

# JUEGOS COMUNICACIÓN

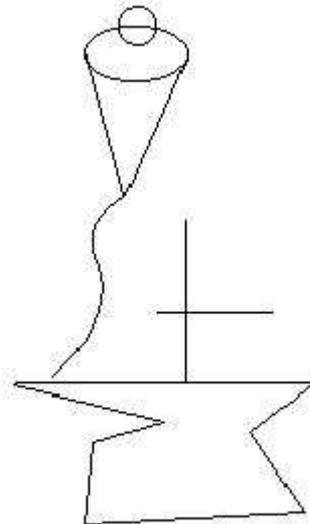
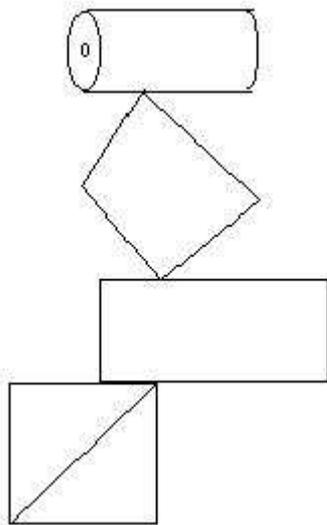
## 1. Dictar dibujos.

*Material:* papel y lápices

El grupo se divide por parejas que se sitúan espalda contra espalda y sin tocarse. El animador entrega un dibujo similar al del gráfico 1. La persona que lo está viendo tratará de dictárselo a su pareja, sin que la que no lo ve pueda hablar ni hacer ningún sonido o pregunta. Mientras que dura el ejercicio ninguno puede girar la cabeza.

Una vez acabado por todas las parejas y sin mirar sus respectivos dibujos, se vuelve a empezar cambiando las reglas; esta vez quien dicta se da la vuelta, quedando cara a cara, y comienza a dictar, sin hacer gestos. Esta vez su pareja puede hacerle cualquier tipo de preguntas, pero no pueden verse los dibujos.

Después se cambian los roles con otro tipo de dibujo, ejemplo el gráfico 2.



---

## 2. Inundación.

*Material:* Papel y bolígrafos.

Se lee a los participantes su situación:

"Al llegar a casa después de una agotadora jornada en el trabajo, justo al llegar a casa, una furgoneta de la policía con altavoz está diciendo a todo el mundo que tiene que evacuar la zona ante el eminente peligro de que el río reviente la presa. La policía te deja entrar en casa y tienes cinco minutos, los suficientes para rescatar cuatro objetos:

¿Qué rescatarías?

1. Un álbum de fotografías.
2. Una radio.
3. El vestido de boda de tú bisabuela que llevaste tú (o tu esposa) en tu boda.
4. Tu diario personal.
5. Tu par favorito de botas.
6. Tus notas del colegio.
7. Tu libreta de direcciones.
8. La caja con las cartas que has ido recibiendo.

9. Un recuerdo de un viaje a la India.
10. Una valiosa colección de sellos que empezó tu abuelo y tú seguiste.
11. La guitarra.
12. El CD de tu grupo musical favorito.

.....

Una vez hecha individualmente se divide en grupos y de los grupos al total.

---

### **3. Con las manos en la masa.**

*Material:* Arcilla o plastelina

Cada pareja se sienta cara a cara. En medio se coloca un trozo de arcilla o plastelina. Una vez colocadas se ponen las cuatro manos sobre la arcilla y se pide que se moldee algo conjuntamente.

---

### **4. Fantasma.**

*Material:* una sabana y algo que de luz.

En un extremo de la habitación se extiende una sábana hasta el suelo. Por detrás se coloca un foco de luz, manteniendo el resto de la habitación a oscuras. Cada persona va pasando entre las sabanas y el foco de luz. Deben caminar lentamente representando oficios, películas, acciones, etc. El resto de jugadores/as intentará identificar lo que representa.

---

### **5. Palabras cruzadas.**

*Material:* pizarra o cartulinas o papel continuo y rotuladores

El animador da la consigna: "Vamos a escribir aquellas palabras que expresen algo importante para nosotros; algo en lo que creamos profundamente. Sale la primera persona y escribe una palabra, entonces la siguiente tiene que utilizar una de las letras para escribir la suya, así sucesivamente.

Ejemplo:

A                    P  
A M I S T A D  
O                    Z  
R

---

### **6. Afirmaciones en grupo.**

*Material:* pizarra o papel continuo o cartulinas.

Se elige un tema en concreto para opinar sobre él. Cada participante escribe en una tarjeta sus ideas. Posteriormente se hace una puesta en común, escribiendo en la pizarra las afirmaciones sobre las que hay acuerdo y en las que hay desacuerdo. Luego se inicia el debate.

---

## **7. Conversaciones con los pies.**

*Material:* ninguno.

Los participantes se sitúan de dos en dos, sentados en el suelo uno frente a otro, juntando los pies descalzos de ambos. Durante un tiempo dado tratarán de comunicarse o entablar una relación a través de los pies. El juego se hace con los ojos cerrados y en silencio.

---

## **8. Pescar con las manos.**

*Material:* ninguno.

Cada persona anda por una amplia sala con los ojos cerrados y en silencio. Cuando encuentra la mano de otra persona se cogen a ella y caminan juntas hasta encontrar la tercera persona, y así sucesivamente hasta estar todos unidos.

---

## **9. Pío Pío.**

*Material:* ninguno.

El animador le comunica a una participante que es la gallina, y a los demás que son los pollitos. Todos irán por la sala o zona de juegos con los ojos cerrados, cuando cogen una mano dicen: "Pío Pío", si el otro contesta "Pío Pío" se suelta de él, si no contesta nada es que es la gallina y sigue agarrado a él, y cuando le cojan de la mano no dirá nada. El juego termina cuando todos estén unidos.

---

## **10. Paseo en la jungla .**

*Material:* ninguno.

Desarrollo:

Los participantes imaginan que está en la jungla. Para atravesarla, dada la dificultad y los peligros, tienen que dividirse en hileras de cuatro personas. Cada jugador /a elige una posición según sus preferencias: primera, segunda, tercera o última posición. Luego, el animador /a indica que cada participante tiene que ir a una de las cuatro esquinas, que se corresponden con las cuatro posiciones elegidas. Es decir, todos /as los que eligieron la primera posición estarán en una esquina, y así sucesivamente. En cada grupo se habla de por qué se tomó esa decisión.

Una variante puede ser que cada participante elija individualmente su posición. A continuación se forman grupos espontáneamente, en los que probablemente se repitan las posiciones. Cada grupo tiene que discutir y concretar en qué posición atravesarán la jungla

---

## **11.¿Cómo estoy?**

*Material:* vendas para los que hacen de ciegos.

Desarrollo:

El ciego no debe abrir los ojos o quitarse la venda hasta adoptar la postura del compañero estatua. Por tríos un ciego, una estatua y la otra evalúa. El ciego, palpando, debe colocarse en la misma posición que la estatua; cuando crea que ya está abre los ojos y corrige sí es preciso. Puede ser una postura exacta, una simétrica, o libre pero conservando uno o varios elementos de la estatua.

Rotación de papeles.

Evaluación durante: la que observa debe comprobar la semejanza entre ambas posturas, la del

ciego /a y estatua. Al final: dificultades surgidas. ¿cómo se solucionaron?.  
Una variante puede ser hacerlo por parejas eliminando el papel del /a observador /a.

---

## **12.Policías y contrabandistas**

*Material: ninguno.*

Desarrollo:

Una vez divididos en dos grupos se colocan cada grupo en una banda de cualquier campo deportivo. Los policías va por parejas cogidos de la mano y solo caza uno. Solo con tocar ya están cazados. debe quedar claro cual es la línea de fondo. Una vez colocados el animador /a comienza el juego.

Variantes :

Los policías solo pueden cazar a uno.

Los cazados quedan con los brazos en cruz y pueden ser salvados.

El objetivo es pasar un objeto que lleva un contrabandista escondido

Evaluación se trata el grado de comunicación y la existencia de los objetivos comunes de los bandos.

---

## **13. Las cuatro esquinas.**

*Material: ninguno.*

Desarrollo:

Cada participante en un esquina y uno en el centro. Cuando cambien de esquinas el que esta en el centro intenta llegar a una de las esquinas antes que los demás.

Comienza con uno en el centro. Durante el juego el que se queda sin esquina pasa al centro

Variantes

El numero de esquinas puede cambiarse según los jugadores existentes.

El que esta en el centro da un palmada y todos deben cambiar de esquina.

Evaluación se trata el grado de comunicación gestual como la mirada o la voz entre los que están en las esquinas indicando la complicidad en los cambios.

---

## **14.Gran fiesta**

*Material: esta actividad deberá realizarse en un espacio amplio. Se necesitarán sillas, una por persona .además también se emplearán cartulinas o papel amplio como por ejemplo el papel de estraza, diferentes lápices de colores (rotuladores, lápices de madera, ceras, etc.).*

Desarrollo:

El grupo deberá saber antes de comenzar la actividad, que deberán respetar el turno a la hora de hablar, a la misma vez que todos los componentes del grupo deberán aportar su opinión, es decir, todos deberán de participarse hará un circulo entre todos los componentes del grupo y se empezará con una historia.

Esta historia tratará de ponerles en situación, contándoles que vivimos en un reino, en el que el rey quiere realizar una fiesta por la entrada de la primavera; pero como este rey ya ha hecho muchas fiestas no tiene ni remota idea de como realizarla. Por lo que ha pedido a su pueblo que le entreguen

ideas para realizarla, esto deberá presentarse antes de la fecha de la fiesta, así el rey realizará la fiesta que más le guste. Con todo el mundo y una vez explicada la situación, se realizarán pequeños grupos de cinco personas aproximadamente. Los grupos se harán atribuyendo a cada persona una palabra, estas serán: ancianos del pueblo, hombres, mujeres, niños y animales. Los ancianos formarán un grupo y así todos. Cada grupo deberá intentar plasmar en el papel grupal, teniendo en cuenta el papel que le ha tocado representar dentro del reino.

---

### **15. Vamos a vender**

*Material: ninguno*

Desarrollo:

Los participantes presentan el producto. Por ejemplo un participante coge al compañero y lo presenta como una cama que hace masajes. Este debe demostrar cuales son las cualidades de la cama con ejemplos de su funcionamiento y uso, así como su fantástico precio y sus facilidades de pago.

---

### **16 El orden de las edades**

*Material: Ninguno.*

Desarrollo:

Todos en fila, adquieren en compromiso de no hablar mientras dure el juego, sólo pueden hacer señas. El objetivo del grupo es ordenarse por fechas de nacimiento por orden descendente, de mayor a menor, pero sin hablar. Ganará el grupo cuando esté ordenado. Al final se contrasta el orden conseguido sin hablar, con las fechas reales que cada cual nos cuente

---

### **17. Pelota imaginaria**

*Material: ninguno.*

Desarrollo:

Los participantes se sitúan en corro, el animador la pelota imaginaria a uno de los participantes, quien tendrá que hacer algo con ella (botar con la mano derecha, izquierda, lanzarla al aire y recogerla, mantenerla en equilibrio en la cabeza, recorrer con ella el cuerpo, darnos un masaje,...). Todos los participantes imitan esta acción. El participante pasa esta pelota al siguiente compañero y continuamos el juego hasta pasar todos