

DINAMICAS GRUPALES

MJS



MOVIMIENTO JUVENIL SALESIANO
DE EL SALVADOR

LA TELARAÑA



Objetivo: Presentación , integración

Materiales: Una bola de cordel, ovillo de lana , etc.

Desarrollo: Los participantes se colocan de pie formando un círculo y se le entrega a uno de ellos la bola de cordel; el cual tiene que decir su nombre , procedencia, tipo de trabajo que desempeña, interés de su participación , etc. Luego, éste toma la punta del cordel y lanza la bola a otro

compañero, quien a su vez debe presentarse de la misma forma . La acción se repite hasta que todos los participantes quedan enlazados en una especie de telaraña.

Una vez que todos se han presentado, quien se quedó con la bola debe regresarla al que se la envió, repitiendo los datos dados por su compañero. Esta a su vez, hace lo mismo de tal forma que la bola va recorriendo la misma trayectoria pero en sentido inverso, hasta que regresa al compañero que inicialmente la lanzó.

Nota: Hay que advertir a los participantes la importancia de estar atentos a la presentación de cada uno , pues no se sabe a quien va a lanzarse la bola y posteriormente deberá repetir los datos del lanzador.

COLA DE VACA

Objetivo: Animación

Desarrollo: Sentados en círculo, el coordinador se queda en el centro y empieza haciendo una pregunta a cualquiera de los participantes. La respuesta debe ser siempre "la cola de vaca". Todos el grupo puede reírse , menos el que está respondiendo . Si se ríe , pasa al centro y da una prenda.

Si el compañero que está al centro se tarda mucho en preguntar da una prenda.

Objetivo: Presentación y Animación

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

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

CANASTA REVUELTA

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

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

En el momento que se diga ¡Canasta revuelta !, todos cambiarán de asiento.(El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).

Nota: Esta dinámica podría ocuparse al momento de presentar a nuevos miembros dentro del grupo.

COMO LA PALMA DE MI MANO

Material: hojas blancas, lápiz o pluma.
Esta dinámica consiste en que los participantes (no importa el numero) dibujen su mano izquierda en la hoja, después de que terminen, deben buscar en el grupo a gente que tenga una mano parecida en tamaño o forma, cuando ya estén en grupo deben sentarse y dibujar ahora las líneas de la palma de su mano sin mirar la mano izquierda, cuando hayan terminado todos, el grupo debe mirar si las líneas que dibujó son iguales a la de su mano, la mayoría se va a dar cuenta que no coincidió su mano con su dibujo.

Esta dinámica se puede aplicar comentando que a veces criticamos juzgamos a la gente y decimos que los conocemos como la palma de nuestra mano y en realidad ni siquiera conocen bien la palma de su mano.

EL JUEGO DE LA CUERDA

Objetivo: "romper el hielo", presentación.

Pasa alrededor una bola o madeja de cuerda y unas tijeras.

Cada uno deberá cortar un pedazo de cuerda. Algunos cortarán pedacitos y otros tramos largos.

Cuando todos tengan su pedazo, yendo alrededor del círculo cada uno deberá decir alguna cosa de sí mismo por cada ancho de un dedo de su cuerda. Esto traerá risas con frecuencia porque hay quien cortó metros de cuerda!

ESE SOY YO!

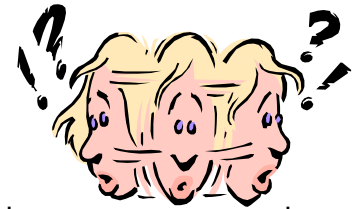
Está dinámica puede aplicarse tanto en grupos grandes como en grupos pequeños.
Puede utilizarse para ayudar a los integrantes del grupo a trabajar sobre la imagen que los demás tienen de ellos y sobre la auto imagen.

Consiste en los siguientes pasos:

1) Debe anotarse los nombres de todos los participantes en trozos de papel y luego deben introducirse en una canasta.

2) Una vez que todos los papeles hayan sido introducidos en la canasta, cada integrante debe sacar un papel que lleva el nombre de uno de los participantes.

3) Cada participante debe ponerse en pie y debe mencionar las cualidades que distinguen al compañero cuyo nombre ha sacado de la canasta, sin decir su nombre. Las personas deben escuchar detenidamente la descripción y si uno de los participantes creen que esas cualidades son las suyas debe pararse y decir ¡Ese soy yo!. Sea que haya acertado o no, esa persona es la que sigue en el turno de leer las características de la persona que a él le tocó.



LA DINAMICA DEL PECADO

Para hacer la dinámica se necesita una caja y dentro de ella un pedazo de carbón o de barro. Se debe forrar la caja como si fuera un regalo, lo más llamativa y bonita posible. Desde el comienzo de la reunión, el líder colocará el "regalo" a la vista de todos. Muchos se preguntarán para qué o para quién es el regalo.

Después el líder debe preguntar:

- ¿Cuántos se interesaron en esta caja?
- ¿Cuántos sintieron curiosidad por saber qué contiene?
- ¿Por qué?



Se debe guiar a los jóvenes para llegar a la conclusión de que era por lo atractivo del regalo, que a todos les llamó la atención. Luego se pide un voluntario para que, sin mirar, meta la mano dentro de la caja y toque lo que encontró dentro de ella. El joven voluntario, obviamente, sacará la mano manchada a causa del carbón. Se le pide que les muestre la mano a todos. En ese momento, el líder hará la comparación de la caja de regalo con el pecado. Ambos son atractivos por fuera, muy bonitos y aparentemente inofensivos, pero en el momento en que nos acercamos, nos manchamos.

Así mismo pasa con el pecado y de las tentaciones cuando nos acercamos a él. Por eso, tenemos que permanecer lejos del pecado para estar limpios delante de Dios.

LA DOBLE RUEDA

Objetivo: Animación

Materiales: Un lugar amplio. Numero ilimitado de participantes. un radio potente o algún material que haga ruido.

Desarrollo: Se divide a los participantes en dos grupos iguales, (si un grupo puede ser de mujeres y otro de hombres, mejor).



Se coloca a un grupo formando un círculo tomado de los brazos, mirando hacia afuera del círculo.

Se coloca al otro grupo a su alrededor, formando un círculo, tomados de las manos, mirando hacia el adentro.

Se les pide que cada miembro de la rueda exterior se coloque delante de uno de la rueda interior, que será su pareja y que se fijen bien, en quien es pareja de cada quien.

Una vez identificadas las parejas, se les vuelvan de espaldas y queden nuevamente de las manos unos y de los brazos otros. Se les indica que se va a hacer sonar una música (o el ruido de algún instrumento), y que mientras suena deberán moverse los círculos hacia su izquierda. (Así cada rueda girará en sentido contrario a la otra rueda), y cuando pare la música (o el ruido) deberán buscar su pareja, tomarse de las manos y sentarse en el suelo; la última pasajera en hacerlo, pierde y sale de la rueda. (El coordinador puede interrumpir la música en cualquier momento).

Las parejas que salen van formando luego el jurado que determinará qué pareja pierde cada vez.

La dinámica continúa sucesivamente hasta que quede una pareja sola en el centro, que es la ganadora.

BAILE DE PRESENTACION

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

Materiales:

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

Desarrollo:

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

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

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

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

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

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

**¡LEVÁNTESE Y
SIÉNTESE!**

Objetivo: Animación, Concentración.

Desarrollo:

Todos sentados en circulo. El coordinador empieza contando cualquier historia inventada. cuando dentro del relato dice la palabra "quien" todos se deben levantar, y cuando dice la palabra "no", todos deben sentarse.

Cuando alguien no se levanta o no se sienta en el momento en que se dice "quien" o "no", sale del juego o da una prenda.



El coordinador puede iniciar la historia y señalar a cualquier participante para que la continúe y así sucesivamente.

El que narra la historia, debe hacerlo rápidamente para darle agilidad; si no lo hace, también pierde.

Variante: Puede ocuparse también para dividir en grupitos o pequeñas comunidades al grupo en general, en vez de dar la prenda.

CAER CON CONFIANZA

Objetivo: trabajar sobre la confianza
Cantidad mínima de participantes:9

Pide a los estudiantes que se quiten los lentes y los relojes. Que formen dos líneas una frente a la otra. Dile a los jóvenes que estiren sus brazos al frente con las palmas hacia arriba, como para cachar a alguien que les caiga encima. No deben agarrarse los brazos, pero sí alternar los brazos para repartir la carga. Deja en claro que la persona que se va a dejar caer lo debo hacer totalmente derecho ya que si se dobla por la cintura su peso se concentra en esa zona y probablemente no la puedan sostener. Anima a los muchachos a participar en esta actividad, pero no los fuerces. La primera persona sube a una silla o a una plataforma de 1 m de altura aproximadamente y se deja caer de espaldas.

Opcional: Con algunas personas podrían, en lugar de bajarlo de inmediato después de cacharlo, levantarlo sobre sus cabezas y llevarlo a dar una vuelta. También podrían contar hasta tres y lanzarlo por el aire unos centímetros y volverlo a cachar. Por el hecho de desafiar el miedo a las alturas de los jóvenes, este ejercicio los obliga a confiar en el grupo.

Después de esta actividad ayude a los estudiantes a analizar sus experiencias y a ver como se aplican a otros aspectos de su vida. Aquí hay algunas preguntas como muestra de lo que puede usar.

Discusión:

1. ¿Cómo te sentiste al caer en los brazos de tus compañeros?
2. ¿Qué aprendiste de esta experiencia?
3. ¿Quienes tuvieron dificultad para animarse a

participar en esta actividad? ¿Explica por qué?

4. ¿Después que el grupo te cachó, ¿Qué tanto disminuyó tu miedo? ¿Qué tan difícil sería para ti lanzarte una segunda vez?

5. ¿Cómo te sentiste siendo "catcher" de una persona que cae? ¿De qué manera es como ser responsable del bienestar de otra persona?

6. ¿De qué manera eres responsable de otros en tu vida diaria?

7. ¿Qué resulta más difícil para ti, confiarle a alguien tu seguridad física o confiarle tu manera de pensar y tus sentimientos? Explica por qué.

¿Qué has aprendido acerca de la confianza a través de este ejercicio?



Don Bosco, Padre y maestro de la juventud solía repetir: “niño que no juega, o es malo o está malo”
“Así que a correr, saltar, gritar...con tal de no ofender a Dios”