

# DINÁMICAS DE PRESENTACIÓN

## El amigo desconocido

### **Definición:**

- Se trata de elegir un amigo secreto, observando sus cualidades y valores.

### **Objetivos:**

- Conocer las cualidades y valores de los compañeros.
- Aumentar la confianza en el otro.

### **Material:**

- Papel y bolígrafo.

### **Desarrollo:**

- Cada participante elige un amigo secreto, preferentemente entre los compañeros que menos frecuenta. No revela el nombre a nadie, ni siquiera al interesado. Durante un tiempo determinado, cada uno va a estar atento a las cualidades y valores de este amigo secreto, apuntando las situaciones que le han ayudado a conocerle. Una vez terminado el tiempo, cada uno escribirá una carta a su amigo, explicándole lo que le parecía de él. Luego cada uno se lleva su carta y la lee. Al día siguiente de la lectura será interesante compartir con la persona los sentimientos vívidos.

### **Evaluación:**

- Puede tratarse de compartir los sentimientos vividos, descubrimiento de varias personas, toma de confianza con el nuevo amigo, etc. Valorar el juego con relación a situaciones de la vida diaria
-

## **El escultor**

### **Definición:**

- Se trata de, por parejas, ir formando esculturas con el cuerpo.

### **Objetivos:**

- Lograr una comunicación / cooperación para conseguir una expresión creativa.
- Favorecer la toma de conciencia del cuerpo.

### **Consignas de partida:**

- El juego se hace en silencio.

### **Desarrollo:**

- Se juega por parejas, en las que uno hace de modelo y otro de escultor. El modelo deja que el escultor le mueva los brazos, piernas, cuerpo... para formar una escultura. La comunicación es en todo momento no - verbal. Una vez realizada la escultura, se intercambian los papeles.

### **Evaluación:**

- Primero por parejas, por ejemplo expresando cómo se ha sentido cada uno, qué es lo que ha querido hacer, cómo ha sido la comunicación, etc... Luego puede hacerse en el grupo.

---

## **Palmas**

### **Definición:**

- Se trata de decir el nombre propio y el de otra persona llevando el ritmo marcado.

### **Objetivos:**

- Aprender los nombres
- Desarrollar el sentido del ritmo.

### **Desarrollo:**

- En círculo, el animador marca el ritmo: un golpe con las palmas de las manos sobre las piernas, una palmada, mano derecha hacia atrás por encima del hombro y con el pulgar mirando hacia atrás,

este mismo movimiento con la mano izquierda. Al llevar la derecha hacia atrás hay que decir el nombre de uno mismo y al llevar la izquierda el de otra persona del grupo. Todo el grupo tiene que hacer los mismos movimientos llevando el ritmo. La persona nombrada dice su nombre y el de otra persona. Así sucesivamente hasta ser presentados todos algunas veces, sin perder el ritmo.

- Se pueden hacer variantes, cambiando el ritmo, haciéndolo también con los pies estando sentados.

---

## **Pelota al aire**

### **Definición:**

- Consiste en lanzar y recoger una pelota, disco u otro objeto diciendo el nombre de una persona del grupo que tendrá que recogerlo antes de que caiga al suelo.

### **Objetivos:**

- Aprender los nombres. Estimular la precisión en los envíos.

### **Material:**

- Pelota, disco u objeto similar.

### **Consignas de partida:**

- El juego tiene que desarrollarse de forma rápida. Las jugadoras / es no pueden entrar dentro del círculo mientras no sean nombradas.

### **Desarrollo:**

Los jugadores / as están de pie en el círculo, menos uno/ a que está en el centro con el objeto a lanzar. La persona del centro lanza el objeto al aire al tiempo que dice un nombre, volviendo al círculo. La persona nombrada ha de cogerlo antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo al aire diciendo otro nombre. El juego continúa hasta que todos / as han sido presentados.

---

## Mi tío, Mi sobrino

### **Objetivo:**

- I. Conocerse y comunicarse más. Darse cuenta de la infinidad de detalles que nos pasan desapercibidos en las personas, y que, sin embargo, para ellas son importantes.

### **Descripción:**

- Presentación: "Un tío vuestro marchó a América antes de que vosotros naciésteis. No le conocéis. ¿Cómo os reconocerá cuando salgáis a recibirle al aeropuerto?. Vais a escribirle una carta dándole una descripción de vuestra personalidad de modo que él pueda reconoceros. Ahora bien, no vale indicar la ropa que llevaréis, ni el color de vuestro pelo, ni el de vuestros ojos, ni la altura, ni el peso, ni el nombre. Tiene que ser una carta más personal: tus aficiones, lo que haces, lo que te preocupa, los problemas que tienes, qué piensas de las cosas, cómo te diviertes, lo que te gusta y lo que no te gusta, etc ..."
  - Una vez hecha la explicación, se dan 20-30 minutos para escribirla. Se hace en total silencio. Puede ponerse música de fondo.
  - Se recogen todas las cartas. Y a cada uno se le da una que no sea la suya. Y se le invita a leerla como si fuera la de su sobrino.
  - Cada uno lee en voz alta la carta que le ha correspondido, y tiene que adivinar a qué persona del grupo corresponde. Pueden dársele dos oportunidades. Si no adivina, otro cualquiera del grupo, si cree saberlo, puede intervenir. Tras adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han dado la pista o lo que nos han despistado.
  - Notas: Para celebrar el encuentro, tío y sobrino, se dan un abrazo. Conviene advertir que disimulen la letra si ésta va a ser motivo de identificación.
- 

### **• RELOJ**

El animador divide al grupo en dos subgrupos iguales en número y los invita a que hagan dos círculos concéntricos de tal forma que se puedan mirar frente a frente.

Luego explica que irán haciendo preguntas y la respuesta se conversará con quien este al frente y viceversa.

Al toque de una palmada o de un pito el animador dice tiempo. En ese momento los que están en el círculo del centro giran como las manecillas del reloj y responden las siguientes preguntas:

- Nombre de tus padres
- Dirección
- Que música es la preferida
- Que es lo que más te cae mal
- Que te pareció el grupo.

(Nota: Las preguntas se hacen con relación al objetivo que se quiere conseguir)

---

### • **REPORTAJE RELÁMPAGO**

A cada jugador se le entrega material para escribir. Se entrega una tarjeta numerada por jugador (por cada número debe haber dos tarjetas).

Se establecen las parejas, se presentarán y formularán cuatro preguntas: - nombre

-color de ojos

-pasatiempo preferido

-su mayor deseo o anhelo.

Después de un tiempo prudente cada jugador en Plenario presentará a su entrevistado.

---