

## TECNICATURA SUPERIOR EN ARTETERAPIA

# TÉCNICAS Y DINÁMICAS DE GRUPO

**NOMBRES CON ADJETIVO**

*Duración aproximada: 35'*

*Material necesario: lápices y papel, o pizarra y tizas*

*Primer paso: Instrucciones: "Tienes un momento para pensar en un adjetivo que te defina y que comience por la misma letra que tu nombre. Por ejemplo: "Merche, meticulosa". El adjetivo escogido debe referirse a un aspecto que tú consideres fundamental en tu persona. Si te resulta muy difícil encontrar una característica importante que empiece por la misma letra que tu nombre, hazlo con otra letra".*

*Segundo paso: Una vez que todos han pensado la característica, se les indica que la compartan en grupos de 5. (Mejor con gente poco conocida). A los 3 ó 4 minutos, se cambia de grupo. Así tres veces, procurando que no coincidan las mismas personas en el grupo. En el grupo se dice el nombre, apellido, característica y el por qué se ha escogido dicha cualidad.*

*Tercer paso: Al terminar las tres veces, y ya sentado cada uno en su sitio habitual, se piden dos voluntarios: uno de ellos va señalando a una persona y el otro responde cómo se llama. Así hasta 10 personas señaladas. Pasan otros dos voluntarios y se*

repite la misma operación con 10 nombres... Esta tercera parte dura el tiempo que se crea conveniente.

## LOS CUBIERTOS

**Desarrollo:** Es un juego muy divertido y sencillo. El animador les dice que cuando mencione cuchillos todos se paran, cuando diga cucharas todos se sientan y cuando diga cubiertos todos se cambian de lugar. El que se equivoque se va saliendo del juego. Gana quien quede hasta el final.

## CAPACIDAD AUDITIVA

**Formación:** en circulo o en fila.

**Desarrollo:** el primer jugador cuchichea rápidamente una frase al oído de su vecino. Este a su vez transmite a su vecino lo que juzgo oír, y así sucesivamente, hasta que la frase vuelva nuevamente a aquel que la pronuncio por primera vez. Después, cada uno dice lo que juzgo haber oído. Es un buen ejercicio de comunicación.

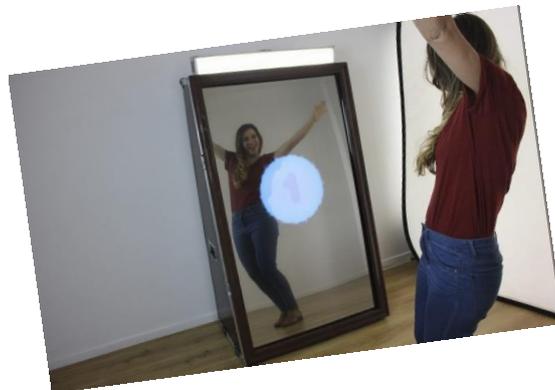


## ESPEJO MÁGICO

**Material:** una silla

**Formación:** un semicírculo donde los jugadores, sentados, están frente al espejo (jugador escogido), que esta de pies, con una silla a sus espaldas.

**Desarrollo:** el espejo (jugador) comienza a hacer preguntas o a contar una historia. Todo lo que haga es espejo, los demás jugadores deben hacerlo, al contrario. Si él se sienta, los demás se levantan. Si se pone el sombrero, los demás se lo quitan. Si levanta el brazo derecho, levantan el izquierdo. Después de algunos minutos se reemplaza el espejo por el jugador que no haya tenido equivocaciones.



## TAREA

**Material:** papel y lápiz para todos los participantes.

**Formación:** participantes en círculo. Cada uno recibe un papel y lápiz.

**Desarrollo:** el dirigente pide a cada participante que escriba una tarea en el papel, la más difícil que encuentres, que será realizada por el vecino de la derecha. Todos deben firmar. Cuando todos hayan escrito la prueba, el dirigente recoge los papeles y declara que se ha cambiado la regla del juego y que la prueba ya no será realizada por el vecino, sino por el que

la escribió. El dirigente debe recordar el espíritu deportivo del juego.

## DILO CON MÍMICA

**Formación:** dos equipos con igual número de participantes, alejados uno del otro. Entre ambos esta el animador.

**Desarrollo:** a la señal de comenzar, un participante de cada equipo corre hasta el animador y recibe de este en voz baja, una palabra que deberá ser escenificada en el grupo. Volviendo al equipo, el jugador por medio de mímica, hace que sus compañeros descubran cual es la palabra recibida. En el momento en que lo logre, otro jugador va hasta el animador y le dice la palabra. Este a su vez, le da otra palabra, y se realiza lo mismo. Será vencedor el grupo que, al final del tiempo establecido, haya escenificado el mayor número de palabras.



## EL RÍO

**DESARROLLO:** Se forman dos equipos. En cada equipo tendrán, cada uno, una hoja de tamaño carta de un color,

menos uno de los integrantes. El coordinador dibuja en el piso un río y los equipos intentarán atravesar el río usando, para no mojarse, sus hojas como si fueran piedras. Deben cruzar el río sólo con la ayuda de sus piedras, pisando sobre ellas y no sobre el suelo. Si alguien cae de la piedra su equipo tendrá que volver al inicio e intentarlo una vez más. Al llegar al otro lado cada quien debe llegar con su piedra, excepto la persona que no recibió hoja. Ganará el equipo que logre atravesar el río. La persona que dirija el juego tendrá que ver que nadie haga trampa.

## **EL SUPERMERCADO**

**OBJETIVOS:** Aumentar la atención en los participantes

**DESARROLLO:** Este juego se llama SUPERMERCADO (con todas sus variantes): se sientan todos en ronda sentados en sillas dejando una silla vacía, a cada uno se le da el nombre de algún producto del supermercado (uno es LATA DE TOMATES, el otro PEREJIL, el otro DETERGENTE, y así). El animador comienza a contar una historia (que tenga algún sentido y sea graciosa, obviamente) y a medida que nombra algún elemento del supermercado que figura entre los que posee alguno de los jóvenes, el producto nombrado tiene que darse cuenta e inmediatamente levantarse y correr al lugar vacío de la ronda. Si no lo hace pierde un punto. El último detalle a tener en cuenta es que si el animador, mientras cuenta la historia, dice la palabra SUPERMERCADO, TODOS deben cambiar de lugar.

## SALUDOS



**DESARROLLO:** El animador comienza con una historia: "Yo he viajado mucho alrededor del mundo y he aprendido muchos saludos: Fui a la India y llegando me dijeron JAO (poniendo la mano derecha hacia adelante, como un jefe indio), llegando a Japón, Honorable señor (y se inclina haciendo una reverencia), en Hawai, ha loa loa, (haciendo como hawaiano), y en México, Hola que tal (con la mano derecha como si diera un apretón de mano)". El animador pide a los jóvenes tienen que hacer todo lo que dice y no lo que él hace. Por ejemplo, cuando dice JAO y levanta la mano derecha hacia adelante y todos tienen que hacer lo mismo, el juego se acelera, el animador dice uno de los saludos, pero hace los movimientos de otro, por ejemplo, dice Hola que tal y hace una reverencia. La idea es que los jóvenes se equivoquen al ir todo más rápido.

## COLA DE VACA

**DESARROLLO:** El juego es muy sencillo, se pide un voluntario, y se le dice que a todo lo que se le pregunte tiene que contestar "cola de vaca" sin reírse, si se ríe pierde. Así por ejemplo: ¿Cómo te llamas? "cola de vaca", ¿qué comiste

hoy? "cola de vaca", ¿que tienes en la boca? "cola de vaca" y así los demás puedes hacer cualquier tipo de pregunta. Puede hacerse con dos o tres jóvenes más.

### SE MURIÓ CHICHO

**Formación:** Se necesitan cuatro voluntarios que formarán un cuadro separados unos dos o tres metros según lo permita el lugar, uno a cada esquina.

**Desarrollo:** El juego consiste en lo siguiente: el animador llega con uno de ellos diciéndole: *hay compadre, ¿Qué crees?, se murió chicho* (llorando, es muy importante el realismo con que se haga). Y el otro responde: *¿Y de que se murió, compadre?* (también llorando con mucho sentimiento). *Se murió de...* (cualquier cosa), *anda y dile a...* (el nombre del jugador de la derecha). Este hace lo mismo, y después el otro va y le dice al siguiente, todo debe ser con el mayor realismo posible. Pasando todos, repite, pero ahora como borrachitos, con el mismo diálogo (aunque pueden agregar de su cosecha) y la misma secuencia. Después pueden hacerle como nortños, como afeminados, riéndose, en fin, todo depende de la imaginación.

**¿Qué otras dinámicas conoces para compartir en grupos?**