

Cada alumno es noticia para cada alumno

## Juegos de presentación

¿Cómo presentarse los primeros días en clase?

¿Con quién me ha tocado? ¿Quién tengo a mi lado? ¿Quién es mi profesor? ¿Quiénes son los conserjes, el bedel, las personas que limpian aulas y pasillos? ¿Quiénes somos todos? ¿Cómo nos presentamos? ¿Qué queremos? ¿Qué buscamos? He aquí unos cuantos juegos de presentación que os pueden ayudar a pasar unas horas la mar de útiles y divertidas. Seguro que vosotros os

inventaréis otros. Pero recordad algo importante: antes que nadie, si, antes que nada y que nadie, vosotros mismos debéis ser la noticia en clase. Aprended bien de memoria la lección de unos con otros, con todos. ¡Que no quede nadie en la escuela, que tenga relación con vosotros, sin presentarse, sin que sepamos de ellos! ¡Hay que conocerse! ¡Esa es la primera lección! ¡Comenzad ya!

### La «tarjeta de visita»

Imaginate que llegas a clase y, en vez de hablar entre vosotros, os tenéis que presentar entregando a cada compañero vuestra tarjeta de visita. Naturalmente, sería un lío editar tantas. Y, por eso, os sugerimos algo más fácil y más vistoso.

Recordad una cartulina de un metro o algo así de largo por 60 cm. de alto. Sobre ella, cada uno ha de dibujar y escribir cuanto de algún modo constituyen los datos sobre su persona: nombre, edad, aficiones, altura, peso, domicilio, etc. Y, sobre todo, no olvidéis un detalle: ¡tenéis que tomaros con humor! ¡Que la Tarjeta sea divertida! Podéis, por ejemplo, trabajar de tres en tres: uno os ayudáis a otros para reflejar mejor datos curiosos sobre vuestra vida. ¡No olvidéis las huellas dactilares... y el número, al menos, de vuestras huellas pedáneas!

Luego, cada uno presenta la suya; o, más divertido, cada cual presenta la de su compañero. Al final, se llenan las paredes de clase con todas las Tarjetas. Así, al entrar, todo el mundo se dará cuenta de quién habita la caverna en que vivís.



### Metamorfosis

En un cesto, en el centro del círculo, hay una serie de nombres de personas, animales, vegetales, instituciones escritos en diversas tarjetas. Cada cual coge una Tarjeta y tratará de «metamorfosarse» en aquello que allí se indica, usando una serie de símbolos, papeles de colores, dibujos, disfraces que deben estar situados en diversos rincones de la clase. Durante un minuto, cada cual ha de hablar a toda la clase hablando, por ejemplo, de cómo ve él la vida, la escuela, a los profesores, a una asignatura desde su «segunda personalidad».

Para dar una actividad más conjunta y en subgrupos que pueden suscitar entre sí una mayor creatividad, se colocan en el Gran Cesto Central sólo 6 Tarjetas, por ejemplo, con estos seis nombres: «Círculo», «Piratas», «Restaurante», «Reserva de indios», «Banqueros», «Bomberos»... u otros que permitan una cierta gracia e ilusión según las edades del grupo.

Se divide al gran grupo en seis subgrupos. Cada cual elige una carta al azar. Según el título que le toca se disfraza de «círculo», «piratas»... o lo



que fuere. Luego se presentan y escogen todos un tema común = ¿cómo sería, por ejemplo, la escuela si tuviéramos en cuenta las leyes vitales de un círculo, o de unos indios o de... Y, además, que cada componente del subgrupo sea elegido por sus compañeros en qué función de la escuela representaría.

### «El juego de «La isla»



Es quizá para alumnos un poco mayores: que sean capaces de ver y reflejar en los demás aspectos positivos de sus personas.

Se les dice algo así: «Estamos todos sentados en el suelo, en círculo, y nos imaginamos que vamos en un barco. Todo está en calma. (Que imiten la «calma»). De repente, poco a poco, comienza a levantarse una brisa. (Que vayan imitando el ruido y moviéndose lenta y frescamente). La brisa se va convirtiendo en viento y oleaje. (Imitación). ¡Una gran ola! (Gritos, caídas). El barco se rompe. Todos comenzamos a nadar, como podemos... Pasa el tiempo.

Llegamos a tierra firme. Parece una isla. Nadie sabe si de allí saldremos pronto. Hay que organizarse... ¿Qué es lo primero que vamos a hacer?... (Alguien dirá algo: por ejemplo, «descubrir» qué hay en la isla u otra cosa cualquiera. A ese se le nombra «descubridor» y lo anota así en un cartón que se cuelga en el cuello, escribiendo con un rotulador para que se vea. El cartón y rotulador deben estar preparados para no perder el ritmo).

Ya tenemos un «Descubridor». ¿Qué cualidades tiene un Descubridor que tenga también Manolo o Marta?... ¿Que la gente diga alguna cosa positiva (sólo positivas)!... Ahora (Manolo o Marta) tienes que hacer algo importante: Tú y todos los demás que te sigan podéis tener en esta isla lo que queráis. Con sólo hacer un «clic» con los dedos podéis convertir a cualquiera en lo que más os gustaría tener en la isla: un elefante, el fuego, una casa, una palmera, un libro, un diamante, una fuente... lo que queráis. ¿Qué desearías tú, Marta / Manolo, tener en la Isla?... ¿Una bicicleta?... o lo que se les ocurra) ¡Muy bien! ¿A quien convertirías en bicicleta?... ¡A Jorge!... ¡Muy bien! ¿Por qué? (Ha de decir una buena cualidad de la bicicleta que le vaya muy bien al tal Jorge).

Después, el Jorge sigue con otro invento (mineral, vegetal, animal...) hasta que todos los del grupo tienen su papel y su gran cualidad bien resaltada. Se canta al final un canto de «Los habitantes de la Isla...»

Este juego puede luego empalmarse con «Metamorfosis».

### «Punch de boxeo»

Se forma o dibuja un ring en el local. Y todos alrededor. Una campana. Dos pares de guantes. Cada cual tiene derecho a subir arriba durante dos minutos. Se pone los guantes (mientras, otro se prepara con los siguientes). En el centro del ring hay un gran «punch» al que se le puede atizar. La persona sube arriba. Toca la campana. Durante 20 segundos tiene que boxear duro contra el «punch». Y, al mismo tiempo, decir bien alto todo lo que no le gusta de un tema cualquiera: por ejemplo, la escuela, el estudio, la amistad, etc. A los 20 segundos toca la campana y el mismo que estaba pegando al «punch» tiene que abrazarse a él y, descansando y relajado, decir todo lo que le gusta y ama sobre ese tema.

Toca la campana. Cambio y atizarle al «punch», desahogando palabras sobre cosas que no te gustan del tema. Campana y cambio: abrazo cariñoso, descansado, al «punch» y cosas buenas del tema. A los 20 segundos, cambio... En total, máximo de 2 minutos.

Sube otro... Puede seguir con el tema o cambiarlo. Pero resulta más intenso generalmente si se sigue con el mismo.

Al pasar tres o cuatro, Stop. Y comentario general. ¿Estamos de acuerdo... no estamos de acuerdo con los «odios y amores» de cada cual sobre el tema? Discusión dirigida. Cuando la cosa se caliente de nuevo, vuelta con voluntarios al ataque.

### Mural conjunto

Se trata de hacer un mural entre todos los del grupo con una idea común: «el que vea este Mural tendrá una idea aproximada de quiénes somos nosotros». No se trata, por tanto, de pintar, sin más. Se trata de un Juego de Presentación.

Para ello es bueno que el Conductor del Grupo intente presentar una serie de variables que incidan en la identificación de un grupo y tiene que ayudarles a buscarlas: edad, peso medio, altura, aficiones, curso en que están, forma de ser, alguna anécdota típica del grupo, profesores que tienen, asignaturas y otras actividades... de tal manera que el que leyerá la respuesta escrita a estas variables se daría cuenta enseguida de qué grupo se trata, más o menos.

La respuesta hablada a cada una de estas variables se va diciendo entre todos y escribiéndola en el encerado para que los componentes del grupo las anoten también en un papel.

Luego se les pregunta: «Bueno, aquí están estas variables con una



serie de datos cada una. ¿Cómo nos arreglaríamos para que lo que está en lenguaje hablado (lo que dijisteis) y en lenguaje escrito (lo que anotasteis en el cuaderno) pase a un lenguaje plástico? ¿Qué grupo se encarga de cada variable? ¿Cómo hacemos entre todos para que el Mural tenga una unidad y hable bien claro de quiénes somos nosotros, qué queremos, etc.?





## El juego de los «siete sellos»

El nº 7 es número simbólico, que indica una cierta perfección: de ahí que se use para juegos que pueden salir redondos o perfectos o, al menos, tengan esa intención: «las siete y medias», el «seven up», «los 7 magníficos», «los 7 en el juego de la escoba», etc. Por tanto, el hablar de «7 sellos» no quiere decir que sean siete porque así es necesario, sino como símbolo de una cierta perfección. La palabra «sellos» quiere decir también algo importante: marca, garantía, señal inequívoca... Hablar de «7 sellos» sería entonces algo así

como hablar de 7 garantías, 7 señales, 7 marcas inequívocas... que lleva consigo algo de lo que se trae en el juego. Porque este es un juego de comunicación, pero puede aplicarse a diversos objetivos: conocimiento de las personas del grupo, interrelación... o aplicarlos a otros objetivos como son: las «7 señales» de que una clase tiene metodología activa, o los «7 sellos» de una buena dirección de centro. Todo depende, en fin, del nombre o título o señal que le demos a cada sello.

### Los «7 sellos» de una buena comunicación humana

Aquí vamos a aplicarlo a la idea de comunicación. Y puede ser aplicado a un grupo de profesores, de niños, de padres o, en general, de personas que constituyen un grupo que pretende comunicarse.

#### Número de personas

Se necesitan, como mínimo, 14 personas: esto es, que cada sello lleve, al menos, dos personas. Pero puede aplicarse, con garantía, a grupos mucho mayores, por ejemplo, 35 personas: de tal manera que cada sello lleve consigo un grupo de 5 personas. La práctica dirá hasta qué número puede realmente aplicarse, porque se ha ensayado con éxito en grandes grupos de 70 y más personas.

#### Local

Es muy importante que sea un local amplio, donde la gente pueda sentarse en círculo, alrededor, y donde pueda, incluso, tirarse en el suelo para diversas clases de actividades que el juego lleva consigo. Todo depende, naturalmente, del número de personas; pero, luego, en el suelo habrá que extender unas cartulinas que necesitan (7 en total) un espacio aproximado de unos 5 x 5 metros, quedando alrededor la gente en grupo, en círculo.

#### Material

- 5 cartulinas, de 50 x 35 cm., aproximadamente, rojas.
- 5 azules.
- 5 blancas.
- 5 verdes.
- 5 amarillas.
- 5 rosas.
- 5 moradas... (los colores da lo mismo, con tal que sean 7 distintos).
- Estas cartulinas se cortan de tal manera que forman cada una dos triángulos.
- Tenemos, por tanto, 10 triángulos de cada una.
- Luego, a cada triángulo se le corta el pico más largo, un poco.
- Estas cartulinas, así cortadas, puestas unas al lado de las otras, sin tocarse, deben formar una figura de pentágono.
- Como son 7 colores = 7 pentágonos.

### Técnica del juego de los 7 sellos

1. Se divide al grupo que va a jugar en 7 grupos (de 3, 4, 5 personas, según sea el número total del grupo, dividido por 7).
2. Se les dice que vamos a jugar un juego de comunicación.
3. Se les dice que se trata de buscar las 7 palabras-clave, las 7 señales inequívocas, los 7 sellos que garantizan o demuestran que un grupo tiene una verdadera y eficaz comunicación.
4. Pero para eso cada subgrupo, cada uno de los 7 subgrupos, tiene una palabra-clave, un sello que los demás subgrupos van a tratar de averiguar. Es algo así como la busca del tesoro o la palabra escondida.
5. A cada subgrupo se le va a dar esa palabra-clave, demostrativa del sello que tienen que mantener en secreto, sin decirlo a nadie.
6. Cuando aparezcan las 7 palabras-clave, aparecerán los 7 sellos que garantizan que un grupo que los tiene, tiene de verdad comunicación.
7. ¿Cómo averiguar por parte de los otros subgrupos qué palabra-clave guarda cada uno?
8. Muy sencillo: a cada subgrupo de los 7 les doy la palabra-clave en una tarjeta en secreto.
9. Cada uno de los 7 subgrupos va a marchar a un sitio escondido, donde no lo van los demás subgrupos.
10. Cada uno de los 7 subgrupos cogerá su palabra-clave e intentará buscar un símbolo dibujado que dé pistas a los demás subgrupos sobre cuáles es la palabra-clave. Por ejemplo, si la palabra-clave fuera «luz», el símbolo dibujado podría ser un sol o una cerilla, una bombilla o lo que fuere.
11. Una vez que han buscado un símbolo gráfico, lo dibujan y se lo colocan colgado del vestido o del cuello. Que aparezca con claridad.
12. Luego, cada subgrupo (siempre en su rincón escondido para que no lo vean los

demás) prepara un mimo. De tal manera que, después, al hacerlo en el grupo, los demás subgrupos se den cuenta, tomen una pista de cuál será la palabra-clave que esconden y quieren demostrar. Así, por ejemplo, si la palabra-clave fuera «luz», un mimo trataría de demostrar de cómo se hace la luz en contra de las tinieblas, qué pasa en los ojos, en la vida con la luz.

13. Una vez que tienen estas dos cosas, buscan una tercera pista: extienden en el suelo (siempre en su rincón escondido) el pentágono con sus 10 cartulinas de un mismo color. Para eso es necesario que el conductor del grupo les diga cómo se forma cada figura.

14. A cada uno de los 10 triángulos que forman el pentágono le colocan un sinónimo que tenga algo que ver, dé pistas para que los demás subgrupos puedan averiguar de qué palabra se trata. Así, por ejemplo, si la palabra-clave es «luz», los sinónimos serían: claridad, brillo, sol, etc.

15. Una vez que los 7 subgrupos tienen preparadas las tres pistas, símbolo, mimo, sinónimos, vienen al gran grupo y se sientan alrededor, dejando sitio para poder colocar, cuando les toque, su pentágono extendido y actuar al mismo tiempo.

16. Se invita entonces a uno de los 7 grupos a salir. Comienza con un paseo por el interior del grupo, con el símbolo puesto. Los demás subgrupos observan y piensan de qué palabra-clave se tratará. Pero no deben decir nada todavía; deben mantenerse en total silencio, aunque les parezca que ya han averiguado la palabra-clave.

17. A continuación, el mismo subgrupo hace el mimo (alrededor de uno o dos minutos); que sea lento y sossegado, dando más pistas con ello para la palabra-clave.

18. Finalmente, el mismo subgrupo hace o pone en escena la tercera pista: monta el pentágono, con los sinónimos escritos en letras bien grandes. Cada uno del grupo grita en alto cada sinónimo.

19. Una vez que han dado las tres pistas: símbolo / mimo / sinónimo, alguno del subgrupo que ha actuado pregunta a los demás

subgrupos: «¿Un grupo que tiene buena comunicación tiene mucho/mucha...?». Y, aquí, los restantes subgrupos tienen que averiguar de qué palabra-clave se trata. Cuando se acercan a la palabra-clave, los del subgrupo que actúa van diciendo: «caliente, caliente», o «frío, frío», según se acerquen o se alejen.

20. Las mismas tres operaciones (símbolo / mimo / sinónimo) van repitiendo los demás subgrupos hasta completar los siete.

21. Sobre el suelo, al final, aparecerán los «7 sellos» en formas de 7 pentágonos de 7 colores. Esas son las palabras-clave, base de la comunicación.

22. El conductor del grupo, al acabar la actuación de cada subgrupo, va escribiendo en el encerado cada una de las 7 palabras-clave que se van descubriendo.

23. Conviene entonces dar recreo o intervalo al grupo, de una media hora.

24. Al volver, comienza una discusión dirigida: «Esas son, pues, las 7 palabras-clave para la comunicación, y esas son sus símbolos y sus sinónimos... Vamos a comenzar a discutir sobre algunas de ellas, a ver si de verdad se dan o no se dan mucho en la vida estas palabras...».

25. ¿Que os parece? ¿Se da mucho o poco la palabra...? ¿Por qué se da? ¿Por qué no se da? Casos en que se da, casos en que no se da... Buscad, cada subgrupo, las razones. Exponedse las luego en común.

26. ¿Qué haríamos para que esa palabra, cada una de las siete, cada uno de los sinónimos escritos se diera en la realidad...?

27. Si el grupo funciona bien, puede llegar entonces a representar «casos verdaderos de incomunicación» y seguir quizá con algún flote-Playing u otra técnica grupal que les implique de verdad.

NB. A propósito, no hemos hablado de cuáles son las palabras-clave para los «7 sellos». Pero todo depende del lenguaje cultural o del tema al que quiera acercarse de verdad el juego. Vamos a dar algunos ejemplos que tenéis que completar:

- Palabras-clave en comunicación;
- Palabras-clave en métodos activos;
- Palabras-clave en trabajo en grupo;

