca un lugar tranquilo y escribe en silencio, en la primera mitad de la hoja, cómo es en este momento.

Puede hacerlo de la siguiente manera:

- Buscar diez palabras que lo describan en cuanto a su *vida familiar*.
- Buscar diez palabras que lo describan en cuanto a su *vida social* (amistades, participación en grupos o instituciones, etc.).

- Buscar diez palabras que lo describan en cuanto a sus *metas* (proyectos, anhelos, aspiraciones por cumplir...).

Para completar el autoanálisis, cada participante confecciona frases o dibujos según su propia crea-

tividad, y después, en la segunda mitad de la hoja, describe su proyecto de cambio de vida.

Puede anotar así:

Mis nuevas actitudes:

– en la familia

– en la vida social

– en cuanto a mis metas

Fecha en que comienza esta nueva vida:

Cada uno comparte en pequeños grupos su proyecto de cambio de vida.

En reunión plenaria se evalúa el ejercicio.

9. VENTANA DE LA REALIDAD

Objetivo

Reflexionar en grupo sobre la realidad; desarrollar la capacidad de diálogo e intercambio; sensibilizar a un grupo sobre los problemas culturales, ambientales o sociales.

(En un grupo chico, se desarrollan los distintos pasos de la dinámica en forma personal; en cambio, en un grupo numeroso, se realizan por equipos).

Materiales

Medio pliego de papel (por participante o por grupo, según la cantidad de participantes); marcadores.

Descripción

El animador motiva, fundamenta, crea ambiente adecuado.

Cada participante (o grupo, según el caso) recibe medio pliego de papel previamente preparado de esta forma:

1. El Problema:	2. Las causas que dicen que lo generan:
3. Las causas que yo veo que lo generan:	4. Las causas que ven los demás:

Luego cada uno (o cada grupo) elige un problema que parece ser el más grave en el sector, la ciudad o el país, según el nivel en que el grupo se mueve. Lo escribe en el casillero n° 1. En el casillero n° 2 se escribe brevemente las causas del problema que señalan la prensa y la TV, o que se escuchan en el ambiente. En el casillero n° 3 se escriben las causas que él ve que originan el problema. El casillero n° 4 se deja en blanco.

Una vez que todos hayan terminado su "Ventana de la realidad", cada uno la expone. Los demás complementan su trabajo agregando causas en el casillero n° 4.

Cuando todos los participantes o grupos acaban de exponer su trabajo, se puede elegir el más grave y diseñar una acción que ayude a resolverlo atacando las causas que lo generan.

Al final, evaluar.

10. MI PAÍS

Objetivo

Compartir sentimientos y reflexiones sobre la situación general del país.

Materiales

Cartulinas; marcadores; cinta scotch.

Descripción

[Previamente deberá dibujarse en cartulina el contorno del país, como un gran mapa. Mientras más grande mejor].

Una vez dibujado, deberá cortarse en franjas horizontales, en número igual al número de participantes. Es decir, una franja para cada persona.

Al reverso deberán numerarse las franjas, comenzando por la primera de arriba al armar el mapa sobre un pizarrón o paredl.

El animador introduce el tema con alguna canción adecuada [ej.: *Canción con todos*, de César Isella].

Explica que se trata de compartir los *sentimientos* de los presentes, que cada uno tiene derecho a *sentir* lo que le surge espontáneamente. Para esto, cada uno recibirá una franja del mapa de su país. En ella escribirá *una palabra*, la que le viene espontáneamente a la mente al pensar en su país. (Cada uno escribe rápidamente su palabra).

Con cinta scotch u otro pegamento, se arma el mapa del país, comenzando por la franja n° 1. Los participantes entregan su franja, y así va surgiendo el mapa del país, atravesado por los sentimientos de los participantes.

Una vez armado el mapa, el animador puede invitar a los participantes a comentar la experiencia.

Estas preguntas pueden servir: *¿Cuáles son los sentimientos dominantes? ¿Qué sentimiento o palabra llama más la atención?*

A partir de lo que digan los participantes, se puede complementar el tema.

11. FOTOGRAFÍA DE MI PAÍS

Objetivo

Compartir sensaciones e ideas sobre la realidad; iniciar un diálogo acerca de la problemática cultural, social o pastoral.

Materiales

Diarios, revistas, fotografías, recortes, tijeras, pegamento; dos o tres figuras con el contorno de nuestro país, del tamaño de un pliego de cartulina.

Descripción

El animador explica las razones para realizar esta actividad.

Se forman tres o más grupos de trabajo.

Cada grupo recibe las siguientes instrucciones:

- Van a recibir diarios, revistas, recortes, etc.
- Cada grupo deberá buscar una imagen (fotografía o dibujo) que para ellos sea representativa de cómo ven hoy nuestro país.
- Cuando cada grupo haya elegido su imagen, la pegará en el mapa del país.

Cuando los grupos terminan su trabajo, se dan unos minutos para que todos observen lo realizado por los demás.

El animador propone que todos opinen sobre cuál es la imagen que más los impacta o les llama la atención.

A partir de la opinión de los participantes, se puede profundizar el tema o sacar conclusiones.

Al final, como siempre, es bueno evaluar la actividad.

12. TRANSFORMAR LA VIDA FAMILIAR

Objetivo

Reflexionar críticamente sobre algunos rasgos de la vida familiar.

Descripción

El animador explica: Entendemos por *cultura* el modo de vida de un pueblo o de una parte de un pueblo. En el segundo caso se trata de *subcultura*. Un modo de vida implica: costumbres, mentalidad, ritos, tradiciones, actitudes, etc.

Analizaremos ahora algunos comportamientos habituales en el nivel familiar. Para esto cada uno piensa en su familia real y contesta las siguientes preguntas:

En tu familia:

- ¿Quién lava los platos?
 - ¿Quién hace las reparaciones de la casa?
 - ¿Quién cuida a los niños?
 - ¿Quién cocina?
 - ¿Quién se siente responsable de aportar el dinero?
 - ¿Quién plancha la ropa?
 - ¿Quién se preocupa de los problemas escolares?
 - ¿Quién promueve el diálogo?
 - ¿Cuándo descansan los padres?
 - ¿Qué aportan los hijos?
- Se ponen en común las respuestas de todos. Luego pueden dialogar en base a las siguientes preguntas:
- ¿Qué nos llama la atención respecto del rol de cada integrante de nuestras familias?

– ¿Podrían revisarse los roles y vivir de otra manera la experiencia familiar?

– ¿Cómo le gustaría a cada uno vivir la experiencia de familia?

Evaluar.

13. SIMBOLIZANDO LA REALIDAD

Objetivo

Compartir expresiones y actitudes ante la realidad; motivar el diálogo y el intercambio de opiniones ante la realidad.

Descripción

El animador invita a pensar en la realidad, en el nivel que interese al participante (familia, trabajo, sector, ciudad, país, etc.).

Después pide a cada uno que busque en silencio una forma de *simbolizar* ante los demás sus pensamientos.

Pueden utilizar: *gestos o signos; posturas corporales; objetos.*

(Esta dinámica sólo puede realizarse en un lugar donde existan elementos que la hagan posible).

En absoluto silencio, cada uno muestra a los demás cómo simboliza la realidad.

Se observa en silencio unos momentos el signo utilizado por cada uno.

Después, cada uno explica lo que ha tratado de simbolizar.

Cuando todos terminan de mostrar y explicar su signo, el animador propone dialogar sobre:

– el signo que les impactó más;

– la impresión general que tienen los participantes de la realidad.

Tomando en cuenta lo expresado por el grupo, se pueden aportar otros elementos de reflexión y análisis científico de la realidad.

Al final, evaluar.

14. EL MINISTERIO

Objetivo

Dialogar sobre la problemática del país.

Materiales

Hojas de papel.

Descripción

El animador prepara un papelito para cada participante. En algunos papelitos anota los siguientes servicios:

- Ministerio de Salud.
- Ministerio de Educación.
- Ministerio de Economía.
- Ministerio de Justicia.

- Ministerio de Relaciones Exteriores.
- Ministerio del Trabajo.
- Ministerio del Interior.

Todos los papелitos se doblan y se mezclan.

Luego explica al grupo: Vamos a compartir nuestra visión del país aportando soluciones a los problemas. A algunos les corresponderán algunos servicios o ministerios. Deberán contestar la siguiente pregunta: *¿Qué haría si estuviera al frente de este servicio?*

Se reparten los papелitos. Se van pasando rápidamente de mano en mano. De pronto, el animador ordena: ¡Alto!

Cada uno abre el papel que tiene en sus manos.

Se dan unos minutos para que piensen en las respuestas. Posteriormente, cada uno de los que tiene papeles escritos da a conocer su opinión.

Se ofrece la palabra al resto del grupo para comentar lo dicho por los que sacaron papeles escritos.

Es siempre importante ayudar a un grupo a crecer en realismo, creatividad y espíritu de justicia.

Se doblan los papелitos, nuevamente se pasan de mano en mano y se repite todo como en los pasos anteriores.

Es muy importante, al finalizar, evaluar seriamente la experiencia. Estas preguntas pueden ayudar:

- ¿En qué estamos todos de acuerdo?
- ¿En qué tenemos diferencias?
- ¿Qué nuevos llamados hemos experimentado?

15. HISTORIAS E HISTORIETAS

Objetivo

El uso de historias e historietas para motivar el desarrollo de reuniones y temas es un método que da excelentes resultados. Su empleo resulta muy sencillo.

Descripción

Estos son los pasos elementales a tener en cuenta: El animador fotocopia la historia o historieta según los recursos de que disponga. (El ideal es contar con una historieta por cada participante).

Si no puede hacerlo, es posible trabajar igual teniendo un ejemplar cada cuatro o cinco personas. En último caso, se puede usar una para todo el grupo.

Se entrega para ser leída y observada por todos. Pueden formularse preguntas precisas en relación al tema, o se puede dejar que el grupo reflexione libremente.

Luego, el animador pide a cada uno que exprese las reflexiones, sensaciones e ideas que le sugiere la historia o la historieta.

A partir de lo dicho por todos, se puede profundizar el tema o realizar otra dinámica grupal según el objetivo que se desee lograr.

Hemos elegido algunas bellas y sugerentes fábulas que pueden ser muy educativas.

También algunas historias y poemas nuestros que nos parecen interesantes.

¡Suerte y adelante!

El profeta despreciado

Llegó un profeta a una ciudad con la esperanza de cambiar la vida de sus habitantes.

Al principio la gente lo escuchaba y varios jóvenes se hicieron sus discípulos.

Pero poco a poco se fueron alejando, y el profeta se quedó cada vez más solo.

Cierta día, el último discípulo le dijo al profeta: "¿Por qué sigues predicando? ¿No ves que nadie te hace caso?".

Y el profeta respondió: "Al principio esperaba poder cambiarlos. Pero si ahora sigo gritando es únicamente para que no me cambien ellos a mí".

El gato del gurú

Parábola sobre las celebraciones y el culto.

Un día, cuando el Gurú dirigía el culto diario, apareció por allí su gato, distraído y distraído. El Gurú atrapó al gato y lo ató a su lado. Y así pudo continuar el culto como estaba programado.

Tiempo después murió el Gurú, y su sucesor también llevó a su gato a las prácticas del culto.

Siglos más tarde, los discípulos del Gurú escribieron enormes tratados acerca del importante papel que desempeña un gato en la celebración de un culto como es debido.

La oveja perdida

Fábula para educadores religiosos.

Una oveja se alejó del rebaño, subió por peligrosos acantilados y fue a conocer atraídas valles. Se sentía feliz vagabundeando y buscando alimento libremente.

Pero llegó la noche y tuvo frío y miedo en medio de la oscuridad. Se dio cuenta de que estaba sola y de que las fieras podían atacarla. Aterrada, comenzó a correr y correr, hasta que llegó el pastor, la tomó entre sus brazos y la condujo de nuevo al rebaño.

Y a pesar de que todos le decían al pastor que pusiera una cerca para mantener reunido a su rebaño, el pastor se negó a encerrar a sus ovejas.

El zorro mutilado

Un hombre que paseaba por el bosque observó a un zorro que había perdido sus patas y se preguntó cómo podía sobrevivir.

Entonces vio llegar un tigre que llevaba una presa en su boca. El tigre comió hasta hartarse y se alejó.

El zorro comió las sobras y se durmió. Al día siguiente sucedió lo mismo, y el hombre se maravilló

de la gran bondad de Dios que alimentaba al zorro por medio del tigre.

Entonces se dijo a sí mismo: "Voy a sentarme en un rincón y esperaré confiado, pues el Señor me dará cuanto necesito".

Pasaron muchos días y no sucedía nada. El hombre estaba muy débil y hambriento cuando escuchó una voz que le dijo: "Estás en un error, abre tus ojos y descubre la verdad. Sigue el ejemplo del tigre, y no imites más al pobre zorro mutilado".

Fealdad y belleza *de KALLI GIBRAN*

En una playa se encontraron Fealdad y Belleza.

—¡Vamos al mar!, dijeron ambos.

Y estuvieron largo rato jugando en el agua. Pero Fealdad se aburrió y se fue. Y al salir se llevó la ropa de Belleza.

Cuando Belleza salió del agua tuvo que ponerse la ropa de Fealdad. Y desde entonces los hombres confunden a Fealdad con Belleza.

El verdadero esfuerzo *de FEDRO*

Un atleta celebraba bulliciosamente su triunfo.

El poeta le preguntó: —¿Y tus competidores eran más fuertes que tú?

—¡Ni pensarlos! Soy más fuerte que todos ellos, respondió el atleta.

Y el poeta le dijo:

—¿De qué te enorgullecies entonces? Sólo has hecho lo que debías hacer. Tal vez otro que no ganó realizó más esfuerzo que tú y él sí tiene de qué estar orgulloso.

La Perla *de KALLI GIBRAN*

Dijo una ostra a su vecina: —Siento un gran dolor dentro de mí. Es como un peso que me lastima.

Su vecina comentó: —¡Qué suerte la mía! Yo soy sana por dentro y por fuera... soy perfecta.

En ese momento pasaba un cangrejo que escuchó la conversación y comentó: —¡Torpe vanidosos! Ignoras que el dolor de tu vecina es una perla de incomparable belleza.

El gran adúlador *de GABRIEL RODRÍGUEZ*

Un Gran Señor se sentó a la mesa. El adúlador le dijo que el mundo era azul. Y el Gran Señor sonrió feliz.

Otro Gran Señor se sentó a la misma mesa. El adúlador le dijo que el mundo era rojo. Y el Gran Señor sonrió feliz.

"Para el hombre ambicioso, el mundo es del color de los poderosos, y para los que no quieren ver, el rastrero es el amigo ideal".

16. TEMA DRAMATIZADO

Objetivo

Expresarse con gestos ante un tema.

Descripción

Se explica al grupo las ideas principales del tema. Luego, se les pide que se expresen siguiendo los siguientes pasos:

Formar grupos de 4 integrantes.

Uno de los integrantes del grupo será un escultor y expresará sus ideas sobre el tema realizando una estatua con los otros tres participantes.

Después, otro del grupo será el escultor y así, hasta que todos sean escultores y expresen sus ideas sobre el tema.

Cada grupo elige la mejor estatua para presentarla a los demás en plenario.

Entre todas, se eligen las tres mejores estatuas.

Se profundiza el tema con el aporte y comentario de todos.

17. TEMA URGENTE

Objetivo

Enfrentar el tema o los temas que el grupo desea tratar.

Descripción

Cada persona recibe un papellito: En él escribe un tema que considera urgente tratar. Se reúnen los papeles y se mezclan.

El animador va leyendo y otra persona va anotando los temas que se proponen. A los que se piden más se les va sumando puntaje. Finalmente se debe llegar a clarificar cuáles son los dos o tres temas más urgentes que el grupo desea tratar.

En torno a cada tema se forma un nuevo grupo que debe elaborar las diez grandes interrogantes que requieren ser aclaradas.

En plenario se plantean las interrogantes y entre todos, guiados por el animador, comienzan a buscar respuestas, que pueden ir siendo anotadas y debatidas más adelante, cuando todos se hayan expresado.

El aporte del animador puede ser decisivo.

18. CALIDAD DE VIDA

Objetivo

Tomar conciencia de las diferencias concretas de vida según los ingresos económicos.

Descripción

El grupo es dividido en tres subgrupos. Cada uno de ellos recibe una papleta con las siguientes informaciones:

SUBGRUPO 1:

Ricardo es un obrero que trabaja en una empresa comercial y gana el salario mínimo legal, tiene esposa y tres hijos y no tiene casa propia, pero vive con sus suegros.

SUBGRUPO 2:

Mario es un empleado bancario y gana el equivalente a US \$ 400 mensuales. Está pagando dividendos por su casa propia. Tiene esposa y tres hijos, uno de ellos en la universidad.

SUBGRUPO 3:

Alejandro es gerente de una empresa que heredó de su padre. Tiene un sueldo equivalente a US \$ 2.000. Vive en su casa propia con su esposa y tres hijos universitarios.

Cada grupo deberá hacer una descripción lo más realista posible sobre el nivel de vida de la familia que le correspondió.

Deben considerar aspectos como:

- Alimentación.
- Tipo de vivienda.
- Vestuario.
- Vida social y cultural.
- Acceso a educación e información.
- Niveles de salud.
- Perspectivas de futuro.

En plenario cada subgrupo presenta su trabajo. Se completa con más información que permita profundizar el tema y llegar a conclusiones y compromisos.

19. ECOLOGÍA

Objetivo

Motivar a un grupo para reflexionar sobre el problema ecológico.

Materiales

Es necesario apoyarse en informaciones, datos y noticias ecológicas de la región y el país, aparecidos en diarios, revistas y noticieros.

Descripción

El animador entrega algunos datos breves pero impactantes sobre el problema ecológico en la región o el país.

Luego, se les dice que tienen 5 minutos para representar de a dos una estatua que muestre las consecuencias de la contaminación y destrucción del medioambiente. Pueden usar los elementos que haya a mano para disfrazarse.

Se presentan las estatuas y se eligen las 3 mejores. Después se puede ofrecer la palabra sobre el tema y posteriormente el animador realiza una exposición a fondo del mismo, apoyándose con recortes de periódicos, fotos, etc., si se cuenta con ellos.

20. MEJORAR LA COMUNICACIÓN

Objetivo

Mejorar la capacidad de comunicación en un grupo. Reflexionar sobre la importancia de una buena comunicación.

El animador escribe en la pizarra o en un papelógrafo una serie de frases polémicas como:

- Chile es un país desarrollado.
- Los pobres son flojos.
- Los ricos son egoístas.
- Los artistas son locos.
- Lo más importante es tener dinero.
- Lo más importante es ser feliz.
- La vida es para sufrir.
- El 99% de las personas son mediocres.
- El mejor sistema es el democrático.
- El sistema autoritario es más eficiente.

Invita a quien quiera discutir alguna o varias de las frases, que salga al frente y exponga sus argumentos. Después que todos o la mayoría se han expresado, evalúa el ejercicio desde el punto de vista de la comunicación: claridad de las ideas expuestas, lenguaje empleado, gestos, volumen de voz, etc.

Entregar a cada persona un dibujo simbólico o una fotografía. Sólo la persona debe ver su dibujo o foto. Luego se ubican en dos filas frente a frente. Por turno cada uno debe describir su dibujo o fotografía sin realizar ningún gesto. Mientras una fila describe su dibujo o fotografía, la persona que está al frente intenta dibujar lo que el otro está describiendo. Después se hace a la inversa.

Al final se muestran los dibujos y se evalúa la capacidad de comunicación verbal.

NOTA: Las fotografías o fotos pueden ser recortadas de cualquier revista o diario; hay que recordar que lo importante es la comunicación que se va a producir, no la profundización de un tema determinado.

JUEGOS GRUPALES

VARIOS, DE COMPETENCIA Y DE PENITENCIAS

1. LA LLUVIA

Ambientación

Las personas se ubican en círculo, sentadas.

Descripción

Todos deben hacer lo que dice el animador: *"Unos turistas partieron al sur. Hacía mucho calor y estaban muy cansados. Cojeban de un pie, tenían el cuello torcido, etc. Y de repente: "¡VINO LA LLUVIA!"*

Al escuchar la palabra "lluvia", todos corren a su asiento y el último en hacerlo comienza nuevamente el juego inventando una nueva historia.

2. VISITA AL ZOOLÓGICO

Descripción

Todos están sentados formando un amplio círculo. Cada uno elige el nombre de un animal presente en un zoológico. Por ejemplo: león, mono, ciervo, oso, etc.

Luego el animador camina dentro del círculo mientras va diciendo: "Ayer fui al zoológico y vi al mono, al león, al loro, la serpiente...", etc.

Cada vez que se nombra un animal, el jugador sigue al animador, pero éste también puede decir: "*pero se durmió el león, el mono, etc.*" y los jugadores deben volver rápidamente a su asiento. Así, los jugadores van y vienen. El que se equivoca queda eliminado o da prenda.

3. SI TUVIERA UN MILLÓN

Descripción

En círculo, sentados, el animador dice: "SI TUVIERA UN MILLÓN ME COMPRARÍA... un Auto". El jugador que sigue puede decir: "Si tuviera un millón me compraría... un Banco", y el tercero "... un Camión" y así continúa el juego.

El animador explicará que se trata de seguir el abecedario. El que se demora o se equivoca da prenda o es eliminado del juego.

4. VIAJANDO A LA PLAYA

Materiales

Sillas.

Descripción

Se ubican las sillas en círculo. Los jugadores, de pie, se toman de las manos y van girando alrededor

de las sillas mientras repiten: ¡Vamos a la playa!, ¡vamos a la playa...!

Repentinamente el animador del juego grita: ¡Yo también voy! Entonces todos se lanzan a tomar asiento y el último en hacerlo, sigue animando el juego.

5. EL VAMPIRO

Descripción

Todos los jugadores son ciegos que caminan por la sala con los ojos cerrados. Un jugador es el vampiro (no es ciego) que asesina apretando a sus víctimas por los hombros.

El que es tocado debe gritar y salir del juego. Los que salen deben ayudar a los ciegos a huir del vampiro dándoles instrucciones verbales.

6. EN TREN

Descripción

Es un juego basado en el impulso a la imitación que sienten todas las personas.

Todos permanecen sentados. El animador también y contará una animada historia. Cuando aparece la expresión: "*En tren*", todos deben ponerse de pie y hacer lo mismo que él hace.

Ejemplo: "*Hoy salí de paseo, EN TREN me gusta viajar, cantar...*"

Se sienta nuevamente. Repentinamente se pone de pie sin decir "EN TREN". El jugador que se ponga de pie y lo imite, pierde. Siempre hay alguien que tiene a imitar.

¡Feliz juego!

7. EL REY DE LA RISA

Descripción

Todos sentados. Un jugador es elegido Rey y se sienta frente a todos con un aire majestuoso.

Se acerca un jugador, le hace una reverencia y le dice: "*Mi rey, yo lo saludo sin reír ni llorar*".

Repite el saludo tres veces y mientras el jugador hace esto, el Rey intenta hacerlo reír haciendo todo tipo de gestos y muecas. Si lo consigue, el Rey deja el trono y es ocupado por el jugador que perdió, continuando el juego.

8. CONEJOS COJOS

Materiales

Sillas.

Descripción

Se distribuyen las sillas por la sala, cada jugador tiene una.

Luego se reúnen todos al centro, se toman de las manos y cantan alguna ronda, por ejemplo: "*Un conejito muy picaón...*".

9. TURISMO INTERNACIONAL

Descripción

Todos sentados en círculo. A cada jugador se le asigna una nacionalidad diferente: chileno, argentino, peruano, brasileño, español, francés, etc., y deben imitarlos.

Uno de los jugadores será el turista y permanece de pie.

El animador invita al turista a un gran viaje a conocer Brasil (el brasileño saluda al turista), a Francia (el francés saluda), etc.

El turista puede preguntar por otros países. El que no imita a tiempo o se ríe, pierde.

Si en algún momento el turista dice: "*Qué lindo viaje*", todos se cambian de puesto y el que quede de pie será el turista.

10. EL GRAN ESCAPE

Descripción

Se forma un círculo. Todos de pie y tomados de las manos. Dentro del círculo se ubican tres jugadores que serán los presos, estos deben intentar escapar del círculo. Los jugadores tomados de las manos

deberán incitar a los presos a escapar y después cerrarles el paso.

El jugador que deje escapar a un preso, ocupa su lugar dentro del círculo.

11. EL ZOOLOGICO

Descripción

El animador debe decir al grupo que todos deberán imitar al animal que les corresponda. Pero nadie más debe saber qué animal le correspondió a cada uno.

Después reparte unos papelititos previamente preparados en donde se ha escrito el nombre de un animal por cada jugador.

La gracia es imitar a un zoológico; por lo tanto sólo cuando el animador diga: ¡YA!, todos al mismo tiempo deberán imitar su animal. Esto debe hacerse así de una vez. Se les felicita, pero se les pide que la próxima vez lo hagan más fuerte.

Repartir nuevos papelititos pero, ¡OJO!, sólo 2 ó 3 papelititos deben llevar escrito nombres de animales y en el resto se escribe: "PERMANECE EN SILENCIO". Se debe volver a dar la orden: ¡YA! Será muy divertido escuchar y ver a unos cuantos imitar animales.

12. COMPETENCIA DE PALABRAS

Descripción

Se forman dos equipos. Éstos se sientan frente a frente, en línea.

El jugador de un extremo comienza el juego nombrando un apellido cualquiera, por ejemplo: ¡ROJAS! El jugador que está al frente debe nombrar otro apellido que comience con la última letra de la palabra recién nombrada, es decir, "S". Ejemplo: ¡SANTANA! Sigue el juego hasta que alguien se demora o se equivoca, esa persona sale del juego. Gana el equipo que queda con más jugadores.

El animador puede ir cambiando de tipos de palabras a nombrar, pueden ser: apellidos, nombres, animales, frutos, etc.

13. LAS CUATRO ESTACIONES

Materiales

Sillas.

Descripciones

Se forman cuatro grupos iguales y se ubican formado un cuadrado. A cada grupo se le designa el nombre de una estación: Primavera, Otoño...

Todos deben estar sentados. El animador se ubica al centro y dice: "A MÍ ME GUSTA EL OTOÑO Y LA PRIMAVERA". Inmediatamente los dos grupos cambian de puesto entre sí. Como en otros juegos, el animador puede ocupar un asiento y quien quede de pie, sigue animando el juego.

Si el animador de pie dice: "A MÍ ME GUSTAN LAS CUATRO ESTACIONES", todos se cambian de puesto. ¡Resulta muy entretenido!

14. CAMINAR SOBRE HIELO

Descripción

Se divide el grupo en 2 equipos. Cada equipo elige un representante. Luego se designa un lugar que será la meta.

Se entrega a cada representante dos trozos de papel del tamaño de sus pies. Cada jugador se para sobre los papeles. Al dar la orden de salida, deben caminar hacia la meta sobre los papeles. Quien llega primero consigue un punto para su equipo. Se eligen dos nuevos representantes y se reanuda el juego. Cada equipo puede dñentar a los competidores en forma original y alegre.

NOTA: Este juego sólo puede ser realizado sobre superficie lisa (madera o pisos plásticos).

15. COMPETENCIA DE CIEGOS

Descripción

Se forman dos equipos. Cada equipo elige a un representante al que se le vendan los ojos.

Se elige un objeto que será el "tesoro" y que se esconde. Los ciegos deben encontrar el "tesoro". Comienzan al mismo tiempo y desde el mismo lugar. Cada equipo orienta a su representante gritando "frio" o "caliente". Gana el que encuentra primero el tesoro.

16. EL PITO MISTERIOSO

Materiales

Un pito e hilo.

Descripción

El animador del juego debe amarrar un pito cualquiera con un hilo lo suficientemente largo como para que cuelgue de su cuello cómodamente. Luego pide a 2 ó 3 voluntarios que salgan de la sala.

Se debe explicar al grupo que el animador colgará el pito en su espalda y cuando se acerque a alguien, debe tocarlo disimuladamente.

Se hace entrar al primer voluntario. No debe dársele la espalda. Se le pide que se ubique dentro del círculo y que debe descubrir quién tiene el pito misterioso.

El animador debe girar alrededor del círculo hasta que el jugador descubra el truco o se dé por vencido.

17. TODOS AL RESCATE

Descripción

Se marcan varios círculos en el suelo y alrededor de cada uno se ubican 5 ó 6 jugadores tomados de los hombros. Dentro de cada círculo se ubican objetos pequeños como piedras, envases de cartón o flores. Debe haber uno menos que el número de jugadores por círculo.

A una orden del animador, todos los jugadores giran alrededor del círculo, tomados de las manos y sin soltarse. (Puede ser al ritmo de una canción). A otra orden del animador, todos deben recoger uno de los objetos, aquel que no alcance, sale del juego y uno de los objetos es retirado.

Al final, los ganadores de cada círculo compiten entre ellos. Se premia al vencedor con un aplauso original.

18. EL PRESIDENTE

Descripción

En círculo. Todos sentados. El PRESIDENTE ocupa una silla ojalá más alta que los demás. El resto del grupo tendrá una función determinada en orden descendente: MINISTROS, INTENDENTES, GOBERNADORES, ALCALDES, ASESORES, SECRETARIOS y los PORTEROS.

Si son muchos los jugadores pueden formar tríos o parejas, se sientan juntos y tomados de las manos. El PRESIDENTE comienza diciendo: "*Faltan los ALCALDES*" (puede nombrar cualquier función). LOS ALCALDES se deben poner de pie y decir: "*Los ALCALDES están*". El PRESIDENTE pregunta: "*¿Y quién falta entonces?*". Los ALCALDES deben nombrar otra función cualquiera. Por ejemplo: "*Los ASESORES*", y así continúa el juego. Quien no contesta a tiempo o titubea, baja a PORTERO y todos los demás suben un escalafón. Por ejemplo: Si se equivocó el INTENDENTE, éste baja a PORTERO y todos los demás

suben un escalafón hasta quedar ocupado el cargo de INTENDENTE. El objetivo es llegar a ser PRESIDENTE y evitar ser PORTERO.

Si se está jugando en equipos, todos los integrantes del equipo deben contestar a coro y si se equivocan, todos juntos bajan a PORTEROS.

¡A divertirse!

19. LA MUECA

Descripción

El jugador que comienza, pone sus manos sobre su cara y hace una mueca burlona. El vecino del lado derecho la hace con la mano izquierda y el del lado izquierdo con su mano derecha, en forma simultánea.

Entonces el jugador dice el nombre de otro presente en el grupo. El nombrado debe rápidamente hacer su propia mueca y sus vecinos también y dar otro nombre para continuar el juego.

Sale eliminado del juego quien se demore en paricipar o se equivoque de mano.

20. REFRANES

Descripción

Se pide a todos que piensen en un refrán popular, por ejemplo: "En casa de herrero, cuchillo de palo". Lo anotan en su cuaderno y están listos para leerlo.

luego, el animador inventa una historia con personas del grupo y va indicando a distintas personas que leen su refrán.

Resultan cosas muy divertidas como éstas: "Doris fue a ver a Juan y le dijo: (indica un jugador) "En boca cerrada no entran moscas" y Juan le contó: (indica a otra persona) "A buen entendedor, pocas palabras".

21. COMPETENCIA DE CANCIONES

(Divididos en dos grupos se puede animar una jornada o curso realizando competencias entre ellos. Damos aquí algunas ideas).

El animador pide a un grupo a la vez que interprete una parte de una canción, se les da el título de la canción y ellos deben cantar. Si no la saben, pierden un punto.

22. COMPETENCIA DE CONOCIMIENTOS

El animador da el nombre de algún personaje y el grupo debe explicar qué hizo o hace ese personaje.

23. COMPETENCIA DE REFRANES

El animador da las dos primeras sílabas de un refrán y el grupo debe completarlo. Por ejemplo: "En ca...", el refrán es: "En casa de herrero, cuchillo de palo".

24. COMPETENCIA DE CIUDADES

Uno de los grupos nombra una ciudad cualquiera, por ejemplo: *París*. El otro debe nombrar rápidamente otra ciudad que empiece con la última letra de la ciudad nombrada, en este caso una S. Se puede nombrar a "San Fernando".

Esta misma competencia puede aplicarse a nombres de países, frutas, animales, apellidos, etc.

25. LAS RIMAS

Un grupo dice una frase cualquiera y el otro debe contestar con frase rimada. Por ejemplo: "*Qué bien estamos aquí*" a lo que el otro grupo puede contestar: "*Comiendo pan con ají*". Después el otro grupo comienza y así continúa la competencia.

26. ¡VUELAN!

Todos de pie miran al animador.

Éste explica: "*Se irán nombrando distintas aves o pajaritos que vuelan. Al nombrar a un ave o pajarito, todos deben abrir sus brazos como para volar.*"

Pero si se nombran animales u objetos que no vuelan, nadie debe moverse y el que lo hace ocupa el lugar de animador."

El animador va diciendo con rapidez y tratando de sorprender a los jugadores: ¡Vuelan las gaviotas!... ¡Vuelan... las palomas!... ¡Vuelan... las vacas! (Si un jugador mueve los brazos, pasa al centro).