

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: Caballero, Princesa, Ogro	Duración: 15 - 30 minutos.												
Destinatarios/as y justificación: Equipo de profesores y profesoras componentes del Grupo de Trabajo, aunque aplicable al alumnado y otros grupos de personas (familias, otros profesionales...) para trabajar cohesión de grupo, escucha activa, coordinación, etc. Es un juego tradicional adaptado.													
OBJETIVOS: • Fomentar la conexión en grupo • Aumentar la comunican y la escucha activa • Mejorar la eficacia del grupo													
DESARROLLO- metodología: Papeles de los personajes: <table><tr><td colspan="3">GANA A:</td></tr><tr><td>Ogro</td><td>→</td><td>Princesa</td></tr><tr><td>Princesa</td><td>→</td><td>Caballero</td></tr><tr><td>Caballero</td><td>→</td><td>Ogro</td></tr></table>		GANA A:			Ogro	→	Princesa	Princesa	→	Caballero	Caballero	→	Ogro
GANA A:													
Ogro	→	Princesa											
Princesa	→	Caballero											
Caballero	→	Ogro											
El grupo se divide en dos, cada grupo tendrá que elegir un personaje y, en pocos minutos a la voz de ya por parte de la dinamizadora, deberán de ponerse de acuerdo y hacer un gesto que previamente se habrá consensuado para representar a cada personaje. Tendrán que hacerlo todos a la vez y una de las estrategias será la de intentar adivinar cual es el personaje que el otro grupo va a sacar y conseguir ganar. Se van sumando las puntuaciones. En caso de que el movimiento que todo el grupo realice no se haga coordinadamente el punto será para el equipo contrario.													
RECURSOS Humanos: 2 monitoras: Gabriela López y Sara Oñate y equipo de profesorado Materiales: ninguno Espaciales: Un espacio amplio.													

EVALUACIÓN:

1. ¿Se han conseguido los objetivos propuestos?
2. ¿Ha trabajado coordinadamente?
3. ¿Han disfrutado?
4. ¿Ha surgido algún inconveniente durante la realización?
5. ¿Hemos conseguido dinamizar el grupo?