

**PRE-  
PASCUA**

# Taller de Dinámicas y Juegos

**OBJETIVO: QUE EL ADOLESCENTE Y JOVEN REAFIRME SU CONOCIMIENTO EN DINAMICAS Y JUEGOS PARA AYUDAR A TENER UN MEJOR DESEMPEÑO EN SUS GRUPOS PARROQUIALES.**

## **DINAMICA DE PRESENTACION**

Todos los participantes forman un círculo y dicen su nombre y con la letra q inicia su nombre el nombre de un animal, ejem. Mi nombre es Carmen y lleguen en un camello, y el siguiente participante tiene q decir su nombre y en q llego y repetir lo que dijo su compañero, y así sucesivamente hasta llegar al ultimo participante que tendrá q repetir todos los nombres del grupo y en que llegaron.

## **PASOS PARA REALIZAR UNA DINAMICA:**

### **Como elaborar una Dinámica.**

Presentamos una pequeña metodología para elaborar una dinámica específica. Cuando contemos con temas elaborados, o cuando los que tenemos no se adapten a la realidad de nuestro grupo.

#### **¿Tema?**

Lo primero es saber cual es el tema y así poder elaborar la dinámica necesaria a nuestra realidad.

#### **Conocer el tema**

Necesitamos reunir toda la información como sea posible, ya sea escrita, en video o en audio. No debemos olvidar que nuestra principal fuente de conocimiento y guía es la Palabra de Dios que puede ser la Biblia y los documentos de la Iglesia.

#### **¿Que quiero dar a entender?.**

Debemos plantear claramente este cuestionamiento. Para poder seleccionar la información y desechar la que no nos sirve, pues podemos tener algún material que no sea más que paja.

## **Definición.**

Para definir la dinámica debemos cuidar que sea de una forma que los jóvenes lo entiendan y asimilen con facilidad. Podemos empezar por preguntarles ¿Qué entienden por...?, para luego darles la definición

## **Causas.**

Las causas deben abarcar tanto el origen como los antecedentes del tema, para dar a los jóvenes una visión y sobre todo para que ellos vean que no es algo que nos estamos sacando de la manga lo que decimos o queremos dar a entender.

## **Darla a entender.**

No todos interpretamos las dinámicas de la misma forma, algunos las mal interpretamos además a vemos quienes no tenemos la capacidad de entender lo que escuchamos o leemos. Por esta razón tenemos que buscar la forma en que los jóvenes entiendan esta dinámica de la forma correcta, para esto podemos utilizar algunos métodos como son: preguntas como estas; ¿Quiénes aparecen en la dinámica?...¿Qué situaciones se presentan y en que orden aparecen?...¿Cuál es el tema central de la dinámica?...¿Qué me llamo más la atención?...¿A que me invita esta dinámica?...y cosas así.

dinámicas que nos ayuden a recordar lo que la lectura nos narra, o algún juego que lleve el mismo propósito.

## **Conclusión.**

No hablamos de conclusión como fin, sino de la manera en que afecta a la comunidad esta realidad, tratamos de dar una explicación o complementación de este dinámica.

# ***TIPOS DE DINAMICAS.***

## ***\*CONOCIMIENTO.***

Los juegos de conocimiento permiten a los participantes conocerse entre sí. El objetivo de estos es aprenderse los nombres de cada persona, o de una presentación más profunda.

### **1.- ¿TE GUSTAN TUS VECINOS?**

- 1. DEFINICION:** Cada uno ha de responder si le gustan sus vecinos/as y en caso negativo llamar a quien le gustaría tener.
- 2. OBJETIVOS:** Aprender los nombres y pasar un rato divertido.
- 3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,
- 4. MATERIALES:** Una silla menos que participantes.
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

**6. DESARROLLO:** Todos/as sentados /as en círculo. El animador/a sin (silla) dará comienzo al juego. Acercándose a alguien le preguntará: "¿te gustan tus vecinos?." Si la respuesta es NO, habrá de decir los nombres de las personas que le gustaría que vivieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha e izquierda, mientras que éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentará ser ocupado por los vecinos es atrapados. Durante el cambio de sitios, la persona del centro intentará ocupar una silla. Si la respuesta es SI, todo el grupo girará un puesto a la derecha. Cuando se oiga el tercer SI (no importa que sean dichos por diferentes personas) se girarán dos puestos a la derecha. Al cuarto, dos a la izquierda, y así sucesivamente. Después de cada pregunta, la persona que quede sin silla continúa el juego.

## ***AFIRMACION***

Los juegos de afirmación tienen un papel en la afirmación de los/as participantes como personas y del grupo como tal. Ponen en juego los mecanismos en que se basa la seguridad tanto internos (capacidad) como externos (papel en el grupo, rol, exigencias sociales). Estos juegos tratan de potenciar los aspectos positivos de las personas o del grupo. Su objetivo es favorecer la capacidad de resistencia frente a las presiones exteriores.

### **3.- TOCA AZUL**

**1. DEFINICION:** Induce al contacto físico

**2. OBJETIVOS:** Conocer las cualidades y valores de los compañeros. Aumentar la confianza en el otro.

**3. PARTICIPANTES:** principalmente. Grupo, clase, participantes.

**4. MATERIALES:**

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:**

**6. DESARROLLO:** El monitor anuncia "toquen azul" (u otro color u objeto). Los participantes deben tocar algo que lleve otra persona del color anunciado. "Toquen una sandalia" o "toquen una pulsera". Hay muchas variaciones, como "toquen una rodilla con el pulgar izquierdo".

## ***CONFIANZA***

En su mayoría, son ejercicios físicos que estimulan la confianza en uno mismo, en el grupo. Construir la confianza dentro del grupo es importante, ya que fomenta las actitudes de solidaridad cooperativismo y participación para el posterior trabajo, antes de trabajar estos juegos el grupo tiene que conocerse.

### **2.- EL JARDINERO**

**1. DEFINICION:** Consiste en retomar un objeto con los ojos tapados a través de un itinerario.

**2. OBJETIVOS:** Desarrollar la confianza en sí mismo. Estimular la orientación espacial.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase.

**4. MATERIALES:** Un caldero u otro objeto que represente un instrumento de jardinería. Algo para tapar los ojos.

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:**

**6. DESARROLLO:** Los/as jugadores/as se sitúan en dos filas frente a frente a dos metros de distancia aproximadamente, representando a los árboles de una avenida. La primera persona que

hace de jardinero/a tiene que situarse en un extremo de la avenida (pasillo) con los ojos vendados, debiendo ir en busca de un caldero (u otro objeto) que se encuentra en el otro extremo de la avenida. Este trayecto debe hacerse sin tocar los árboles. Sucesivamente van saliendo nuevos/as jardineros/as, hasta pasar todo el grupo.

**7. EVALUACION:** ¿Cómo se han sentido? ¿Cómo sintieron a las demás personas? ¿El espacio?

**8. NOTAS:** Para gente mayor se puede complicar el itinerario haciendo que el pasillo tenga curvas, etc.

## ***COOPERATIVOS***

En estos la cooperación es un elemento esencial. Ponen en cuestión mecanismos de los juegos competitivos, crean un clima favorable a la participación en el grupo.

Construir un espacio de cooperación creativa

Las condiciones exteriores y los elementos materiales influyen, la atención se centra a superar.

### **1.- DRAGON**

Va bien con no más de ocho personas; siete participantes para adultos o siete a ocho para niños. Todas las personas se sitúan en fila. Cada persona toma la cintura del que tiene delante con las manos. Entonces la "cabeza" (primera persona de la fila) del dragón intenta tocar la "cola" (última persona de la fila), mientras que el "cuerpo" (las demás personas) ayudan a que la cola no sea tocada, sin que cada persona pierda el contacto con quien tiene delante. Si hay más de un dragón cada uno puede operar independientemente.

### **6.- ENANITOS Y DUENDES**

Los jugadores se dividen en dos grupos del mismo número. Un grupo serán enanitos y otros duendes. Los enanitos acuerdan en secreto de qué color van a ir supuestamente vestidos. Enanitos y duendes bailan juntos cualquier canción, y al final de cada estrofa un enanito distinto cada vez pregunta a un duende: "¿de qué color son nuestros vestidos nuevos?". El duende nombra un color, y si no acierta, los enanitos responden con un sonoro ¡no! Y bailan una nueva estrofa. Así hasta que el duende de turno acierta el color. Entonces los enanitos responden ¡sí! y corren a escaparse hacia una zona, un árbol o cualquier otro lugar que hayan es atrapado como "casa". Los duendes tratan de atrapar tantos como puedan. Después se invierten las tornas y los duendes escogen el color. En este juego no hay no vencedores ni vencidos. Lo que sí hay es mucho gasto de energía entre bailes y persecuciones. Para que no ocurran desgracias personales habrá que calmar de vez en cuando a algún enanito bruto o duende temerario.

## ***JUEGOS:***

### ***GRANDES JUEGOS DE INTERIORES***

Prácticos para llenar las veladas, las reuniones en días de lluvia, las jornadas de invierno. Exigen una minuciosa preparación y bajo reglas concretas,

Es importante no derivar hacia la competición  
Esta engendra agresividad, conflictos.

### **5.- EL GATITO CIEGO**

- 1. DEFINICION:** Juego de atención.
- 2. OBJETIVOS:** Fomentar el sentido del oído.
- 3. PARTICIPANTES:** Mínimo 8, máximo 15.
- 4. MATERIALES:** Venda (la pañoleta).
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** Se designa a un jugador para hacer de gatito ciego; éste sale fuera y se le vendan los ojos. Mientras tanto los demás jugadores cambian de sitio entre sí y se vuelven a sentar.
- 6. DESARROLLO:** El gatito entra en la zona d juegos y procura poner la mano encima de la cabeza de un jugador. Cuando lo consigue dice "miau" (puede desfigurar su voz) por tres veces consecutivas. El gatito tiene que dar el nombre del jugador que le ha contestado. Si lo consigue, cambia de puesto con el jugador; si se equivoca, empieza de nuevo con otro jugador.
- 7. NOTA:** Este juego no pude ser jugado más que por niños se conozcan bien.

## ***GRANDES JUEGOS DE EXTERIOR***

Se desarrollan en el exterior,  
Algunos implican la vivencia de una gran aventura.  
La anécdota es el elemento que aúna y da sentido al resto de las actividades. Ha de ser clara, y breve, **de temporalidad limitada y de temporalidad ilimitada.**

### **2.- LA RED**

- 1. DEFINICION:** Consiste en bailar al compás de la música, entrando y saliendo de la red, cuando la música pare deberán evitar ser atrapados en la red.
- 2. OBJETIVOS:** Potenciar el sentido del ritmo.
- 3. PARTICIPANTES:** Más de 15,
- 4. MATERIALES:** -----
- 5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** La mitad de ellos son la red, la otra mitad, los pececillos. Para formar la red, los niños forman un corro.
- 6. DESARROLLO:** Comienzan a dar vueltas cuando suene la música. Los pececillos entran y salen, corretean..... Cuando ésta deje de sonar, los pequeños se dan rápidamente las manos. La red se cierra. Los peces capturados pasan a formar parte de la red y la música vuelve a sonar. Al final, se repite el juego cambiando los papeles.

## ***JUEGOS DE DISTENSION***

Cuando se tiene algún tiempo de reuniones y quizás en algunos grupos ha surgido pequeñas tensiones. Tensiones que probablemente han sido ocasionadas por tonterías, o por algo serio, esto crea un ambiente de malestar en el grupo.  
Estos juegos su finalidad es romper una situación de monotonía o tensión.

### **1.- AGARRAR LA COLA**

- 1. PARTICIPANTES:** Más de 10
- 2. MATERIALES:** Una cuerda para cada patrulla. (Equipo o grupo).

**3. CONSIGNAS DE PARTIDA:** Se divide a los jugadores por equipos. Cada equipo o grupo se coloca en fila detrás de su piloto.

**4. DESARROLLO:** Cada persona sujeta el cinturón o la cintura de la persona de delante. El último tiene una cola puesta en sus pantalones. A la palabra 'YA' el piloto tiene que moverse alrededor de la habitación para tratar de conseguir el mayor número de colas del resto de grupos. Cualquier grupo en que se separe la cadena será descalificado. El equipo ganador será el que haya conseguido un mayor número de cuerdas.

## ***TECNICAS DE ANIMACION Y CALENTAMIENTO GRUPAL***

El objetivo es desarrollar la participación al máximo y crear un ambiente de confianza.

Pueden utilizarse Al inicio de la jornada, para permitir la integración de los participantes.

Después de momentos intensos y de cansancio

El abuso de estas dinámicas puede afectar a la seriedad de la jornada.

### **3.- ¡COLA DE VACA!**

**1. DEFINICION:** Dinámica de animación.

**2. OBJETIVOS:** Animación.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase,.....

**4. MATERIALES:**

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:**

**6. DESARROLLO:** Sentados en círculo, el coordinador se queda en el centro y empieza a hacer preguntas a cualquiera de los participantes, la respuesta debe ser siempre "La cola de vaca", todo el grupo puede reírse, menos el que está respondiendo, si se ríe pasa al centro y da una prenda. Por ejemplo: ¿Qué es lo que más te gusta de tu novia? ¡LA COLA DE VACA!

**7. NOTAS:** El grupo puede variar la respuesta "cola de vaca" por cualquier cosa que sea más identificada con el grupo o el lugar.

### **4.- UN HOMBRE DE PRINCIPIOS**

**1. DEFINICION:** Dinámica de animación.

**2. OBJETIVOS:** Animación.

**3. PARTICIPANTES:** Grupo, clase.

**4. MATERIALES:**

**5. CONSIGNAS DE PARTIDA:** Todos los participantes se sientan en círculo.

**6. DESARROLLO:** El coordinador en el centro, inicia el juego narrando cualquier historia donde todo debe empezar con una letra determinada. Por ejemplo: Tengo un tío que es un hombre de principios muy sólidos, para él todo debe empezar con la letra P. Así que, su esposa que se llama PATRICIA.

A ella le gusta mucho comer ¡PAPA! Y un día se fue a pasear a PEKIN y se encontró un PLUMERO, etc.

**7. NOTAS:** El que se equivoca o tarda más de cuatro segundos en responder pasa al centro y/o da una prenda. Después de un rato se varía la letra. Deben hacerse las preguntas rápidamente.

**– Juan Pablo II en la Jornada Mundial de la Juventud realizada en Toronto- Canadá.**

“ ... Creer en Jesús es aceptar lo que Él dice, aun cuando sea contrario a lo que otros digan. Significa rechazar la atracción del pecado, a pesar de lo atractivo que pueda ser, con el fin de encaminarnos en el difícil sendero de las virtudes del Evangelio. Jóvenes que me escuchan: ¡contestad al Señor con corazones fuertes y generosos! Él cuenta con vosotros. Nunca olviden: ¡Cristo os necesita para llevar a cabo su plan de salvación! Cristo necesita vuestra juventud y vuestro generoso entusiasmo para hacer resonar su proclamación de alegría en el nuevo milenio ¡Contestad su llamada poniendo vuestras vidas a su servicio en vuestros hermanos y hermanas! Confíad en Cristo, porque Él confía en vosotros.”

**“CRISTO VIVE”**

**DESCUBRE TU VOCACION, PLASMANDOLA EN LA MISION.**

**22,23 Y 24 SAN FRANCISCO DE ASIS,JAL.**