

21 DINÀMIQUES PER A 21 OCASIONS



1.- PRESENTACIÓ PER PARELLES

I.Objectius:

Presentació, animació

II.Desenvolupament:

Els coordinadors diuen que ens hem de presentar per parelles i que aquestes s'han d'intercanviar un determinat tipus d'informació que és d'interès per a tots, per exemple: el nom, l'interès que té pel grup, les seves expectatives, informació sobre el seu treball, la seva procedència i alguna data personal.

Cada persona cerca un company que no conegui i conversen durant cinc minuts.

Després a l'assemblea cada participant presenta la seva parella: dient tot el que sap de la seva parella, p.e.: és un al·lot, té 14 anys, en fa tres que és als escoltes, li agrada perquè..., al grup hi és per...

La durada d'aquesta dinàmica depèn del nombre de



**Associació
Diocesana
d'Escoltisme
Menorca**

Octubre 1996

participants, generalment es té un màxim de tres minuts per parella.

III.Recomanacions:

- Essent una tècnica de presentació i animació, s'han d'intercanviar aspectes personals com p.e.: alguna cosa que més li agrada dels companys, si té germans...
- La informació que es recull de cada company, s'expressa a l'assemblea de manera senzilla i breu.
- El cap ha d'estar atent per animar i agilitzar la presentació.

IV.Quan s'ha d'utilitzar:

A principi de curs, en un intercanvi, quan hi ha nova gent al grup...

V.Variacions sobre la mateixa dinàmica:

Presentació subjectiva:

1.- És el mateix procediment de l'anterior, el que canvia és que cada persona es compara a un animal o cosa que identifica d'alguna manera amb característiques de la seva personalitat (característiques de treball, de caràcter...) i explicar perquè es compara amb aquest o aquell animal o cosa.



Exemple: "Em compar amb una formiga perquè m'agrada estar ocupat tot el temps i sempre camin d'un lloc a l'altre" A aquesta comparança se l'anomena "presentació subjectiva". La presentació pot dir-se o escenificar-se mímicament. P. ex.: Un cop dites les característiques de la parella, el qui la presenta actua imitant una formiga en mímica, els altres del grup tracten d'identificar el

que està representant el company; després s'explica perquè se l'ha identificat amb la formiga.

2.- Quan s'està treballant amb un grup que ja es coneixen, les parelles es formen entre les persones que més es coneixen entre si; es dona un minut perquè cadascú pensi amb qui es compararà la sev parella sense dir-li res.

Comencem la representació tots junts donant les dades bàsiques i després la comparança en forma de mímica o únicament amb paraules fent el mateix que en els passos anteriors d'acord amb la modalitat elegida.

VI.Recomanacions:

- Es recomana donar instruccions clares sobre: com s'han de formar les parelles, quines dades personals s'ha d'intercanviar, i donar exemples de comparacions possibles.

2.- L'AMIC SECRET

I.Objectius:

Crear un clima de companyerisme i integració

II.Material:

Papers petits



III.Desenvolupament:

El primer dia de l'activitat, es demana als participants que cadascun escrigui en un paper el seu nom, a què es dediquen i alguna característica personal (Com coses que li agraden...). Després que els participants han escrit el seu nom es posen en una bossa i es mesclen tots els papers; després cada

persona treu un dels paperets a sort, sense mostrar-lo a ningú, el nom que està escrit correspon al qui ha de ser el seu "amic secret".

Després que tots hagin identificat el seu amic secret, s'explica que durant el temps que duri l'activitat ens hem de comunicar amb l'amic secret sense que ell ens identifiqui. El sentit d'aquesta comunicació és animar a l'amic d'una manera fraternal, fent bromes (sempre i quan aquestes no perjudiquin a ningú...) Açò suposa que anirem observant el nostre amic secret, i tots els dies ens hem de comunicar amb ell (al menys una vegada), enviant-li alguna carta o algun obsequi (el que la imaginació de cadascú li suggereixi).



Per a fer arribar el nostre missatge a l'amic secret, l'enviarem amb un altre company, o el col·locarem en un lloc específic en el qual sapiguem que l'amic el trobarà, ningú no pot dir qui és l'amic secret de l'altre.

El darrer dia de l'activitat es descobreixen els amics secrets. Comença un a dir qui creu que és el seu amic secret, i per què, després es diu si ha encertat o no i el veritable amic secret es manifesta i a continuació li toca descobrir el seu amic secret i així successivament fins que tots hagin trobat el seu.

3.- BALL DE PRESENTACIÓ

I.Objectius:

Conèixer-se a partir d'activitats comuns, objectius comuns i interessos específics.

II.Material:

- Un full de paper per a cada participant
- Llapis



- Agulles
- Algun aparell o objecte per fer renou: ràdio, cassette, tambor, un parell de culleres...

III.Desenvolupament:

Es planteja una pregunta específica, com: Què és el que més t'agrada de la feina que fas?, la resposta ha de ser breu, per exemple: "preparar el terreny per a la sembra"; altre: "que estic en contacte amb la gent"; altre: "que em permet ser creatiu", etc. ...

Cadascú escriu al paper el seu nom i la resposta a la pregunta que s'ha fet i s'agafa amb l'agulla al pit o l'espatlla.

A continuació es posa música i es comença a ballar, mentre s'ha d'anar cercant companys que tinguin respostes semblants o iguals a la seva.

A mesura que es van trobant companys amb respostes semblants, s'agafen del braç i es segueix ballant i cercant nous companys que poden anar integrant-se al grup.

Quan la música s'atura es mira els grups que s'han format; si n'hi ha molts que estan sols, es dóna una segona oportunitat perquè trobin un grup.

Després que la major part s'integra a grups, s'atura la música. Es dóna un temps perquè els integrants dels grups dialoguin entre ells sobre la resposta escrita després s'exposa a tot el grup, quina és la idea del grup sobre el tema, (p. ex.: perquè açò és el que més els agrada sobre la seva feina...) i el nom dels integrants del grup.

Els companys que estan sols també exposen la seva resposta.

IV.Recomanacions:

La pregunta que es faci ha d'estar molt d'acord amb el tipus de participants, pot aplicar-se per exemple, per al conèixer l'opinió que tenen sobre alguns aspectes en particular que es pensa treballar durant el curs o per encetar el diàleg sobre un tema determinat.

4.- PANER DESBARATAT



I.Objectius:

Presentació, animació

II.Desenvolupament:

Tots els participants formen un cercle asseguts. L'animador queda al centre dret.

S'explica que els companys que tenim a la dreta de cadascú se'ls anomenarà "pinya" (o una altre

fruita) i que els que estan a l'esquerra, "taronges" (o una altre). A més tots hem de sebre el nom dels dos companys que estan asseguts al nostre costat.

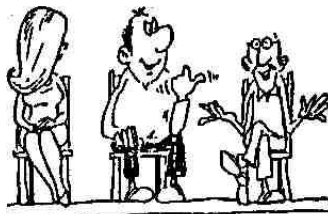
En el moment que l'animador assenyali a algú dient-li: Pinya!, aquest ha de respondre amb el nom del company que està a la dreta. Se li diu: taronja!, ha de dir el nom del que està a la seva esquerra. Si s'equivoca o està estona a respondre, passa al centre i l'animador ocupa el seu lloc.

En el moment que es digui PANER DESBARATAT! Tots s'han de canviar de cadira. (El qui es troba al centre ha d'aprofitar el moment per ocupar un lloc i deixar un altre company al centre).

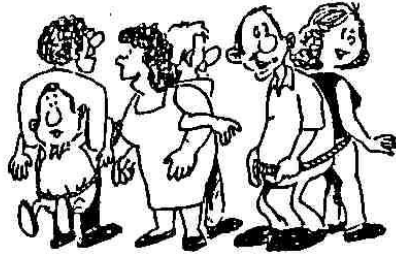
III.Recomanacions:

- Aquesta dinàmica s'ha de fer ràpidament, perquè mantingui l'interès, perquè cada vagada que es digui "paner desbaratat" el nom de les pinyes i les taronges canvia.

De tota manera, és convenient que es demani unes 3 o 4 vegades el nom de la fruita abans de desbaratar el paner.



- Aquesta dinàmica s'utilitza per a reforçar el coneixement dels noms dels participants en un grup, però no és la més adequada per a iniciar una presentació.
- Generalment s'aplica el segon dia, després d'haver fet servir anteriorment una altra dinàmica de presentació.



5.- CARRERA D'ANADA I TORNADA

I.Objectius:

Animació!!



II.Material:

Una corda per parella, que permeti fermar-los junts per la cintura. (En cas de no tenir cordes, es poden agafar amb els braços).

III.Desenvolupament:

Es formen parelles, se les ferma per la cintura donant l'espatlla un a l'altre, de manera que quedin juntes.

Ens marca una línia de partida, i una d'arribada a l'altre extrem. Tenint com a meta final el punt de partida. Es dona l'avis de partida, dient que el qui arribi primer a la meta és la parella guanyadora. Així hauran de córrer un de cara i l'altre d'espatlles, un cop que s'arriba a la línia marcada a l'altre extrem, el company que li tocava anar corrent cap enrere ara haurà d'anar de cara i l'altre d'espatlles, no es donen la volta.

La parella que arribi primer al punt de partida, guanya.

6.- LES LLANXES

I.Objectius:

Animació (el número de participants és indefinit; es recomana un mínim de 15)

II.Desenvolupament:

Tots els participants es posen drets. L'animador conta aquesta història:

Estem navegant en un enorme vaixell, però vingué un gran temporal que feia perillar el vaixell. Per a salvar



-se, han de pujar a les llanxes salvavides. Però a cada llanxa només poden entrar... (es diu un número) de persones.

Llavors el grup ha de formar cercles en els que hi hagi el número exacte de persones que poden entrar a cada llanxa. Si s'hi han posat més persones o menys, es declara la llanxa enfonsada i els participants s'han

d'asseure.

Tot seguit, es canvia el número de persones que poden entrar a cada llanxa, es van eliminant els "ofegats" i així es segueix fins que quedi un petit grup que seran els supervivents del naufragi.

III.Recomanacions:

- S'han de deixar uns cinc segons perquè es formin les llanxes, abans de declarar els que s'enfonsen.
- Com a tota dinàmica d'animació, s'han de donar les ordres ràpidament per a fer-la àgil i amb sorpresa.

7.- EL CORREU

I.Objectius:

Animació

II.Material:

Cadires

III.Desenvolupament:

Es forma un cercle amb totes les cadires, una per a cada participant; es treu una cadira i el company que es queda dret; enmig del cercle, inicia el joc.



Aquest comença a dir: “Duc una carta per a tots els companys que duen un calçons texans”; tots els companys que duent aquest tipus de calçons s’han de canviar de lloc. El que es queda sense lloc, passa al centre i fa el mateix, inventant una característica nova, per exemple: “duc una carta per a tots els qui duen sabates negres”...

Aquesta dinàmica pot utilitzar-se per distribuir el grup per afinitat de característiques, gustos, etc. ...

Exemples:

- “Duc una carta per tots els que els agrada molt jugar”
- “Duc una carta per tots els que els agrada molt caminar”
- ...

8.- COA DE VACA!

I.Objectius:

Animació

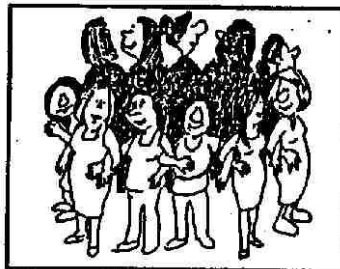
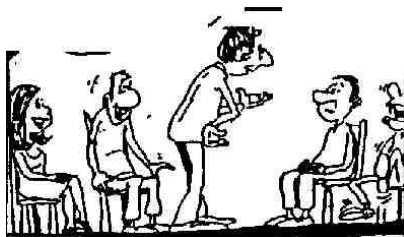
II.Desenvolupament:

Asseguts formant un cercle, l’animador es posa al centre i comença a demanar a qualsevol dels participants, la resposta sempre ha de ser “La coa de vaca”, tot el grup pot riure’s menys el qui està responent, si riu es posa al centre i paga una penyora.

Si el companys que està al centre està molt de temps a fer una pregunta, també paga una penyora. Es poden fer preguntes com “Què és el que més li agrada a la teva al·lota?”; Resposta: “la coa de vaca”...

III.Recomanacions:

- El grup pot variar la resposta “coa de vaca” per qualsevol altre resposta que sigui més identificativa del grup o poble.



9.- LA DOBLE RODA

I.Objectius:

Animació

II.Materials:

- Un espai ample
- Nombre il·limitat de participants
- Una ràdio o aparell que faci renou.

III.Desenvolupament:

Es divideix els participants en dos grups iguals, (si un grup pot ser de dones i l'altre d'homes, millor).

Es col·loca un grup formant un cercle agafats amb els braços, mirant cap a fora del cercle.



Al seu voltant es col·loca l'altre grup, formant un cercle, agafats de les mans, mirant cap a dins. Es demana a cadascú dels de la roda exterior que es col·loquin davant d'un dels de la roda interior, que serà la seva parella i que es fixi bé en qui és la parella de cadascú.

Una vegada s'han identificat les parelles, se'ls demana que es tornin a posar d'espatlles i quedin novament agafats uns de les mans i els altres dels braços.

S'indica que es farà sonar una música i que mentre soni els cercles s'hauran de moure cap a l'esquerra (així cada roda girarà en sentit contrari de l'altre), i que quan s'aturi la música, hauran de cercar la seva parella, agafar-se amb les mans i asseure's en terra; la darrera parella que ho faci, perd i haurà de sortir de la roda. (l'animador pot aturar la música quan vulgui).

Les parelles que s'eliminen van formant el jurat que decideix les parelles que perden.

La dinàmica continua fins que queda una parella al centre, que és la que guanya.

IV.Recomanacions:

Es pot fer servir també com a dinàmica de presentació, afegint-li els elements de presentació per parella i subjectiva.

10.– UN HOME DE PRINCIPIS

I.Objectius:

Animació

II.Desenvolupament:

Tots els participants s'asseuen formant un cercle. L'animador al centre, inicia el joc narrat qualsevol història on tot ha de començar amb una lletra determinada.

P.ex.: tenc un concho que és un home de principis molt sòlids, per a ell tot s'ha de començar amb la lletra P. així la seva esposa es diu... (un al qual assenjala respon) el seu nom és PATRICIA. (segueix l'animador) A ella li agrada molt menjar... (respon) PATATES. (Animador I un dia se'n va anar a passejar a... (resposta) PEQUÍN. I es trobà un... PLUMERO...

El qui s'equivoca o està més de quatre segons a respondre, passa al centre o paga penyora. Després d'una estona es canvia la lletra. Les preguntes s'han de fer ràpidament.



11.- COSSOS EXPRESSIUS

I.Objectius:

Animació

II.Material:

Papers petits

III.Desenvolupament:

S'escriuen als paperets noms d'animals (mascle i femella), p. ex.: Lleó a un paperet, a l'altre Lleona (un paperet per cada participant).

Es distribueixen els paperets i es diu que, durant 5 minuts, sense fer sons han d'actuar com l'animal que els hi ha tocat i cercar la seva parella. Quan creuen que l'han trobada, s'agafen pel braç i queden en silenci al voltant del grup; no es pot dir a la seva parella quin animal és.

Després que tots tinguin la seva parella, cadascú diu el nom de l'animal que estava representant, per veure si ho han endevinat. També pot fer-se que la parella torni a actuar i la resta del participants diguin quin animal representen i si formen correctament la parella.

12.– S’HA MORT EN PERE EN PERE

I.Objectius:

Animació

II.Desenvolupament:



Distribuïts en cercle, un dels participants comença una roda dient qui té a la seva dreta: “S’ha mort en Pere”, però plorant i fent gestos exagerats.

El de la dreta ha de respondre el que vulgui, però sempre plorant i fent gestos de dolor: ¿Estàs segur? Sí segur.

Després haurà de continuar passant la “notícia” de què s’ha mort en Pere, plorant igualment, i així fins que s’acabi la roda.

Pot iniciar-se una altra roda però canviant l’actitud. P. ex.: rient, espantats, nerviosos, tartamudejant, borratxos, etc. ... El que rep la notícia haurà d’assumir la mateixa actitud que el que la diu.

Una variant pot ser que el qui rep la notícia, després de rebre-la i assumir l’actitud del que li ha dit, canvia d’actitud en passar la notícia al que segueix. (exemple: un plorant la passa a l’altre rient, l’altre indiferent, etc.).

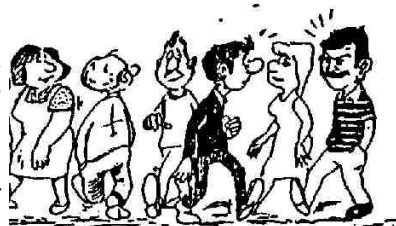
13.– L’ASSASSÍ

I.Objectius:

Animació

II.Desenvolupament:

Prèviament, d’acord amb el nombre dels participants, haurem dit a uns quants companys abans de començar el joc i sense que els altres ho sapin, que ells seran els assassins (la proporció d’assassins és de un per cada deu participants). I se’ls explica



Animació

II. Materials:

- Cordes
- Mocadors o fulars

III. Desenvolupament:

Tots els participants es posen un mocador en la part posterior del cinturó, sense fermar-lo; després posen el seu braç esquerra per darrera de la cintura i se'l fermen amb la corda al colze del braç dret (D'aquesta manera es redueix considerablement la capacitat de moviment del braç dret)



Quan estan tots preparats es dona el senyal de començar el joc i tots han d'intentar de treure els mocadors dels altres participants. El qui aconsegueix treure la major quantitat de mocadors sense perdre el seu, és el qui guanya.

Quan a un li prenen el mocador o s'amolla el braç esquerra per agafar un mocador, queda fora de joc.

Quan a un li prenen el mocador o s'amolla



16.- EL PONT

I. Objectius: Animació

II. Materials:

Cadires fortes, cartrons (prou grossos perquè hi capin els dos peus) o paper gruixut.

III. Desenvolupament:

Es formen dos equips amb el mateix nombre de participants. Les cadires o cartrons es col·loquen en dues línies paral·leles. Cada participant puja a una cadira, o cartrons, s'hi afegeix una cadira o cartró al fins de cada final, que estarà desocupada.

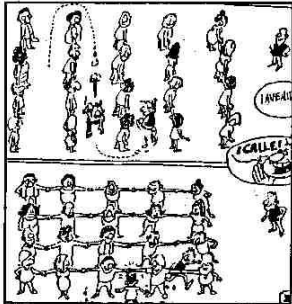
El darrer jugador agafa la cadira buida, o el cartró, i se la passa al seu company i aquest al següent i així successivament, fins arribar a mans del primer; aquest la posa en terra i hi puja damunt; llavors tota la fila avança



un espai, així queda novament una cadira o cartró buida.

Es marca una meta on l'equip que arribi primer és el qui guanya, perquè aconsegueix construir un pont). Quan es fan servir cadires, si un jugador cau, queda desqualificat; l'equip segueix però ha de moure dues cadires cada vegada.

17.– POBRE MOIXET



I.Objectius: Animació

II.Desenvolupament:

Tots els participants s'asseuen formant un cercle. Un dels participants haurà de ser un moixet. Aquest camina amb quatre cames i es mourà d'un costat a l'altre fins aturar-se davant de qualsevol dels participants; haurà de fer ganyotes i miolar tres vegades. Per a cada Miau, el participant haurà d'acariciar-li el cap i dir-li "Pober moixet", sense riure.

Si riu, perd i posa una penyora, surt del joc ho ha de fer moix. (S'ha d'establir una de les tres normes).

18.– CARRERS I AVINGUDES

I.Objectius:

Animació

II.Desenvolupament:

El grup ha de tenir un mínim de 20 participants. Se'ls demana que formin tres o quatre files, cadascuna amb el mateix nombre de persones, una al costat de l'altre. Cada fila es donen un a l'altra mà, quedant formades així les avingudes. A un senyal de l'animador, tots se'n van cap a la dreta i es donen la mà formant els carrers, cada vegada que el coordinador dóna un avís es girarà a la dreta formant els carrers o les avingudes.

Es demanen dos voluntaris; un ha de ser el moix i l'altre el ratolí, el moix perseguirà al ratolí per mitjà dels carrers i avingudes intentant agafar-lo.

Els altres han d'intentar impedir que el moix es mengi el ratolí, per tant l'animador haurà d'anar amb compte de sonar el xiulet en el moment oportú i els qui formen els carrers i les avingudes han de canviar ràpidament.



El moix i el ratolí no poden passar per on les mans estan agafades. En el moment en què el ratolí sigui agafat, acaba el joc i poden passar altres a fer els papers d'animadors, moix i ratolí.

19.– CONVERSANT AMB NORMES

I.Objectius:

Animació

II.Desenvolupament:

Asseguts formant n cercle, un participant diu al de la seva dreta qualsevol número, però amb una entonació particular (Por, rialles, sorpresa, etc.). Aquest ha de respondre amb qualsevol número però amb la mateixa entonació i gestos. Després se'n va cap el company següent i canviant l'entonació li diu un altre número i així successivament.

Si un participant no fa bé l'entonació, reacciona de manera diferent o passen tres segons sense que respongui, perd, surt del joc o paga una penyora.

S'ha de fer ràpidament i fent servir els gestos, expressió de la cara i entonació per adonar-li vida a la conversa amb nombres.



20.– MAR ENDINS - MAR FORA

I.Objectius:

Animació

II.Desenvolupament:

Tots els participants es posen drets. Pot ser en cercle o en una fila, segons l'espai que es tengui i el nombre dels participants. Es marca una línia que representa la vorera del mar, els participants es posen darrere de la línia.

Quan l'animador dóna el crit de "mar endins", tots fan un bot cap endavant damunt la retxa. Quan es dóna la veu de mar a fora tots fan un bot cap enrera de la retxa. S'ha de fer de forma ràpida, els qui s'equivoquen surten del joc.