

|  |
| --- |
| **DINÁMICA DE PRESENTACIÓN.**  Nombre: Presentación para conocerse y aprender los nombres.  Tiempo: Hasta que todos se hayan presentados.  Diseño:Se explica que va a haber una fiesta, y que cada cual debe llevar algo, pero que empiece con la inicial de su nombre.  El primero comienza diciendo su nombre y lo que va a llevar a la fiesta. El segundo repite lo que dijo el anterior, y luego dice su nombre y lo que va a llevar a la fiesta.  Por ejemplo:   1. Yo soy Pablo y voy a llevar la música. 2. Él es Pablo y va a llevar la música y yo soy Ricardo y voy a llevar los refrescos. 3. Él es Pablo y va a llevar la música, él es Ricardo y va a llevar los refrescos y yo soy Juana y voy a llevar el pastel.   Y Así se repite sucesivamente hasta completar la cantidad de participantes. cooperar.png |



|  |
| --- |
| **DINÁMICA DE PRESENTACIÓN.**  Nombre: Juego de las tarjetas  Tiempo: 40 minutos.  Diseño: Una sala grande para formar un círculo entre los participantes.  Materiales:   * 1 tarjeta de cartulina, (20x10cm) para cada participante. * 1 marcador para cada participante. * Alfileres para fijar la tarjeta en la ropa. * 1 tarjeta preparada a modo de ejemplo.   *Estructura del Ejercicio*:   * Distribución de los Materiales. * Explicación y llenado de las tarjetas. * Ejecución de la lectura. * Realización del ejercicio de la memorización. * Descripción.   *Desarrollo*:  Primera Etapa:  Se distribuye a cada participante una tarjeta, un marcador y un alfiler.  El coordinador de la dinámica solicita a todos que coloquen su nombre o su sobrenombre, en forma vertical, en el margen izquierdo de la tarjeta. Se indica que busquen para 3 letras del nombre, 3 adjetivos positivos que reflejen una cualidad positiva personal y las escriban en la tarjeta a continuación de la letra elegida (ver ejemplo). Luego se les pide que se la coloquen en un lugar visible, en la ropa.  Ejemplo: AN **G**enial  **E**ntusiasta L **A**migable  Después de esto, se les invita a desplazarse por el salón para leer los nombres y cualidades de los otros. Pueden hacerse comentarios entre los participantes y circular libremente. Luego de unos minutos se les pide formar un círculo para iniciar el ejercicio de memorización.  Segunda etapa:  Cada persona se presenta (primero con su nombre y luego con uno de los adjetivos escritos.)  El ejercicio consiste en que cada participante debe comenzar a decir de memoria el nombre y el adjetivo de los que hablaron anteriormente y luego el suyo.  Los participantes pueden, si se olvidan, leer las tarjetas, ya que el objetivo principal del juego no es que memoricen sino que se conozcan y se integren.  El coordinador puede producir variantes para amenizar, como que cada uno debe recordar uno o dos, al azar - o que cada uno tenga que recordar a aquel que tenga el mismo color de ropa - etc. |



|  |
| --- |
| **DINÁMICA DE PRESENTACIÓN.**  Nombre: Los saludos con partes del cuerpo.  Tiempo: Hasta que todos se hayan presentados.  Diseño: El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.  Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, que le gusta y que no le gusta.  Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona enfrente.  El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.cooperar.png |
| cooperar.png  **DINÁMICA DE COHESIÓN.**  Nombre: En forma de…  Tiempo: 30-45 minutos.  Diseño: En esta dinámica se hacen dos equipos y se colocan unos enfrente de los otros. Entre todos deben conseguir hacer con su cuerpo la figura que les manda el otro equipo (figuras geométricas, animales, edificios…) La única norma es que deben participar todos los jugadores del equipo para hacer una única figura.  Es una dinámica no competitiva porque no gana ni pierde nadie, simplemente, se lo pasan en grande, trabajan la cohesión grupal y cultivan la creatividad. ¡Qué más se puede pedir! |

|  |
| --- |
| cooperar.png  **DINÁMICA DE COHESIÓN.**  Nombre: Pies atados.  Tiempo: 20-25 minutos.  Diseño: El juego consiste en hacer parejas y atarles el tobillo izquierdo de una de ellas con el tobillo derecho de la otra para que tengan que ponerse de acuerdo para caminar. La idea es que, a medida que avanza el juego, (y dependiendo de la edad también) las parejas se vayan uniendo entre sí hasta conseguir una hilera enorme con todos los participantes. La persona que dirige la dinámica debe dar las indicaciones y complicarlas cada vez más: caminar hacia delante, detrás, más deprisa, más lento o ¡sin hablar!  Nos encanta porque, además de ser una dinámica que trabaja la cohesión de grupo, nos asegura unas buenas risas, tanto por parte de los participantes como del que dirige y además ¡es adaptable a todas las edades! |