

DINÁMICAS DIVERTIDAS PARA LA FORMACIÓN

Construir grupos y equipos de trabajo

Muestra



Emilio Aragón
[AVANT

 **Avant**
Consultoría y Formación

75 DINÁMICAS PARA HACER DIVERTIDA LA FORMACIÓN

PARA ROMPER EL HIELO

1. Cumpleaños
2. Cenicienta
3. El cóctel
4. Fantasía de la primera impresión
5. Lotería de impresión
6. Rompecabezas
7. El juego de los nombres
8. Entrevista gráfica
9. Oraciones
10. Venderse uno mismo
11. Escudos
12. Arriba las manos
13. Del mismo palo
14. ¿Qué somos?
15. Deseos

TRABAJO EN EQUIPOS

16. Una mejor ratonera
17. Claro como el cristal
18. Extintor contra fuego
19. Agárralo
20. Inventar un juego
21. Líder de la banda
22. Fabricantes de aviones
23. Modelos
24. Auditoría de seguridad
25. Los retos de Sinbad
26. Un puente sólido
27. Un edificio alto
28. La cápsula del tiempo
29. El poder de la torre
30. Estrella de la televisión
31. Bajo los arcos

EJERCICIOS EN GRUPOS GRANDES

32. Bazar extraño
33. Rayuela
34. Círculo cooperativo
35. Tirón acumulativo
36. Nudo humano
37. Sólo un minuto
38. Sentarse en las rodillas
39. Mini *aerobics*
40. Mi objeto precioso

41. *Frisbee* de papel
42. Engaño
43. Estereotipos
44. Muerte súbita
45. Modales en la mesa
46. Voleibol sentado
47. ¿Quién soy?

EJERCICIOS INDIVIDUALES

48. Frijoles en un jarro
49. Kim de los negocios
50. Me gusta el café
51. El poder de la mente
52. Nueve puntos
53. La oportunidad de 60 segundos
54. Triángulos de cerillos
55. Sí, pero...

EJERCICIOS EN PAREJAS

56. Dibujarse hacia atrás
57. Anudarse
58. Mano a mano
59. Negociar un cierre
60. ¡Confía en mí!
61. Sí, y...

SOLUCIÓN CREATIVA DE PROBLEMAS

62. Repetición de la acción
63. ¿La ambigüedad rige?
64. Tormenta de tarjetas
65. Enlaces metamórficos
66. Trazo de problemas

CIERRE

67. Ayudas de acción
68. Correo aéreo
69. Estrechar manos en cascada
70. Pausa para comerciales
71. Yo estoy bien, tu estás bien
72. Recuerdos
73. Reflectores
74. Hablar con los animales
75. Palabras de aprecio

P A R A R O M P E R E L H I E L O

1. CUMPLEAÑOS

Descripción: Los participantes deben formarse de acuerdo a la fecha de sus cumpleaños

Propósito: Este ejercicio permite desarrollar la cooperación en el grupo y las habilidades para resolver problemas, además de ayudar a los participantes a conocerse entre sí.

Materiales: Ninguno.

Duración: 5 minutos.

Procedimiento:

- a Explicar que el objetivo es que los participantes formen una línea por el orden de la fecha de sus cumpleaños (del 1 de enero al 31 de diciembre). Si dos o más personas cumplen años el mismo día, deberán colocarse por orden alfabético del apellido.
- b A continuación, los participantes se ponen de pie y caminan por el salón. Cuando se encuentran con otro participante, ambos intercambian nombres y fechas de cumpleaños.
- c Cuando se haya formado la línea, cada participante dice en voz alta su nombre y fecha de cumpleaños, de modo que usted pueda comprobar que se alcanzó el objetivo.

Revisión: Revisar la capacidad del grupo para resolver un problema, si es necesario.

Variaciones:

- a Ordenar por orden alfabético de los nombres de pila, o tapando los ojos de los participantes.

2. CENICIENTA

Descripción: Los participantes encuentran a sus compañeros probando el zapato derecho de los mismos.

Propósito: Se trata de un ejercicio para romper el hielo en los casos en que se desea que los participantes trabajen en parejas.

Materiales: Una gran caja, bolsa o saco.

Duración: 5 minutos.

Procedimiento:

- a La mitad de los participantes toma su zapato derecho y lo coloca en la caja.
- b La otra mitad de los participantes escoge, un zapato al azar, luego tratan de encontrar a su Cenicienta intercambiando nombres con los participantes sin zapato, y ven si el zapato es el de esa persona
- c Cuando los participantes forman las parejas, permanecen así para que se haya planeado a continuación.

Variaciones:

- a Utilizar otros artículos personales apropiados, como llaves o tarjetas de negocios, en caso que los zapatos se consideren inapropiados.

3. EL CÓCTEL

Descripción: Los participantes se reúnen como si se encontrarán en un cóctel; se mezclan y charlan de temas insustanciales, en los que introducen datos sobre sí mismos. Cuando la “fiesta” termina, los participantes analizan lo que descubrieron sobre los demás.

Propósito: Este ejercicio alienta a los participantes a mezclarse y a conocer a los demás. Pone a prueba las habilidades para recolectar y retener información, y demuestra la fuerza de las primeras impresiones.

Materiales: Un rotafolio para anotar los datos y café, vasos o tazas para cada participante.

Duración: 30 minutos, dependiendo del número de participantes.

Procedimiento:

- a Explicar que se trata de un ejercicio para romper el hielo; luego declarar que los participantes asistirán a un cóctel.
- b Dar a los participantes dos minutos para que piensen tres cosas sobre sí mismos, además de su nombre y profesión; por ejemplo, “*estoy casado, tengo un Ferrari y me gusta la fotografía*”
- c Los participantes circulan en el “cóctel”. Participan en conversaciones educadas, y se dicen sus nombres, profesión y las tres cosas de sí mismos.
- d Asignar aproximadamente 10 minutos, dependiendo del número de participantes, para que sostengan al menos cuatro conversaciones. Luego pedir a cada uno que regrese a su lugar.

Revisión: Analizar las técnicas que cada participante utilizó para recordar los datos. Analizar las primeras impresiones y el impacto personal. Pedir a cada participante que piense sobre lo que los demás recuerdan de él después de la primera reunión.

4. FANTASÍA DE LA PRIMERA IMPRESIÓN

Descripción: Los participantes en parejas, que tienen poco o ningún conocimiento de los demás, describen lo que creen que era el otro cuando tenía 15 años.

Propósito: Se trata de una técnica para romper el hielo en grupos pequeños que constituyen una oportunidad para demostrar el poder y el riesgo de que las personas utilicen la intuición. Este ejercicio puede utilizarse en cualquier momento como una forma divertida de recuperar la energía.

Duración: 2 minutos para la introducción y 6 minutos para cada par de entrevistas.

Procedimiento:

- a Colocar a los participantes en parejas. Los miembros de cada pareja intercambian su nombre y deciden quién hablará en primer lugar.
- b Una persona le dice a la otra lo que cree que dicha persona era a los 15 años. Comienza un monólogo de dos minutos con las palabras “*aunque apenas acabo de conocerte, mi intuición me dice que a los 15 años eras...*”
- c Al final de cada monólogo, la persona da a quien habla una marca porcentual correspondiente a su precisión, y resalta los puntos correctos o incorrectos.

Revisión: Analizar el poder de utilizar la intuición. Recordar a los participantes que cuando utilicen la intuición en el lugar de trabajo, deben tener muy en claro que esto es lo que hacen.

5. LOTERÍA DE IMPRESIÓN

Descripción: Los participantes deben enlazar a los demás con una serie de hechos.

Propósito: Se trata de una técnica para romper el hielo, plena de energía, que asegura que la mayor parte de los participantes, si no es que todos, se presenten ante los demás.

Materiales: Preparar un juego de plantillas de lotería. El número de preguntas deberá ser igual a la cantidad de participantes, hasta un máximo de 16.

Duración: De 10 a 15 minutos.

Procedimiento:

- a Explicar que se entregará una planilla de lotería a cada participante; luego, éstos deberán llenarla cubriendo todos los espacios en blanco en la hoja.
- b Los participantes preguntan a los demás y llenan los espacios en blanco en la plantilla encontrando a alguien que concuerde con los atributos que especifica la hoja, y registra el nombre de dicha persona. Sólo es posible escribir el nombre de la persona una vez.
- c Cuando el primer participante completa su plantilla, grita lotería. Se comprueba que la hoja está correcta, la que presenta, o vuelve a presentar, a de los participantes.

Ejemplo de hoja de lotería

Instrucciones: encontrar a personas que hagan lo siguiente:

1. Toque un instrumento musical	2. Compre en X tienda	3. Haya trabajado o trabajado para el gobierno	4. Haya estado en Cancún
5. Puede silbar (verificarlo)	6. Habla otro idioma	7. Cultive verduras o cualquier tipo de plantas	8. Haga ejercicio con regularidad
9. Desarrolle deporte extremo	10. Tenga un automóvil con más de dos años de antigüedad	11. Juega golf, squas o billar	12. Haya leído por lo menos tres obras de Shakespeare
13. Beba cerveza oscura	14. Tenga como mascota a un gato	15. Sea vegetariano	16. Haya adquirido un disco de los Beatles

Escriba los nombres de las personas en los espacios correspondientes. Sólo se puede utilizar cada nombre una sola vez.

1.	2.	3.	4.
5.	6.	7.	8.
9.	10.	11.	12.
13.	14.	15.	16.

6. ROMPECABEZAS

Descripción: Cada participante elige una pieza de un rompecabezas y luego debe encontrar a la persona que tenga partes de su rompecabezas.

Propósito: Este ejercicio es una forma de elegir equipos al azar en un grupo grande.

Materiales: Una hoja para cada participante (mismo color y forma), un par de tijeras, una caja o bolsa y un marcador

Duración: De 5 10 minutos.

Procedimiento:

- a Tomar el mismo número de hojas que de participantes, cortar cada hoja en piezas irregulares, a modo de un rompecabezas. El número de piezas deberá ser igual al de participantes que formarán cada equipo. Es preciso asegurarse que no se duplique ninguna forma.
- b Colocar todas las piezas en una bola o saco y pedir a cada participante que tome una pieza; asimismo, pedir a cada participante que anote su nombre.
- c Explicar que hay “n” rompecabezas separados y pedirles que completen los rompecabezas.
- d Cuando todos los rompecabezas se hayan completado, decir a los participantes que ahora forman parte de un equipo y deberán indicar el nombre de quienes lo componen.

Revisión: Dirigir un análisis sobre el trabajo en equipo y resolver los rompecabezas.

7. EL JUEGO DE LOS NOMBRES

Descripción: Los participantes forman un círculo y lanzan una pelota; a medida que un participante lanza la pelota a otro, deberá decir en voz alta el nombre de la persona que deberá recibir la pelota.

Propósito: Este ejercicio ayuda a los participantes a recordar los nombres de los demás.

Materiales: Dos pelotas de material suave.

Duración: 10 minutos.

Procedimiento:

- a Formar a los participantes en un círculo, mirando hacia el centro.
- b Cada persona dice su nombre.
- c Un participante elige a otra persona del círculo y, mientras lanza la pelota, dirá su nombre en voz alta. Si se da el nombre correcto, el receptor lanza la pelota a otra persona y dice su nombre. Si se dice el nombre incorrecto, el receptor dirá su nombre antes de lanzar la pelota a otra persona.
- d Comenzar el ejercicio con lentitud y luego aumentar el ritmo de manera gradual. Una vez que todos hayan lanzado la pelota algunas veces, detener el ejercicio de nuevo con dos pelotas. Detenerse cuando la novedad comienza a desvanecerse.

Revisión: Analizar la necesidad de recordar los nombres de las personas con la mayor rapidez que sea posible. Encontrar estrategias que ayuden a los asistentes a recordar nombres.

Variaciones:

- a Es bueno utilizar este ejercicio al principio del segundo día, a fin de ver cómo se conocen entre sí los asistentes.

8. ENTREVISTA GRÁFICA

Descripción: Se coloca a los participantes en parejas; uno de los integrantes de la pareja entrevista al otro, de modo que pueda presentarlo al grupo en general, luego, se prepara un rotafolio como apoyo en la presentación. Éstas se hacen al grupo general en diversos estilos.

Propósito: Este ejercicio ayuda a emparejar a los participantes para que se conozcan entre sí. Asegura que todos se presenten al grupo, y permite que los participantes practiquen las técnicas de recolección de datos, organización y presentación.

Materiales: Una hoja y un marcador para cada participante.

Duración: 30 minutos o más, dependiendo del tamaño del grupo.

Procedimiento:

- a Colocar a los participantes en parejas, por ejemplo, con la persona que se sienta junto a ella.
- b Un integrante de la pareja entrevista al otro, y luego el entrevistado, entrevista al entrevistador. Las entrevistas no deberán durar más de 5 minutos; se permite tomar notas.
- c Una vez terminadas las entrevistas, los entrevistadores tendrán 5 minutos para hacer un dibujo del entrevistado, o bien para anotar una lista de puntos con respecto a él.
- d Cada persona es presentada al grupo por quien la entrevisto en la forma que decida el entrevistador. Cada presentación deberá durar, como máximo dos minutos. Al termino se colocan en la pared las presentaciones.

Revisión: Analizar técnicas de entrevista, presentación y el uso de ayudas visuales.

Variaciones:

- a Después de la fase de entrevistas, los participantes toman el estilo de entrevista de un contenedor. Asignar 5 minutos adicionales para tomar el estilo de entrevista y realizar la preparación adicional que se necesita.

9. ORACIONES

Descripción: Los participantes se describen a sí mismo en una oración que no tenga más de 30 palabras.

Propósito: Los participantes deben decidir cuál será la clave para su composición.

Materiales: Papel y plumas para cada participante.

Duración: 10 minutos, incluyendo siete para redactar las oraciones.

Procedimiento:

- a Pedir a cada participante que escriba una oración que lo describa, con una extensión no mayor de 30 palabras.
- b Cuando se hayan escrito todas las oraciones, cada persona lee su composición.

Revisión: Determinar la forma en que los participantes decidieron cuál fue el aspecto más importante de su personalidad.

10. VENDERSE UNO MISMO

Descripción: Los miembros del equipo recién formado preparan y realizan breves presentaciones que describen sus habilidades, conocimientos y experiencia combinados.

Propósito: Se trata de un ejercicio en la formación de equipos. Para lograr un resultado de éxito, es necesario emplear las habilidades de manejo de datos, a facilitar y de presentación.

Materiales: Rotafolio o retroproyector y plumas para cada equipo. Si es posible salones separados.

Duración: 45 minutos para cuatro equipos; añadir 5 minutos para cada equipo adicional.

Procedimiento:

- a Decir a los equipos que se transformarán en varias empresas, el tipo de negocio depende de los miembros de dicho equipo. Los equipos disponen de 25 minutos para concluir la tarea.
- b Los miembros de cada equipo deberán determinar que podrán ofrecer con sus habilidades, conocimientos o experiencia combinadas, así como el tipo de negocio, servicio o consultoría que ofrecerá con base en tales características. Se les deberá alentar a mirar más allá de las habilidades inmediatas de negocio.
- c Una vez que determinen las características, así como los servicios que ofrecerán, cada equipo elige un presentador y desarrollan una presentación de su negocio, con una duración de 3 a 5 minutos. Cada equipo hace su presentación al pleno.

Revisión: Los análisis pueden cubrir la formación de equipos y las funciones, la forma en que se realizó la tarea, y las muchas habilidades que posee cada persona y que con frecuencia se olvidan o ignoran.

11. ESCUDOS

Descripción: Los participantes diseñan un escudo heráldico que los describe.

Propósito: Este enfoque a demuestra el poder de las ayudas visuales como apoyo a los participantes, mientras hablan.

Materiales: Hojas de rotafolio y marcadores para cada participante.

Duración: Aproximadamente 30 minutos, dependiendo del tamaño del grupo.

Procedimiento:

- a Pedir a cada participante que diseñe un escudo de armas y un lema que lo describa. El escudo deberá dividirse en cuadrantes, y cada uno de ellos mostrar un aspecto distinto del participante. Asignar de 10 a 15 minutos para dibujar el escudo.
- b Pedir a cada participante que se presente utilizando el escudo como ayuda visual.
- c Colocar los escudos en las paredes del salón.

Revisión: Analizar la función de las ayudas visuales en las presentaciones.

Variaciones: Cada participante diseña una bandera o estandarte que lo describa.

12. ARRIBA LAS MANOS

Descripción: Los participantes son pistoleros del Oeste.

Propósito: Se trata de una técnica para romper el hielo llena de energía.

Materiales: Ninguno.

Duración: 5 minutos.

Procedimiento:

- a Explicar que cada participante es un pistolero del Oeste con dos pistolas. Todos se ponen de pie y caminan por el salón como si fueran a sacar sus pistolas.
- b Cuando dos personas se encuentran cara a cara, se detienen e intercambian sus nombres en un tono del Oeste, diciendo, por ejemplo: *“Que tal fuereño, mi nombre es...”*.
- c Una vez que se presentan, se mirarán entre sí, hasta que uno de los dos trata de alcanzar sus pistolas y dispara señalando con el dedo índice a la otra persona.
- d Cuando eso ocurre el otro no tratará de defenderse, sino alzará las manos en señal de rendición. Después de la pelea, los participantes se separan para encontrar a otro pistolero.

Variaciones:

- a Cuando los pistoleros se encuentran separados y en posición de sacar sus pistolas, los participantes podrán tratar de sacar sus propias armas, o bien alzar la mano, con el objetivo de hacer que la otra persona copie la acción, si lo hace habrá perdido.

13. DEL MISMO PALO

Descripción: A cada persona se le reparte una carta, luego se forman equipos con las personas que recibieron cartas del mismo palo, y así se forman equipos que deberán realizar un ejercicio creativo para decidir un lema que incorpore el nombre del palo.

Propósito: Se trata de una técnica para romper el hielo y para formar equipos al azar.

Materiales: Un mazo de naipes, o dos con dorsos distintos, de acuerdo al número de equipos.

Duración: 10 minutos.

Procedimiento:

- a Clasificar previamente los naipes, para asegurar que se cuenta con paquetes suficientes para el número de equipos, así como naipes suficientes dentro de cada palo.
- b Revolver los naipes y entregar uno a cada participante. Explicar que cada persona deberá buscar a otros que tengan el mismo palo; luego, el equipo preparará un lema publicitario que incorpore el nombre del palo.

Variaciones:

- a Se envía un naipe a cada participante, junto con las instrucciones adjuntas. Pedir al participante que lleve el naipe al curso, y que encuentre a las demás personas que tengan naipes del mismo palo, durante la pausa para el café o antes de iniciar el evento.

14. ¿QUÉ SOMOS?

Descripción: Un grupo grande se divide en equipos, y cada participante debe encontrar a los demás que pertenecen al mismo equipo.

Propósito: Se trata de un ejercicio para romper el hielo y para formar equipos.

Materiales: Preparar juegos de tarjetas escribiendo nombres de cosas en ellos. Debe haber una tarjeta por cada participante.

Duración: 5 minutos.

Procedimiento:

- a Antes del evento, preparar conjuntos de tarjetas para cada equipo. El número de tarjetas en cada conjunto deberá ser igual a la cantidad de miembros de cada equipo. Escribir los nombres de cosas en los conjuntos de tarjetas.
- b Los grados de dificultad y ambigüedad de las palabras en los conjuntos deberán ser de acuerdo con el conocimiento de los participantes en dichas áreas. Los conjuntos pueden ser de un motor, los huesos del brazo, un velero, un anfiteatro, un castillo, etc.
- c Cada participante elige una de las tarjetas sin mirarla, cuando todos tienen su tarjeta, se indica que deben de encontrar a los demás participantes que tengan palabras del mismo conjunto. Una vez que se vayan encontrado se intercambian nombres y alguna otra característica y así consecutivamente hasta encontrar a todos los miembros de su equipo.
- d Una vez que los equipos se hayan formado, comprobar el conjunto al que pertenecen.

Variaciones:

- a Puede hacerse más interesante si se introduce cierta ambigüedad, de modo que un elemento pueda pertenecer a más de un conjunto.

15. DESEOS

Descripción: Cada participante tiene tres deseos respecto de lo que le gustaría durante el evento.

Propósito: Se trata de un ejercicio que recoge las expectativas de los participantes hacia el curso.

Materiales: Rotafolio, marcadores y plumas.

Duración: 45 minutos.

Procedimiento:

- a Dar a los participantes 5 minutos para que piensen la que quieren aprender en el evento, y para decidir un hecho importante respecto de sí mismo.
- b Los participantes anotan sus deseos. Cada participante da su nombre, un hecho importante respecto de sí mismo, y sus tres deseos.
- c Cuando todos los participantes hayan expresado sus deseos, el facilitador revisa los deseos mientras hace un resumen.

Variaciones:

- a Los participantes anotan sus deseos en hojas y las pegan en la pared para agruparlos por similitudes.
- b Si el grupo es mayor de 12 participantes, dividirlo en equipos para que cada uno elija los deseos del mismo.

T R A B A J O E N E Q U I P O S

16. UNA MEJOR RATONERA

Descripción: Los equipos diseñan y construyen una ratonera innovadora o “loca”.

Propósito: Se trata de un ejercicio de trabajo en equipo y de creatividad.

Materiales: Un ratón de azúcar para el facilitador. Un conjunto similar al mecano, botellas de plástico, botes de helado, cuerda, cinta adhesiva, tarjetas, tiras de madera un ratón de azúcar.

Duración: 90 minutos.

Procedimiento:

- a Asignar los materiales e indicar a los participantes que deben diseñar y construir la mejor ratonera en 60 minutos.
- b Se debe indicar que la ratonera debe ser nueva y original con forma del roedor.
- c Transcurrido el tiempo, se prueban las ratoneras con el ratón de azúcar.

Revisión: Analizar el trabajo en equipo y, en particular, como se realizan las fases de diseño y construcción. ¿Se utilizaron los métodos de ensayo y error, o bien el tiempo se empleo para pensar en los requerimientos y se propusieron algunos diseños tentativos?

17. CLARO COMO EL CRISTAL

Descripción: Los equipos deben separar cristales de sal de la arena.

Propósito: Se trata de un ejercicio creativo para equipos.

Materiales: Para cada equipo, una botella de un litro, llena a medias con una mezcla de arena y cristales de sal de la lavadora de platos.

Utilizar una relación de arena a sal de aproximadamente 20:1.

Una botella vacía de dos litros, 2 hojas de rotafolio, cinta adhesiva, una regla, un par de tijeras, 10 sujetadores de papel (opcional) y una engrapadora (opcional).

Duración: 45 minutos.

Procedimiento:

- a Decir a los equipos que disponen de 30 minutos para separar las grandes impurezas cristalinas de la arena. La arena deberá quedar en una botella y las impurezas en otra.
- b El equipo ganador será el que separe más cristales de la arena.

Revisión: Analizar las diversas formas en las que los equipos enfocaron el problema, y la manera en que los miembros de cada equipo llegaron a la solución que convinieron (Algunas formas de resolver este problema son: un embudo y un colador, construir una centrifugadora, esparcir la mezcla y tomar los cristales o transferir la mezcla a la botella de dos litros, agregar aproximadamente un litro de agua y colar la solución a a botella de un litro.

18. EXTINTOR CONTRA FUEGO

Descripción: Diseñar y construir un instrumento para apagar una vela a una distancia de 2 metros.

Propósito: Es un ejercicio creativo de trabajo en equipo donde existen muchas soluciones.

Materiales: Para cada participante, una hoja de rotafolio, un cabo pequeño de vela, algunos cerillos, 10 sujetadores de papel (clips), dos ligas elásticas, 30 cm. de cinta adhesiva, una cuerda de 30 cm. aprox., una pieza de plástico adhesivo reutilizable, 30 cm. de papel aluminio.

Duración: 10 ó más minutos, dependiendo del número de equipos.

Procedimiento:

- a Repartir los materiales y decir a los equipos que disponen de siete minutos para diseñar y construir un instrumento capaz de apagar una vela desde una distancia de dos metros. La vela deberá apagarse en un máximo de 15 segundos después de que el facilitador grite ¡fuego! o ¡apagar las velas! o ¡extinguir!.
- b Mientras los equipos construyen los apagadores poner una vela a una altura de 60 centímetros y marcar una línea a dos metros de distancia. Transcurrido el tiempo, cada equipo dispone de 15 segundos para apagar la vela.

Revisión: Analizar la forma en que cada equipo eligió su diseño; luego considerar la forma en que el lenguaje influyó para definir el problema y en las soluciones propuestas, por último, examinar la forma en que la amplia variedad de recursos influyó en la solución y diseño.

Variaciones:

- a La vela puede apagarse haciendo un gran cono y soplando desde el extremo ancho, para que el ejercicio funcione. Es preciso dar a los equipos muchos más materiales como los arriba enumerados. En caso que ninguno de los equipos proponga la solución del cono, es preciso que usted pueda fabricar y soplar por él para apagar la vela.

19. AGÁRRALO

Descripción: Los equipos deberán hacer un instrumento para “tomar” y recuperar un objeto.

Propósito: Se trata de un ejercicio de creatividad para grupos pequeños.

Materiales: Una cuerda para marcar una zona “no pasar”, una botella de plástico de dos litros, llena de agua o arena, 2 ó 4 cañas de bambú de 1,5 mts., un mt. de cuerda, cinta adhesiva, 20 clips, 10 ligas, unas tijeras y cualquier otro material de construcción.

Duración: de 5 a 10 minutos.

Procedimiento:

- a Distribuir los materiales y colocar las botellas juntas en el piso; después indicar a los equipos que disponen de 5 minutos para tomar tantas botellas como sea posible, utilizando los materiales con que se cuenta. Cada botella equivale a 10 puntos y cada botella caída 20 puntos menos, además los participantes no puedan entrar a la zona de “no pasar”.

Revisión: La botella se alcanza con un poco de cuerda y cinta adhesiva para proporcionar un punto de apoyo; las varas forman un par de tijeras y la cuerda se coloca en los extremos para hacer pasas en su entorno la botella.