

- Dinámica:

Cuando se inicia el trabajo, se pide a los participantes si quieren sacarse los zapatos para caminar sobre la alfombra de papel y de esa manera contactarse a través de los pies con las imágenes. De acuerdo al tema que se trate, el coordinador guiará la caminata con palabras que llevan a las personas a tomar contacto consigo mismo para seleccionar las palabras o imágenes requeridas. Se observa a los integrantes de la tarea muy ensimismados con ella, luego de un tiempo de confianza y relajamiento personal. Cuando cada uno ya ha tomado una serie, se guía para la finalización de esta etapa y se da la consigna de la segunda. En ésta se visualizan las personas como compartiendo el papel, tirados todos sobre él y construyendo escenas comunes en dirección al tema propuesto, con un alto grado de creatividad. El último espacio, la reflexión, es tan rico como el compromiso que se haya vislumbrado en la tarea, con el tema y con la coordinación.

Sobrevivir

- Materiales:

Papel y lápiz y una situación problema impresa para cada participante, con el siguiente texto:

"Una inmensa catástrofe ha asolado la tierra. Dentro de 30 minutos el globo terráqueo se verá destruido por completo. De la inmensa multitud de sus habitantes, tan sólo restan nueve personas. Una nave espacial, que sólo cuenta con capacidad para cinco plazas, espera para transportar a los sobrevivientes a un lejano planeta, donde podrán iniciar una nueva civilización. La tarea del grupo consiste en determinar, dentro del tiempo señalado, quiénes ocuparán los únicos lugares disponibles"

El grupo está compuesto por:

-un sacerdote, pastor o rabino

-un juez

-un policía

-un esposo

-una esposa embarazada

-una vedette

-un estudiante

-un agricultor

-una maestra

- Tiempo:

Se realiza la primera parte en 15 minutos y la segunda en 30, aproximadamente. Luego la reflexión.

- Consigna:

a) Leer la hoja impresa individualmente y resolverla.

b) Agruparse de a 9 para debatir en grupo la situación planteada y resolverla por consenso, no por votación, fundamentando la decisión tomada.

- Dinámica:

La experiencia individual es muy simple. Es asunto se complica cuando trabajan grupalmente porque se produce un intenso debate, donde se ponen en juego los valores, la ideología, la historia de cada uno. A veces ocurre, que de cuatro grupos de seis, tres han terminado y se encuentra esperando al último que no puede acordar. En estos casos, después de un tiempo prudencial, que no ponga en peligro la dinámica, se da por finalizado el ejercicio. En el plenario se presentan las conclusiones de cada subgrupo y se analiza cómo llegaron al consenso o no. Este está totalmente relacionado con el tiempo interno, individual o grupal. Es interesante observar los cambios en la toma de decisiones, de la individual a la grupal.

- Variante:

El coordinador pondrá los 9 roles en el pizarrón. Cada uno de los participantes en cada grupo tomará por sorteo uno de los roles.

Los participantes deberán vivir la situación como si de verdad estuvieran en ella y como si fueran personas que les toca representar.

Tendrán 20 minutos para llegar a una decisión. De modo que les queden 10 minutos para subir a la nave y despegar.

Transcurridos los 20 minutos y habiendo llegado a la decisión el coordinador les propone la continuación del ejercicio.

La nave despegó y llegó a su destino con los cinco ocupantes. Se encuentran en el nuevo planeta. El trabajo de estos va a consistir cómo van a vivir en adelante.

Tendrán 20 minutos para realizar su tarea.

Según la disposición del grupo y el tiempo de que se disponga, se pueda realizar esta segunda parte del ejercicio o darlo por terminado al final de la primera parte cuando han decidido quiénes va y quienes se quedan. En este caso, terminada la primera parte se pasa a la evaluación.

- El coordinador pedirá a los grupos que expongan su decisión de quiénes se fueron en la nave; la razón de su decisión.
- Se pedirá, si se hizo la segunda parte, que expongan brevemente el modo como decidieron vivir en adelante en el nuevo mundo, tanto los que se fueron como los que se quedaron.
- El coordinador podrá completar, según las exposiciones de los grupos, con una reflexión teórica sobre los diferentes esquemas ideológicos, la diferencia de valores manifestada en los grupos, el proceso de decisión y liderazgo en los grupos, la creatividad para llegar a soluciones nuevas, etc.

Álbum de recuerdos

- Fines: Se trata de acertar las cualidades de cada uno y conocer a los demás.
- Materiales: Fotografía de pequeño de cada participante, cartulinas, bolígrafos.
- Dinámica: Se reparten cartulinas entre los participantes, las cuales deberán doblarlas por la mitad, en una parte pegarán la fotografía, y en la otra escribirán datos de la infancia, tales como: mi mayor travesura, mi primer amor, mi mejor regalo, mis mejores amigos...

Una vez hecho todos los álbumes, se barajarán y se repartirán a los participantes, se irán leyendo uno a uno y se mostrará la fotografía, entre todos se tratará de adivinar a quién pertenece el álbum.

El Anuncio

- Material: Lápices y rotuladores de varios colores, cartulinas y materiales necesarios para elaborar un buen anuncio.

- Fines: Autodescubrimiento. Superar timideces y aprender a auto valorarse. Aumentar la confianza grupal.
- Descripción: Diseña una campaña publicitaria para venderte como amigo. Utiliza un anuncio en el que describes tus virtudes y consigue que alguien te compre. (Por ejemplo: "Está usted solo? Desamparado, Frustrado? Martín: la solución a sus problemas!!". "Amistad Eterna con: Clara!").
- Variantes:
 - a) El juego se realiza en silencio y con la única ayuda de un anuncio de pocas palabras (el número lo puede fijar el coordinador). En este caso el coordinador puede leer los anuncios y el resto del grupo tratar de averiguar quién es su autor.
 - b) También se puede realizar con todos los materiales que al anunciante se le ocurran: disfraces, pegatinas, cuadros manuales, eslóganes, etc.
 - c) Puedes venderte como discípulo, maestro, esclavo, amante, padre, hijo, vendedor, etc.
 - d) Cada jugador realiza la campaña de otra persona.
- Nota: Es preferible que los jugadores se conozcan previamente. No es un buen juego introductorio, pues puede crear excesiva ansiedad en algunas personas.

Escoge tu destino

- Material: Papeles de varios colores. Es necesario confeccionar previamente una lista de pruebas que deberán realizar los integrantes del grupo.
- Fines: Afrontar riesgos.
- Descripción:

En este juego conviene una presentación sugerente, con un poco de misterio que capte la atención de los jugadores. Podría ser más o menos así: "Los hombres estamos sujetos a un destino en el que intervienen la fortuna, los avatares de la vida, nuestras propias creencias... pero algunos privilegiados, como los que están ahora aquí, tienen la suerte de elegir su destino. En estos papeles de diferentes colores están escritos sus destinos para el día de hoy. Los papeles de color rojo contienen un destino de mucho riesgo. Aquel que elija un destino de este color ya está avisado de que la prueba será dura. Pero como no todo el mundo está preparado para asumir grandes riesgos, también tenemos papeles verdes que

contienen pruebas de mediano riesgo y otros blancos con destinos de poco riesgo. El que sienta que tiene un mal día o esté falto de fuerzas podrá elegir estos últimos”.

Dejamos unos instantes para que los jugadores conecten con su propio interior y valoren sus fuerzas.

Antes de elegir los destinos es útil efectuar algunas advertencias:

- 1.Sólo podrá elegir un destino aquel que esté dispuesto a intentar cumplirlo hasta el final, como un guerrero.
- 2.El destino que a cada uno le toque debe ser un secreto absoluto. No se lo puede contar a nadie. En el caso de que las dificultades sean insalvables o precise alguna aclaración, puede consultar al coordinador.
- 3.Tendrá que cumplir el destino de forma que pase inadvertido a los demás participantes. Con sigilo, sin dejar huella ni caer en trampas.

Dejamos otros instantes de silencio y los participantes pueden ir eligiendo sus destinos tomando al azar un papel del color que deseen, en el que irá escrita la prueba a superar.

- Notas:

Las pruebas dependen mucho del tipo de jugador y el tiempo de que se dispone. Podemos dejar el margen de una tarde, un día o incluso más tiempo para que cada uno pueda cumplir su destino.

Las pruebas dependen de la inventiva de los que preparan el juego y de la capacidad de captación del estado del grupo.

Así, no se le puede exigir lo mismo a un grupo de personas que se acaban de conocer que a otras que llevan mucho tiempo juntas.

Algunos ejemplos de pruebas de alto riesgo:

- Acompañar (ser la sombra) durante todo el día de la persona situada tres puestos a tu izquierda al leer la prueba, sin que ésta lo note;
- Ofrecerse como masajista a todos los participantes;

- Oponerse al animador del grupo de forma sutil pero molesta, protestando de que el grupo no funciona o con cualquier otro pretexto;
- Ayunar todo el día sin que nadie lo note;
- No decir ni una palabra en todo el día;
- Simular ataques de locura;

En general, puede realizarse paralelamente a otras actividades, de forma que sea más sencillo guardar el secreto. Al final de la jornada puede reunirse el grupo para comentar las dificultades.