

DINÁMICAS FORMATIVAS

JUEGO DE LA CUERDA

En esta dinámica intervendrán en tres grupitos. Necesitamos para su realización una cuerda y tres objetivos pequeños; por ejemplo, tres balones.

Hacemos un nudo con los dos extremos de la cuerda, y situamos a los chicos de modo que formen un triángulo, con la cuerda tensada sobre su cintura. A un metro de cada chico situamos cada uno de los objetos. A una señal, debe intentar conseguir el objeto que tiene más cerca. Para ello, necesariamente, ha de impedir que los otros dos compañeros alcancen el suyo.

Este juego le enfocaremos a ver que somos libres de hacer lo que queramos, pero que siempre hay que tener en cuenta a los demás.

la SEMILLA QUE NO QUERÍA CRECER

Hace bastante tiempo, no lo recuerdo muy bien, pasó un sembrador por esta tierra mía y fue dejando caer sus semillas. Con cariño las hablaba y decía algo a cada una:

‘ ... Sé un árbol para que se posen en ti las aves del cielo ... ’

‘ ... Da buen trigo, para que pueda el molinero hacerte harina y ser luego un hermoso pan familiar ... ’

‘ ... Crece bien, para girar luego con el sol ... ’

‘ ... Danos buen aceite, para condimentar nuestros alimentos los hombres ... ’

Y aquel sembrador salía todos los días al campo para ver crecer las plantas y contemplaba satisfecho cómo cada una echaba sus tallos y hojas. No obstante, entre todas aquellas plantas notaba la ausencia de una semilla que tardaba en salir a la luz, y todos los días esperaba con ansia y preocupación verla salir.

Allí, dentro de la tierra, se oía el rumor de la semilla:

‘ Se que es hora de crecer, de salir de la tierra y echar raíces con firmeza, pero si salgo y no llueve suficiente me moriré de sed, y si hace mucho frío me congelaré, o si por el contrario hace demasiado sol, me abrasaré; o puede que alguien me pise y me aplaste. ’

‘ Yo quisiera ver el azul del día, ser un árbol fuerte, dormir a la luz de las estrellas, pero si salgo y las cosas van mal..., todo se acabará ’.

Aquella semilla se llenó de miedos y no se atrevía a crecer; hasta que un día, en medio de sus dudas y temores, recordó lo que dijo el sembrador cuando la puso en la tierra:

‘ ... ¡Crece!, porque te necesitamos. Por tu lado pasarán muchas gentes y se sentarán aquí a descansar. Las aves harán nidos en tus ramas y ... ’

Cuando recordó esto, comprendió que alguien le esperaba y que no podía permanecer más tiempo allí, bajo el suelo.

Se puso a crecer y cuando salió a la luz, encontró la sonrisa del sembrador y luego vio un camino que pasaba por allí mismo; y deseó con todo su empeño crecer más. Vinieron las nieves y los vientos del invierno, y aún cuando aquello parecía insoportable, luchaba con toda su fuerza con el fin de no ser arrastrada por el viento ni tronchada por el peso de la nieve; cuanto más recia era la ventisca y estaba a punto de tajarla, ponía más empeño por sobresalir encima de ella.

Cuando la riada de lluvia llegaba hasta su débil tronco, aquel arbolito se agarraba firmemente a sus raíces, de manera que no había forma de arrancarle del suelo.

Y siempre, todas las tardes encontraba la mirada del sembrador que se fijaba en él y sonreía.

Así, creció un año y otro, viendo cómo la gente se acercaba por el camino y al llegar a su lado, paraban, miraban el horizonte y continuaban adelante. Un día descubrió entre sus ramas una ardilla que jugueteaba saltando y que hizo nido en un hueco que encontró entre ellas.

Y siempre, todas las tardes, la mirada sonriente del sembrador que alzaba la vista desde el suelo hasta el cielo para ver su última rama.

Creció y creció ... La gente veía sobresalir el árbol por encima de todos, desde muy lejos. Le llamaban el “**árbol del camino**”, aunque había muchos otros, pero ninguno era tan alto y fuerte.

Otro día descubrió cómo un águila hacía un nido entre sus ramas más altas, porque desde allí casi se podía tocar el cielo y ver bien las estrellas. Y como todas las tardes, desde aquella en que decidió salir a la luz, la visita el sembrador que le miraba sonriente al tiempo que esperaba algo de él.

Cada vez era más robusto y recto y su corteza arrugada por los rigores del invierno testimoniaba su firmeza a todos los que le veían que le conocían como “**el árbol del Camino**”.

En cierta ocasión, cuando llegaba el invierno, descubrió en la visita que al atardecer le hacía el sembrador, que este tenía frío. Aquel árbol desgajó de sí una rama para que fuera leña de hogar, y comprendió que la felicidad no está solo en ser, sino también en dar. Cada tarde, cuando el sembrador cruzaba con el árbol la sonrisa, le daba lo mejor de sí mismo y se oía en el bosque el crujido de una rama.

Un día, aquel robusto y anciano árbol, notó al atardecer la ausencia del sembrador y comprendió que había llegado la hora, al tiempo que por su tronco corrían lágrimas de resina. En la noche, que fue larga y oscura como nadie recuerda, cuando se desencadenó la tormenta, un rayo recorrió a aquel viejo árbol de arriba a abajo y sólo quedó de él un tocón, el que hoy se conoce como “**el tocón del viejo árbol**”.

¿Sabes? Dicen que todas las tardes, Dios da una vuelta por el cielo y que se para a la sombra de un gran árbol, lo mira y se sonríe.

Juego del hombre libre

Cada grupo de chavales tiene una ficha con el nombre de su grupo.

Las tiradas se hacen con una moneda, avanzando dos casillas si sale cara y tres si sale cruz.

Si caen en una casilla blanca, el grupo tiene que imaginar una situación en la que se haga buen uso de la libertad. Cada ronda deberá contestar un miembro del grupo, por aquello de la fomentar la participación, explicando la situación que ha pensado el grupo.

Si caen en una casilla punteada (por ejemplo la 3), se les advierte que han abusado de su libertad y, como consecuencia, se encaminan a encerrarse en si mismos (casilla 3-A), chocarse contra una pared (casilla 7-A), precipitarse en un pozo sin fondo (casilla 12-A), o a caerse en una laguna (casilla 15-A). A esta casilla (3-A, 7-A, 12-A, 15-A) pasan directamente una vez caigan en la casilla punteada correspondiente. En estas casillas de subíndice A se les explica la razón por la que se han desviado de la libertad (los casos que se pensaron están puestos en el desarrollo de la reunión). En la siguiente ronda, pasan sin tirar a la casilla de subíndice B, donde tienen una oportunidad de liberarse. En ella, se les pregunta qué actitudes, respecto a la situación anterior, tienen que cambiar para no caer, por ejemplo, en la laguna. El grupo siguiente juzga las respuestas que den y les permite o no regresar a la casilla punteada para continuar su camino hacia la meta: “**SER HOMBRES LIBRES**”.

HOMBRE
LIBRE



SALIDA

Las situaciones de “abuso de libertad” que se les exponen en las casillas A habrán sido preparadas con anterioridad; es decir, no hay que inventarlas en el momento. Las situaciones pueden ser otras distintas a las expuestas aquí.

dinámica de la piedra

Se invita a los chavales a que busquen una piedra sin decirles para qué. Se les pide generosidad.

Una vez elegida, se les dice que tienen que llevarla siempre consigo donde quiera que vayan.

En el momento señalado se reúnen para evaluar la experiencia: sentimientos, reacciones, actitudes, ...

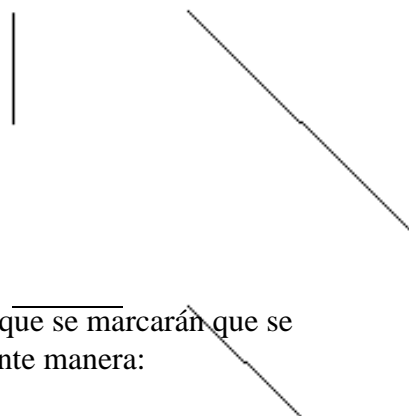
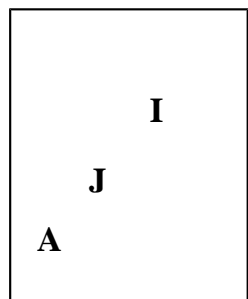
dinámica de los cuadrados cooperativos

Se trata de reconstruir cinco cuadrados entre cinco participantes.

Tenemos dos opciones para realizar esta dinámica:

- Dividir el grupo en subgrupos de cinco.
- Elegir cinco voluntarios y el resto actuarán de observadores.

Previamente el animador deberá haber preparado los cuadrados en cartulina o papel, siguiendo las indicaciones del dibujo:



Una vez recortados los cuadros, y sus respectivas piezas, se toman cinco sobres, que se marcarán que se numerarán del 1 al 5. A continuación distribuiremos las piezas en los sobres de la siguiente manera:

- Sobre 1: piezas A, C, H, I.
- Sobre 2: piezas A, A, A, E.
- Sobre 3: pieza C.
- Sobre 4: piezas D, F.
- Sobre 5: piezas B, C, F, G.

Formamos grupos de cinco personas, cada uno de los cuales recibe un sobre que podrá abrir al recibir la señal. De manera que en cada grupo habrá los cinco sobres necesarios para poder construir los cuadros. A continuación el animador describirá el juego como un puzzle para el que se precisa la colaboración todos, indicando las siguientes instrucciones:

- Cada uno tiene un sobre que contiene piezas para formar cuadros.
- El juego finaliza cuando todos tengan delante de sí un cuadrado, y el de todos sea del mismo tamaño.
- Durante el juego no se puede hablar ni comunicarse por gestos ni de ninguna otra forma.
- No se puede coger piezas de otro jugador, pero sí ceder piezas a otro.
- Si hay observadores, estos estarán observando en silencio la evolución del juego. Si hay varios grupos, los que vayan acabando pueden pasar a ser observadores de otros grupos.

el álbum de María

A cada grupo se le da una copia de las fotos de María, sin el texto, para que este le pongan ellos, y a través de estas fotos los chavales reconstruyan la historia de María. (Fotos del cuaderno de formación nº 8, JUCOMA Valladolid).