Juegos para un Salón

Nombres Con Adjetivo
Presentación Con Tarjeta
La Tarjeta De Visita Que Encontró El Detective
Cuestionario
El Queso De Segundo
Gustos Y Preferencias
En Busca Del Consenso
Historia De Marlene
Juegos De Misterio
Los Problemas De Juan Manuel.
Relevos
Una Clase Con Problemas
Reunión Intergrupal

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 porqué 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.

PRESENTACIÓN CON TARJETA

Duración aproximada: 45´

Material necesario: lápices y papel o pequeñas tarjetas

Se entrega a cada uno una pequeña tarjeta, en la que debe poner su nombre y apellido. Luego se recogen y se mezclan.

Se vuelven a repartir y cada uno deberá presentar, de la mejor manera posible, al compañero que le ha tocado en suerte. Tiene que prepararse o informarse para ello, sabiendo que está prohibido preguntar directamente a la persona que le ha correspondido. Deberá acercarse a cualquier otro u otra que le conozca mejor para obtener los datos. Hay que procurar obtener el mayor número de ellos, pudiendo orientarse su contenido en la presentación del ejercicio.

Tras un tiempo no muy largo (le da agilidad al ejercicio), se procede a la mutua presentación.

LA TARJETA DE VISITA QUE ENCONTRÓ EL DETECTIVE

Duración aproximada: 35´ - 50´

Material necesario: folios, lápices y bolígrafos

Objetivos específicos: conocimiento mutuo en un aula escolar al comenzar el curso; resolver dudas por parte del tutor - educador

Se indica al participante que escriba con letras grandes, en el centro de un folio doblado por la mitad, el nombre por el que le gustaría que le llamasen durante el curso, y entre paréntesis sus apellidos y la clase (o grupo) en la que estuvo el curso pasado.

En el ángulo superior derecho debe escribir dos adjetivos que cree que le describen con bastante exactitud (curioso, sincero, atlético...).

En el ángulo superior izquierdo debe escribir palabras que indiquen lo que le gusta hacer (nadar, ver cine, leer...).

En la parte inferior, a todo lo largo, debe escribir un lugar que le gustaría visitar, el espacio de TV que más le gusta, su actor o actriz favoritos, alguna cosa que ha hecho y de la que se siente orgulloso, cualquier aspecto o actividad de su personalidad poco conocido por sus compañeros y que le parece interesante dar a conocer.

Por la parte de atrás escribe aquellas preguntas que le gustaría hacer a su tutor o animador (sobre su forma de ser, estilo de llevar al grupo...).

Tras 10 minutos, todos los participantes colocan sobre la mesa su folio de modo que pueda leerse. Se les pide que durante un rato se fijen en las tarjetas de sus compañeros, porque el paso siguiente será una especie de prueba de detectives basada en la atención que hayan puesto a los datos de todas ellas.

Tras 10 - 15 minutos, el tutor (o animador) recoge las tarjetas. Las mezcla, toma una cualquiera y designa a alguien como primer *detective*:

Hay que adivinar la persona de la que se trata, en un máximo de 8 preguntas.

Es importante que sólo se hagan preguntas de cosas que están puestas en las tarjetas.

Las preguntas han de hacerse de modo que el que tiene la tarjeta sólo tenga que responder "sí" o "no".

A partir de la quinta pregunta puede preguntarse si su nombre empieza o acaba por una determinada letra.

Si el que hace de detective descubre el nombre, escoge otra tarjeta hasta que falle.

Es importante que una vez que se acierta el nombre de alguna de las tarjetas, se lea entera, como resumen.

El juego puede continuar mientras se mantenga el interés. Al final, o bien de forma personal, el animador o tutor trata de responder a las preguntas que se le han hecho por la parte de atrás del folio.

CUESTIONARIO

Duración aproximada: 45´

Material necesario: rotuladores o lápices, papel

Cada miembro del grupo escribe su nombre (aquel con el cual desea que le llamen) en el centro de un folio, en caracteres grandes. Alrededor de él y poniendo delante el número correspondiente a las preguntas, escribe las respuestas a las siguientes cuestiones:

1. Un recuerdo inolvidable.

2. Un acontecimiento importante.

3. Una fecha significativa.

4. Una o varias personas claves en tu vida.

5. Un cambio importante que hayas experimentado.

6. Una afición.

7. Una cualidad.

8. Un defecto.

9. Una aspiración o deseo.

10. Una definición de ti mismo.

11. ...

Cada cual puede añadir otros rasgos o aspectos de su personalidad que considere importantes. La distribución de las respuestas dentro del folio es a elección de cada uno. Al terminar todos los miembros del grupo tienen oportunidad de ver el cuestionario de sus compañeros.

EL QUESO DE SEGUNDO

Duración aproximada: 45´ - 1 hora

Material necesario: rotuladores o lápices, tijeras, cartulinas, papel

Motivación: *"Segundo es un muchacho de (curso al que pertenecen los que realizan la dinámica). Un muchacho normal y corriente que pasa su día en actividades muy parecidas a las vuestras: en casa, con los amigos, en la escuela, viendo la tele, jugando, etc.*

Un día su tutor le pidió que representara en un gráfico cómo había distribuido las horas de sus días, más o menos aproximadamente, a lo largo de la semana anterior. Segundo lo hizo como si su vida fuera un queso:

- *durmiendo*

- *en la escuela*

- *con los amigos*

- *haciendo los deberes en casa*

- *jugando, viendo la tele, descansando en casa*

- *con la familia*

- *ayudando en casa*

- *en otras cosas*

Vosotros vais a hacer lo mismo. A cada cuadrante del queso le corresponden tres horas del día. Vuestro queso tiene 8 cuadrantes. Luego, deberéis recortar los distintos trozos del queso en porciones, de modo que cada una represente las horas que dedicáis a las distintas actividades."

Trabajo personal:

- El animador entrega a cada uno un ejemplar de la hoja: *"¿Cómo repartirías el queso de tu vida?"* y pide que lo rellenen. Dicha hoja posee un modelo de queso en blanco, en el que cada uno debe colorear los distintos momentos del día, según él los emplee. A éste queso lo llamaremos QUESITO REAL.

- Posteriormente, se les entrega otra hoja con un segundo quesito y un pequeño cuestionario: *"¿Te agrada la forma en que inviertes tu tiempo?, ¿te gustaría introducir algún cambio?"*. Este será el QUESITO IDEAL; porque refleja la forma en que a la persona le gustaría distribuir su tiempo, si fuera posible.

- Cada uno recorta luego en trozos su "quesito".

Puesta en común en pequeño grupo:

- Los miembros del grupo se comunican cómo han repartido sus respectivos "quesos".

- Intentan hacer un "queso" del grupo, recogiendo el promedio de las horas que dedican a cada una de las actividades del día. Cada grupo debe hacer un doble queso: el real (cómo distribuyen su tiempo realmente) y el ideal (cómo les gustaría distribuir su tiempo).

En gran grupo: Se establece un breve diálogo para formar el "queso real del grupo" y el "queso ideal". Puede hacerse a partir de la exposición en público, en las paredes del local empleado, de los gráficos de cada grupo; para ello es interesante que los realicen en una cartulina.

GUSTOS Y PREFERENCIAS

Duración aproximada: 1 hora

Material necesario: rotuladores o lápices, papel, cartulinas, revistas viejas

Individualmente, hacer una primera lista de las diez cosas que más me gustan, ordenándolas de mayor a menor. Luego, una segunda lista de preferencias escribiendo diez frases del estilo: *"Yo prefiero ir al cine que jugar a las cartas".*

En grupos de 5 miembros, comunicación de listas y realización de un mural que exprese lo representativo de los componentes del grupo a través de la imagen y la palabra.

En gran grupo: Presentación y diálogo en torno a los murales de los pequeños grupos. Al finalizar, revisamos la técnica.

EN BUSCA DEL CONSENSO

Desarrollo de la actividad:

1) Presentación del ejercicio: El animador reparte el documento EJERCICIO PARA LLEGAR A CONSENSO SIN VOTACIÓN, donde se dan las instrucciones para cada una de las fases de la actividad.

EJERCICIO PARA LLEGAR A CONSENSO SIN VOTACIÓN

AFIRMACIONES

1. La mejora de la sociedad sólo puede hacerse mediante la violencia.

2. La televisión es un excelente medio de formación de los niños y los jóvenes. Por eso, es bueno ver muchas horas de televisión.

3. La preocupación que la sociedad tiene por el aumento del consumo de drogas entre los jóvenes es exagerado.

4. Cuando en una clase o grupo existen problemas, lo mejor es que todos (animador o educadores y participantes) nos atengamos estrictamente a las normas de disciplina del Centro.

5. Los partidos políticos son capaces de ofrecer soluciones a los problemas de los jóvenes de hoy.

6. Ante las dificultades que hoy existen para colocarse y para mantener el puesto de trabajo, lo mejor es que cada uno luche por sus intereses sin preocuparse demasiado por los demás.

7. Las notas son un buen índice para calificar el esfuerzo real que ha hecho un alumno.

8. En la situación actual es imposible que estudiantes y educadores lleguen a establecer relaciones cordiales y amistosas.

9. Cuando un participante tiene problemas, lo mejor para solucionarlos es dialogar con los padres o con una persona mayor en la que se tenga confianza.

10. Los delegados de clase son una institución necesaria y eficaz.

SI NO X

SI NO X

SI NO X

SI NO X

SI NO X

SI NO X

SI NO X

SI NO X

SI NO X

SI NO X

2) Trabajo personal: 10 minutos.

Leer cada una de las AFIRMACIONES y señalar acuerdo o desacuerdo de la siguiente manera:

- Estoy absolutamente de acuerdo > <u>SI</u>

- Estoy en absoluto desacuerdo > <u>NO</u>

- La admitiría introduciendo alguna matización > X

3) Trabajo en grupo: 40 minutos.

Su tarea consiste en ver si hay similitudes entre lo señalado por cada uno en cada afirmación, y REELABORAR en grupo aquellas afirmaciones en las que inicialmente no exista coincidencia, hasta conseguir una formulación ACEPTADA POR TODOS Y CADA UNO DE LOS MIEMBROS DEL GRUPO. Debe procederse por CONSENSO, sin votaciones. Un secretario recogerá las formulaciones definitivas.

4) Diálogo en gran grupo:

1. Cada grupo expone en qué afirmaciones se han puesto de acuerdo y escribe en la pizarra cómo las ha formulado.

2. Diálogo en torno a lo que ha sucedido en los grupos:

¿Qué factores han facilitado la decisión por consenso?

¿Qué dificultades se han encontrado? ¿Cómo se han superado?

¿Qué aplicaciones tiene esto a las decisiones que solemos tomar en los grupos de trabajo y en clase?

HISTORIA DE MARLENE

El ejercicio es un ensayo de consenso. La conclusión es casi imposible que sea unánime. Es preciso, pues, que los participantes sepan considerar la subjetividad de cada uno para que la decisión pueda llegar a producirse.

El texto que vamos a dar narra la historia de una joven en la que 5 personas entran en juego. A cada cual le toca establecer un orden de preferencia o de simpatía para con ellas. En una primera fase cada uno indicará su grado de simpatía para con cada uno de los 5 personajes, colocándolos en orden, dando el 1 al más simpático, el 2 al siguiente más simpático, etc., hasta el 5 para el que nos resulte menos agradable. A continuación, cada uno dará las razones de sus preferencias. Teniendo en cuenta todas esas informaciones se procede a elaborar un orden consensuado por todo el grupo.

HISTORIA DE MARLENE

"Los personajes son: Marlene, un barquero, un eremita, Pedro y Pablo. Marlene, Pedro y Pablo son amigos de infancia. Se conocen desde hace mucho. Pablo se quiso casar con Marlene, pero ella le rehusó alegando que estaba enamorada de Pedro.

Cierto día Marlene decide visitar a Pedro, que vive al otro lado del río. Al llegar al río, Marlene pide a un barquero que la pase al otro lado y el barquero le dice que él se dedica a eso, que es su forma de vida y el pan de cada día y que, por tanto, tiene que pagar por ello. Marlene no tiene ni una perra, y le explica al barquero su situación, su gran deseo de verse con Pedro; le ruega, por favor, que la pase al otro lado. El barquero acepta si ella pasa la noche con él. Marlene duda y decide ir a consultar a un ermitaño que está por allí; le cuenta todo y le pide su consejo. El ermitaño le dice que la comprende muy bien, pero que en ese momento no puede darle consejo alguno, ni siquiera dialogar con ella sobre el asunto; la invita a decidir por su cuenta.

Marlene vuelve al río, acepta lo que pide el barquero, atraviesa el río, va a casa de Pedro y pasa con él 3 días muy felices.

La mañana del cuarto día, Pedro recibe un telegrama en el que se le oferta un trabajo muy bien remunerado en el extranjero: es lo que él había ansiado desde siempre. Da la noticia a Marlene y la abandona en aquel mismo momento.

Marlene cae en profunda tristeza y decide darse un paseo. Se encuentra con Pablo y le cuenta la razón de su tristeza. Al cabo de un rato, Marlene le dice a Pablo: "recuerdas que hace tiempo me dijiste que querías casarte conmigo; yo te rechacé porque no me sentía enamorada de ti; pero ahora pienso que sí lo estoy y quiero casarme contigo". Pablo le responde: "Es demasiado tarde. No me interesa ya. No quiero restos del otro".

Mi orden de preferencia es:

1º----------

2º----------

3º----------

4º----------

5º----------

JUEGOS DE MISTERIO

Las pistas son diferentes para cada juego, pero el procedimiento es el mismo. El educador selecciona el misterio más apropiado al tamaño, interés y edad del grupo o inventa su propio misterio según estas orientaciones:

1. Previamente, el animador escribe cada pista en una ficha o papel.

2. Se coloca al grupo en círculo y procura que cada participante tenga por lo menos una pista. Si faltan pistas, da la misma a dos participantes y si sobran, da dos a algunos. Puede dividir el grupo en dos mitades, haciendo la misma operación paralelamente.

3. Instrucciones: *"Cada uno tiene una nota informativa que puede ser útil, o no, para encontrar solución al misterio. Vuestro trabajo consiste en analizar la información y llegar juntos a una respuesta correcta. Podéis discutir la información recibida, pero no podéis pasar las notas ni enseñarlas a los demás. Os mediré el tiempo para ver con qué rapidez solucionáis el problema".*

4. Da la orden de empezar y se retira. Observa y toma nota de cuanto realizan que suponga ayuda, y de lo que signifique entorpecimiento. Al final comprueba la respuesta y les indica el tiempo que han invertido. Nunca suele sobrepasar la media hora.

5. Evaluación:

¿Cómo se evitó que todos hablaran a un tiempo?

¿Hubo necesidad de un líder formal?

¿Se perdió tiempo organizándose?

¿Hubo problemas por alguien que no participaba sus pistas?

¿Se incluyó a todos los miembros en el trabajo para solucionar el problema?

6. Otro día puede practicarse otro juego de misterio, siguiendo el mismo procedimiento, para comprobar los adelantos o por puro divertimento.

Juego de misterio 1: ¿Quién es el cajero?

La oficina de un pequeño negocio está integrada por el gerente, el asistente del gerente, el cajero, un dependiente, un oficinista y un taquígrafo. El personal empleado lo constituyen : Sr. Botella, Sr. Sánchez, Srta. Jiménez, Sra. de Pérez, Srta. Crespo y el Sr. Díaz. Vuestro trabajo consiste en encontrar quién es el cajero.

- El asistente del gerente es nieto del gerente.

- El Sr. Botella es soltero.

- El Sr. Sánchez tiene 21 años.

- El cajero es yerno del taquígrafo.

- El dependiente es la hermanastra de la Srta. Jiménez.

- El Sr. Díaz es vecino del gerente.

(Respuesta: Sr. Sánchez.)

Juego de misterio 2: El misterio del secuestro. (Este juego incluye 17 pistas. Si se subdivide el grupo en dos, es posible comparar qué grupo termina antes. Después de distribuir las pistas y dar las instrucciones el educador explica:)

"Un avión que volaba de París a Madrid fue secuestrado. Vuestro trabajo consiste en encontrar entre los sospechosos que tiene la policía, quién es con mayor probabilidad el secuestrador".

El avión fue secuestrado la tarde del 14 de agosto.

El avión fue obligado a volar sobre la isla Fayal (Azores) donde el secuestrador se tiró en paracaídas durante la noche.

Dos días después del secuestro la policía de Fayal arrestó a cinco mujeres francesas que respondían a la descripción hecha del secuestrador.

Ana Martín demuestra un gran interés por los festivales religiosos de las islas Azores.

Elisa López es una arqueóloga cuya hipótesis es que el hombre originariamente proviene de la isla Fayal y realiza excavaciones en busca de pruebas.

A Bárbara Bans se la busca en Francia por la venta de 50 Kg. de marihuana.

Felisa Díaz se había enamorado de un nativo cuando éste se hallaba estudiando en la Sorbona.

Matilde Marcos es la secretaria de Bárbara Bans.

La arqueóloga tiene cabello negro y ojos marrones.

Matilde Marcos llegó por primera vez el 16 de agosto.

La policía informó que un mes antes había llegado a la isla una chica con un perro grande y extraño en un bote desde las Canarias.

La policía encontró a Elisa López desenredando un paracaídas de un árbol.

La chica enamorada del nativo tiene un perro pastor cruzado con galgo, por nombre Ruser.

El secuestrador tiene cabello marrón claro y ojos azules.

La hermana del pastor protestante con su secretaria llegaron a la isla por barco desde las Canarias.

El secuestrador se escapó de un hospital mental en Francia.

El hermano de Bárbara Bans es el pastor protestante y lleva viviendo en la isla desde hace un año

(Respuesta: Ana Martín. Todos los demás tienen buenas coartadas.)

Juego de misterio 3: El misterio matemático.

Está estructurado para 13 jugadores. Tras distribuir las pistas se anuncia: *"Un Señor conduce desde Madrid a La Coruña pasando por Valladolid y León. Vuestro trabajo consiste en calcular cuánto tiempo le cuesta el viaje. El problema se complica por el hecho de que las unidades de tiempo y distancia dadas no son las normales. Para solucionar el problema debéis usar estas nuevas medidas. El problema es: ¿Cuántos COROS le cuesta el viaje de Madrid a La Coruña?".*

- Hay 4 lotos desde Madrid a Valladolid.

- Hay 8 lotos desde Valladolid a León.

- Hay 10 lotos desde León a La Coruña.

- Hay 10 lotos en el mapa.

- Un mapa es una medida de distancia.

- Hay 2 mapas en un Km.

- Un dardo son 10 coros.

- Un coro son 5 marcos.

- Un marco es una medida de tiempo.

- Hay dos marcos en una hora.

- Este señor conduce desde Madrid a Valladolid a una velocidad de 24 lotos por coro.

- Este señor conduce desde Valladolid a León a una velocidad de 30 lotos por coro.

- Este señor conduce desde León a La Coruña a una velocidad de 30 lotos por coro.

(Resultado: 23/30 coros.)

Ejercicio de misterio 4: Carrera de coches.

Hay 8 coches de marcas y colores diferentes, que están alineados para salir en carrera. Hay que establecer el orden en que están dispuestos, basándose en las siguientes informaciones:

- El Ferrari está entre los coches rojo y ceniza.

- El coche ceniza está a la izquierda del Lotus.

- El McLaren es el segundo a la izquierda del Ferrari y el primero a la derecha del coche azul.

- El Tyrell no tiene ningún coche a su derecha y está a continuación del coche negro.

- El coche negro está entre el Tyrell y el coche amarillo.

- El Shadow no tiene ningún coche a su izquierda; y está a la izquierda del coche verde.

- A la derecha del coche verde está el March.

- El Lotus es el segundo a la derecha del coche crema y el segundo a la izquierda del coche marrón.

- El Lola es el segundo a la izquierda del Iso.

(Solución: 1. El Shadow, azul. 2. El McLaren, verde. 3. El March, rojo. 4. El Ferrari, crema. 5. El Lola, ceniza. 6. El Lotus, amarillo. 7. El Iso, negro. 8. El Tyrrell, marrón.)

Ejercicio de misterio 5: El castillo encantado.

En un castillo encantado viven seis personajes: El rey, la reina, el príncipe, la princesa, la dama de la princesa y un fantasma, que se come a todo aquel a quien

ataca. Los habitantes del castillo pueden estar en este momento juntos o separados, en uno de estos lugares: La almena, la ventana alta, la ventana baja o la puerta.

Nos urge localizarlos para avisarles dónde está el fantasma. El único que nos puede dar pistas es el bufón del rey, que como hombre astuto, ha huido del castillo. Sin embargo, no debe tener mucha simpatía por los habitantes del castillo, puesto que a pesar de la urgencia de la situación, ha hablado en clave.

Las frases que están a continuación son las respuestas del bufón a nuestras preguntas; están en clave. El grupo debe deducir de ellas en el menor tiempo posible dónde están las personas del castillo y el lugar donde está el fantasma en este momento. EL BUFÓN DICE QUE...

- El fantasma ha celebrado la luna engulléndose un ratón; y en este momento dormita más arriba que el rey.

- El príncipe está entre la dama y la reina; no se sabe qué hace con la princesa.

- El rey está entre el fantasma y la princesa.

- La dama está más abajo que la princesa.

- El rey y la reina están juntos estudiando inglés.

(SOLUCIONES: El fantasma está en la almena; El rey y la reina están en el segundo piso; El príncipe y la princesa están en el primer piso; La dama está en la puerta.)

Los problemas de Juan Manuel.

1. Se dividen los asistentes en 3 grupos, de 10 personas cada uno como máximo. Se piden dos voluntarios en cada grupo para hacer de observadores. El animador reparte a cada observador un ejemplar del CUESTIONARIO DE OBSERVACIÓN DEL GRUPO.

CUESTIONARIO DE OBSERVACIÓN DEL GRUPO: OBSERVADOR 1

Vas a observar cómo el moderador y el secretario desempeñan sus funciones. Fíjate bien y vete anotando tus observaciones ordenadamente, sirviéndote de este gráfico:

Tiempos de 5 minutos
Funciones que desempeña el moderador
Funciones que desempeña el secretario
0 a 5 minutos
5 a 10 minutos

10 a 15 minutos
15 a 20 minutos
20 a 25 minutos
25 a 30 minutos

Expresa ahora tu impresión general sobre su actuación.

- *¿Ha sido eficaz la actuación del moderador? ¿Por qué?*

- *¿Ha sido eficaz la actuación del secretario? ¿Por qué?*

CUESTIONARIO DE OBSERVACIÓN DEL GRUPO: OBSERVADOR 2

Tu tarea consistirá en observar cómo el grupo sigue el esquema de trabajo que se les ha sugerido para llegar a buscar la mejor solución. Anota en la columna de la izquierda el paso del método correspondiente; en la segunda columna anota el tiempo en minutos y segundos; y en la tercera indica con una palabra o una brevísima expresión la actividad desarrollada por el grupo.

Los pasos del método propuesto al grupo son los siguientes:

- Análisis de la situación de Juan Manuel.

- Concretar el problema.

- Analizar todas sus causas.

- Aportar todas las posibles soluciones y discutirlas.

- Decidir cuál es la mejor solución.

Paso del método a que se refiere la actividad del grupo
Tiempo en minutos y segundos
¿Qué hace el grupo?

3. El animador entrega a cada uno de los miembros de los grupos un ejemplar del documento JUAN MANUEL TIENE PROBLEMAS, y les da las siguientes instrucciones: *"Sois un grupo de amigos a quienes Juan Manuel ha pedido ayuda. Vuestra tarea consiste en estudiar el problema de vuestro amigo y proponerle soluciones concretas que le puedan ayudar a resolverlo. Disponéis de 30 minutos para ello. Organizaros de modo que seáis eficaces y que las soluciones propuestas sean de todo el grupo.*

JUAN MANUEL TIENE PROBLEMAS

Juan Manuel estudia 1º de ESO. Va tirando, con algunos suspensos las más de las veces, y pasando por los pelos otras. Dice que quiere terminar la ESO y luego hacer FP; bueno, lo que a él le gustaría hacer es algo relacionado con automovilismo, porque le gustan mucho los coches, y porque no quiere estudiar. No le gusta estudiar.

Generalmente, sólo estudia cuando le van a tomar la lección al llegar a clase, o cuando llegan las evaluaciones. Entonces sí; entonces, como él dice, estudia a tope: se le ve con el libro hasta en los recreos, mientras come y en el poco rato que le queda entre la comida y la hora del cole. Pero, a pesar de estos esfuerzos, le suele suceder que no llega, y suspende.

Cuando estudia en casa, suele hacerlo donde más le apetece. Unas veces en la sala de estar. Dice que allí se está cómodo, porque hay butacas; además, puede poner de vez en cuando la tele, "solo un ratito", como dice él, para ver un programa interesante. La verdad es que luego la tiene que apagar en medio de una bronca soberana de su madre. Otras veces estudia en la cocina, porque allí hay una mesa grande y cómoda.

Otras, en su cuarto. Cuando está en su cuarto le gusta estudiar tumbado en la cama; a veces, con la radio puesta. Suele decir que la música le ayuda a estudiar. Su padre se enfada mucho con él por esto. Le obliga a ponerse en la mesa de su habitación y a apagar la radio, porque le distrae, le hace "estar en babia", y esa es la causa de sus suspensos, según él.

La verdad es que Juan Manuel está harto de tantas broncas; tanta insistencia de sus padres y sus animador o educadores sobre los estudios le parece un "rollo". Quisiera que le dejaran en paz, y quisiera no tener más suspensos. Pero no sabe qué hacer.

¿Podrías ayudarle?

¡ATENCIÓN! Debéis solucionar el problema de vuestro amigo en grupo. Vuestra tarea consiste en estudiar juntos la situación y proponer al menos UNA SOLUCIÓN CONCRETA QUE PUEDA AYUDARLE realmente a resolver su problema. Todos debéis estar de acuerdo en la propuesta que hagáis. Para ello os sugiero que sigáis este orden de discusión:

- Análisis de la situación de Juan Manuel.
- Concretar el problema.
- Analizar todas sus causas.
- Aportar todas las posibles soluciones y discutirlas.
- Decidir cuál es la mejor solución."

4. Los grupos comienzan su trabajo. Si se dispone de salas independientes para este ejercicio, lo mejor es que cada grupo trabaje en una sala distinta. Si no, deberá intentarse que la sala sea suficientemente espaciosa para que no haya interferencias de grupo a grupo.

5. Diálogo en gran grupo:

a. Análisis de las funciones de los moderadores y del secretario:

- su existencia
- eficacia
- funciones desarrolladas

Se puede proceder en este orden:
- Informan los observadores, grupo por grupo;
- opiniones de los participantes;
- breve diálogo.

b. Análisis del orden o método: Idem los tres pasos. El animador explica lo que no haya quedado claro.

RELEVOS

Duración aproximada: 45´- 1 hora

Material necesario: papel, pizarra, bolígrafos o rotuladores, tizas

Los participantes se distribuyen en pequeños grupos. Durante unos minutos dialogan para ir expresando sus expectativas y deseos frente a un curso o trabajo. Previamente han designado un secretario.

Terminado el tiempo, se corta el diálogo y los secretarios exponen al gran grupo las conclusiones de los grupos pequeños. Se vuelven a reunir los pequeños grupos para renovar el diálogo. Deben valorar lo dicho por otros pequeños grupos.

Vuelven al gran grupo. Se invita a los pequeños grupos a formular, de forma correcta y breve una, dos o tres sugerencias para comenzar el trabajo. Los portavoces dicen en alta voz sus sugerencias por riguroso turno y se escriben en la pizarra precedidas de un número de orden.

Se seleccionan las mejores sugerencias por riguroso turno. Cada uno vota 2 ideas. La votación se hará a mano alzada, escribiendo los totales junto a cada una de las sugerencias. Al final, diálogo entre todos.

UNA CLASE CON PROBLEMAS

Duración aproximada: 1 - 2 horas

Material necesario: rotuladores o lápices, copias del cuestionario

Motivación: *Había una vez una clase (o grupo) con problemas, muchos problemas. Voy a leeros lo que escribió un participante de aquella clase:*

"Me parece que el problema fundamental que hay en mi clase son los chulos. Desde hace una temporada se están dando excesivos casos de quejas sobre gente que se divierte pegando a los demás y gastando bromas muy pesadas.

Los cuatro amigotes de siempre se creen muy graciosos y con derecho a reírse de ti porque no tienes tanta fuerza como ellos. Cualquier lugar es bueno para ellos para dejarte en ridículo y que los demás se burlen de ti. ¡Que no se te ocurra enfadarte porque te sabe mal el mote que te han puesto, porque te lo repiten mil veces!

Esto me pasa a mí, pero les pasa también a otros de la clase. A veces, cuando se ríen de otros, no tienes más remedio que reírte, porque si no te han aislado.

Los demás no somos muñecos para su diversión ni ellos son superiores a nadie. Son más creídos, que es muy distinto. Y a mí me parece que por culpa de ellos no nos entendemos bien en clase"

También entre nosotros existen problemas de relación y dificultades que hacen difícil la comunicación. Vamos a analizarlos y buscar soluciones entre todos.

Trabajo personal: Cada participante rellena el cuestionario "YO EN ESTA CLASE..." ("YO EN ESTE GRUPO..."). *Ver anexo 1*.

Grupos de 5: Cada grupo contesta a estas cuestiones:

Enumera las 3 cosas que más dificultan las buenas relaciones en clase.

¿Cuáles son las causas de las dificultades que tenemos en clase?

¿Qué podríamos hacer para resolverlas? Proponed soluciones concretas.

Diálogo en gran grupo: Se hace puesta en común de lo que los grupos han contestado a cada pregunta. Se establece un diálogo general en clase sobre el tema, a partir de la puesta en común.

ANEXO 1: "YO EN ESTA CLASE..."

He aquí una serie de frases que comienzan por la expresión YO EN ESTA CLASE... Señala cómo te sientes tú respecto del contenido de cada frase, poniendo una X en la casilla correspondiente, de acuerdo con esta calificación:

1. Nunca o casi nunca
2. Pocas veces
3. Unas veces sí y otras no
4. Con frecuencia
5. Siempre o casi siempre

No pienses demasiado. Contesta rápidamente, con lo primero que te venga al pensar en cómo te sientes tú en clase. No hay respuestas buenas o malas. La respuesta correcta es aquella que mejor indica cómo te sientes tú realmente. No es necesario que pongas tu nombre.

Yo en esta clase...

1
2
3
4
5
1. puedo expresar con libertad mis ideas
2. puedo expresar con libertad mis sentimientos

3. no admito ideas diferentes a las mías

4. disfruto cuando los otros me conocen

5. estoy preocupado por lo que los demás pueden pensar de mí

6. me siento a gusto

7. me siento solo

8. me relaciono sólo con unos pocos de la clase

9. parezco distinto de lo que realmente soy

10. me siento inseguro de mí mismo

11. creo que los demás no me aprecian suficientemente

12. soy consciente de cómo los otros me ven

13. tengo la impresión de que los demás me ignoran

14. tengo la impresión de que los demás se preocupan de mí

15. tengo la impresión de que los demás no me escuchan

16. me siento nervioso

17. tengo la impresión de que los otros me critican

18. creo que los demás no me ven como soy

19. tengo la impresión de que los demás no son sinceros

20. me parece que los demás son fríos

21. tengo la impresión de que se ríen de mí cuando me equivoco

Piensa ahora en los problemas y dificultades de relación que tenemos en nuestra clase.

1. Enumera cuáles son las 3 cosas que a ti te hacen más difícil relacionarte en clase.

2. ¿Cuáles son, a tu juicio, las causas por las que tenemos dificultades de relación en clase?

3. ¿Qué podríamos hacer para resolver estas dificultades?

A tener en cuenta...

- Conviene que la historia que se cuente sea lo más cercana posible a la realidad de las dificultades que vive la clase. El tutor o animador puede redactar fácilmente un caso similar.

- El animador puede recoger el cuestionario contestado y analizarlo detenidamente para sacar sus conclusiones respecto del ambiente de la clase. En este caso, conviene advertirlo previamente a los participantes y, luego, una vez corregido, comentar someramente los resultados con la clase. Más aún, los datos que se recojan pueden dar pie para otras sesiones de trabajo sobre este tema con los participantes.

REUNIÓN INTERGRUPO

Duración aproximada: 1 hora

Material necesario: rotuladores, papel, dos salas

Objetivo específico: ayudar a que dos grupos en conflicto examinen cómo ven ellos la cuestión y cómo les parece que la ve el otro grupo.

1. Trabajo en grupos separados.

Se hacen dos grupos pequeños y se separan, de forma que no puedan oírse (en dos salas distintas). Cada grupo se hará las 3 siguientes preguntas:

a) Características que, según vosotros, describen cómo es vuestro grupo. No digáis como creéis que os ven los otros, sino como os veis a vosotros mismos.

b) Características que, según vosotros, os va a atribuir el otro grupo.

c) Características que, según vosotros, describen al otro grupo. Cómo veis al otro grupo.

2. Reunión de los dos subgrupos.

Ambos grupos se reúnen y un representante de cada uno lee, alternando, las respuestas a las preguntas anteriores. No se puede discutir ni responderse mutuamente. Sólo se permite preguntar para clarificar.

3. Nuevo trabajo en grupos separados.

Se separan, de nuevo, los dos subgrupos y dialogan sobre las siguientes preguntas:

a) ¿En qué se diferencia el modo como tu grupo se ve a sí mismo de cómo lo ve el otro (vuestra pregunta "a" con su pregunta "b")?

b) ¿Qué conductas de los miembros de tu grupo pueden haber causado las discrepancias? ¿Qué has hecho para que el otro grupo te vea diferente de como eres?

c) ¿Qué han hecho los miembros del otro grupo para que les hayas visto de forma diferente a como son?

4. Nueva reunión de los dos pequeños grupos.

Finalmente, se reúnen los dos pequeños grupos, cuyos miembros se sentarán todos en un gran círculo, incluidos los observadores que haya (personas que no forman parte de los dos grupos en conflicto) y los animadores. Conviene que se entremezclen y no permanezcan ambos grupos uno frente al otro.

Se establece un diálogo sobre cómo podrían actuar en el futuro para evitar que se perciban de forma errónea.

Biblioteca / Juegos / **5 Juegos al aire libre**
Zorros víboras y gallinas
Cristianos y Romanos
Carrera de ciempiés
El Hospital
Oso al Foso

Zorros víboras y gallinas
Objetivo: agilidad astucia coordinación
Como jugar Se formarán tres equipos (zorros víboras y gallinas) los jugadores deberán tener una identificación visible por equipo. Se establecerá un lugar para cada equipo donde se quedarán hasta el comienzo del mismo. Dada la orden de inicio los zorros correrán y tratarán de atrapar a las gallinas, estas a las víboras y a su vez estas a los primeros evitando ser atrapados. El jugador que resulte atrapado deberá ser llevado a la guarida del contrincante hasta el final del juego.
El juego termina cuando uno de los equipos atrapa a todos los integrantes del otro ganando de esta manera o bien luego de transcurrido un tiempo, ganado el que más prisioneros tenga.

Cristianos y Romanos
Objetivo: velocidad observación y memoria
Se formarán dos bandos los Cristianos y los Romanos; dentro de estos últimos hay un romano converso que nadie conoce al cual es conveniente elegir e instruir antes de explicar y dividir los equipos. El desarrollo del juego es el siguiente: los Cristianos tendrán en un extremo del campo sus catacumbas, y los Romanos su prisión. Pero el romano cristiano que hay dentro de los romanos deberá con mucho disimulo entregar un papelito a todo cristiano que atrape. Cada papelito contiene la palabra de un mensaje que los cristianos deben armar en la prisión. El mensaje puede ser un

Mandamiento, o una Ley o una Máxima. Gana los cristianos si logran armar el mensaje completo o adivinar cuál es antes de que los romanos atrapen a todos los cristianos o descubran al romano cristiano, en cuyo caso ganan.

Carrera de ciempiés
Objetivo. velocidad y coordinación
Como jugar Se divide al grupo en dos o más equipos de manera que puedan cumplir con la condición del juego: los jugadores deberán ir montados uno tras otro sobre un palo, al cual sostendrán con una mano. De acuerdo a la longitud de los palos será la cantidad de ciempiés por equipo.
A la voz de largada los ciempiés correrán, manteniendo la unidad, hacia la meta. Puede establecerse que vuelvan del mismo modo.

El Hospital
Objetivo: atención
Como jugar Los jugadores estarán sentados formando un circulo y dejaran un lugar vacío(como para otro jugador). Cada uno deberá elegir algún elemento o personaje que hay en un hospital(como por ejemplo camilla, quirófano, alcohol, cirujano, enfermero, etc.) y lo dirá delante del grupo. El animador contará una historia en la que irá nombrando esos elementos y personajes. En le momento de ser nombrados el jugador deberá ir rápidamente al lugar que queda vacío, se deberá tener en cuenta la atención y la velocidad de reacción. Cuando en la historia se diga la palabra hospital todos deberán cambiar el lugar.

Oso al Foso
Objetivos: velocidad agilidad y fuerza
Como jugar Se divide el grupo en dos y se ubica cada equipo sobre las líneas laterales de un campo determinado, con no menos de 20 metros de separación.
El animador envía al centro del campo a un jugador de cada equipo y estos serán los osos, cada cual mirando hacia el equipo contrario. A una señal , ambos equipos deberán correr al otro extremo del campo (intercambiando lugares).
Mientras los osos deberán atrapar a cuantos jugadores puedan del equipo contrario. Para atrapar, deberán ser separados del suelo. Los jugadores atrapados ayudan al oso de su equipo. Gana el que atrapa a todos los oponentes.