

JESUS GARRIDO

## ¿Quién eres tú?

### JUEGOS PERSONALES PARA COMENZAR LA CLASE

*Todo el mundo comienza un poco buscando a quién tiene al lado o le ha tocado en suerte el primer día de aulas. Muchos profesores, teniendo esto en cuenta, sugieren a los alumnos que se presenten, aunque ya muchos de ellos se conozcan de antiguo. Otros, sin más, comienzan el turno de lecciones porque —según dicen— «la 1.ª evaluación está al caer... y este curso hemos comenzado ya un poco tarde». Algunos, en fin, lo dan por supuesto y esperan que los alumnos, en tiempos de recreo o en otras clases menos formales, se den a conocer como personas ya que las notas serán las que se encarguen poco a poco de decir quién es quién en el plano académico.*

*Pero el problema, desde el primer día, está ahí: No ha entrado en clase «un número» sino «una persona», con sus dudas, sus certidumbres, sus inquietudes, sus seguridades, sus límites y sus expectativas. Ignorar esto es reducir las probabilidades de éxito a unos cuantos: a los que ya saben, a los que siempre les ha ido bien. La recuperación de los alumnos comienza, la mayoría de las veces, por la recuperación de las personas.*

#### ¿Quién eres tú?

Nadie lo dice en directo. Todo el mundo teme aventurarse. Comienza un tanteo de palabras, a ver qué tal va cayendo en los demás lo que cada uno puede decir de sí. Y, además, ¿por qué decirlo? ¿Cualquiera se arriesga!... «Me van a tomar el pelo, si digo algo de mí». La gente (sobre todo en ciertas edades) no se atreve a hablar de sí mismo. Nadie está seguro de lo que es, de lo que quiere ser, de lo que los demás piensan de uno. Y, al final, termina diciendo: «Yo qué sé... como todos... bueno, algunas cosas no me gustan... (risas)... No sé...»

#### Los juegos pueden ayudarte a decir quien eres

Proponemos una serie de pequeños juegos que pueden ayudar a los alumnos a decir quién es cada uno. Todo depende naturalmente del tono y clima de la clase y su relación con el profesor. A veces también de las edades, pero se ha demostrado que esto puede superarse cuando se da una buena interacción. Por supuesto que, en primer lugar, se requiere que el profesor se ponga a juego, suprima cualquier gesto de sabio, rompa el escuadrón de pupitres, baje a la plaza y quiera de verdad a sus alumnos y ellos se sientan con abundante confianza con él. De lo contrario, más vale comenzar con la lección/prólogo de todos los años.

Esto supuesto —que ya es suponer— los juegos pueden «ayudarte a decir quien eres», si es que vale la pena decirlo y eso te va a ayudar a sentirte mejor con los demás. Pero si, al decirlo, los demás se van a reír de uno, si



nadie está acostumbrado a escuchar y ser escuchado, si lo que interesa en clase es saber quién gana y sabe más y no tanto cómo cada uno necesita de los otros y ser tenido en cuenta, es natural que los juegos se queden en puro juego, divertimento e, incluso, lleguen a ser nocivos.

Por el contrario, si uno va sin miedo a hablar de sí mismo, cuando le venga en ganas o lo juzgue oportuno, si uno y todos entran en juego, estos ejercicios y otros similares pueden crear un clima de distensión y sinceridad. En definitiva, van a servir muchas veces para lograr nuevos datos y una nueva imagen de muchos alumnos que tal vez pasaban desapercibidos o que tuvieron la ocasión de manifestar —quitá por vez primera— lo que les cuesta o lo que les gusta la escuela y cómo harían para mejorar su situación personal.

#### Los demás te dan la imagen de ti mismo

En este sentido presentamos estos ejercicios. Con la firme sospecha de que la imagen que cada uno tiene de sí mismo, no es la que se inventa; es la que percibe que le devuelven los demás. Probablemente, en este orden de cosas, nadie se siente culpable de la mala imagen que muchos alumnos tienen de sí mismos; pero lo que sí parece cierto es que uno puede cambiar para mejor la imagen que un alumno tiene de sí mismo, escuchándole, aceptándole y dándole oportunidad de contar con nuestra simpatía. Las situaciones lúdicas, fuera del academicismo escolar, pueden ser un buen momento para ello.

1.1. *Autodescripción*

1.1.1. FANTASIAS:

- En un lugar, alguien te llama.
- En un lugar, el grupo viene hacia ti.
- Discuten dos personas sobre si tú eres importante en el grupo o no: ¿qué dicen?
- Métete en un viaje por tu cuerpo.
- A miles de kilómetros y años de toda civilización.
- Entra en una cueva del Himalaya.
- Conviértete en otra persona.
- Camina por una carretera amurallada: al final, una puerta entreabierta.
- En una alcantarilla.
- Estás solo en tu habitación: es otoño: alguien llama a la puerta.
- Solo, en una playa del océano: llénaste dos cubos de almejas: hace frío.
- Estás en clase: el profesor te aburre: te levantas y vas a decirle algo.
- Eres un capullo: imagínate con tus sentidos al despertar.
- Eres un muñeco de marionetas: te dejas mover por hilos: ¿qué sientes?
- Sentado en círculo el grupo: alguien comienza una fantasía que les implica.

—Uno se tiende en el suelo: comienza: le siguen los que quieren.

1.1.2. GRAFICOS PERSONALES.

- Carretera de la vida: dibujar el propio itinerario.
- Crear letreros publicitarios «autoanunciándose».
- Crear el escudo propio.
- Crear auto-historietas en 12 pasos de mi vida.
- Crear siluetas en parejas, uno del otro.
- Dibujar, con símbolos, al grupo y colocarse dónde está uno.
- Autodibujo simbólico en colaboración con otros dos.
- Un gran mural, entre todo el grupo, en el que figuren todos.

1.2. *Sensibilidad*

1.2.1. EXPLORACION DEL ESPACIO.

- Ojos vendados, explora el espacio.
- Golpea una almohada: desahógate hablando.
- Grita: tu nombre, amigos, sentimientos, tabús, sonidos.
- Rompe un huevo y describe su contenido.
- Abre una naranja.
- Fíjate en el suelo: respira a fondo: descríbelo desde dentro.
- Explora tu mano derecha con la izquierda: descríbela.
- Toca tu cuerpo: presiónalo: habla.



—Lava tus manos: con arena, sal, nieve, hielo: habla.

—Come pan: habla de tus sensaciones.

—Extiende tus brazos: abarca espacio, ¿qué quieres?

—Palpa y golpea suavemente a ti mismo, a otro, el cuerpo.

—Relájate: ejercicio del despertar de sentidos en todo y todos los que te rodean: habla seguido.

1.2.2. LIMONES:

- Observarlo: cada uno el suyo.
- Manosearlo, sin verlo.
- Explicarlo a otro.
- Oye cómo el otro explica el suyo.
- Los dos, explicarlo a otros dos.
- Y los cuatro a otros cuatro.
- Luego, al montón.
- Vendados los ojos, pasad los limones: haz stop cuando llegue el tuyo.

1.3. *Sentimientos*

1.3.1. VEO/TOCO/OIGO/HUELO/GUSTO:

- Primero frases con: «Ahora veo...».
- Luego frases con: «ahora pienso...».
- Después: «ahora siento...».
- Lo mismo con cada uno de los sentidos.
- Finalmente: «Ahora pienso que tú sientes...».

1.3.2. UN VIAJE FANTASTICO.

- Texto básico.
- En cada escena, stop: ¿qué sientes?

1.3.3. EXPRESIONES DE COLERA:

- Cada uno termina, por escrito, estas frases, escritas en tiras de papel:
  - «Me sentí airado cuando...».
  - «Yo pienso que mi cólera se debe...».
  - «Cuando otros se enfadan conmigo, yo siento que...».
  - «Pienso que la cólera de los otros se debe a...».
- En vez de cólera: escoger otros sentimientos.

1.3.4. PROYECCIONES PERSONALES.

- Explicar qué es una proyección personal.
- Hojas proyectivas. Frases incompletas:
  - Me siento rechazado por ...
  - Me siento incómodo con...
  - Me siento criticado por...
  - Me siento frustrado ante...
- Después, analiza cada una de estas cuatro frases:
  - El tono de voz, ¿cómo es?
  - Sus palabras.
  - Sus gestos.
  - Claves/no verbales.

- Sitio donde esto ocurre.
- ¿Cuándo?
- ¿Quién está presente?
- ¿Qué es lo que me molesta?
- ¿Quién de los dos quiere ganar?
- ¿Qué motivos puede tener la otra persona?
- ¿Qué ve él en mí en los mismos aspectos?
- Discutirlo en parejas y por subgrupos.

#### 1.4. Feedback

##### 1.4.1. VENTANA DE JOHARI:

- Cuatro ventanas: «abierta», «ciega», «oculta», «desconocida».
- Ejercicios en directo: sentarse en cada ventana, hablando sólo en función del letterero: abierto, ciego...

##### 1.4.2. MONEDAS:

- Cada persona tiene una de 100, dos de 50, cuatro de 25 y ocho de 5.
- Reparte a cada uno, en función del objetivo que se pretende: hacer un restaurante...
- Luego, cada uno recoge las suyas y se colocan por orden de las monedas recibidas: de más a menos.
- Los que dieron: explican el porqué.

##### 1.4.3. PERCEPCION POR PARES:

- Lista de los miembros de un subgrupo de 12:
- Nombres en vertical y horizontal: cuadro de doble entrada.
- Puntuación: 1.º, 2.º, 3.º, 4.º, 5.º, 6.º de los que crees que más se parecen a ti y de los que menos.
- Comparar con lo que dicen otros.

##### 1.4.4. CUESTIONARIO DE RIESGOS:

- Construir 20-30 frases con enunciados distintos, que pueden constituir un riesgo para las personas en grupo, si las tuvieran que poner en práctica, ahora mismo, delante de todos.
- Hacer una escala: no-riesgo, alguno, indiferente, bastante, mucho.
- Temas del cuestionario: sentimientos de los otros, pasado, pedir ayuda, criticar a alguien en el grupo, afecto, tocar a alguien, decirle a otro un problema, ser centro de atención, sentimiento sexual, hablar del físico de otros, pasear y ser observado.
- Cada uno escribe tres frases «riesgos».
- Luego se hace el cuestionario.
- Se aplica al que quiere, en secreto o en público.

##### 1.4.5. ADJETIVOS

- Piensa en la persona de más cualidades para ti, se o no del grupo.

- Pone tres adjetivos.
- Al revés, en la de menos cualidades o que menos te gusta.
- Pone tres adjetivos.
- Esos son tus valores.
- Ponedlos en común todos los del grupo.

##### 1.4.6. SUBGRUPOS HOMOGENEOS.

- Formad dos grupos homogéneos, con valores totales parecidos.
- Comparad, luego, los grupos formados por cada uno.
- Examina cómo te ven y te describen.

##### 1.4.7. OBJETOS:

- Una gran caja con toda clase de objetos posibles.
- Cada uno escoge el suyo y se identifica.

##### 1.4.8. INTROSPECCION

- Palabras clave: impulsivo, relajado, interesante, abierto, seguro, modesto, complaciente, maduro, agradable, amistoso, atento, compasivo, competente, inflexible, laborioso, feliz.
- Construye tu test en escala, de contrarios.
- Puntúate.
- Pone un código secreto.
- Mezclarlos todos: discutirlos en subgrupo.
- Anotad, en el reverso, comentarios.
- Luego, elige el tuyo y léelo.
- Si procede: aclararse en público, luego.

##### 1.4.9. CONFIANZA.

- Cada uno se quita un zapato y lo pone en medio del subgrupo.
- Cada uno escribe en un papel, diciendo en él tres cosas en las que confía en el otro.
- Las frases tienen que comenzar así: «Yo confío en que tú serías capaz de...».
- Los temas sobre los que versa la confianza pueden ser varios: felicidad, dinero, niños, problemas, fallos personales, honestidad, hablar bien, defender, compañero de viaje, chófer, creatividad, sexualidad, negocios...
- Luego, a los 5 minutos, se le mete a cada uno el papelito en su zapato, con las tres frases, y sin firma.
- Se leen y comentan.

##### 1.4.10. LIDERAZGO PERSONAL.

- Escoge 10 palabras-clave de liderazgo:
- Compartir, humanidad (fallos posibles), lealtad, acepta a otros, cuenta

con los demás, valora, sensibilidad, comunica, apertura, honestidad.

— Haz un cuadro de doble entrada con los nombres del subgrupo y esas 10 palabras.

— Señala las más destacadas en cada persona.

— Hacer, luego, un cuadro general de cada uno y explicar el porqué de la aplicación de esas palabras a cada persona.

#### 1.5. Posturas

##### 1.5.1. SHERLOCK.

- Observa a una persona.
- Recuerda experiencias o hechos que te sugiere.
- Deduce quién es.
- Haz lo mismo entrando en un despacho.
- Haz lo mismo entrando en una casa, en un grupo.

— Comprueba luego en qué grado tu postura o prejuicio inicial ha influido.

##### 1.5.2. PREJUICIOS.

— Hacer, entre todos, una lista de cosas o «personas-tipo» sobre los que hay prejuicios:

— Homosexuales, ancianos, políticos, gitanos, sindicatos, patronales, católicos, policía...

— Cada triada trabaja, luego, en hacer lista de algunos prejuicios, distribuyendo la lista total de «personajes» entre todos los subgrupos.

— Hacer, luego, lo mismo con las personas del grupo: prejuicios iniciales.

— Contar, luego, experiencias propias: ¿cómo te sientes «prejuizado»?

#### 1.6. Reflejo en los demás

##### 1.6.1. MOTES BÁSICOS, ESPONTÁNEOS.

La primera reacción que tuve con cada uno desde que contacté conmigo a la entrada, al sentarse, etc.

##### 1.6.2. CINCO SENTIDOS:

La primera reacción percibida o imaginada con cada sentido sobre cada uno de los componentes del grupo o sobre el que tengo al lado o enfrente. No valen palabras «abstractas» sino datos concretos.

##### 1.6.3. TARJETA DE VISITA.

A cada uno se le entrega una cartulina grande, de doble folio al menos. Allí escribe, dibuja, pinta, pega recortes de revistas... todo lo que quiera que contenga aspectos de su vida bajo diversos aspectos: familia - ocio - profesión - sociedad - creencias... o últimos acontecimientos que le revelen con cierta claridad ante los demás. Rápidamente y a lo primero que salga.

**1.6.4. ESPEJO:**

Un espejo grande, de tamaño natural, colocado al fondo, para que todos lo vean. Uno a uno, voluntariamente, se presente ante él y se autodescribe en dos minutos, máximo.

**1.6.5. REFLEJO:**

Escoges una lista de palabras-clave, algo comprometedoras: beso, caricia, patada, manzana, ojos, caridad, tonto, teléfono... Así, hasta 20. Cada uno tiene una tarjeta en la mano. Tú lees la palabra-clave. Cada uno escribe el «reflejo» que le produce. Luego se leen.

**1.6.6. ISLA:**

Todos naufragan (movimiento de nadar y hundirse, todo el grupo). Todos se salvan (nadando quizá por el suelo). Todos llegan a la isla (se abrazan y besan). Todos piensan qué van a hacer. La isla, de momento está desierta. Todos tienen un poder mágico de convertir al otro en lo más deseado y querido para poder vivir y hacer una isla a gusto. A mitad de juego, reflexión sobre la isla que nos está saliendo. Puede convertirse a la gente en objeto mineral, vegetal, animal, etc. Cada uno se esforzará en buscar, además de algo importante para la isla, algo coherente con la forma en que percibe a la otra persona. Se hace de tal forma que uno elija a otro y, luego, todos digan también qué cualidades buenas vieron en

la otra persona para convertirse en el nuevo ser.

**1.6.7. EL CIEGO:**

En un cestillo central, mitad de tarjetas rojas y mitad azules, según el número de componentes del grupo. En cada tarjeta, un número: por ejemplo, del 1 al 12 en las tarjetas rojas y, también del 1 al 12 en las azules. Números y tarjetas grandes para colgarlas al cuello. Cada uno se coloca la que quiere. Inmediatamente, a los rojos se les da una venda y se tapan perfectamente los ojos. Los de tarjetas azules con el mismo número le servirán de lazarillo, presentándole a otra pareja de ciego y lazarillo, pero nunca le dirán quién es ni cómo son: que el ciego lo vaya averiguando por tacto. Incluso nunca le hablará de sí mismo como lazarillo, pero se dejará tocar y percibir como pueda. Esas dos parejas, una vez que se autoconocen lo suficiente, buscan a otras dos. Y se presentan de la misma forma. Luego, una vez terminado, dividido el grupo general en subgrupos de 8 ó, mejor, de 6 si el grupo es inferior a 30, se van sentando en el centro cada subgrupo y, sin quitarse la venda, los ciegos describen a su lazarillo y todo lo que palparon y recibieron. Y luego se quitan la venda y se ponen de pie cada lazarillo y lo «ven» de verdad. Se puede ir repitiendo luego el juego, cam-

biando lazarillos a ciegos, pero entre personas nuevas.

**1.7. Instantáneas****1.7.1. CUBOS DE PINTURA:**

Se ponen en la puerta de entrada varios cubos de pintura. Al saludar a cada persona que llega (se espera en la antesala a que lleguen todos) se les mete, sin más y hasta el fondo, su mano y brazo en el cubo correspondiente y se le dice que vaya al centro de la sala, también, sin más. Luego, no se hace nada. Se espera. Como única salida hay paredes blancas o grandes cartones... (Alguno rompe y pinta. Otros se desesperan...). Luego se sientan todos en el centro y comentan los sentimientos propios... A continuación, se les dice que pueden lavarse en otros cubos o lavabos con agua y resina (sin que ellos lo sepan). Para secarse, pueden hacerlo con periódicos. Terminará con música fuerte de baile... y batalla campal de periódicos hechos pelotas. Que se arreen bien, unos con otros. Luego se comenta a quien le utilizaste de veras y quién te utilizó a ti.

**1.7.2. SACO DE BOXEO:**

Se hace un ring en el suelo, de plástico de color. Colgado del techo, un saco de boxeo de entrenamiento. Se preparan dos pares de guantes. Sale uno, se los pone y le pega duro, a gritos, al saco, durante un minuto, echando por la boca cuanto le salga. Variantes: se escriben varias tarjetas, cada una con una situación donde suele haber naturalmente problemas: familia, escuela, clase, suspenso, amigo, bombas, idiotas, novio, sataná, dinero, deuda, sexo, stress... Los «gritos» del boxeador han de ser sobre ese tema, durante un minuto. Pegará y gritará todo lo que pueda. Los demás observan y, si se puede, se le repite luego en una grabación hecha por magnetofón.

**1.7.3. MURAL CONJUNTO:**

El grupo entero ó, por subgrupos (mejor, el grupo entero) pinta un mural conjunto durante 30 minutos. Todo el mundo tiene que pintar, menos el que se inhibe expresamente (¡allá él!). Luego cada uno explica qué pintó, qué hizo, qué problemas dinámicos tuvo, con quién. No vale preparar el Mural ni decir qué se va a pintar. Empezar... y seguir. Muchas pinturas, muchos pinceles, gordos y delgados... mucho mural y moral abundante.

**1.7.4. LA CULPA NO ES MIA:**

Se pone el grupo (no menos de 15) en círculo. Uno dice: «Han roto un cristal... la culpa no es mía... la culpa



es de ...» y echa la culpa a otro, por su nombre (para eso, cada cual tiene el letrero de su nombre delante, bien visible). El que recibe la culpa, la echa a otro. Este a otro, etc., hasta que no haya nadie a quien echar la culpa porque su nombre ya ha sido citado. Si alguien se equivoca y repite nombre, que ya ha sido citado (ya le han echado la culpa), queda eliminado y ya no sigue jugando, pero no se retira, sino que solamente retira su nombre de delante de sí mismo. El juego vuelve a comenzar, sin ese jugador. Cualquiera del grupo recommienza el juego diciendo: «Ha pasado tal cosa... la culpa no es mía... la culpa es de ...». Se repite el proceso. En una de esas rondas se llegará a que le echen la culpa a uno y ese no tenga a quien echársela, porque ya están todos dichos... Entonces se la echa a sí mismo y todos le dan un premio más o menos simbólico por «cargar» con la culpa. Nótese que, en cada ronda nueva, el único que no juega es el que va quedando eliminado de la última y anteriores rondas; pero, naturalmente, todos los demás pueden ser citados, aunque lo hayan sido en rondas anteriores. El que comienza el juego no se considera citado y, por tanto, se le puede echar la culpa. Es muy bueno para recordar nombres y fijarse en los demás.

#### 1.7.5. VAQUEROS.

Subgrupos de 2, de 4 ó de 6, según sea el grupo total. Se trata de que todos se convierten en vaqueros. Se ponen de espaldas, revólver en mano y avanzan a la señal del conductor unos 6 pasos, aproximadamente. Entonces, el conductor tiene en la mano tarjetas con una palabra-clave sobre un aspecto fundamental en la presentación y conocimiento de las personas: profesión, ciudad en que vive, situación familiar (casado, soltero), quizá edad, hobby preferido, etc. Entonces grita una de ellas. Los vaqueros se vuelven y disparan su revólver contra su pareja de enfrente, gritando la solución a la pregunta que el conductor hizo en alto. Por ejemplo, si dijo «¡Profesión!», cada uno, al disparar debe decir la profesión del que tiene enfrente. Mueren los que no aciertan, hasta que quedan los que se saben todo del que tienen enfrente. Conviene que los revólveres hagan ruido de verdad al disparar.

#### 1.8. Valoración propia

##### 1.8.1. GASTOS.

A cada uno se le entregan 25 millo-



nes de ptas. (un cheque grande y bien visible que se puede colocar en el centro del círculo y luego, cada uno que habla, lo tiene en su mano, mientras habla). La pregunta es: ¿Qué harías tú con esa cantidad, si te toca en la lotería? Tienes que invertirla totalmente: no vale decir, «la dejo en el Banco y ya pensaré». Vale, en cambio, «pongo tanto en el Banco, compro una silla». Debe incitarse a que hable seguido durante un minuto y, si puede, diga siempre el porqué de su elección.

##### 1.8.2. IDENTIFICACIONES.

Te esperan en el aeropuerto de Tokyo. Es muy urgente el que te localicen, frente al Hotel Sheraton, pero no puedes llevar ningún letrero ni nada estridente externo. Te tienen que identificar desde la acera de enfrente. Lo único que pueden observar es que tú estás en medio de un grupo de españoles que hacen una excursión a Tokyo. ¿Qué características tuyas darías para tu identificación, dentro del grupo? Tienes que dar 5. No más.

##### 1.8.3. METAMORFOSIS:

En un cesto, en el centro del círculo, hay una serie de tarjetas con nombres de personajes famosos, instituciones (el Museo del Prado, la Torre Eiffel, el PSOE, etc.), animales típicos, protagonistas de cuentos e historietas, vegetales conocidos, minerales, astros, estrellas, fenómenos atmosféricos, etc.) Cada uno selecciona y escoge la tarjeta que quiere... O, también, escoge una tarjeta secreta, sin más. Cuando le toca hablar, tiene que hacerlo «metamorfo-

seándose» en ese personaje, objeto, etc. y viendo al mundo y a los que te rodean o a los temas básicos de tu vida, desde el punto de vista de tu metamorfosis. Los demás, boli y papel en mano, apuntan. Al final, después del descanso, cada uno dice lo que vio y apuntó sobre el modo de ser positivo (siempre positivo o desde el punto de vista de la «reacción que me produce en mí», no desde la locución «me parece que es una persona...»).

##### 1.8.4. ESCUDO PERSONAL.

Aunque es juego muy válido para después de trabajar bastante en grupo, puede valer también para presentarse. Cada uno dibuja su «escudo personal», con sus símbolos-tipo, tanto animales como siglas u otros.

##### 1.8.5. REBOTE:

En triadas, cada uno se describe en dos minutos. Los otros dos le «rebotan», repiten lo oído. Una vez hecha la operación de la triada, se pone en común para todos, dando cada uno de la triada su comunicación que vio en el otro, etc. hasta que se cumple la heterorrepresentación de todos.

##### 1.8.6. AUTOPRESENTACION:

Cada uno dice lo que quiere de sí mismo o... *passa...* y se acabó. Algo es importante, desde luego: en el grupo no importa tanto decir qué eres fuera del grupo, qué títulos tienes o qué trabajos haces. Lo que importa de verdad es lo que sientes y haces donde estás aquí-ahora.

##### 1.8.7. ENTREVISTA:

Cada uno elige el tema de su vida por el que quiere ser interrogado. Todo el grupo, durante tres minutos, le lanza preguntas sólo sobre ese tema. El contesta a lo que quiere y como quiere. Se pueden hacer triadas de interrogadores, de tal manera que siempre haya un entrevistado y tres entrevistadores, dando luego rotación para que todos hagan de todo. A veces es más dinámico cuando el grupo entero no se atreve a interrogar o algunos se inhiben, olvidando quizá que, a veces, se observa más al que hace la pregunta que al que responde.

##### 1.8.8. CHANGE/CAMBIO/TROCO:

Cada uno escribe, en letras grandes, en tarjetas tipo folio (que se lean bien a distancia), de color rojo, o con rotulador o cera gruesa roja, tres palabras-clave que significan cosas o hechos que detesta, de cualquier tipo (hay que buscar odios profundos, viscerales). Luego



en tarjetas blancas o azules, en tres tarjetas, tres cosas que ama profundamente (visceralmente). Dos cajas en medio del círculo, con letreros de «CHANGE, etc.». En una caja se echan las rojas y en otra las azules. Luego la gente se intercambia y se queda, al final, con 5 necesariamente, sean del color que fueren. Justifica su elección y por qué, a veces, lo malo para uno tiene otra forma de verlo.

1.9. *Dinámica personal*

1.9.1. CAMINOS DE LA VIDA:

Se forman triadas. Tres colores con polvo de talco en tres cajas. Se descalzan los pies. Un papel largo, blanco o crema. Cada uno piensa: si dejara las huellas de mis pies sobre un camino, ¿de qué forma lo haría? ¿recto? ¿curvo? ¿a saltos? Lo pienso dos minutos. Empapo las plantas de los pies en talco de mi color y camino. Luego ando sobre el largo de papel, dejando un camino... el

tipo o estilo que sea, bajo las huellas de mis pies. Luego firmamos cada uno de la triada y, al final, se presenta al grupo entero, explicando el estilo vital de cada uno.

1.9.2. PAREJA.

En triadas, se comentan cualidades positivas que se observan en personas del grupo entero, exaltando de verdad lo que cada uno ve o siente con una simple observación directa, aunque no conozca de antes las personas. Luego se sientan las triadas formando círculo, y sin dividirse la triada, con todo el grupo. Se asigna un número a cada uno del grupo y, de una cajita, se van extrayendo: por ejemplo, el 3. El 3, entonces, se levanta y comienza a pasear románticamente o como pueda, o como le vaya, por el centro del círculo. ¡Hay que buscarle pareja! La persona de la triada, que quedaba a la izquierda del n.º 3, tiene que decir, antes de 15 segundos la persona que debe levantarse y que debe formar pareja con el

n.º 3. Mientras se colocan en el centro, sentadas, explica el porqué. Si otros quieren, le ayudan: sobre todo los compañeros de la triada del nombrado como pareja.

1.9.3. AMIGO SECRETO.

Cada uno elige un «amigo secreto». Durante un día o dos días o más (depende de la duración del curso o del status de permanencia del grupo) le va poniendo mensajes firmados por «amigo secreto»: cosas que resalten siempre aspectos positivos y algún regalito simbólico, de vez en cuando. Ese «amigo secreto» se puede elegir o repartirlo por números secretos, el que te caiga. Al cabo de horas o de días, en los últimos mensajes se le dan pistas al otro para que vaya cayendo en la cuenta de quién es. Al final, se reúne el grupo y cada uno trata de describir mensajes recibidos e intuir quién será o, al menos, cómo será el tal amigo. Variante: nombres en un sombrero y extraes.

1.9.4. SI CONTARA MI SECRETO.

Describir las reacciones posibles de dos personas del grupo, que tú eliges o te tocan en suerte, si les contaras de verdad «un secreto» o algo que te cuesta decir de tu vida.

1.9.5. ANUNCIO:

Construir un anuncio publicitario, dibujando, pintando, haciendo slogans, sobre una persona determinada que elijas del grupo o que te toque por suerte; de tal manera que, el que lo vea, «compre» sin duda o vote a tal sujeto. Sólo valen cosas que se sienten de verdad, aunque le conozcas casi nada.

1.9.6. SALDOS:

Llenar dos o tres cajones de cosas, libros, cuadros pequeños, lápices, pitos, ranas, botones... un sinfín de cosas, si puede ser curiosas. Cada uno que escoja un objeto para sí y otro para otro. ¿Por qué? ¿Qué cuente su filosofía en la elección de cosas pequeñas: ¿qué le recuerdan? ¿para qué valen?

1.9.7. COLORES:

Pintar algo, construir algo, donde el color sea fundamental. Leer luego el simbolismo (discutible) de cada color, y tratar de ver si corresponde o no.

1.9.8. TODO LO CONTRARIO.

Hablar durante un minuto de sí mismo diciendo «todo lo contrario de lo que de verdad te gusta». Hay que hacer un gran esfuerzo en decir «precisamente lo contrario» y no, simplemente, cosas que no te gustan.



**1.9.9. CARTA ANONIMA.**

Escribir en «carta anónima», firmada con seudónimo lo que no te atreves a decir de tu sentimiento aquí-ahora en el grupo. Dejarla en un cesto. Que el conductor las lea después. Todo el mundo tiene derecho a descubrirse o no decirlo nunca.

**1.9.10. RITMOS.**

Un montón de canciones o cassettes. Cada uno que elija el suyo y todos han de bailar a su ritmo. Eso supone naturalmente el que cada uno traiga su canción. Lo mismo podría hacerse con su mejor selección de una poesía, etc.

**1.9.11. SHOWMAN.**

Entre todo el grupo se construye una lista de 30 actividades graciosas, culturales, creativas, rutinarias, que se suelen hacer en la vida. De esa lista, cada uno elige las tres que sería capaz de hacer y le gustaría más. No puede salirse de la lista. Los «puestos de trabajos» andan escasos.

**1.9.12. RETRANSMISION.**

Imaginate a dos chicos, a una pareja, a dos señoras, a tres muchachas, a dos profesores... que están hablando de ti sobre cualquier tema que tú te imaginas. Micrófono en mano y con cascos en los oídos, vas a tratar de describir a la audiencia del grupo todo lo que tú «oyes» que están diciendo de ti.

La transmisión tendrá un máximo de dos minutos y podrá ser interrumpida con un anuncio sobre ti mismo, que repetirás luego al final, en esa u otra forma.

**1.9.13. FRASES INCOMPLETAS.**

Hacer, entre todo el grupo, una serie de frases incompletas que, al contestarlas luego un grupo de vuestro estilo, de

algún modo describa de verdad sus sentimientos, valores, intenciones, etc.: «Quisiera saber por qué...», «Jamás consentiría...», «Me encantaría que un día...», «Ciertamente debería estar prohibido...», «... vale para ...», etc. Al final, hecha la lista y copiada por todos. Cada uno lee sus frases completas. Esa es su presentación.



**Bibliografía sobre juegos de interacción**

1.—Andreola, B. *Dinámica de grupo*. Sal Terrae.  
 2.—Andreola, B. *Dinámica de grupo. (Jogo da vida e Didáctica do Futuro)*. Editora Vozes.  
 3.—Adams, D. *Simulating Games: an approach to learning*. Worthington, Ohio.  
 4.—Anton, M. *El juego de siempre. Reforma de la escuela*.  
 5.—Arce, C. *Juegue con sus hijos*. Martínez Roca.  
 6.—Arnold, A. *Cómo jugar con su hijo*. Kapelusz.  
 7.—Asose, Franc. *L'éducation par le jeu*. Av. Mozart, 7501, Paris.  
 8.—Bally, G. *El juego como expresión de libertad*. Fondo de cultura económica.  
 9.—Bardet, J. y Saratzanas, R. *El niño y sus juguetes*. Narcea.  
 10.—Bardet, J. y Abbadie, M. *Cómo enseñar a través del juego*. Fontanella.  
 11.—Bataller, J. *El juego de los tíquets al País Valencià*. I.C.E. Univ. Valencia.  
 12.—Bayle, F. *El juguete en la vida del niño*. M. Arimany.

13.—Bernard, J. *El juego del sexo*. Paidós.  
 14.—Berne, E. *Juegos en que participamos*. Diana.  
 15.—Berne, E. *¿Qué dice Vd. después de decir hola?* Grijalbo.  
 16.—Borja, C. *El juego infantil. Organización de las ludotecas*. Oikos-tau.  
 17.—Boulanger, J. *Juegos en familia*. Vilamala.  
 18.—Boulanger, J. *Juegos fáciles para pequeños*. Vilamala.  
 19.—Boulanger, J. y Geo-Mousseron. *Juegos de naipes*. Vilamala.  
 20.—Boulanger, J. y otros. *Juegos y actividades a la orilla del mar*. Vilamala.  
 21.—Boulanger, J. y otros. *Juegos de playa*.  
 22.—Bourdoulon, P. *Técnicas de animación pastoral*. Sal Terrae.  
 23.—Caballé, J. *Recull de jocs populars gironins*. Ayuntamiento de Girona.  
 24.—Caney. *El libro de los juguetes*. Diana.  
 25.—Cabadell, R. *El juego infantil en grupo*. I.C.E. Univ. Barcelona.  
 26.—Cebolla López, F. *Juegos con pelota*. Vilamala.

27.—Cebolla López, F. *Juegos con balón*. Vilamala.  
 28.—Cebolla López, F. *Juegos de relevos*. Vilamala.  
 29.—Centro Médico Infantil de Boston. *Juegos y actividades recreativas*. Marsiega.  
 30.—Chateau, J. *Psicología de los juegos infantiles*. Kapelusz.  
 31.—Chaves, R. *Juegos al aire libre*. Doncel.  
 32.—Davis, M.D. *Teoría de los juegos*. Alianza.  
 33.—Delpeux, H. *Títeres y marionetas*. Vilamala.  
 34.—Diem, L. *Deportes y juegos para niños de 5 a 7 años*. Paidós.  
 35.—Duke, R. *Gaming: the future language*. Sage.  
 36.—Elkonin, D.B. *Psicología del juego*. Pablo del Rio.  
 37.—Eischenbroich, D. *El juego de los niños*. Zero.  
 38.—Eitiker-Bizkaia. *Juegos y canciones infantiles*. Caja de Ahorros de Vizcaya.  
 39.—Fernández Fernández. *Yo juego así*. Magisterio Español.  
 40.—Ferrer, J. *El otro cantar*. Don Bosco.

- 106.—Poniachik J. Cómo jugar y divertirse con los amigos (de noche). Altalena.
- 107.—Poniachik, J. y L. Cómo jugar y divertirse con su inteligencia. Altalena.
- 108.—Pro, A. Jocs populars. Bruño.
- 109.—Reilly, M. Play as exploratory learning. Sage.
- 110.—Reynaud, T. y otros. Juegos de interior. Vilamala.
- 111.—Reynaud, T. y Maine, M.C. Juegos para campo y bosque. Vilamala.
- 112.—Rodari, G. Cuentos para jugar.
- 113.—Roesch, H.E. Juegos de postas. Kapelusz.
- 114.—Romani, A. Juegos infantiles de Galicia. Follas Novas.
- 115.—Russel, A. El juego de los niños. Herder.
- 116.—Samoslovich, B. Cómo jugar y divertirse con escritores famosos. Altalena.
- 117.—Sanuy, C. y Cortés, L. Enseñar a jugar. Marsiega.
- 118.—Simon, P. y Albert, L.—Las relaciones interpersonales. 2 vol. Herder.
- 119.—Spencer, Z.A. 150 juegos y actividades preescolares. CEAC.
- 120.—Sperling, W. La caja de magia. Vilamala.
- 121.—Sperling, W. Pasatiempos varios. Vilamala.
- 122.—Sperling, W. Divertidos juegos con papel. Vilamala.
- 123.—Stella, M. y otros. Entretenimientos. Vilamala.
- 124.—Tatizsch, S.Z. y L. Juegos y actividades preescolares. CEAC.
- 125.—Tornini, J. Cómo jugar y divertirse con los niños en casa. Altalena.
- 126.—Tourlet, L. Jugar, soñar, crear. Atenas.
- 127.—Unesco. El niño y el juego. Unesco.
- 128.—Unicef. Juegos de todo el mundo. Edilan/Unicef.
- 129.—Vannier, E. Nuevas formas de jugar y divertirse con la calculadora de bolillo. Altalena.
- 130.—Vannier, E. y Chaveau, P. Cómo jugar y divertirse con la calculadora de bolillo. Altalena.
- 131.—Varios. El juego y el juguete en la educación. Didascalía.
- 132.—Varios. El juego infantil. Didascalía.
- 133.—Varios. Análisis transaccional. CEAC.
- 134.—Varios. Cómo jugar y divertirse con el psicoanálisis. Altalena.
- 135.—Varios. Juegos de patio. Vilamala.
- 136.—Varios. Juegos en el tren. Vilamala.
- 137.—Varios. Juegos de mesa. Vilamala.
- 138.—Villatoro, V. Jocs d'ahir, d'avui i de sempre. Hogar del Libro.
- 139.—Winnicott. Realidad y juego. Gránica.
- 140.—Zazzo, R. y Gratiot, H. Tratado de psicología del niño 3. Infancia animal, Infancia humana. La impronta, el juego, la fantasía. Morata.
- 73.—Leif. Ayude a su bebé a aprender. Diana.
- 74.—Leif y Brunelle, L. La verdadera naturaleza del juego. Kapelusz.
- 75.—Librecht.—Créer une ludothèque. Delta-Vevy.
- 76.—Limbos, E. Grandes juegos de interior. Vilamala.
- 77.—Limbos, E. Fiestas deportivas al aire libre. Vilamala.
- 78.—Limbos, Juegos de Kermesse. Vilamala.
- 79.—Limbos, E. y Beauregard, J. Grandes juegos. Vilamala.
- 80.—Limbos, E. y otros. Juegos audiovisuales. Vilamala.
- 81.—Lobato, C. Técnicas de animación para grupos preadolescentes. Ed. Adarra.
- 82.—Lobato, C. Animación de grupos. CCS. Madrid.
- 83.—Mavroidis. La ludothèque. Saj. Paris.
- 84.—Minicucci, A. Técnicas de Dinámica de Grupo. Ed. Atlas. Dinalivo.
- 85.—Michelet, A. Los útiles de la infancia. Herder.
- 86.—Millar, S. Psicología del juego infantil. Fontanella.
- 87.—Moore, P. El juego en la educación. Herder.
- 88.—Nieto, M. Cómo jugar y divertirse con su ingenio. Altalena.
- 89.—November, J. Experiencias de juego con preescolares. Morata.
- 90.—O.C.D.E. Regles de securité per les jouets. O.C.D.E. Paris.
- 91.—Pallares, M. Técnicas de grupo para educadores. ICCE.
- 92.—Parasquin, J. Juegos visuales. Labor.
- 93.—Pausewang, E. Juegos didácticos para realizar en grupos con niños de 3 a 8 años. Kapelusz.
- 94.—Perris, A. cómo preparar y animar una fiesta infantil. Altalena.
- 95.—Pessel, A. Sombras corporales. Vilamala.
- 96.—Pfeiffer, J.W. y Jones, J.E. A handbook of structured experiences for human relations training. VIII vol. University Associates.
- 97.—Phillips, H. Brnades, Donna. Manual de Jogos Educativos (140 jogos para professores e animadores de grupo).
- 98.—Piaget, J. y otros. Juego y desarrollo. Grijalbo.
- 99.—Piscl, J. Fundamentos y técnicas grupales para E.G.B. Marsiega.
- 100.—Poirier, N. Cómo jugar los días de lluvia. Vilamala.
- 101.—Poirier, N. 40 juegos divertidos e instructivos. Vilamala.
- 102.—Poirier, N. Cómo jugar cuando estoy en casa. Vilamala.
- 103.—Poirier, N. Cómo jugar a cocinar. Vilamala.
- 104.—Poirier, N. Cómo jugar en casa. Vilamala.
- 105.—Poirier, N. Cómo jugar solo. Vilamala.
- 41.—Franch, J. La animación del tiempo libre y vacaciones. Laia.
- 42.—Fritzen. La ventana de Jobari. Sal Terras.
- 43.—Fritzen, S.J. Ejercicios Prácticos de Dinámica de Grupo. Ed. Vozes.
- 44.—Funes, D. Cómo jugar y divertirse con los niños en un largo viaje en coche. Altalena.
- 45.—Gallant, M. Juegos deportivos. Vilamala.
- 46.—García Sánchez. Las 1.000 y una actividades. Altea.
- 47.—Garvey, C. El juego infantil. Morata.
- 48.—Gili, E. y O'Donnell, P. El juego. Técnicas lúdicas en psicoterapia grupal de adultos. Gedisa.
- 49.—Golik, M. Dame cartas. Magisterio Español.
- 50.—González Lucini, F. Música, canción y pedagogía. Don Bosco.
- 51.—Gorris, J.M. El juguete y el juego. Avance.
- 52.—Grand Jean, A. Los juegos en casa en 10 lecciones. Diana.
- 53.—Griewold, P. Jugando juntos padres e hijos. Prensa Médica Mexicana.
- 54.—Grosso, J. Canciones para jugar y expresión corporal. Cinecl.
- 55.—Gutton, Ph. El juego de los niños. Hogar del Libro.
- 56.—Guy, J. La educación por el juego. Atenas.
- 57.—Gunter, S. 72 juegos para jugar en el espacio y en el tiempo. Popular.
- 58.—Hamelin, M. Los cuentos y los niños. Vilamala.
- 59.—Hartley, R.E. y otros. Cómo comprender los juegos infantiles. Hormé.
- 60.—Hegeler, S. Cómo elegir los juguetes. Paidós.
- 61.—Hein, E. Cómo entretener al niño. Diana.
- 62.—Hetzner, H. El juego y los juguetes. Paidós.
- 63.—Hewson, S. Vamos a jugar. Serem.
- 64.—Hostie, R. Técnicas de dinámica de grupo. ICCE.
- 65.—HOWE, L.W. y M.M. Cómo personalizar la educación. Perspectivas de la clarificación de valores. Sanllana.
- 66.—Inst. Intern. Pour l'apromotion du bon jouet. Rue de Varembe, 1.
- 67.—James, M. y Jongeward, D. Nacidos para triunfar. Fondo Educativo Interamericano.
- 68.—Jiménez, F. La comunicación interpersonal: ejercicios educativos. ICCE.
- 69.—Kertesz, R. Introducción al análisis transaccional. Los juegos psicológicos. Paidós.
- 70.—Kirst, W. y Diekmeyer, U. Mejore sus relaciones. Entrenamiento de la sociabilidad. Mensajero.
- 71.—Kirsten, R.E. y Mueller-Schurz, J. Entrenamiento de grupos. Mensajero.
- 72.—Lanuz, Empar de, y otros. El juego popular aplicado a la educación. Kapelusz.