

DINÁMICAS DE CREATIVIDAD

APOSENTO

DEFINICIÓN:

Consiste en presentarse a través del intercambio de dos personas, indicando una de ellas a la otra la forma de su desplazamiento.

OBJETIVOS:

- Aprender los nombres del grupo.
- Desarrollar la **imaginación**.
- Estimular el desarrollo físico.

DESARROLLO:

Sentados en un círculo. Un miembro del grupo comienza el juego presentándose de la forma siguiente: «Soy... (nombre) y quiero que mi aposento sea ocupado por.., (nombre de otra persona del grupo) ». A continuación indica cómo quiere que vaya a ocupar su aposento: «Para eso vendrá... » (se indica una acción: bailando, a la pata coja, montado en uno de sus ayudantes, sentado, volando, etc.) . Las dos personas que están sentadas a ambos lados de la nombrada, actúan de ayudantes si aquella lo estima necesario. La persona nombrada va a ocupar el sitio de la primera y ésta ocupa el suyo.

CARACTERÍSTICAS:

- A partir de los ocho años.

MATERIALES:

- Tantas sillas como jugadores.

CON OJOS NUEVOS

DEFINICIÓN:

Consiste en representar un acontecimiento tal como nos lo indica el azar de una ficha.

OBJETIVOS:

- Desarrollar la comunicación dramática.
- Estimular la creatividad.
- Favorecer la desinhibición y distensión.

DESARROLLO:

El juego trata de representar en clave de humor una serie de acontecimientos que están escritos en unas fichas de tipo A, con el estilo que nos indican unas fichas B. Por lo tanto, cada jugador debe coger al azar una ficha A y una B.

Ejemplos de acontecimientos, fichas A:

- La pérdida de un paraguas.
- Fregar los platos un domingo.
- La salida de vacaciones.
- La entrada de los alumnos/as en el colegio.
- La espera del autobús y, cuando llega, no hay sitio para todos.
- La derrota de tu equipo favorito.
- Una proposición comprometida.
- El diálogo con un turista del que no entiendes su idioma.
- Etc.

Ejemplos de estilos, fichas B:

- Modo cómico.
- Modo lírico.
- Modo trágico.
- Modo escandaloso.
- Modo entusiasta.
- Modo asustado.
- Modo polémico.
- Modo emotivo.
- Etc.

Al finalizar las distintas representaciones, se realiza la puesta en común.

CARACTERÍSTICAS:

- Puede hacerse con grupos numerosos, subdividiendo los grupos.
- A partir de los cinco años.
- 30 minutos aproximadamente.

MATERIALES:

Fichas con las distintas situaciones y estilos de narración.

EVALUACIÓN:

Debe girar en torno a los distintos tipos de lenguajes expresivos utilizados (palabra, mimo, representación, etc.), así como a las dificultades de comunicación.

También es interesante reflexionar sobre la visión de la vida desde la perspectiva del humor y el relativismo.

COMENTARIOS:

Obviamente las distintas frases y estilos deben estar adaptados a las edades de los jugadores.

DIBUJANDO EN GRUPO

DEFINICIÓN:

Se trata de realizar dibujos o murales en grupo.

OBJETIVOS:

- Fomentar la afirmación y la confianza en el grupo.
- Desarrollar la comunicación plástica.
- Estimular la **imaginación**.
- Potenciar el trabajo en grupo.

DESARROLLO:

Los componentes de un grupo deciden dibujar algo, una escena, un objeto, un animal..., de modo que cada miembro dibuja una parte del mismo. Después se junta todo, aceptando cada una de las partes y dialogando sobre el trabajo particular de cada uno y la obra final.

VARIANTE:

Combinar la realización de dibujos con la construcción de partes de él, empleando diversos materiales, sin decidir qué partes va a realizar cada uno individualmente. Después se juntan aceptando cada una de las partes, aunque para esto debamos desarrollar la imaginación.

CARACTERÍSTICAS:

- A partir de los 5 años.
- Una hora aproximadamente.

MATERIALES:

Utiles de una clase de plástica.

EVALUACIÓN:

- ¿Qué efectos produjo el dibujo en el grupo?
- ¿ y el hecho de hacerlo trabajando juntos?

COMENTARIOS:

Es muy importante enfatizar que sea cual sea la "calidad" del dibujo, todos serán aceptados para la obra final. Por otra parte, en la variante, los dibujos de animales son muy indicados por los resultados que producen.

DICCIONARIO

DEFINICIÓN:

Se trata de simular un diccionario humano en el que cada jugador debe decir palabras, reales o imaginarias, en su acepción positiva.

OBJETIVOS:

- Estimular un pensamiento positivo.
- Desarrollar la **creatividad**.

DESARROLLO:

Todos los jugadores son letras de un diccionario que guardan las palabras correspondientes que comienzan por su letra. Cuantos más jugadores más gordo será el diccionario, existiendo en este caso varios jugadores para una misma letra. En un bombo o recipiente se meten todas las letras; el animador extrae una y el jugador que la representa, o uno de ellos si son varios, debe decir rápidamente una palabra -real o imaginaria-, y a continuación decir su significado, siempre en positivo. Para los más pequeños, es suficiente con decir solamente una palabra que empiece por la letra que represente, y de significado positivo.

VARIANTE:

Unos hacen de diccionario, 24 jugadores-letras, y los restantes hacen de consultores. Estos dicen palabras -reales o imaginarias-, y el jugador que representa la letra por la que comienza la palabra dicha debe decir su significado, igualmente en positivo. Si la palabra tiene connotaciones inequívocamente negativas, debe responderse por su significado antitético, en positivo.

CARACTERÍSTICAS:

- A partir de los 8 años.
- 20-30 minutos aproximadamente.

COMENTARIOS:

Tanto en el juego como en la variante, si la letra-jugador no sabe qué decir o se atasca, puede solicitar la ayuda de sus letras más próximas.

DIRECTOR DE CINE

DEFINICIÓN:

Se trata de imaginar la película que uno dirigiría sin ningún tipo de limitación.

OBJETIVOS:

- Favorecer el conocimiento de las personas del grupo.
- Desarrollar la imaginación.

DESARROLLO:

Sentados en círculo. El animador del juego les explica que cada uno de ellos debe imaginarse que son un famoso director de cine y que una gran empresa los contrata para dirigir la película que a cada uno le gustaría dirigir sin ningún tipo de limitación económica. Incluso con poderes para poder trabajar con actores ya fallecidos. A continuación individualmente, escriben cómo sería esa película. el género cinematográfico, la síntesis de la trama o guión, los actores principales, música, etc.

Una vez que en diez minutos lo han escrito, cada director o directora expone su proyecto a los demás. El juego puede finalizar de esta forma o bien introduciendo un nuevo elemento. De todo lo expuesto se trata de que el grupo haga un ejercicio de toma de decisiones y concrete la única película que hará el conjunto del grupo (puede ser una propuesta individual o la conjunción de varias).

VARIANTES:

Escoger la película ya realizada que a uno le hubiese gustado dirigir.

CARACTERÍSTICAS:

- Grupo-clase.
- A partir de los 10-12 años.
- 30-40 minutos.

MATERIALES:

Papel y bolígrafo.

EL PAÍS DE LOS INVENTOS AL REVÉS

DEFINICIÓN:

Consiste en inventar lo contrario de lo que se demanda.

OBJETIVOS:

- Desarrollar la **creatividad**.
- Estimular la confianza y seguridad en uno mismo.
- Favorecer la distensión y el mutuo aprecio.

DESARROLLO:

El animador se dirige a los jugadores, contándoles la siguiente historia: Todos los que estamos aquí somos capaces de inventar cosas. Además, tenéis que imaginaros que, a partir de este momento, vivimos en el país de los inventores, en el que todos inventamos algo y todo lo que se inventa es aceptado por los demás. Sólo hay un problema. Por una circunstancia todavía no explicada, todo lo que inventamos es al revés, o al contrario de lo que se nos pide. Por ejemplo, se nos pide que inventemos algo para volar, y todo lo que inventamos es justamente lo contrario, no sirve para volar. Nos piden que inventemos algo para comer, y todo lo que decimos no sirve para comer. Etc. Cada uno de los jugadores-inventores tiene que decir o escribir algo que sea lo opuesto o contrario de lo que se pretende crear. El juego continúa hasta que los inventores despistados no puedan inventar más cosas.

VARIANTE:

Cada jugador piensa individualmente en lo que quiere inventar y en su invento al revés. Al cabo de un tiempo, se hace la puesta en común. También se puede hacer esto mismo, pero en grupos pequeños.

CARACTERÍSTICAS:

- Máximo de 30 jugadores.
- A partir de los 5 años.
- 15-20 minutos aproximadamente.

COMENTARIOS:

El animador debe adaptar las invenciones a la edad de los jugadores. También se debe asegurarse de que todos participan y de que son aceptados todos los inventos.

EXTRATERRESTRES

DEFINICIÓN:

Consiste en representar el papel de unos inocentes extraterrestres que preguntan el porqué de las cosas más habituales y cotidianas de los terrícolas.

OBJETIVOS:

- Desarrollar la comunicación y el mutuo conocimiento.
- Estimular la **creatividad**.
- Favorecer la distensión.

DESARROLLO:

Comienzan el juego cuatro o cinco jugadores que hacen de extraterrestres. El resto de los jugadores son terrícolas. Los extraterrestres cogen una ficha de investigación en las que las autoridades de su país les piden que investiguen sobre aquello que está escrito. En la misma aparecen dos preguntas y el espacio para otras dos, que deben inventar cada uno de ellos. Las preguntas de las fichas son todas distintas. Una vez que han escrito sus propias preguntas, es el momento en que llegan a La Tierra y comienzan a preguntar individualmente o en pequeño grupo. Anotan las respuestas. Es conveniente realizar una misma pregunta a distintos terrícolas para comprobar el grado de fiabilidad de sus respuestas. Al finalizar sus averiguaciones, expresan sus resultados, pudiendo los terrícolas intervenir y matizar todo aquello que estimen oportuno. Al finalizar la puesta en común, otro grupo hace de extraterrestres, pasando a ser terrícolas los anteriores. Las preguntas de las fichas dependerán de la edad de los participantes, aunque deben versar sobre los distintos aspectos cotidianos y habitualmente considerados evidentes.

Por ejemplo:

- ¿Por qué los niños van a la escuela?
- ¿Por qué se utiliza el masculino para los géneros, y no al revés?
- ¿Por qué hay niños-as que no quieren ir a la escuela?
- ¿Por qué hay atascos?
- ¿Por qué hay armas?
- ¿Por qué hay ricos y pobres?
- ¿Por qué hay pocos parques infantiles?
- ¿Por qué hay personas que lloran?
- Etc.

CARACTERÍSTICAS:

- A partir de los ocho años.
- 30-50 minutos aproximadamente.

MATERIALES:

Fichas con las preguntas y útiles de escribir.

EVALUACIÓN:

Es muy interesante reflexionar sobre las posibles respuestas dispares o contradictorias sobre una misma pregunta. Asimismo sobre el hecho de reflexionar sobre

diversos aspectos cotidianos, que habitualmente nos pasan desapercibidos o que los vemos como "naturales", cuando podían ser de otra forma.

GUILLERMO TELL

DEFINICIÓN:

Consiste en idear formas de tocar la manzana (real o representada por algún objeto), sin que le ocurra nada al jugador que la sostiene en la cabeza.

OBJETIVOS:

- Desarrollar la confianza en uno mismo y en el grupo.
- Estimular la **creatividad**.
- Favorecer la empatía.

DESARROLLO:

Los jugadores se subdividen en grupos de tres a seis. Uno de ellos comienza haciendo de chico o chica de la manzana, y los otros hacen de un Guillermo Tell colectivo. El jugador que se coloca una manzana o un objeto cualquiera encima de la cabeza tiene los ojos cerrados o vendados. El Guillermo Tell colectivo debe idear cuantos métodos se le ocurran para tocar la manzana, sin que le ocurra nada al jugador que la sostiene. Por ejemplo: tocándola al lado del jugador; separándose e iniciar una carrera hacia el chico y, al llegar junto a él, uno de ellos la toca o tira; tocándola o tirándola a caballito (subidos a un compañero); realizando una flecha humana: dos o tres jugadores sostienen a otro, que va rígido y con los brazos hacia adelante, con los brazos por encima de la cabeza; lo mismo, pero hacia atrás; soplando a la manzana, con una cinta entre dos; etc. El juego continúa intercambiándose los papeles.

CARACTERÍSTICAS:

- Ilimitado.
- A partir de los tres años, aunque algunas de las posibilidades enumeradas requieren más edad.
- 20-30 minutos aproximadamente.
- Zona amplia libre de obstáculos.

MATERIALES:

Pueden utilizarse cintas; pelotas de espuma; palos; etc. Aunque ninguno de ellos es imprescindible.

EVALUACIÓN:

Es interesante evaluar sentimientos como:

- Grado de confianza en el Guillermo Tell colectivo.
- Posibles miedos o resistencias.
- Formas y concreción de la toma de decisiones en los jugadores que constituyen el Guillermo Tell colectivo.
- Las diferencias de pensamiento y sentimiento entre el chico de la manzana y formar parte del Guillermo Tell colectivo.

COMENTARIOS:

Es importante remarcar la idea de que el juego Guillermo Tell es un ente colectivo, no es una única persona.

IDEAS ENCADENADAS

DEFINICIÓN:

Consiste en generar ideas en torno a las expresadas por los compañeros.

OBJETIVOS:

- Sensibilizar sobre la idea del trabajo cooperativo.
- Desarrollar la **creatividad**.

DESARROLLO:

Comienza una persona escribiendo en el encerado una idea sobre un tema determinado que nos interese tratar o sobre el que se esté trabajando. A continuación, sale otra persona escribiendo otra idea, pero necesariamente ligada a la anterior. Y así sucesivamente hasta que el grupo decide poner punto final para analizar los resultados.

VARIANTE:

Decir palabras encadenadas, tomando como referencia la última sílaba de la anterior.

CARACTERÍSTICAS:

- A partir de los 7-8 años.
- 10-20 minutos.

MATERIALES:

Encerado o similar, y útiles para escribir.

COMENTARIOS:

Debe hacerse lo más rápido posible, especialmente en la variante.

LAS TRES POSICIONES

DEFINICIÓN:

Consiste en realizar por grupos gestos diversos a una señal convenida.

OBJETIVOS:

- Desarrollar la **imaginación**.
- Crear un ambiente de distensión y diversión.
- Favorecer la pérdida del sentido del ridículo.

DESARROLLO:

Previamente los participantes se deben poner de acuerdo en tres gestos diferentes, por ejemplo. hacer como un burro, levantar los brazos, saltar y gritar algo. Cuanto más cómicos sean los gestos, más divertido resulta el juego. Posteriormente se forman tres grupos, sin ser necesario que tengan el mismo número de componentes. Cada uno de los grupos se reúne aparte y escoge uno de los tres gestos. Cuando todos lo hayan decidido se colocan frente a frente. A una señal del facilitador, cada subgrupo hace el gesto que había escogido.

VARIANTE:

Intentar que los tres grupos, sin comunicación ninguna entre ellos, hagan el mismo gesto al mismo tiempo. Para ello los grupos decidirán por separado qué gesto van a realizar de nuevo hasta que los tres grupos coincidan.

CARACTERÍSTICAS:

- Grupo-clase, subdividido en tres grupos.
- A partir de los 6 años.
- 20 minutos aproximadamente.

EVALUACIÓN:

Se puede reflexionar sobre el proceso de toma de decisiones en cada subgrupo.

MANDO A DISTANCIA

DEFINICIÓN:

Consiste en utilizar un supuesto mando a distancia para cambiar de «canales de televisión».

OBJETIVOS:

- Provocar la risa y la distensión.
- Favorecer la **creatividad**.
- Estimular la atención y capacidad de concentración.

DESARROLLO:

Los jugadores se dividen en dos grupos. Uno de ellos son los espectadores y el otro se subdivide en subgrupos. Cada uno de éstos va a representar un canal de televisión. A ser posible se colocan en un mismo espacio, unos a continuación de otros separados un metro más o menos. Deciden previamente el «programa» que van a representar sin que lo sepan los otros canales de televisión ni el público. Al lado de cada grupo colocan un número bien visible que indique el canal que representan. Una vez que todos los grupos-canales de TV están listos, comienza un jugador utilizando el mando a distancia a su gusto. En voz alta va indicando el canal que sintoniza. En ese momento el grupo que representa a dicho canal, comienza a representar el programa que tenían previsto. Mientras tanto, los otros grupos-canales permanecen inmóviles. El juego continúa sintonizando los distintos canales. Al cabo de un tiempo se invierten los papeles; los que actuaban pasan a ser espectadores y éstos a realizadores de programas televisivos.

CARACTERÍSTICAS:

- Admite grupos numerosos.
- A partir de los ocho años.
- 30 minutos aproximadamente.

MATERIALES:

Cartulinas y rotuladores para escribir los números de los canales. Objetos diversos que puedan solicitar los diferentes grupos para ambientar sus emisiones televisivas.

EVALUACIÓN:

Resulta muy interesante hablar, entre otras cosas, sobre la sensación que se produce cuando un grupo quiere transmitir algo y no puede al ser cambiado el canal.

COMENTARIOS:

Debe insistirse en la atención de los diferentes grupos al responder y actuar únicamente al ser gritado su canal, manteniéndose inmóviles cuando no son sintonizados. Igualmente debe hacerse muy rápido el cambio de uno a otro, ya que precisamente en esos cambios, a veces rapidísimos, es en donde se produce la risa y la diversión del juego.

IDEACUADROS

DEFINICIÓN:

Crear cuadros auténticos con moldes humanos.

OBJETIVOS:

- Desarrollar la **creatividad** y la **imaginación** en grupo.
- Fomentar la diversión y distensión dentro del grupo.

PARTICIPANTES:

A partir de 4 miembros. Cuanto mayor sea el número de participantes, mayor es el número de grupos. Puede utilizarse para cualquier edad, incorporando más número de miembros a cada grupo a medida que ésta crezca.

CARACTERÍSTICAS:

- El juego puede realizarse en cualquier espacio.
- Conviene que su realización se vea privada de cualquier agente atmosférico que impida su desarrollo.
- Los obstáculos del terreno (árboles, piedras, mesas, sillas, ríos, etc.) pueden ser utilizados para el fondo del cuadro, o como medios que ayuden a la realización del cuadro.
- El tiempo de juego está condicionado al número de grupos. No conviene que sea excesivamente largo. Se puede dar un tiempo a los grupos para idear los cuadros y así controlar el tiempo.

MATERIAL:

Necesariamente ninguno. Puede el animador rellenarlo con lo que desee.

REGLAS:

- Cada grupo tiene un tiempo máximo de 2 a 5 minutos para crear la pintura y ponerle un título, dependiendo del tiempo disponible.
- Al final, cada grupo valorará a los otros grupos del 1 al 10 según el que más les haya gustado. Ganará el que más puntos haya conseguido.
- Al final del todo los animadores darán 5 puntos al grupo que crean que más ha cooperado en la realización del cuadro.

DESARROLLO:

Se hacen grupos de 2 a 4 participantes. Salen primero dos grupos voluntarios, de los cuales uno es el pintor y el otro es el molde para el cuadro. El grupo pintor tiene que crear un cuadro con el molde, es decir, con el otro grupo, pero no tiene que ser un cuadro normal y corriente, sino que tiene que ser un cuadro "auténtico".

Los cuadros pueden ser copiados de cuadros famosos y pinturas famosas, pero... ¡ojol!, no pueden ser iguales. La pintura va a ser el modelo donde el grupo pintor tiene que ir modelando. Las condiciones son que las caras tienen que tener formas expresivas: de enfado, de insulto, de alegría, de sorpresa... pero tienen que ser "¡expresiones

exageradas!", que causen entusiasmo al público, y sobre todo risa. Luego el grupo pintor pondrá un título a la pintura, también lo más original posible.

Se saca a otro grupo voluntario para que haga de pintor, el que estaba de pintor hace de pintura, y el que estaba de pintura se va con el resto del grupo para hacer, los últimos, de pintores.

Gana el grupo que haga la pintura más original, más auténtica, por medio de los aplausos que se darán al final de cada pintura. También se puntuará a los títulos, y habrá ganador del título más auténtico y del cuadro más auténtico.

VARIANTE:

Se puede hacer con todo el grupo a la vez. Se hacen dos grupos, uno el pintor y otro la pintura, y luego se cambian. Así se puede crear un cuadro original gigantesco.

También se puede hacer a modo de humorada o broma. Un grupo tiene que preparar su pintura al otro de la forma más original y auténtica que pueda. Luego le toca al otro grupo pintar su cuadro de la forma que ellos quieran a modo de "venganza", pero sin haber visto el resultado de los primeros.

SONOTONE AGUDO

DEFINICIÓN:

Encontrar objetos que hagan un ruido agudo.

OBJETIVOS:

- Desarrollar la agudeza auditiva y visual.
- Desarrollar la imaginación.
- Fomentar la creatividad.

PARTICIPANTES:

Grupos de 2 a 8 miembros.

CARACTERÍSTICAS:

- El juego debe de realizarse en un medio natural.
- Conviene que su realización se vea privada de cualquier agente atmosférico que perturbe la dinamicidad del mismo (lluvia, niebla, etc.).
- El tiempo de juego será el predeterminado por los animadores.

MATERIAL:

- Objetos sonoros naturales y/o artificiales de sonido agudo.

REGLAS:

- Se pueden repetir los instrumentos, pero por coincidencia, no por copiar.
- Si hay discusiones sobre si se ha copiado alguno, se retiran los dos instrumentos.

DESARROLLO:

Contar la historia: Un abuelo tiene un sonotone que sólo oye sonidos agudos como los silbidos (el animador silba como prueba). Hace tiempo que está aburrido; hay que alegrarle y animarle con objetos que suenen lo más agudo posible. Cuantos más traigamos más se va a animar y más se va a divertir, por lo tanto hay que animar a nuestro querido abuelo.

Se hacen grupos de 2 a 8 jugadores cada uno. Se delimita una zona para buscar los objetos. Cada grupo se enumera (nº1, nº2, etc). Se dan de 5 a 20 minutos, dependiendo del tiempo que se tenga para realizar esta actividad. En ese tiempo hay que buscar objetos tanto naturales como artificiales (escondidos de antemano por el animador). Los participantes tienen que ser creativos a la hora de imaginar objetos que suenen y la manera en que hay que hacerlos sonar.

Una vez transcurrido el tiempo de búsqueda, el animador da por finalizada la prueba haciendo sonar un silbato tres veces o silbando él tres veces.

Al regresar todos los grupos se exponen y cuentan los objetos-instrumento. El grupo que más instrumentos tenga suma 5 puntos, el segundo 4 puntos, y así sucesivamente hasta llegar a 1 punto. Si hay más equipos se concede a los restantes 1 punto.

(Se sigue contando la historia): Pero nuestro abuelo para divertirse tiene que oír algo de música, porque hace mucho tiempo que no la oye y a él le encanta. Como sólo puede oír sonidos agudos, hay que hacerle una canción. ¡A ver qué grupo hace la más bonita!

Se dan de 5 a 10 minutos a los grupos, dependiendo del tiempo que se tenga, para crear una canción con los instrumentos.

Se puntuarán las mejores canciones por votación, del 1 al 10 y gana el equipo que más puntos haya sumado.

VARIANTE:

Las canciones, en vez de ser inventadas o creadas pueden ser imitadas o copiadas. Se puntuará la creatividad o interpretación con los aplausos de los otros grupos.

EL ÁLBUM DE FOTOS

OBJETIVOS:

Indicado para potenciar la **creatividad** e **imaginación** del grupo además de conocer algunas facetas «desconocidas» de los miembros del grupo.

CARACTERÍSTICAS:

- Grupo grande.
- Requiere de un tiempo previo de preparación individual «en casa» antes de la realización de la actividad.
- La duración de la actividad depende de la riqueza y originalidad de los destinatarios.

MATERIAL:

Cartulinas y rotuladores.

DESARROLLO:

1er PASO: Cada uno deberá aportar una selección de fotografías de diferentes momentos de la propia vida: curiosos, graciosos, anecdóticos. ..que luego se presentarán al grupo.

2º PASO: En pequeños grupos se decide los apartados o capítulos de que constará el álbum del grupo. Por ejemplo: Una de culitos..., Mi primera comunión, Disfrazados hasta los dientes..., Cuando yo era bueno..., etc.

3er PASO: El grupo organiza el álbum en función del material seleccionado.

4º PASO: Viendo el álbum cada uno puede comentar lo que ve y se figura. Puede preguntar a los demás. Al final cada uno puede hablar de sí a partir de la foto.

5º PASO: Cada grupo estudia «una pose» y se hace una foto para el álbum.

COMENTARIOS:

El educador debe animar a romper barreras y miedos a mostrar todas nuestras facetas personales.

VARIANTE:

Se pueden poner «pies de fotos» con alusiones a las circunstancias de las mismas o comentarios jocosos, poner refranes conocidos a las secciones del álbum o bien completar las fotos con dibujos. La foto final del 5º PASO, puede ser también, o además, individual, con libertad para elegir posturas.

¿CÓMO FUNCIONA?

OBJETIVOS:

- Desde la **creatividad** e **imaginación** personal y del grupo esta actividad descubre nuevos usos y funciones de los objetos cotidianos.
- Potencia la apreciación y valoración de los objetos que nos rodean (muebles, material escolar...).

CARACTERÍSTICAS:

- Grupo grande.
- 30 minutos.

MATERIAL:

Lo que tengas en la cabeza. No, los pelos, no. ...la imaginación.

DESARROLLO:

El animador indica que la actividad consiste en dar una nueva utilidad o función a los objetos con los que diariamente estamos en contacto. De manera espontánea se irán nombrando algunos objetos de uso común y mediante mímica los miembros del grupo irán pasando el objeto generando nuevos usos y funciones del mismo. Para ello se podrá emplear y desarrollar técnicas de creatividad como elementos integrantes del sentido del humor.

Ejemplo: un palo puede «recordarnos» (con gestos adecuados) un cepillo de dientes, una espada, una escoba, muleta, boli...).

COMENTARIOS:

Si bien es mejor que el objeto sea imaginario, si lo tenemos al alcance de la mano puede ser usado. Hemos de tener en cuenta que la comunicación no verbal y gestual del grupo desarrolla las capacidades, las destrezas y habilidades de los chavales.

VARIANTE:

Otra versión, si disponemos de un lugar con variado mobiliario, es expresar con mímicas y gestos muebles u objetos que se encuentren en el local, y el que acierte lo que el compañero describe debe explicar cómo solucionaría situaciones si dicho objeto no existiese. .

LA CASA DE LOS MUÑECOS VIVIENTES

OBJETIVOS:

- Esta actividad pretende potenciar la **creatividad** e **imaginación** del grupo.
- Permite trabajar sobre la personalidad, la distinta manera de ser de cada uno, y la relación entre los seres humanos.

CARACTERÍSTICAS:

- Grupo grande a dividir en dos grupos.
- 50 minutos.

MATERIAL:

Pinturas de cara, cartulinas, papel charol, celofán, tijeras...

DESARROLLO:

El animador forma dos grupos y comunica las costumbres del restaurante: «Todos los comensales se deben comportar como "muñecos", cada uno con una clave distinta para entrar en funcionamiento. El juego consiste en averiguar y descubrir dichas claves para poner en movimiento todos los muñecos de la sala.» Las claves para mover un muñeco puede ser por ejemplo: tocarle la nariz, soplarle en la frente, quitarle un zapato...

Primero, un grupo conoce sus propias claves, y el otro grupo no (son los que deben descifrarlas). A continuación los grupos actúan inversamente a como lo hicieron anteriormente.

COMENTARIOS:

Con el objeto de facilitar la tarea puede incluirse en esta actividad a alguien que ofrecerá una serie de sugerencias o claves para poner a funcionar los muñecos.

VARIANTE:

Conviene al final crear un cuestionario que haga reflexionar sobre la personalidad de cada uno, y nuestros comportamientos.

Ejemplo:

- ¿Actuamos de igual forma ante los mismos acontecimientos? ¿Por qué?
- ¿Respondemos con el mismo humor ante todas las personas? ...
- ¿Qué nos saca de nuestras casillas?

EL TUBO DE LA RISA

OBJETIVOS:

- Plato indicado para pasar un rato divertido y potenciar la **creatividad** del grupo.
- Posibilita un estudio crítico de los aspectos manipuladores de la sociedad (consumismo, moda...).

CARACTERÍSTICAS:

- Grupos pequeños.
- 30 minutos.

MATERIAL:

Linternas, cintas y casete.

DESARROLLO:

El animador comenta y motiva el ejercicio: «Es muy importante la solemnidad del juego. Se trata de estar serios y bajo ningún concepto reírse». (Un grupo de alborotadores tratará por todos los medios de hacer reír.) «Está prohibido todo contacto físico.»

1er PASO: División en pequeño grupo voluntario que acondicionará la sala según sus inquietudes e imaginación. Así mismo, pueden caracterizarse para formar parte de la representación.

2º PASO: El resto del grupo entra en «el tubo de la risa». Entran en una sala donde el grupo de «distorsionadores» intentará por medio de muecas, gestos, chistes y gansadas hacer reír. Una vez finalizada la visita cambian las funciones del grupo con el objeto de que todos pasen por las dos acciones.

3er PASO: Puesta en común:

- ¿Aquello que más le chocó?
- ¿Qué variantes puede tener esta actividad?
- ¿Cómo se lo pasaron?
- ¿Qué fue más divertido?
- ¿Crees que la sociedad también tiene mecanismos para seducirnos a actuar de formas determinadas (comprar, vestir, «relacionarnos con»...)?

COMENTARIOS:

Debemos tener presente que no se trata de crear miedo sino conductas y situaciones de risa. En un ambiente tan «solemne» cualquier acontecimiento es motivo de risa.

VARIANTE:

Tenemos siempre como recurso el factor sorpresa para «descolocar» a los compañeros y compañeras.

Ejemplo: en el silencio más absoluto e iluminados con una vela se escucha el sonido de un pato.

EL MUNDO AL REVÉS

OBJETIVOS:

Con esta actividad ejercitamos técnicas de **creatividad** y ayuda a generar un nuevo modelo de sociedad.

CARACTERÍSTICAS:

- Grupo grande.
- 20 minutos.

MATERIAL:

No se precisa material especial.

DESARROLLO:

El educador debe hacer caer en la cuenta de la realidad en que vivimos. En base a esta se cambiarán los papeles y los acontecimientos. Por ejemplo:

1. El policía es perseguido por el ladrón.
2. El alumno explica la lección al profesor.
3. La boda se vive con la tristeza de un funeral.

La acción se ubica en una pequeña ciudad. Paso a paso irán apareciendo los acontecimientos cotidianos cambiados.

1er PASO: En pequeños grupos se eligen los personajes y acontecimientos que desean ejemplificar.

2º PASO: Representación y puesta en común. ¿Qué valores estaban en juego? ¿Cómo se han encontrado? ¿El mundo está «al derecho»?

COMENTARIOS:

Es importante que los componentes del grupo se fijen en los personajes representados y las acciones planteadas.

VARIANTE:

Algunas ideas pueden ser dignas de ser trabajadas con mayor profundidad.

EL BOSQUE ANIMADO

OBJETIVOS:

Actividad indicada especialmente para vivir momentos felices porque desarrolla la **creatividad** y potencia el componente lúdico del grupo.

Permite reflexionar sobre la posibilidad de cambiar actitudes negativas de nuestra vida por actitudes positivas.

CARACTERÍSTICAS:

- Grupo grande.
- Tiempo de realización: 45 minutos.
- Material: Cartulinas, rotuladores, gomas y pinturas de cara.

DESARROLLO:

1er PASO: Cada persona elige un animal de la selva. Tiene que darle movimiento y sonido peculiar caracterizándose con el material previsto.

2º PASO: Aparece un duende. Va convirtiendo a todos los animales que se encuentra en su camino en hienas cuando el duende toca la cabeza de los animales. Estos quedan inmovilizados. Este momento es aprovechado por el duende para pintar la cara de sus «víctimas» con una amplia sonrisa. El animal está condenado a reír hasta que finalice el juego.

3e PASO: Puesta en común en el grupo grande:

- ¿Cómo se han sentido?
- ¿Qué animal eligieron? ¿Por qué?
- ¿Qué pensaron del duende?
- ¿Los cambios en nosotros siempre son tan rápidos?

MOTIVACIÓN:

El animador-educador motiva al grupo para lograr que se desinhiban: «hay que dejar a un lado los complejos y preocupaciones. Hay que gozar y disfrutar de los pequeños momentos».

VARIANTES:

Los finales de la historia pueden ser variados, depende de la creatividad y buen gusto del grupo. Hay que tener presente que debe representar siempre algún supuesto donde esté presente el cambio.

EL NUEVO REFRANERO

OBJETIVOS:

Plato indicado para posibilitar la búsqueda de contrastes en el grupo, aumentando así la **capacidad creadora**.

CARACTERÍSTICAS:

- Grupos pequeños.
- Tiempo de realización: 30 minutos.
- Materiales: Folios y rotuladores.

DESARROLLO:

El animador da cuenta de la realización de la actividad: «El ejercicio consiste en combinar refranes, y partiendo de estos crear otros nuevos».

1er PASO: A modo de tormenta de ideas y en grupos pequeños se aportan y comentan los refranes que conocen todos los miembros del equipo.

2º PASO: El grupo trabaja con todos los refranes que dispone:

- Descomponiendo.
- Combinando.
- Añadiendo.
- Quitando una parte.
- Inventando un final.

A modo de ejemplo:

- .«No por mucho madrugar, pillarás el autobús»
- .«A río revuelto, pastillas contra el mareo»
- .«Dime con quién andas y te diré qué número de zapato usas',
- .«A caballo regalado, quítale la envoltura»

3er PASO: Puesta en común en el grupo grande.

MOTIVACIÓN:

Se puede contar con algún libro de refranes. El ejercicio se centraría en componer e imaginar y cambiar las segundas frases del refrán.

VARIANTES:

Como variante se puede proponer un concurso de refranes totalmente nuevos.

TU OROS COPODENIEVE

OBJETIVOS:

Plato recomendado para expresar en grupo lo que deseamos en la vida. Siempre que sean **creativos**, graciosos e **imaginativos**.

CARACTERÍSTICAS:

- Pequeños grupos.
- Tiempo de realización: 30 minutos.
- Material: Folios y rotuladores.

DESARROLLO:

El animador distribuye los doce horóscopos del zodiaco entre los pequeños grupos. También indicará que deben diseñar y desarrollar algunos horóscopos. Pueden emplear las categorías tradicionales:

1. Amor.
2. Salud.
3. Dinero.
4. Trabajo.

También se puede emplear otras que el grupo considere oportunas:

- .Calificaciones.
- .Fiestas.
- .Sorpresas.
- .Mala suerte.

1er PASO: En grupos pequeños se trabaja inventando el contenido de los horóscopos.

2º PASO: Puesta en común del grupo grande. Selección y comentario del mejor horóscopo. Claves y matices que aporta.

MOTIVACIÓN:

El animador puede propiciar un debate sobre el destino, el más allá, el universo...

VARIANTES:

La presentación de los horóscopos puede ser variada: en cartulinas, paneles, boletines del grupo, etc.

Lo elaborado tiene múltiples aplicaciones: periódico escolar, decálogo para seguir un camino en nuestra vida...

LAS LEYES DE MURPHY-2

OBJETIVOS:

Recomendado este plato especialmente para:

- Aumentar la **capacidad creadora** del grupo.
- Desarrollar y ampliar las conocidas leyes de Murphy.
- Confeccionar normas para la realización de trabajos en grupo, y reglas para la convivencia en campamentos, encuentros juveniles, etc.

CARACTERÍSTICAS:

- Pequeños grupos.
- Tiempo de realización: 30 minutos.
- Material: Folios, rotuladores. ..y una mente lúcida.

DESARROLLO:

El animador invita al grupo a desarrollar a partir de las leyes de Murphy unas nuevas leyes, pero esta vez aplicadas y adaptadas a la vida y características de los grupos.

Leyes de Murphy según DROIN, R.:

1. En toda tentativa, si algo puede salir mal, saldrá mal.
2. Abandonadas a sí mismas, las cosas van siempre de mal en peor.
3. Si varias cosas pueden salir mal, saldrá mal, la que cause más daños.

Pero esta vez aplicándolas a la vida de los grupos:

Campamentos, reuniones, niños-as, salidas, tiempo libre... Puesta en común en gran grupo del trabajo realizado.

MOTIVACIÓN:

El animador debe hacer reflexionar sobre la importancia de seguir los mismos criterios por parte de todos los miembros de un colectivo al organizar un trabajo en común, y la necesidad de las normas como elemento conciliador.

VARIANTES:

Si se realiza correctamente el ejercicio podemos elaborar «el decálogo del buen animador" según las leyes de Murphy.

CON LA «A»

OBJETIVOS:

Se recomienda para:

-Pasar momentos divertidos.

-Jugar con las palabras.

-Ejercitar la **imaginación**.

-Analizar y solucionar con naturalidad los problemas que se puedan plantear entre los miembros de un grupo.

CARACTERÍSTICAS:

-Pequeños grupos.

-Tiempo de realización: 15 minutos.

-Material: Cartulinas, rotuladores. ..y una mente clara y lúcida.

DESARROLLO:

El animador plantea un tema para que el grupo, situado en forma de círculo, hable y presente sus ideas al respecto.

Los temas propuestos son:

1. Las veladas y los fuegos de campamentos.
2. Las reuniones.
3. El equipo de animadores.
4. Los juegos y actividades de ocio.

El animador enseña una cartulina con la vocal <,A). En ese preciso momento el discurso del grupo tendrá que realizarse empleando exclusivamente la <,A) en la construcción de sus frases. Posteriormente el ' <maitre) irá mostrando otras vocales ' <e, i, o, u) y el grupo tendrá que ir cambiando su forma de expresarse y comunicarse.

MOTIVACIÓN:

Debemos tener presente que algunos temas pueden servir para empezar a tratar, sin conflictos, algunos aspectos que se dan en la vida de los grupos y que están siendo fuente de tensión entre los miembros.

VARIANTES:

En campamentos, los animadores proponen letras para tratar temas los chicos, y luego los chicos las proponen a los animadores, propiciando el diálogo entre unos y otros al final.

REPLAY

OBJETIVOS:

Convenientemente preparado sirve para desarrollar técnicas de expresión corporal y potenciar la **creatividad**.

Permite trabajar sobre problemáticas sociales actuales, y ayuda a potenciar el análisis crítico de la realidad.

Ayuda también a crear conciencia política, social, religiosa. ..

CARACTERÍSTICAS:

-Grupos pequeños.

-Tiempo de realización: 50 minutos.

-Material: Pinturas de cara, no imprescindible, pero sí lo es la imaginación.

DESARROLLO:

El animador explica la actividad: en pequeños grupos hay que representar una escena dos veces; la primera a ritmo acelerado y la segunda a cámara lenta.

1er PASO: Se divide el grupo grande en grupos pequeños de 5-6 miembros.

2º PASO: Se decide una pequeña escena para representar dos veces.

3er PASO: Se representa la escena. Primero a ritmo acelerado y la segunda a cámara lenta resaltando todos y cada uno de los detalles.

A modo de ejemplo: Se representa una discusión entre un grupo de gente debido a un pequeño incidente entre coches. Se vuelve a representar la misma escena. Esta vez resaltando todos los gestos, movimientos que lentamente van gesticulando los actores y que en la primera representación quedaron desapercibidos: "uno pisando el pie a otro, éste sacando una cachiporra y...».

MOTIVACIÓN:

Debemos recordar que:

-Las representaciones deben ser cortas para que todos los grupos puedan presentar sus trabajos.

-El animador debe dar «pistas» para analizar problemas sociales que puedan interesar.

Ejemplos: delincuencia y sociedad, violencia, racismo y xenofobia, marginación.

VARIANTES:

Se pueden establecer votaciones para establecer:

-La obra más original.

-La obra más divertida.

-La obra mejor representada.

-El problema social mejor representado.

-El argumento más de actualidad.

-La solución representada más adecuada.

¿PARA QUÉ?

OBJETIVOS:

- Indicado para potenciar la **creatividad**, pero sobre todo para desarrollar operaciones mentales que busquen otras funciones de los objetos.
- Potenciar el respeto por las pequeñas cosas que nos rodean.
- Buscar las cualidades de los compañeros.

CARACTERÍSTICAS:

- Pequeño grupo.
- Tiempo de realización: 20 minutos.
- Material: Folios y rotuladores finos.

DESARROLLO:

Una vez que los comensales están reunidos, el animador dará una lista de 20 palabras que sirvan para designar objetos. En pequeños grupos tendrán que elaborar funciones inusuales de dichos objetos.

Ejemplo: Un zapato. Nuevas funciones: como copa de champán, como martillo, como teléfono portátil...

Listado posible de palabras:

- | | |
|--------------|----------------|
| 1. paraguas | 11. maceta |
| 2. silla | 12. tijera |
| 3. cinturón | 13. libro |
| 4. bolígrafo | 14. cuerda |
| 5. llaves | 15. raqueta |
| 6. semáforo | 16. plato |
| 7. pañuelo | 17. manta |
| 8. sombrero | 18. televisión |
| 9. percha | 19. balcón |
| 10. bombilla | 20. linterna |

Por último exposición de las funciones ante el gran grupo.

MOTIVACIÓN:

El educador elegirá los objetos de la lista dependiendo de los elementos que le interese resaltar.

VARIANTE:

Cuantas más funciones por palabras mejor resultará la presentación del plato y el cómputo total del grupo aumentará.

Si interesara fomentar el respeto por el local o aula de trabajo, en la lista de objetos se relacionarían los que se encuentran en dichos lugares.

Como variantes se podrían decir nombres de compañeros que por sus cualidades pudieran desempeñar la función de dicho objeto. Ejemplo: para la palabra semáforo, nombramos a «Fernando» porque es capaz de poner orden cuando caminamos en las excursiones, o se preocupa de la puntualidad...

MANUAL DE INSTRUCCIONES

OBJETIVOS:

Actividad ideal para elaborar un dossier con sentido del humor a la vez que se desarrolla la **imaginación** y la **creatividad**.

Permite trabajar sobre el correcto uso del lenguaje, y la utilización en la comunicación escrita.

CARACTERÍSTICAS:

- Pequeño grupo.
- Tiempo de realización: 50 minutos.
- Material: Folios, rotuladores y cartulinas.

DESARROLLO:

El educador reunirá a todo el grupo y expondrá las ventajas culinarias de este plato, a la vez que da un listado de cinco palabras.

Se hacen grupos de 4-5 personas y se inventa un pequeño «manual de instrucciones" de los objetos planteados atendiendo a los siguientes apartados:

1. Nombre.
2. Características del objeto.
3. Modo de empleo.
4. Funciones.
5. Contra-indicaciones.
6. Antes de usar.
7. En caso de defecto.
8. Mecanismo.

Los objetos que formarán parte del manual de instrucciones son:

1. Chupete.
2. Colador.
3. Cucharón.
4. Matamoscas.
5. Palangana.
6. Escupidera.

MOTIVACIÓN:

El educador debe explicar que el manual debe ser claro y conciso, y muy importante: pensar en quien lo va a leer.

VARIANTES:

También pueden buscarse nuevas funciones con objetos de uso característicos de los grupos y las tareas que realizan.

DISEÑO CON ESTILO

OBJETIVOS:

Actividad para desarrollar destrezas, la **creatividad** y habilidades manuales.

CARACTERÍSTICAS:

- Pequeño grupo.
- Tiempo de realización: 45 minutos.
- Materiales: Cualquier material de papelería (papel, cartulinas, cartón...) y si es de desecho sirve mejor para potenciar la creatividad y educar sobre ecología y reciclaje.

DESARROLLO:

El «maitre» motiva al grupo de comensales para que confeccionen un sombrero de diseño. Cuanto más original y creativo, mejor.

Para ello se dispondrá del material necesario para que cada grupo organice bien su tarea de forma autónoma.

1 er PASO: Se divide el grupo grande en grupos pequeños de 5-6 miembros.

2º PASO: Se reparte el material de la actividad.

3er PASO: Disponen de 45 minutos para terminar la tarea. Cada miembro del grupo aportará sus ideas y capacidad en beneficio del resultado final.

4º PASO: Se muestran los sombreros.

5º PASO: Puesta en común en el grupo grande.

MOTIVACIÓN:

El educador puede proponer la creación de otros elementos de vestuario, y al final en la puesta en común debatir sobre nuestras verdaderas necesidades y la moda, la publicidad...

VARIANTE:

Se obtendrán buenos resultados cuanto más disparatados y originales sean los sombreros. Se puede organizar un desfile de modelos presentando los trabajos de cada equipo. Una persona indicará: el nombre del sombrero, cualidades, características, indumentaria que combina con el modelo, etc.

PÓSTERS CON HUMOR

OBJETIVOS:

La **creatividad** y la **imaginación** crecerán si realizamos bien todos los pasos de esta receta.

Ayuda a conocer personajes de la historia, así como a reconocer edificios, monumentos, y educar en el respeto hacia ellos. ..

CARACTERÍSTICAS:

- Pequeño grupo.
- Tiempo de realización: 60 minutos.
- Material: Cartulinas, tijeras, pegamento.

DESARROLLO:

El educador indicará que, antes de pasar al salón-comedor para degustar la comida, hay que realizar una pequeña tarea:

-En pequeños grupos la tarea consiste en seleccionar pósters de contenidos diversos, o bien fotografías de revistas donde aparezcan paisajes, personas famosas, ...

-El segundo paso es conseguir las fotos (tamaño carné) de todos los comensales.

Por último, el trabajo consiste en fotocopiar las fotos varias veces (reduciendo y ampliando) para que se puedan ajustar a las características de un póster seleccionado, o simplemente realizar un collage.

Los resultados son realmente cómicos: podemos tener a nuestro mejor amigo como integrante de un importante grupo musical o a todos los miembros del grupo como jugadores de un equipo de fútbol de primera división.

MOTIVACIÓN:

El educador explicará brevemente las técnicas que se pueden utilizar en el collage, fotocopias, etc., a fin dar una idea más clara de cómo realizar la actividad.

VARIANTE:

Se puede ampliar esta actividad sin reducirla a la vida del grupo. Así por ejemplo, podemos confeccionar un dossier sobre edificios, estatuas..., emblemáticos de la ciudad y «trucarlos» con alguna frase en clave de humor. Ejemplo: la puerta de Alcalá (Madrid) puede aparecer con unos toldos en las puertas, con un portero automático, con puertas blindadas. ..

En vez de fotos se pueden utilizar caricaturas, dibujos...