

Tres juegos para conocerse mejor

La dinámica de «juegos» es una de las formas nuevas más practicadas en el grupo para darse a conocer unos a otros.

Todos hacemos juegos en el grupo: nos ocultamos, nos callamos cuando el otro habla, nos presentamos de una forma, sabiendo que somos de otra, ponemos caras y caretas, nos disgustamos a propósito, nos hacemos el sordo, interrumpimos para chingar a alguien, nos ponemos en contra o cedemos fácilmente para provocar reacciones intencionadas de los demás.

Sin embargo, cuando nos presentan «un juego en grupo», surgen enseguida sospechas, miedo al ridículo y una cierta agresividad. Tal es el riesgo que corremos si nos ponemos a jugar conscientemente, que preferimos no hacerlo o poner disculpas de «que hay que tomar el grupo en serio y dejarse de juegos».

Aquí tenemos tres modelos de juegos aplicados a adolescentes y que han tenido un éxito importante: conocerse mejor unos a otros.

JESUS M.^a URRUTIA
Colegio San Viator. Vitoria

Juego núm. 1: DE BILBAO A NUEVA YORK EN Balsa

1. **Objetivos para los alumnos:** Despertar el sentido de organización, coordinación, colaboración, compañerismo, creatividad, valentía, espontaneidad, realismo.

2. **Objetivos para el Animador:**

- detectar líderes naturales en el grupo,
- posibles antilíderes,
- los sujetos pasivos y apáticos,
- sujetos inhibidos y desinhibidos

3. **Escenario:** En el gimnasio se disponen colchonetas, unas sobre otras, si es preciso, que signifiquen la balsa en que el grupo se hará a la mar.

4. **Presentación.** (Puede hacerse en otro local). «Cuatro aventureros, cada uno por su cuenta, quieren organizar una expedición para hacer la travesía del Océano Atlántico. Salida de Bilbao con llegada a Nueva York. Precisa cada uno de otros siete u ocho compañeros con los que compartirá la organización de la travesía, sus peligros y la gloria de ser saludados por la estatua de la Libertad en el puerto de Nueva York. El que consiga enrolar a esos siete u ocho compañeros y ser considerado como capitán, presenta la lista al Animador. Sobra

añadir que para esta difícil y larga travesía se precisan entre otras cualidades: organización, coordinación y colaboración.

5. **Observadores:** Los no elegidos —a ser posible que sean unos cinco— hacen de observadores oficiales. Si todos son enrolados, se da por válido. La observación quedaría a cuenta de todos los que no están participando en ese momento.

6. **Indicaciones concretas:** La travesía que pensáis realizar duraría en la realidad de diez meses a un año. La vais a simular sólo durante 10 minutos —pueden darse 15 minutos con alumnos de 8.º de EGB— y sobre estas colchonetas que simulan la balsa. Repartiros las tareas, porque en tan poco espacio, habrá que comer y dormir, vigilar de noche, bogar con aire a toda vela o sestar pacientemente en la calma chicha. Prevenir cómo os comportaríais en días de placentero baño en alta mar y en las noches de tormenta y marejada. Quizás también pueden visitaros ballenas curiosas, tiburones hambrientos y hasta pulpos gigantes. Un hombre puede caer al agua y vosotros veréis si merece la pena rescatarle. Sólo si la tripulación se coordina y colabora, obedece y manda bien, la estatua de la Libertad os podrá dar la más cordial bienvenida a los nuevos robinsones del mar.

Sobra toda clase de instrumentos como catalejos, remos, velas o cañas de pescar; vuestros gestos los crearán mágicamente.

Si se admite todo realismo en la vestimenta. Desde bañarte como viniste al mundo, hasta vestirse el impermeable de un pescador del Mar Artico.



El tatami es el mar que no admite desplazarse de pie, sólo nadando.

7. Las tripulaciones se rifan el orden de representación. Cada grupo reparte empleos y selecciona aventuras.

8. Mientras tanto el Animador prepara a los observadores oficiales para que hagan un análisis de las actuaciones. De paso puede detectar cuáles han sido las causas de haberse quedado como observadores: pasividad, inhibición, etc.

9. El video se coloca en lugar fijo y con el automático. Con el zoom se intenta tomar unos primeros planos de cada participante. Un minuto antes de acabar se les avisa para que desarrollen la escena de la llegada.

10. Al auditorio —los demás grupos— se le ha pedido silencio atento y valorativo.

11. A la tripulación que actúa no se le interrumpe, aunque aquello sea un desbarajuste. Deben gesticular, y hablar alto para que el video coja imagen y sonido.

12. Una semana más tarde se visiona el video obtenido y se realiza la correspondiente crítica, especialmente, si no exclusivamente, de los aciertos y valores que se han vivido.

El orden de intervención puede ser:

- observadores o un portavoz de observadores,
- el capitán,
- los demás espectadores,
- la tripulación.

13. Resulta interesante volver a ver el video seis meses más tarde.

14. El video puede venderse en pública subasta entre los alumnos o guardarlo para verlo cinco o diez años más tarde.

15. Cada alumno hace una disertación en la que cuenta cómo ha vivido él la aventura y qué valores ha podido descubrir.

16. Otra alternativa:

a) ¿Cómo debe mandar el capitán?

—como un negrero.

—como el pirata pata palo.

(El alumno pone una posibilidad mejor de mandar.)

b) ¿Cómo se debe participar en cualquier trabajo de equipo?

—como un esclavo.

—como un individualista caprichoso.

(El alumno pone una alternativa mejor).

c) Pon una tercera cualidad a las dos propuestas:

«Me gusta mandar

—sin chulerías.

—con cordialidad.»

d) Me gusta que me tomen en cuenta

—en las decisiones generales.

—en mis iniciativas.

Juego núm. 2: ESTROPADAK

Objetivo: Dinámica para iniciar o profundizar en el conocimiento de los compañeros de grupo.

Grupo: De 30 a 35 componentes. Divididos en cuatro grupos o traineras.

Escenario: Sobre el tatami de un gimnasio. Y la sala de reunión.

Vestuario: ropa de deporte (chandal).

Desarrollo: En varias sesiones a lo largo del primer mes de convivencia.

Estrategia: Basta con que los actores sigan la narración del Animador (Profesor o Tutor). No es preciso conocer con antelación las secuencias. También es cierto que con alumnos de 3.º, 4.º y 5.º mejoró el resultado en orientación al repetir la misma dinámica al curso siguiente. La vivencia óptima se experimentó con alumnos del 7.º nivel de EGB en el curso académico 1984-85 en el Colegio San José de Basauri.

Procedimiento: El Animador enuncia el guión y vive la aventura:

—marca el ritmo de la remada.

—subraya con un grito el accidente.

—determina los movimientos gimnásticos.

—orienta las fases del conocimiento táctil.

Los alumnos intentan actuar siempre en silencio.

Descripción

ACTO I. En equipo con otros.

1. El grupo desfila hacia el tatami. Llevan sobre sus cabezas la imaginaria trainera que alzan con sus brazos.

2. (Se sientan en el tatami, las piernas estiradas y abiertas, más bien uno pegado al otro que distanciados). Saludan a las autoridades y al público levantando verticalmente sus mágicos remos.

3. Cada trainera comienza a remar lentamente, con ritmo (uno... uno... uno... uno...) en fase de precalentamiento con conciencia de compañero, hasta el puente de la Salve. (Unas 15 paletadas).

5. De la Salve a Deusto las paletadas se tornan algo más profundas, potentes y enérgicas. Los cuerpos se cimbrean más.

6. Pasan por el Puente colgante de Portugalete y siguen remando hasta la farola de Algorta. Se advierte cierto meneo en la trainera, consecuencia de un ligero oleaje. Os balanceáis algo, pero remáis ya con toda energía, hasta doblaros lo que el cuerpo y el ritmo (uno... uno... uno... uno...) os da de sí.

7. Ya en el Abra, remar y remar. Queréis llegar a la boca del superpuerto. De lejos seguimos vuestro ritmo intrépido. Oímos el jadeo rítmico y profundo y el palpitir apresurado de un puñado de corazones (uno... uno... uno... uno...).

8. De repente, como si reventara Lemóniz, como si una bomba atómica del Pacto de Varsovia o de la OTAN, cayera no tan lejos, las aguas de toda la mar se revuelven y naufragáis violentamente. ¡Sálvese quien pueda!

9. Nadáis desorientados, sin rumbo, con toda el alma. Arrastráis las barrigas por el tatami, reptáis en todas las direcciones sin chocaros ni ayudaros. Porque sois hombres de la mar nadáis sin cansaros. Ninguno se desvanece, ninguno se ahoga. Como los atunes.

10. En un momento dado, la llamada de sirena de una isla misteriosa. (Cada Isla Misteriosa bien puede estar situada en cada esquina del tatami). Descubris vuestra isla respectiva; a ella os dirigís nadando, siempre nadando.

11. Al llegar, os abrazáis en racimo, rudos y alborotados, gozosamente, como los jugadores del Athletic de Bilbao cuando gana la Liga a los equipos de dólares y talonario.

(Acaba el acto con la apoteosis del encuentro y su alboroto correspondiente).

ACTO II. Sobrevivir con...

12. Cada equipo en su isla, comienza organizar su vida: —tumbados en posición tendido supino, descansan del esfuerzo de titanes en tres días de naufragio.

—se levantan y recogen toda clase de frutos tropicales, en un animoso, estirarse, saltar, trepar al cocotero, bajar con el racimo de plátanos...

—para comer hacen mesa redonda cada grupo aparte, con gestos expresivos y tropicales reparan sus fuerzas.

—tras la comida en grupo, una siesta reparadora (tendidos pronos con la cabeza sobre los brazos en alhomada y con los ojos cerrados). (Puede sonar una música suave y relajante).

—A continuación, una zambullida placentera en las tranquilas aguas tropicales. Nadáis por todo el tatami sin chocaros, ignorándose unos a otros, suavemente, sin zozobras ni nervios, como sintiendo la caricia de las olas amansadas. (Acaba la música).

—Y un poco de gimnasia. Tendidos supinos levantáis las piernas sin doblar la rodilla, alternativamente, unas diez veces. Las palmas de la mano sobre el tatami.

Pierna izquierda, arriba... abajo.

Pierna derecha, arriba... abajo.

Las dos piernas sin doblar, arriba... abajo.

ACTO III. A conocerse tocan.

13. Lleváis tres meses en la isla. Pero cada grupo adivináis allá en el horizonte una isla habitada. Y sospecháis que, como vosotros mismos lo deseáis, otros también suspiran por conocer y darse a conocer.

14. Lanzaros a nado. Por un fenómeno de telepatía os encontraréis en el centro del tatami con otro compañero que no era de tu equipo. Pesca al más desconocido o déjate pescar

por el que menos te conozca. No te dejes pescar por tu vecino, ni por tu amigo, ni por tu compañero de mesa. Busca la aventura.

15. Os emparejáis sentándoos frente a frente. Ya no pienses en nadie, sólo en ese compañero que la suerte te ha puesto delante y que apenas conoces.

16. Mientras uno permanece pasivo, el otro respetuosamente, lentamente, cariñosamente, delicadamente le palpa el pelo, la frente, las órbitas de los ojos, las cejas, la nariz, el cuello. Después los hombros, los brazos y manos hasta los dedos. Tumba en el suelo al compañero que estás palpando y aplica tu oreja a su corazón. Comprueba y cuenta las palpitaciones de su corazón durante un rato.

17. Vuelven a hacer lo mismo los que hasta ahora han estado pasivos.

18. Habéis comprobado que sois seres vivientes. Cada uno con su corazón. Pon las manos sobre los hombros de tu compañero y dile tu nombre y apellidos.

19. Y dispuestos a emprender la tarea de conocer a un ser humano, entablar una lucha amistosa en la que uno intenta ponerle al otro de espaldas en el tatami. Quedan desterrados los tirones de ropa, los golpes y las técnicas de los resabiados yudocas. Sólo a base de abrazar el cuerpo del compañero. Si quedáis agotados antes de conseguirlo, podéis tumbaros tendido supino y gritar a las estrellas del cielo o a las telarañas del techo.

ACTO IV. A profundizar en el hallazgo.

20. Sigue el proceso en el aula habitual de trabajo con vestimenta normal.

21. Vas a realizar la ficha de tu compañero. Reunirás los siguientes datos:

- nombre y apellidos.
- su nombre familiar y para los amigos.
- fecha y lugar de nacimiento.
- talla y peso.
- huellas dactilares.
- Dirección y teléfono de casa.

22. Si en ese mismo momento se procede a tallar y pesar, requerirá una sesión de clase. Que talla y peso sean lo más exacto posible. Procederá hacerlo descalzo y en calzoncillos.

ACTO V. Es una persona diferente a mí.

23. Recojo datos concretos de:
- sus gustos, aficiones, cualidades,
 - en clase y en casa.
 - en cuanto al deporte,
 - ropa,
 - comida,
 - vacaciones,
 - asignatura preferida.
 - también en sus preferencias por:
 - colores
 - flores
 - olores
 - animales domésticos
 - estación del año
 - hora del día.

2. Se le pide autorización para poder llamar por teléfono o interrogar personalmente:

- a sus compañeros de clase.
- a sus padres y hermanos.
- a sus abuelos y tíos.
- a sus vecinos.

para preguntar sólo por las CUALIDADES POSITIVAS, y sólo las POSITIVAS que esas personas con las que convive, han descubierto en él.

25. Se agota la sesión para que tengan ocasión de recoger ya los primeros informes positivos entre sus compañeros de clase.

ACTO VI. Digna de ser tenida en cuenta.

26. Con los datos obtenidos, haz una redacción que conste de dos partes:

- la ficha, que recoge datos concretos.
- un retrato literario en que se conjuguen armoniosamente belleza literaria y veracidad biográfica.

ACTO VII. Y conocida de todos.

27. Al iniciar o acabar las clases se van leyendo los retratos literarios, a lo largo de las siguientes semanas.

28. Los compañeros oyentes pueden:

- formular preguntas y aclaraciones.
- añadir cualidades a las reseñadas.

29. Por exigencias de programación y para evitar suspicacias a cada informe se dará el mismo tiempo de escucha.

30. Mientras se lee el informe, la cámara de video filma en primer plano al reseñado y recoge a ser posible todas sus expresiones, al menos de los dos o tres primeros minutos de ser presentado. Procúrese que todo el grupo de clase quepa en una sola cinta de video. Cinta que podrá después ser visualizada.

- por profesores en las evaluaciones
- por los padres de alumnos.

ACTO VIII. Algo más que un juego de niños.

31. Los informes biográficos acompañados de una foto, una caricatura, una silueta, se archivan o se entierran en un lugar seguro con la promesa de descubrirlos dentro de X años.

32. Para ello, se nombra una comisión de seis miembros con su presidente y respectivos suplentes que tendrán el compromiso de convocar a todos los supervivientes a una comida de hermandad.

33. Una merienda en que se invita a los mismos padres, puede dar por terminada esta dinámica de aprender a conocer a otros.

34. Selecciona los tres pensamientos que más te interesan en este momento.

«Todos los hombres somos iguales».

«Cada persona es un mundo».

«Me gusta que todos me conozcan».

«Entrar en un ambiente en que no me conocen, me da corte».

«Me gusta pasar desapercibido».

35. ¿Qué estás dispuesto a ser y ofrecer por este grupo? Dilo en cinco palabras.

—Comprendemos a las personas, a pesar de sus reacciones rechazables.

—Nos preguntamos, yo en su lugar, ¿cómo hubiera actuado?

2. **Escenario:** El gimnasio.

3. **Desarrollo:** El grupo se divide en grupos de tres o de cuatro. Recrean un ambiente de playa en una tarde de sol sahariano: bañador, gorritos veraniegos, camisas de colores, toallas alegres, gafas de sol, etc.

Y reproduce las escenas más tópicas:

—saltar, correr y jugar en la arena.

—nadar, zambullirse en el agua.

—pescar, pasear en barca.

4. En un momento dado, comienza a llover a jarros y sin parar.

5. Huis atropelladamente y buscáis un lugar seguro:

—trepáis a las superficies elevadas del gimnasio: bancos, paralelas, plinto, caballo, etc.

6. Nadie está contento con el lugar que ha encontrado. Lo deja y sale a buscar otro más confortable. Todos deben cambiarse de lugar.

7. (Ante las situaciones de empujarse, desplaza al otro, discutir y posibles enfados, los observadores, nombrados previamente, toman nota del desconcierto y vuelven a repetirse, si procede, las escenas 5 y 6).

8. Ha llegado la inundación. Del abismo de las aguas revueltas y turbias, surgen unos tipos de muy distinto proceder. Se trata de recrear esos tipos y juzgar sus actuaciones.

9. 1. Los chicos de la Cruz Roja.

2. Los miedosos llorones.

3. Los curiosos fisgoneos.

4. Locutores de radio y reporteros gráficos.

5. Los buitres saqueadores.

6. Los trabajadores voluntarios.

7. Los hospitalarios altruistas.

8. Los deprimidos catastrofistas.

9. Los vendedores usureros.

10. Los socorristas de Protección Civil.

11. Los paisanos piisimos y rezadores.

12. Los paisanos que dicen «ahí se j. los vascos».

13. Los acaparadores de alimentos.

10. Cada grupo de tres o cuatro coge un tipo de los numerados y preparan un guión de gestos y palabras, intentando representar acciones concretas conocidas o posibles.

11. Cada pequeño grupo puede solicitar la ayuda de algún otro compañero que hará de comparsa por razones de expresividad.

12. Se solicita realismo y creatividad. Aunque los participantes se salgan del hecho concreto de la riada, por representar situaciones que ellos han vivido personalmente, se aceptan los guiones.

Para el animador puede resultarle como más valioso.

13. Sólo actúa un grupo cada vez. El video toma imagen y sonido de las representaciones. Los demás alumnos toman nota para una posterior crítica.

14. En cada grupo se valora el grado de realismo de la representación.

—expresan rechazo o adhesión a los tipos y sus acciones.

—cuentan sus propias experiencias de vida en momentos de peligro.

15. Es el momento para racionalizar aquellas situaciones de angustia y miedo y comprobar la veracidad de las siguientes opiniones:

«Todos los que escuchaban por la radio los acontecimientos, pero lejos de la catástrofe, y con intereses familiares en Euskadi, padecieron un alto nivel de angustia».

«Los que estábamos aquí, teníamos conciencia más clara de hasta dónde nos afectaba la catástrofe, por eso fue también muy diferente el nivel de angustia».

16. Un philis 6-6. «Para ser una persona generosa, valiente y animosa, ¿qué personas de mi entorno me pueden ayudar? ¿Qué valores encarnan? 17. El educador les expone sus propios valores y sus modelos de identificación, por si les sirve de algo.

18. Una redacción final que glose uno de los siguientes pensamientos:

—«A cada día le basta su propio quehacer».

—«Estamos en las manos de Dios».

—«Más vale prevenir que lamentar».

—«Los héroes no nacen, se hacen».

Juego núm. 3: INUNDACIONES EN EUSKADI

«El 25 de julio de 1983, al acabar las regatas en la Ría de Bilbao, comenzó a llover y llover en Euskadi. Con la lluvia acabó la guerra de las banderas y el Aste Nagusia, y comenzó la riada y la zozobra. A algunos la catástrofe les recordó la guerra. Todos descubrimos lo poco que se necesita para colapsar a un pueblo. Vivimos con la angustia, a un tiempo solidaridad, curiosidad morbosa y pillaje. En algunos momentos nos vimos representando, sucesivamente, varios papeles; algunos más honorables que otros».

1. **Objetivo de la dinámica:**

—Representamos los distintos tipos o roles que aparecieron en aquella ocasión.

—Valoramos las actuaciones.

—Las aceptamos o rechazamos.