

Índice

1.1.	El nudo	p. 2
1.2.	Saludar de formas diferentes	p. 3
1.3.	El nudo diferente	p. 4
1.4.	Tocar el piso	p. 5
1.5.	El rompecabezas humano	p. 6
1.6.	Salvavidas (para formar grupos)	p. 7
1.7.	Parejas congeladas	p. 8
1.8.	La familia ideal (para formar grupos)	p. 9
1.9.	Narración (para formar grupos)	p. 10
1.10.	¿Me ayudas?	p. 11
1.11.	En pedacitos (para formar parejas o grupos)	p. 13
1.12.	Intercambio	p. 14
1.13.	Nombres contra reloj	p. 15
1.14.	Autógrafos	p. 17
1.15.	Formas y colores (para formar grupos)	p. 19
1.16.	Campanadas (para formar grupos)	p. 20
1.17.	En pedacitos (2)	p. 21
1.18.	Pon la cara	p. 22

1. Juegos de rompehielos

1.1. El nudo

Edad	A partir de 8 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de desanudar un nudo humano medianamente complicado.

2. Objetivos

Mediante este juego se busca crear un ambiente de mayor confianza, en especial entre participantes que no se conocen. El contacto físico logrado a través del nudo ayuda a bajar las defensas y la inseguridad al inicio de un curso-taller o cualquier trabajo en grupo.

3. Desarrollo

L@s participantes forman un círculo tomad@s de las manos. Algunas personas salen del círculo y permanecen durante unos minutos aparte, de espaldas al grupo. Mientras, el grupo, sin soltarse las manos, va entrelazándose lentamente hasta formar un nudo complicado. Una vez terminado el nudo, las personas que permanecieron fuera pueden regresar con la consigna de deshacer el nudo sin que l@s participantes se suelten, hasta formar nuevamente un círculo como al inicio.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado este juego inicial.

5. Variantes

Se puede jugar en aguas poco profundas, lo que añade mucha diversión al juego.

6. Comentarios

Al principio se deja el iniciativa a las personas que salieron, pero después de unos minutos se puede sugerir al grupo que aporten ideas para desanudar. Obviamente se vale cooperar.

7. Fuente

Idea original de **Martha Harrison** (*Espagueti humano*) en: **Orlick, Terry**, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 59. (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López)

1. Juegos de rompehielos

1.2. Saludar de formas diferentes

Edad	A partir de 5 años
Duración	5 minutos
Lugar	Espacio sin obstáculos
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Consiste en saludar a muchas personas del grupo de diferentes maneras.

2. Objetivos

Un ejercicio sencillo para romper el hielo y empezar la presentación de l@s participantes del curso-taller.

3. Desarrollo

Tod@s caminan en el salón o en el patio. El(la) coordinador(a) invita a todo el grupo a saludar a las demás personas de una manera fija. Después de unos momentos se propone otra manera de saludar, y así sucesivamente.

Posibles maneras de saludar: una palmada, con las rodillas, con los tobillos, con las plantas de los pies, con las frentes, con la espalda, un caderazo, etc.

4. Evaluación

No hace falta evaluar este juego inicial por separado.

5. Variantes

Participantes del grupo pueden sugerir las formas de saludar.

6. Comentarios

Es un juego que se puede hacer perfectamente con grupos masivos (más de cien personas) en momentos de apertura de eventos.

7. Fuente

Limpens, Frans (Ed.), *La Zanahoria. Manual de educación en derechos humanos para maestras y maestros de preescolar y primaria.* Querétaro, Amnistía Internacional, Educación en Derechos Humanos, 1997, p. 12.

1.3. El nudo diferente

Edad	A partir de 12 años
Duración	20-30 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de desanudar un nudo humano realmente complicado.

2. Objetivos

Mediante este juego se busca crear un ambiente de mayor confianza y cooperación, en especial entre participantes que no se conocen bien. El contacto físico logrado a través del nudo ayuda a bajar las defensas y la inseguridad al inicio de un curso-taller o cualquier trabajo en grupo. Aquí la cooperación intensa es esencial para vencer el reto.

3. Desarrollo

Todas las personas cierran los ojos y se acercan al medio del local hasta formar un grupo muy apretado (sin llegar a lastimarse, obviamente). En este momento todas levantan los brazos y se toman de la mano con dos personas un poco alejadas. Cuando todo el mundo haya terminado esto se puede empezar a desanudar el tremendo nudo – sin soltar nunca las manos. No se sabe de antemano qué forma vaya a tener el resultado, pero seguramente se puede abrir muchísimo más el círculo de lo que se crea posible en una primera instancia.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado este juego inicial.

5. Variantes

Se puede jugar en aguas poco profundas, lo que añade mucha diversión al juego.

6. Comentarios

Además de rompehielos este juego es muy bueno para cerrar el manejo de una situación conflictiva o dolorosa en un grupo, después de las discusiones.

7. Fuente

Idea original de **Martha Harrison** (*espagueti humano*) en: **Orlick, Terry**, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 59. (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López). El juego se encuentra también (*Human Spaghetti*) en **Deacove, Jim**, *Co-op parlor games*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1997(2), 1987 (1), p. 22.

1.4. Tocar el piso

Edad	A partir de 9 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de tocar el piso con un limitado número de puntos del cuerpo.

2. Objetivos

Diversión, integración del grupo, contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Se indica al grupo que se puede tocar el piso con los siguientes nueve puntos: dos pies, dos rodillas, dos manos, dos codos y una frente. Se grita un número de uno al nueve y cada persona tiene que tocar el piso con esta cantidad de puntos. Después se juega por parejas, por tríos, grupos de cuatro, etc. Siempre se grita un número del uno al nueve. A veces el número puede ser menor a la cantidad de personas ('dos' para grupos de cuatro, por ejemplo), así que los grupos tienen que ayudarse para lograr la meta.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado este juego inicial.

5. Variantes

Se puede formular un reto: ¿cuántas personas pueden juntarse y tocar el piso con x puntos?

6. Comentarios

Recordar al grupo que no es un juego brusco. No hay presión del tiempo u otros elementos que puedan convertirlo en competencia.

7. Fuente

Centrum Informatieve Spelen, *Door spelen. Een speels antwoord op conflict, macht en geweld* (Seguir jugando. Una respuesta lúdica a conflicto, poder y violencia). Lovaina, Bélgica, 1995, p. 65.

1.5. El rompecabezas humano

Edad	A partir de 9 años
Duración	20-30 minutos
Lugar	Espacio para acostarse
Ritmo	Activo
Material	Gis (tal vez papel kraft)

1. Definición

Se trata de formar un rompecabezas gigante en el piso con todas las personas del grupo.

2. Objetivos

Diversión, integración del grupo, primeros contactos mediante una tarea divertida. Contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Alguien empieza acostándose de una forma especial y otras personas se acomodan cerca de ella como partes de un rompecabezas bien cerrado. Algunas personas marcan las 'piezas' ya formadas con gis en el piso. Se completa el rompecabezas y se espera hasta que las últimas 'piezas' están marcadas. Después todo el mundo se para y camina un ratito. Regresando se intenta formar otro vez el rompecabezas pero cada persona ocupa un espacio diferente, siguiendo los consejos de las personas 'originales' de esta pieza. ¿Se logra volver a formar el rompecabezas?

4. Evaluación

¿Se sintieron a gusto en la actividad? ¿Cosas que les gustaron? ¿Problemas o retos que tuvieron que enfrentar? ¿Participaste hasta el final?

5. Variantes

Dos subgrupos pueden formar dos rompecabezas enormes. Sus cuerpos son piezas como en el juego original, sin embargo cada subgrupo prepara un rompecabezas para el grupo completo, donde todo el mundo se tiene que acomodar. Puede ser interesante dejar libre la forma de trabajar (rompecabezas dos- o tridimensionales, por ejemplo), pero hay que explicar que el subgrupo tiene que hacer un "croquis" (un "mapa") de alguna manera, para ayudar a todo el grupo al acomodarse.

7. Fuente

Idea de **Mildred Mashedor** (*Let's cooperate*, p. 13), en **Centrum Informatieve Spelen**, *Door spelen. Een speels antwoord op conflict, macht en geweld* (Seguir jugando. Una respuesta lúdica a conflicto, poder y violencia). Lovaina, Bélgica, 1995, p. 69. (variación de **Frans Limpens**).

1.6. Salvavidas (para formar grupos)

Edad	A partir de 6 años
Duración	5 minutos
Lugar	Espacio libre de obstáculos
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de formar “salvavidas” de x número de personas.

2. Objetivos

Formar subgrupos de una manera divertida, aún en grupos de personas quienes casi no se conocen. Contacto físico espontáneo.

3. Desarrollo

Tod@s caminan por donde quieren en el espacio de la actividad. Se imaginan en un barco grande en medio de una gran tormenta. De repente el(la) coordinador(a) grita: «*Salvavidas de ... personas*» (menciona un número entre tres y doce). Tod@s se apuran a formar grupitos con esta cantidad de personas. Repetir varias veces hasta que queden formados los grupos como se requiere para una siguiente actividad.

4. Evaluación

No hace falta evaluar.

5. Variantes

Se puede utilizar varios juegos de distensión para formar pequeños grupos. La *roña cariñosa (juego 4.1)* sirve para continuar el curso-taller por parejas, mientras *inquilin@s (juego 9.1)* es buen pretexto para continuar con tríos.

Pueden utilizarse los momentos de estar en pequeños grupos para que todas las personas del grupito digan sus nombres a las demás.

7. Fuente

Variación de *Palomitas pegajosas* de **Orlick, Terry**, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 36. (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).

1.7. Parejas congeladas

Edad	3-6 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio libre amplio
Ritmo	Muy activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de buscar una pareja y “congelarse”.

2. Objetivos

Promover la interacción en el grupo, con un juego activo y divertido.

3. Desarrollo

Primer paso

L@s pequeñ@s corren, saltan, giran, ... por el espacio libre (el patio, por ejemplo). En los grupos más jóvenes se empieza por parejas (tomadas de las manos) y después de una señal las parejas quedan “congeladas”. Desde los 5 años l@s niñ@s empiezan corriendo sol@s y a la señal de “parejas” buscan un(a) compañer@, juntan las manos y se “congelan” en el sitio.

Segundo paso

En un siguiente momento (cuando el grupo conoce bien la primera parte del juego) las parejas separan las manos y cada niñ@ se convierte en espejo de su pareja e imita todo lo que hace. Las parejas hacen de espejo por turnos breves. Luego corren de nuevo por el espacio libre hasta la siguiente señal de “parejas”. Cada vez l@s niñ@s buscan a una pareja diferente.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

5. Variantes

Una buena forma de hacer que se junten pequeñ@s compañer@s quienes no se conocen todavía es cortar por la mitad algunas fotos de revistas, repartirlas y encargar a l@s niñ@s que busquen la persona con la otra mitad de su foto. Es muy importante utilizar trucos así en los casos en que algun@s niñ@s no son elegid@s como parejas.

7. Fuente

Idea y variante en **Orlick, Terry**, *Juegos y deportes cooperativos. Desafíos divertidos sin competición*. Madrid, Editorial Popular, 2001 (3), 1986, p. 24-25. (traducción de *The cooperative sports and games book*, 1978, por Isabel García del Río & Miguel Martínez López).

1.8. La familia ideal (para formar grupos)

Edad	A partir de 7 años
Duración	10 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Papelitos

1. Definición

Se trata de formar “familias” por apellidos sugeridos.

2. Objetivos

Pequeño ejercicio de rompehielos y formación de grupos para grupos con alto grado de miedo al ridículo.

3. Desarrollo

Se reparten papelitos con diferentes apellidos (que suenan muy parecido, por ejemplo: Suárez, Juárez, Hernández, Fernández, ...). Todo el mundo lee su papel y empieza a gritar su apellido para formar el grupo.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Beristain, Carlos Martín & Cascón, Paco, *La alternativa del juego en la educación para la paz y los derechos humanos*. Barcelona, Seminario de Educación para la Paz (Asociación pro Derechos Humanos), 1986, juego 7.02.

1.9. Narración (para formar equipos)

Edad	3-6 años
Duración	10 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de seguir con todo el grupo las indicaciones de un cuento divertido.

2. Objetivos

Pasar un momento agradable para formar equipos o grupos de trabajo.

3. Desarrollo

Se invita a l@s participantes a formar un círculo; el(la) coordinador(a) les explica que mientras vayan girando lentamente, les va a relatar una historia a partir de la cual tendrán que ejecutar, en ese momento, algunas actividades.

El círculo gira mientras el(la) coordinador(a) relata la historia, dando tiempo a que las personas realicen las actividades, la última de las cuales es formar equipos para llevar a cabo alguna tarea u otro juego. La historia es la siguiente:

“Este es un país donde las personas caminan de cuclillas,...
y dónde también saltando van,...
con una mano adelante y otra por atrás,...
y donde gustan de descansar tirados en el suelo,...
o apoyados en algún compañero,...
aplaudiendo y gritando están,...
a veces están tristes y les da por llorar,...
y cuando escuchan el número todos se reúnen a trabajar
y un gran aplauso se dan”.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

6. Comentarios

Acomodar la historia propuesta a sus intereses o necesidades.

7. Fuente

Idea de Virginia Hernández Rojas (ENEQ, Lic. Educación Preescolar, semestre 97-98) en **Limpens, Frans (Ed.) Reglitas 5. Juegos y dinámicas. Material de apoyo para la educación en derechos humanos.** Querétaro, Acción pro Educación en Derechos Humanos, 1999, 41 pp.

1.10. ¿Me ayudas?

Edad	A partir de 6 años
Duración	30-60 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Tranquilo
Material	Varia según el taller

1. Definición

Se trata de asignar 'tareas' a las personas de un grupo nuevo conforme vayan llegando al lugar del taller.

2. Objetivos

Crear un ambiente más tranquilo y relajado entre personas que no se conocen todavía, matar un posible rato 'muerto' de espera antes de contar con el grupo completo, conocernos y presentarnos a través de algunas 'tareas' sencillas y útiles.

3. Desarrollo

En muchas ocasiones, cuando se organiza una actividad abierta con personas que no se conocen todavía, existen momentos 'muertos' entre la llegada de la primera persona y la mayoría del grupo. Normalmente l@s participantes que llegan temprano tienen que aguantar y esperar hasta 45 minutos.

Se puede prevenir esta situación y preparar una serie de 'tareas' en pequeños grupos que dan un sentido al momento de espera y provocan el conocimiento entre varias personas de manera espontánea y sin riesgo. Posibles tareas:

- Hacer gafetes para las personas que van llegando y repartir materiales.
- Cortar una serie de papeles (número y tamaño requeridos) de un rollo de papel kraft, cortar pedacitos de cuerda.
- Instalar los botes para la separación de basura (con sus respectivos letreros: orgánica, papel y cartón, vidrio, latas, etc ...) en diferentes espacios.
- Pegar algunos letreros o hacer alguna lista de precios, para la tiendita, para el bar o para encontrar los salones del evento ...
- Colgar la manta, la exposición, instalar el equipo de música, ...
- Esconder un gran número de pequeños objetos en alguna parte de las instalaciones (para un juego masivo de bienvenida)
- Juntar y engrapar un material de copias para entregar al grupo.
- Organizar los preparativos para el 'café' del receso.

Es muy útil ordenar las 'tareas' según tres criterios:

- Hay 'tareas' que cuestan mucho tiempo y otras que son más pequeñas: obviamente se encargan primero las 'tareas' que ocupan más tiempo.

1. Juegos de rompehielos

- Algunas 'tareas' son útiles inmediatamente (por ejemplo, los gafetes) y otras sirven para mucho después (cortar hojas para una actividad de mañana).
- Es bueno dejar la posibilidad de escoger entre dos o tres 'tareas' según la preferencia y las capacidades de las personas que llegan.

4. Evaluación

Explicitar en algún momento (no necesariamente durante las primeras horas del evento) los objetivos de '*¿me ayudas?*' y reflexionar sobre sus efectos positivos o negativos en la integración en el grupo.

5. Variantes

En algunas ocasiones todo el evento tiene un tema (por ejemplo '*Para subir al Everest, se necesita trabajar en equipo*') que se presta para utilizar disfraces y otros elementos de ambientación. En ocasiones así puede ser muy interesante tapizar una buena parte de las paredes con papel kraft y pedir a las primeras personas que hagan un tipo de dibujo o pintura, conforme con el tema (en el ejemplo: montañas con mucha nieve).

6. Comentarios

Se trata de dejar toda una serie de pequeñas actividades de la logística en manos de l@s participantes, no porque a mí no me dio tiempo hacerlas, sino como elemento explícito de integración de grupo. Tiene además la ventaja de reducir la presión del reducido equipo de organización que puede dedicarse a conocer a l@s participantes a través de algunas 'tareas' tranquilas.

Es muy útil tener una lista de las 'tareas', tener los materiales ordenados en un solo lugar y tener una pequeña descripción de la 'tarea' (tres-cuatro líneas). La primera vez puede ser mucho trabajo organizarse así, pero después ayuda mucho tener toda esta preparación de la vez pasada.

7. Fuente

Basada en una idea general en **Centraal Kaderinstituut**, *Dichter. Methodieken: één*. (Más cerca. Técnicas de grupo: uno). Bruselas, sf, p. 29.

1. Juegos de rompehielos

1.11. En pedacitos (formar parejas o grupos)

Edad	A partir de 3 años
Duración	5 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Papel

1. Definición

Se trata de buscar a una o más personas que tenga(n) la(s) pieza(s) faltante(s) de mi mini-rompecabezas.

2. Objetivos

Rompehielos con muy bajo umbral. Actividad para interrelacionarse espontáneamente y con seguridad con una gran cantidad de personas.

3. Desarrollo

Prepara pequeños rompecabezas, recortando pedazos de papel de reuso o periódico asegurándote que todos los rompecabezas sean bien diferentes y que tengas piezas suficientes para el grupo.

Cada persona recibe un pedazo de papel. Se dice al grupo que se trata de pequeños rompecabezas de dos piezas (o si quieres formar grupos de 3, 4, 5 piezas, según el número de personas deseado por grupo). Cada quien buscará a la(s) persona(s) con la(s) pieza(s) faltante(s) y se quedarán juntas. En grupos nuevos las personas de las parejas (o grupos) se presentan mutuamente (su nombre, de donde vienen, su interés particular en el taller,...).

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

6. Comentarios

Esta actividad puede ser útil para repartir el grupo de una manera diferente y evitar que las parejas sean siempre con 'personas seguras'.

7. Fuente

Adaptación de *Puzzled People* en **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 86.

1.12. Intercambio

Edad	A partir de 10 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Activo
Material	Fotos de revistas

1. Definición

Se trata de intercambiar partes de fotos de revistas hasta completar una figura cada quien.

2. Objetivos

Romper el hielo con una sencilla tarea que implica relacionarse con varias personas.

3. Desarrollo

Antes del juego se preparan suficientes fotos de revista (cuerpo entero de una persona, más o menos del tamaño de una hoja), una foto por cada persona. Se recorta cada foto en cinco partes (parte 1 con la cabeza, 2 con los hombros, 3 con el torso, 4 con las piernas y 5 con los pies). Se remueven todas las piezas y se reparten al azar 5 piezas a cada persona (Alma recibe 3 cabezas, un torso y unos pies, por ejemplo).

A una señal todo el mundo empieza a llamar el tipo de pieza que quiere cambiar (Alma grita: ¡cabezas! ¡cabezas!) Todo el mundo cambia piezas hasta obtener un cuerpo entero. Estos cuerpos se ponen en exposición (en el piso o contra las paredes)

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado

5. Variantes

En un segundo momento se puede pedir que cada quien obtenga una figura completa 'correcta' (la foto original). Para conseguirlo se puede pedir u ofrecer una pieza a la vez ('yo pido una cabeza', por ejemplo) *sin mostrarla*. Las piezas 'correctas' obtenidas ya no se ofrecen. El problema es que seguramente algunas personas coleccionarán piezas de la misma foto durante algún tiempo.

7. Fuente

Idea de **Deacove, Jim**, *Co-op games manual*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1990(2), 1974 (1), p. 14. Variación de **Frans Limpens**.

1.13. Nombres contra reloj

Edad	A partir de 12 años
Duración	10-15 minutos
Lugar	Espacio amplio
Ritmo	Tranquilo
Material	Ninguno

1. Definición

Se trata de decir lo más rápido posible los nombres del grupo en dos cadenas (en sentido del reloj y contra reloj).

2. Objetivos

Romper el hielo con una sencilla tarea que implica relacionarse con las demás personas de un grupo grande o mediano. De pasada sirve para captar ya algunos nombres.

3. Desarrollo

El grupo en círculo. Alguien empieza diciendo su nombre e inmediatamente después la persona a su derecha dice su propio nombre. Enseguida, la persona a su derecha dice su nombre, y así seguido hasta completar el círculo. Después se hace lo mismo pero hacia la izquierda. Cada quien dice su propio nombre nada más, de la manera como le gusta decirlo (“Chela” para Araceli, tal vez).

Cuando todo el grupo sepa ya como va la actividad empieza el “concurso”: la cadena de nombres hacia la derecha es el “**equipo A**” (se puede buscar un nombre un poco más interesante, tal vez relacionado con el tema del taller), la cadena de nombres hacia la izquierda es el “**equipo B**”. Ahora van a “competir”: cuando la primera persona dice su nombre empiezan simultáneamente las cadenas hacia la derecha (equipo A) y hacia la izquierda (equipo B). Gana el equipo quien llega primero a la última persona. Obviamente son las mismas personas en ambos equipos -todo el grupo- pero la diversión estará garantizada, sobre todo en los momentos muy confusos donde las cadenas se cruzan.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado

5. Variantes

Se puede repetir el juego pero empezando desde dos lugares diferentes del grupo (por ejemplo: *Johanna empieza la cadena a la derecha y Giovanni empieza la cadena a la izquierda*)

1. Juegos de rompehielos

6. Comentarios

¡Tratar de animar al grupo! No hay que echar a perder un juego divertido por falta de energía en las primeras instrucciones.

Parte de la diversión (o de los obstáculos a vencer) es la confusión creada en el lugar donde las dos cadenas de nombres se cruzan. Seguramente necesitarán un poco de práctica para superarla.

7. Fuente

Adaptación por **Frans Limpens** de *Hustle Bustle* en **Butler, Steve & Rohnke, Karl**, *QuickSilver. Adventure games, initiative problems, trust activities and a guide to effective leadership*. Dubuque, Iowa, Kendall/Hunt Publishers, 1995, p. 87-89.

1.14. Autógrafos

Edad	A partir de 18 años
Duración	30 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Copias y plumas

1. Definición

Se trata de pedir autógrafos de diferentes personas que corresponden a una serie de características más o menos divertidas.

2. Objetivos

Contactos espontáneos en grupos nuevos para diluir la ansiedad a la hora de iniciar un taller.

3. Desarrollo

Se reparten copias de una hoja con instrucciones a cada integrante del grupo (véase material de entrega para tener un ejemplo). Cada quien trata de llenar su hoja con firmas de diferentes personas que corresponden a las características. Cada persona firmará también en las hojas de otras personas, siempre y cuando se le solicite, alguna característica suya. No se vale firmar dos características en la misma hoja. ¿Se logra completar la hoja con autógrafos sin repetir uno sólo?

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado

5. Variantes

En grupos menos numerosos l@s participantes seleccionan (individualmente) unas 10 características en su hoja que creen poder encontrar en el grupo. Después se dedican a buscar firmas para estas características, nada más.

6. Comentarios

Cada quien adapta la hoja de entrega según las características de su público o según el tema del taller. ¡ojo! tienen que ser una preguntas divertidas y/o no comprometedoras. Es un rompehielos, nada más.

7. Fuente

Acevedo Ibáñez, Alejandro, *Aprender jugando. 60 dinámicas vivenciales (tomo 2)*. México, Noriega-Limusa, México, 1991 (1981), p. 31-34.

8. Material de entrega

1. Juegos de rompehielos

Pide el autógrafo de alguien del grupo que corresponda a cada característica en la lista. Busca una persona diferente por cada característica. ¡Buena suerte!

1.	Toca un instrumento musical (¿cuál?)	
2.	Tiene una jefa en su trabajo	
3.	Ha leído Harry Potter 7	
4.	Sabe tejer	
5.	Ha fumado pero lo dejó por completo	
6.	Enseño a alguien a manejar	
7.	No le gustan las verduras	
8.	No sabe nadar	
9.	Trabaja en fines de semana	
10.	Es abuel@	
11.	Se baña con agua fría	
12.	Tiene un lunar grande (¿dónde?)	
13.	Trae ropa interior azul	
14.	No sabe andar en bicicleta	
15.	Tiene muchas cosquillas en los pies	
16.	Tiene exactamente la misma altura que tú	
17.	No tiene herman@s	
18.	Tiene un calcetín roto (muéstralo)	
19.	Tiene dos mascotas en su casa	
20.	Es vegetarian@	
21.	Ha estado alguna vez en Real de Catorce	
22.	Recuerda sus sueños en las mañanas	
23.	Quiere darte un beso (hazlo)	
24.	Trae un dulce en la bolsa (muéstralo)	
25.	Ha vivido en el extranjero (¿dónde?)	
26.	Se ha roto algún hueso alguna vez	
27.	Cumple años en el mismo mes que tú	
28.	No ha entrado en un McDonalds en 5 años	
29.	No tiene televisión en su cuarto	
30.	Sabe hacer pasteles	
31.	Quiere cargarme por 20 segundos (hazlo)	
32.	Ya se aburrió de este juego	

1.15. Formas y colores (para formar grupos)

Edad	3-6 años
Duración	5 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Activo
Material	Formas en cartulina, música

1. Definición

Se trata de buscar personas quienes tienen pedacitos de cartulina con la(s) misma(s) característica(s) que el mío.

2. Objetivos

Formar grupitos de una manera divertida y activa. Reconocer formas geométricas y colores.

3. Desarrollo

Preparación

Con algún material duradero (cartulina o papel plastificado, de preferencia de reuso) se preparan una serie de formas geométricas: círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo, etcétera. Si preparas dos ejemplares de estas 4 formas en 4 colores (rojo, verde, azul, amarillo) ya tienes 32 materiales. Puedes preparar un poco más materiales y así dispones de más opciones para diferentes momentos de repartir en equipos u otras actividades para familiarizar al grupo con estas formas.

Juego

Todo el mundo recibe una forma (al azar) y se da la instrucción al grupo (cambiar según tu programación y la cantidad de niñ@s que quieres en un equipo):

- Busca alguien con un pedazo de la misma forma
- Busca alguien con un pedazo del mismo color
- Se junta todo el mundo con pedazos de la misma forma
- Se junta todo el mundo con pedazos del mismo color
- Busca alguien con un pedazo de la misma forma y del mismo color (esto es un poco más difícil)

Una vez que el grupo haya aprendido este tipo de instrucciones (jugar varias veces), puedes utilizar una consigna para formar equipos. Se puede utilizar música alegre durante el momento de búsqueda de los equipos.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado

7. Fuente

Actividad de Roberta Haley en **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 41.

1.16. Campanadas (para formar grupos)

Edad	A partir de 6 años
Duración	5 minutos
Lugar	Espacio libre de obstáculos
Ritmo	Activo
Material	Campana (opcional)

1. Definición

Se trata de juntarse lo más rápido posible con personas que corresponden a ciertas características.

2. Objetivos

Formar grupitos de una manera divertida y activa.

3. Desarrollo

El grupo de pie en un espacio libre de obstáculos. Al escuchar una campana (u otro objeto) el grupo se pone atento para la consigna y todo el mundo corre a cumplirla lo más rápido posible. Las consignas son formas divertidas de formar grupitos como, por ejemplo:

- Se juntan 4 que nacieron en diferentes estaciones
- Formar grupos según la cantidad de hermanas y hermanos que tengas
- Grupos por edad (en grupos heterogéneos)
- Por color de zapatos y tenis, por color de ojos, de pelo,...
- Por cantidad de sílabos de su nombre o de su apellido paterno
- Por la cantidad de prendas que traes puesto
- Por el medio de transporte que usas para llegar a la escuela

A los pocos segundos (según la complejidad de la consigna) se toca otra vez la campana y se grita una nueva consigna. Quien no haya encontrado su grupito de la consigna anterior deja de buscar y todo el grupo se concentra en la nueva consigna. Se para el juego en una formación de grupos conveniente para la siguiente actividad.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado

7. Fuente

Actividad de **Matt Weinstein y Joel Goodman** en **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 73.

1.17. En pedacitos (2)

Edad	A partir de 6 años
Duración	30 minutos o más
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Pedacitos de papel, papel muy grande, pegamento, música tranquila

1. Definición

Se trata de hacer un collage colectivo con pedacitos de papel.

2. Objetivos

Actividad tranquila de umbral bajo muy apta al inicio de un evento grande donde las personas van llegando con cierta diferencia de tiempo. Ayuda a tranquilizar a las primeras personas (quienes no quedan esperando nerviosas y sin hacer nada) sin que las personas que llegan más tarde pierdan algo esencial del evento.

3. Desarrollo

Se preparan suficientes materiales (muchos pedacitos de papel de colores, sobrantes de actividades anteriores, papel de reuso, periódicos y revistas), además de un pedazo muy grande de papel (para grupos grandes hasta varios metros), pegamento, tal vez tijeras... Se puede poner algo de música suave.

Cuando se juntan las primeras 3-4 personas del taller se encarga la tarea: hacer un poster colorido con un letrero alusivo al taller, tal vez con algunos símbolos. Según la edad y las capacidades artísticas de tus participantes puedes formular una tarea muy estructurada (proponer el letrero y la técnica a seguir, hacer un poster temático con fotos de revistas o letreros de periódicos) o introducir más libertad (no demasiado, porque la gente no se conoce todavía). Con calma empiezan las primeras personas y poco a poco llega más gente que se va incorporando en la obra colectiva. Al final habrá tal vez 20 personas trabajando, comentando y conociéndose un poco.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Idea de **Frans Limpens**, inspirada en *Sports Collage* de **Bob Wiele** en **Orlick, Terry**, *The second cooperative sports and games book*. Random House, New York, 1982, p. 86.

1.18. Pon la cara

Edad	A partir de 18 años
Duración	15-20 minutos
Lugar	Interior
Ritmo	Tranquilo
Material	Caras de gente famosa, fotos de localidades

1. Definición

Se trata de inventar una pequeña historia sobre un personaje famoso en algún contexto dado.

2. Objetivos

Actividad tranquila de umbral bajo muy apta al inicio de un evento donde las personas van llegando con cierta diferencia de tiempo. Ayuda a tranquilizar a las primeras personas (quienes no quedan esperando nerviosas y sin hacer nada) sin que las personas que llegan más tarde pierdan algo esencial del evento.

3. Desarrollo

Se preparan suficientes materiales (fotos de gente famosa, y fotos de revista de diferentes localidades o entorno). Se pueden entregar los materiales de diferentes maneras (según la cantidad de gente y el tiempo que quieres/puedes dedicar a la actividad):

- Una cara y una localidad *por participante* (grupos muy pequeños)
- Una cara famosa y una localidad *por pareja* (de preferencia dos personas que no se conocen todavía, para grupos medianos)
- Un personaje famoso y una localidad *por pequeño grupito* (de 3 a 5 personas quienes no se conocen todavía, para grupos grandes).

La consigna siempre es igual: inventar una historia muy breve -máximo 1 minuto- y de preferencia chistosa para contestar a la pregunta: ¿Qué hace esta persona famosa en este lugar? Después de unos minutos de preparación se escuchan en círculo las diferentes historias.

4. Evaluación

No hace falta evaluar por separado.

7. Fuente

Adaptación de *Place the Face* en **Deacove, Jim**, *Co-op parlor games*. Perth, Ontario, Family Pastimes, 1997(2), 1987 (1), p. 9.