

FICHA 3

JUEGO

EL CAZADOR, EL GORRIÓN, LA ABEJA Y LA FLOR

fuera del círculo. El "cazador" tratará de atrapar al "gorrión", el "gorrión" a la "abeja", la "abeja" a la "flor" y la "flor" al "cazador" los cuatro tienen que atacar y defenderse. A una señal, los cuatro jugadores se pondrán en acción y correrán, entrando y saliendo

libremente del círculo. Tan pronto como se atrapen, se nombrarán nuevos jugadores y los anteriores pasarán al círculo.

Variante.~ nombrar únicamente "cazadores", "gorrión" y "abeja".

Organización:

Se forman los participantes en un círculo, tomados de la mano y con espacios de un metro entre cada jugador; se escogen cuatro jugadores que son: "cazador", "gorrión", "abeja" y "flor". Los cuatro jugadores se colocarán repartidos



DINÁMICA

RUPTURA DEL HIELO

Objetivo:

- Permitir al grupo romper la tensión que existe durante la primera reunión.

Facilitar una comunicación más profunda entre los integrantes.

Percibir de una manera general las características del grupo

Esta dinámica se realiza como máximo con treinta personas, si son más deben subdividirse

en grupos de doce.

El tiempo que se requiere es más o menos de medio minuto por cada participante.

Los integrantes deberán formar un círculo o varios si son más de treinta personas.



Proceso:

- El Animador debe explicar a los participantes que el conocimiento personal entre ellos se podrá mejorar con el tiempo, pero para esto, es necesario que cada uno se presente al grupo.

- El Animador les pide a cada uno que se presenten haciendo notar cinco cosas que lo caractericen y que diga cómo se siente en esos momentos.

- Uno ó dos miembros del grupo harán el resumen de algunos aspectos comunes de la presentación.

