

Conócete a ti mismo

Duración aproximada

De 20 a 40 minutos.

Materiales

(Véase en la descripción)

Descripción de la dinámica

El trayecto será rotativo, de forma que cada grupo comenzará en una prueba diferente, siendo necesario para acabarla pasar por todas las pruebas de esta. Cada grupo llevará una lista donde le firmarán en cada prueba para certificar que han conseguido pasarla. Una vez conseguida la firma, deben encontrar al coordinador del trayecto para que le dé la letra correspondiente a su prueba.

Las pruebas estarán situadas en diferentes lugares del espacio. El lugar y el número de prueba correspondiente, es secreto. Para hacer la prueba, deben buscarla preguntando por el número hasta encontrarla. El trayecto comenzará con un grito del coordinador "AHORA", dirigiéndose cada grupo a su correspondiente prueba inicial. Una vez que han conseguido completar todas las pruebas, deben formar una palabra con las 8 letras que han obtenido, buscar al coordinador del trayecto y comprobar que han acertado. Entonces, habrán ganado.

Prueba:

1. Completar una Historia

Rellenar 10 líneas con 3 palabras dadas. El principio de la historia se les da y es el siguiente: "Érase una vez una mancha

que no jugaba con Juan...”

Palabras para la Historia

- Grupo 1: TIJERAS, COLON, PERDICES
- Grupo 2: NEGRO, FELICES, COCODRILO
- Grupo 3: LEJÍA, AGUA, OBSESIÓN
- Grupo 4: 30 DE FEBRERO, JÚPITER, SAN FERMÍN
- Grupo 5: MIGUEL INDURAIN, PELO, COCHE CON 5 RUEDAS
- Grupo 6: HEPATITIS, EJERCITO, MATEMÁTICAS
- Grupo 7: PILA, SILLÓN, PITUFO
- Grupo 8: PINOCHO, CEBOLLA, FILOSOFÍA.

Organización:

- 1 capitán
- 20 folios
- Bolígrafos.

2. Ropa al revés:

Deben ponerse TODA la ropa al revés, espetó la ropa interior (Pantalones, camisas, camisetas) Pueden cambiarse donde quieran, pero deben acudir a pasar la aprobación del coordinador todos juntos.

Organización:

- Un capitán para llevar a todos con el coordinador y que el de la aprobación

3. Cosas disparatadas:

Deben encontrar y llevar al capitán la siguiente lista de cosas:

1. Prenda amarilla (o con algo amarillo).
2. Prenda a rayas (o con alguna raya).
3. Deportivos (tenis).
4. Calendario (Puede ser el del celular).
5. Insecto vivo (escarabajo, mosca, hormiga).
6. Reloj con cronómetro (Puede ser del celular).

Organización:

- Un capitán para llevar a todos con el coordinador y que el de la aprobación

4. Regala una sonrisa:

Los integrantes de cada equipo tienen que hacer reír al coordinador que dirige la prueba, para ello, pueden hacer absolutamente cualquier cosa excepto tocar al coordinador. El lugar debe ser reservado.

Organización:

- Un capitán

5. Lo voy a resistir:

Todo el grupo debe permanecer en pie con los brazos en cruz durante 4 minutos sin rascarse o moverse. Para hacer aún más divertida la prueba, pueden ponerse en círculo mirándose. Si alguno se mueve o se rasca el tiempo comienza de nuevo.

Organización:

- Un capitán
- Un cronómetro

6. Todos a correr:

Se atan entre todos los cordones del calzado y deben correr hasta el final una distancia moderada (por ejemplo, el campo de fútbol, el atrio de la parroquia o un lugar designado para la actividad).

Organización:

- Un capitán
- Unas tijeras

7. Soy rico:

En una bolsa completamente opaca, hay una cantidad de dinero en monedas. Deben adivinar sólo tocando las mone

das, la cantidad de dinero que hay. El grupo tiene completa libertad para organizarse (uno toca y va cantando las monedas que localiza).

Organización:

- Un capitán
- Una bolsa opaca (si es posible pequeña de tela)
- Dinero en monedas varias.

8. Todos podemos:

Entre todos deben coger a un miembro del grupo para llevarlo y traerlo en una distancia respetable. Pueden organizarse como deseen: Turnarse de 2 en dos, llevarlo a volandas, hacerle una camilla con las manos, pero en ningún caso, el transportado puede tocar el suelo.

Objetivos

- Que el trabajo en equipo sea mayor a la competitividad que habrá entre los equipos, permitiendo tener una comunión fraterna y apoyo mutuo reforzado en la comunicación y entusiasmo.

Usos

Permitiendo a cada uno de los integrantes participar de manera coordinada se podrá llevar una actividad frutífera y dinámica. Esta dinámica se puede realizar con cualquier persona de distintas edades.

Se puede acompañar la actividad con alguna música adecuada a la actividad, sin letra. Es indispensable que el coordinador de la actividad este pendiente del desarrollo de la actividad para estar atento a cualquier situación que pueda surgir.