

Técnica de ambientación: "¿Un qué?"

Materiales: dos o más objetos

Desarrollo de la dinámica: todos los participantes se colocan sentados en círculo. El juego consiste en pasar dos objetos en diferentes direcciones (izquierda y derecha) El que comienza el juego (A) dice al de su derecha (B): "esto es un confite" y le da otra cosa totalmente diferente, B pregunta: "¿un qué?" y A le responde: "un confite". Luego B dice a C (el de su derecha): "Esto es un confite" y le da el elemento. C pregunta a B y éste a A: "¿un qué?" y A contesta a B y B a C: "un confite" y se lo da. Así sucesivamente. La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a "A". Simultáneamente "A" manda por su izquierda otro artículo y sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior. Cuando los elementos empiezan a cruzarse empieza la diversión. Hay que estar concentrados.



Técnica de ambientación: "Cerrando el ojo"



Materiales: sillas en número que corresponda a la mitad de los participantes más uno.

Desarrollo de la dinámica: se dividen los participantes en dos grupos. El segundo grupo con un participante más. El primer grupo representa a los "prisioneros", los cuales están sentados en las sillas. Hay una silla que queda vacía. El segundo grupo representa a los "guardianes" que deberán estar de pie, atrás de cada silla. La silla vacía tiene un "guardián". Este guardián debe cerrarle el ojo a cualquiera de los prisioneros, el cual tiene que salir rápidamente de su silla a ocupar la silla sin ser tocado por su "guardián". Si es tocado debe permanecer en su lugar. Si el prisionero logra salir, el guardián que se quede con la silla vacía es al que le toca guiñar el ojo a otro prisionero. Debe hacerse con rapidez el juego.

Técnica de ambientación:

"Caballeros a sus caballos"

Materiales: ninguno

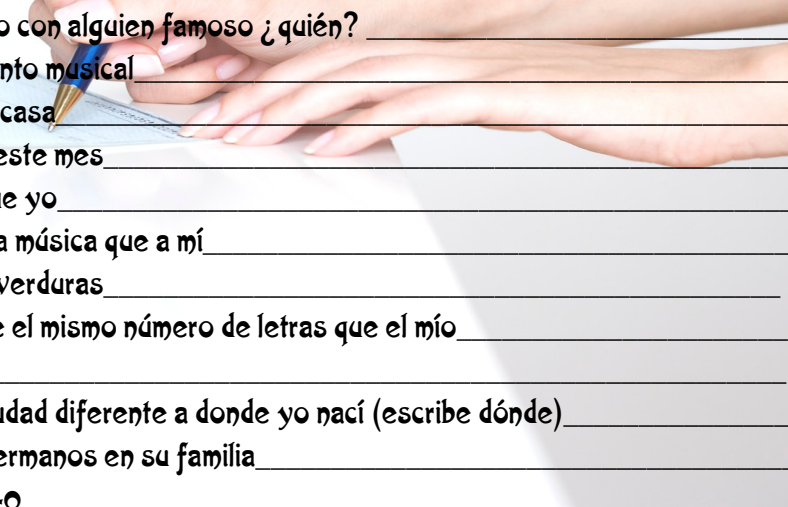
Desarrollo de la dinámica: se divide a los jugadores por parejas (intentando que sean más o menos de la misma estatura), y se les coloca formando un círculo con las parejas mirando hacia dentro y cada uno detrás de su compañero. El de más afuera será el caballero y el de más adentro el caballo. A la voz del animador el caballero deberá salir corriendo y dar una vuelta al círculo (en el sentido prefijado y sin pasar por el centro del círculo), llegar hasta donde estaba su compañero y subírsele a caballito. La última pareja que lo haga quedará eliminada, esto se va repitiendo, pero alternándose los papeles de caballero y caballo para que todos corran.



Técnica de ambientación: "Caza firmas"

Materiales: una hoja con las siguientes oraciones, lapiceros

Desarrollo de la dinámica: definir un tiempo determinado para que cada joven complete la siguiente hoja con firmas de personas que cumplan los requisitos:

- 
- 1 Se ha encontrado con alguien famoso ¿quién? _____
 - 2 Toca un instrumento musical _____
 - 5 Vive cerca de mi casa _____
 - 6 Cumple años en este mes _____
 - 7 Mide lo mismo que yo _____
 - 8 Le gusta la misma música que a mí _____
 - 9 No le gustan las verduras _____
 - 10 Su nombre tiene el mismo número de letras que el mío _____
 - 11 Usa lentes _____
 - 12 Nació en otra ciudad diferente a donde yo nació (escribe dónde) _____
 - 13 Tiene 5 o más hermanos en su familia _____
 - 14 Usa zapatos # 40 _____

NOTA: no podés tener más de 2 firmas de la misma persona y vos no podés firmar en ninguna oración.

Técnica de ambientación: "Pelea de patos"



Materiales: premio, un confite por jugador (algún otro objeto)

Desarrollo de la dinámica: se forman grupos de tres personas que formarán un equipo. Si se desea cada equipo se puede poner un nombre. Todos los participantes se colocan un confite en la cabeza, colocan de cuclillas y se sujetan los tobillos con las manos. A la señal del animador tratan de caminar por todo el salón haciendo que estos pierdan el equilibrio y se les caiga el confite u objeto. Como se juega por equipos, cada uno de éstos debe de proteger y cuidar a sus compañeros. Cuando un equipo pierde todos los confites sale del juego se puede dar premio. NO se pueden soltar las manos de los tobillos sino pierden.