

Dinámicas de presentación

Parroquia de San Miguel Arcángel, Coyuca de Benítez Guerrero. México
www.pjcweb.org

- Pelota al aire
- Me gustaría ser un...
- Bingo de presentación
- Epitafio
- Corazones
- Mi tío Mi sobrino
- Avisos clasificados
- Juego de las tarjetas
- Acordandose a los anteriores
- La entrevista
- La telaraña



PELOTA AL AIRE

OBJETIVOS: Aprender los nombres de los demás. Estimular la soltura de los participantes.

MATERIALES: Una pelota

DESARROLLO: Los jugadores están de pie en el círculo de espaldas, menos uno que está en el centro con una pelota en la mano. La persona del centro lanza la pelota al aire al tiempo que el animador dice un nombre, quien tiró la pelota vuelve al círculo y la persona nombrada debe agarrar la pelota antes de que caiga al suelo y a su vez lanzarlo al aire mientras el animador dice otro nombre. El juego continúa hasta que todos han sido presentados.

Una vez que todos han sido nombrados por el animador se motiva a que sigan jugando pero con la variante de que ellos mismos nombran a alguien.



ME GUSTARÍA SER UN...

OBJETIVOS: Permite a los chicos a desinhibirse y a aumentar su facilidad para hablar ante los demás.

DESARROLLO: Primero nos sentamos todos en ronda y el animador comienza diciendo: "*Mi nombre es fulano de tal; si fuera un animal sería una lechuza*"... "*porque podría ver de noche*". El animador da un tiempo para que los participantes piensen en el animal que les gustaría ser y el porqué. Se los anima a ser creativos, diferentes y únicos. El primero de los chicos del círculo empieza y el siguiente

tiene que decir su nombre, el animal que le gustaría ser, el porqué y tiene que repetir también lo que ha dicho su compañero de la derecha.



BINGO DE PRESENTACIÓN

OBJETIVOS: Memorizar los nombres liberando la timidez y las tensiones de las presentaciones tradicionales.

MATERIALES: Una pequeña ficha para que cada uno anote su nombre
Fichas mas grandes (con renglones) para hacer los cartones del *bingo*.

DESARROLLO: El animador entrega a cada participante una ficha y les pide que anoten su nombre y la devuelven al animador. Luego se entrega un cartón en blanco en donde el animador invita a los presentes a anotar el nombre de sus compañeros, a medida que el animador los va leyendo, de las fichas entregadas por el grupo. Cada uno los anota en el espacio que desee.

Cuando todos tienen listo su cartón, el animador explica cómo se juega: *a medida que se vayan diciendo los nombres de los participantes hacen una marca en el cartón, donde aparece ese nombre. La persona que complete primero una fila, recibe diez puntos.*

El ejercicio se puede realizar varias veces.



EPITAFIO

OBJETIVOS: Esta dinámica pretende presentar a los participantes que se encuentran en un retiro...

MATERIALES: Papeles en forma de lapida

DESARROLLO: Cada uno escribe en su papel lo que sintetice su vida (sencillo, corto y claro) Ej.: "Carlos, jamás se cansó de ayudar a los pobres". Luego cada uno se lo prende del pecho y caminan por la sala leyendo los epitafios de los demás. Se forman parejas y dialogan sobre sus epitafios.

Epitafio: mensaje recordatorio que se inscribe en las tumbas, lo cual nos recuerda a quien yace en el lugar.



CORAZONES

OBJETIVOS: Integrar un grupo nuevo

MATERIALES: Corazones dibujados en papel y rotos por la mitad (tantas mitades como participantes)

DESARROLLO: Cada participante toma una mitad de corazón y busca su par, una vez que lo encuentra sobre sus datos personales y luego en plenario se presentan mutuamente.



MI TÍO, MI SOBRINO

OBJETIVOS: 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.

MATERIALES: Hojas y sobres para carta.

DESARROLLO: Contamos la historia: "Un tío suyo se fue a Europa antes de que ustedes nacieran. No lo conocen. ¿Cómo los reconocerá cuando salgan a recibirle en el aeropuerto?. Para que los reconozca cada uno le escribirá una carta dándole una descripción de su personalidad de modo que él pueda reconocerlos. Ahora bien, no vale indicar la ropa que llevarán, ni el color de su pelo, ni el de sus 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 ..."

Se dan 20-30 minutos para escribirla. 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, y tiene que adivinar a qué persona del grupo corresponde. Pueden dársele dos oportunidades. Tras adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han dado la pista o lo que nos han despistado.



AVISOS CLASIFICADOS

OBJETIVOS: Interesarse por el otro. Romper el hielo.

DESARROLLO: Cada cual recibe una hoja en blanco. Debe escribir un aviso clasificado de un periódico ofreciéndose para algo o sencillamente como amigo. (10') Se colocan los clasificados en la pared y los participantes pasan a curiosearlos y a preguntar por la gente. (20')

Resonancia: ¿Cómo les pareció el grupo? ¿Se quieren conocer más? ¿Qué les faltó decir? etc. (20')



JUEGOS DE TARJETAS

OBJETIVOS: Facilitar la integración de los participantes. Memorizar los nombres.

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.

DESARROLLO: Se distribuye a cada participante una tarjeta, un marcador y un alfiler. Todos colocan su nombre en la tarjeta de forma vertical. Se indica que busquen para 3 letras del nombre, 3 adjetivos positivos que reflejen una cualidad 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.

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. Cada persona se presentará primero con su nombre y luego con uno de los adjetivos escritos. Los siguientes participantes deben repetir el nombre y el adjetivo de los que se presentaron antes

Ej.:

- A migable
- N
- G enial
- E ntusiasta
- L

A



ACORDÁNDOSE DE LOS ANTERIORES

OBJETIVOS: Memorizar los nombres de los demás

DESARROLLO: Los participantes se sientan en círculo y se van presentando uno a uno. Por ejemplo, el primero dice: "*Soy Andrés, tengo 10 años y lo que más me gusta es tocar la guitarra*". El siguiente se presenta y además tiene que repetir lo que ha dicho el anterior. Y así sucesivamente. El tercero se presentará y además tendrá que repetir lo que dijeron el primero y el segundo. Es una forma de desarrollar su memoria y conocer a los demás participantes.



LA ENTREVISTA

OBJETIVOS: Conocer mas profundamente a los participantes.

DESARROLLO: Se dividen los participantes en parejas. Cada uno tiene que entrevistar a su pareja (nombre, familia, hobbies, etc.) y presentarle al resto del grupo. Es otra forma de conocer más a los participantes. También hay que presentar al animador.



LA TELARAÑA

OBJETIVOS: Presentarse de manera divertida

MATERIALES: Una bola de estambre o hila

DESARROLLO: Se colocan todos los participantes en círculo y el guía toma una bola de hilo y cuenta cómo se llama, que hace, hobbies, etc. y cuando termina, le tira el hilo a cualquier persona que quiera, pero sin soltar la punta, luego los demás hacen lo mismo y al tirarlo lo sujeta de una punta y se va creando una especie de tela de araña, lo ideal es que después se pueda desenredar.

Pastoral Juvenil Coyuca

<http://picweb.org>

Parroquia de San Miguel Arcángel, Coyuca de Benítez Gro. México
pastoraljuvenilcoyuca@yahoo.com.mx