

## Dinámicas de ambientación para las diferentes sesiones.

- La idea sería antes de cada sesión realizar una de las dinámicas para crear un buen ambiente que permita el mejor desarrollo del tema

### “Fútbol con las rodillas”

**Desarrollo de la dinámica:** formar dos equipos para jugar. Todos los integrantes del equipo jugarán el partido de la siguiente forma: se ponen de rodillas y cruzan las manos detrás de la espalda. Se pueden jugar partidos de 5 cinco minutos (o según lo acuerden los equipos) Si son muchos integrantes por equipos se pueden jugar con cambios (puede resultar cansado la posición) Dar un premio al equipo ganador. También si son muchas personas se pueden formar varios equipos y jugar una triangular.

### “Carrera de zapatos”

**Desarrollo de la dinámica:** Todos los jugadores se quitan los zapatos y los amontonan en un extremo del salón. Divididos en equipos y puestos en fila india frente al montón de zapatos. El primero de cada equipo, a la señal del animador, sale corriendo hacia el montón de zapatos, se pone un par (no tienen que ser los zapatos propios) y vuelve a la fila, se los quita, los recoge el segundo jugador, los lleva corriendo al montón, se calza con otros y repite la operación. Gana el equipo que acaba antes.

### “El gatito ciego”

**Materiales:** pañuelo

**Desarrollo de la dinámica:** 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 en círculo o de otra forma. El gatito entra en la zona de juego y procura poner la mano encima de la cabeza de un jugador. Cuando lo consigue dice “miau” (puede desfigurar su voz, ser creativo) 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.

### “El director de orquesta”

**Materiales:** ninguno

**Desarrollo del juego:** El animador pide un voluntario para que salga de la habitación. Durante su ausencia, los jugadores designan a otro de entre ellos para que sea el director de orquesta. El animador hace entrar de nuevo al jugador que había salido y le sitúa en el centro de un círculo formado por los demás jugadores. A una señal, el director de orquesta comienza a tocar el instrumento que quiera, y todos los demás le imitan. El director de orquesta puede cambiar cuando quiera de instrumento, y los demás le seguirán. Cuando el que se encuentra

en el centro del círculo crea saber quien es el director de tan singular orquesta lo dirá en voz alta. Si acertó, es el antiguo director el que se saldrá de la habitación; si no acertó, seguirá intentado descubrirlo.

### “Juego del cuerpo”

#### Desarrollo del juego:

Se dividen en equipos (según se considere necesario) y el que coordina el juego grita: Tienen que haber 4 manos, 3 rodillas, 1 pie, 1 frente (únicamente, deben estar apoyados en el suelo lo que mencionó en el lapso de 1 minuto); luego debe de observar si cumplieron la meta prefijada. La persona que toque el suelo con alguna otra parte del cuerpo queda descalificada. Seguir así hasta que quede 1 integrante y cambiando las partes del cuerpo que tienen que tocar el piso. Gana el equipo que quede con más personas al final del juego.

### “Agarra ese frijol”

**Materiales:** pajilla por cada joven, 2 vasos plásticos vacíos, 2 vasos plásticos llenos de frijoles (igual cantidad de frijoles por vaso)

**Desarrollo del juego:** se divide el grupo en dos equipos. Cada equipo elige un capitán. Cada integrante del equipo debe de tener una pajilla. Inician los capitanes del equipo. Cada uno debe de correr y dirigirse hacia los vasos llenos de frijoles que deben de estar colocados en extremos opuestos del salón o aula. Con la pajilla los capitanes levantan el frijol por medio de la absorción, atraviesan el aula o salón con el frijol pegado a la pajilla y lo depositan en el vaso vacío que le corresponde a su equipo. El capitán regresa a su equipo y la persona que sigue debe hacer exactamente lo mismo y así sucesivamente. No se puede caer el frijol, si se cae el concursante debe de iniciar de nuevo. El equipo que termine de primero gana el juego. Terminan cuando todos los frijoles del vaso lleno han sido depositados en el vaso que originalmente fue vacío.

**Variaciones:** en vez de usar frijoles se puede usar marshmallows o algo parecido.

### “Pelota tiene tres sílabas”

**Materiales:** un balón

**Desarrollo de la dinámica:** se sienta el grupo en el círculo. Se sientan en círculo y el animador lanza el balón a uno de ellos diciendo una sílaba: por ejemplo “DO” (puede ser otra sílaba) Este tira la bola a otra persona y el receptor dice otra sílaba – la que quiera –, y pasa el balón. Éste tendrá que intentar completar una palabra y pasar el balón. La palabra se amplía todo lo que dé de sí. El que consigue quedarse con la palabra se anota tantos puntos como sílabas tenga el término. **Variantes:** pasar el balón con el pie, restando puntos si el balón cae.

### “Tormenta”

**Desarrollo de la dinámica:** una persona hace de director de orquesta de la tormenta (puede ser el animador) y se pone en el centro del círculo. Igual que con una orquesta, va reuniendo a todos, uno por uno, a la tormenta (sinfonía). Indica a una persona y el animador frota las manos. Esta persona la imita, y el director va dando vuelta a todo el círculo hasta que estén todos frotándose las manos. Empieza de nuevo con la primera persona, indicando que debe chiscar los dedos, los demás siguen frotándose las manos. Ahora da la vuelta otra vez hasta que todos hayan dejado de frotar las manos y estén chiscando los dedos. Ahora indica, uno por uno, que den palmadas en los muslos y luego que den palmadas en los muslos al mismo tiempo que pisotean el suelo – el crescendo de la tormenta – Al igual que en una tormenta, el ruido afloja mientras el director da los mismos pasos en orden contrario hasta que la última persona deja de frotarse las manos. Utilizar la imaginación.

### “La orquesta”:

Dividir el grupo en cinco equipos. Cada equipo será una parte de la orquesta y tendrá un sonido en particular:

equipo # 1: a

equipo # 2: e

equipo # 3: i

equipo # 4: o

equipo # 5: u

El animador será el director de orquesta. Así cuando él señale a uno de los equipos estos harán el sonido que les corresponde y lo deberán de hacer hasta que el director lo deje de señalar. También el animador puede señalar a los equipos para que estos hagan el sonido alto o bajo, o señalar varios equipos a la vez. La dinámica termina cuando el animador lo considere necesario. El éxito de esta dinámica está en la creatividad del animador para que los equipos hagan los sonidos altos, bajos, largos, cortos, varios....

### “El pañuelo”

**Materiales:** pañuelo o pedazo de tela

**Desarrollo de la dinámica:** se forman dos equipos, y dentro de cada equipo se numeran como quieran con el número de participantes que haya. Se colocan en línea enfrentados a una distancia de 10 a 15 metros, y en medio de ambos equipos se sitúa una persona cogiendo un pañuelo con la punta de su mano. Al decir esta persona un número, por ejemplo: “El uno” los jugadores números uno de cada equipo deberán salir corriendo a coger el pañuelo e intentar llevarse a su campo, si lo consigue eliminara al jugador del equipo contrario (y en el equipo del eliminado deberán recomponerse los números pues posiblemente algún jugador deberá llevar más de un número). Si lo coge un jugador y en la carrera hacia su campo el otro es capaz de agarrarlo, es éste el jugador eliminado. Y si a la hora de coger el pañuelo, no lo cogen ninguno de los dos y uno pasa de la línea imaginaria que marcaría el que sujeta el pañuelo con

los pies, este quedaría eliminado.

**Variaciones:** se pueden hacer más de dos equipos