

Rompehielos

Dinámicas para grupos

LA PELOTA PREGUNTONA



El animador entrega una pelota a cada equipo. Invita a los presentes a sentarse en círculo y explica la forma de realizar el ejercicio.

Mientras se entona una canción, la pelota se hace correr de mano en mano.

A una señal del animador, se detiene la música. La persona que se ha quedado con la pelota en la mano se presenta al grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres.

El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría.

En caso de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacer una pregunta.

CONOCIMIENTO POR INTUICIÓN

Se reparte una tarjeta en blanco a cada uno de los participantes y se les pide que escriban cinco características de sí mismos sin mencionar su nombre o trabajo actual.

Se puede escribir, por ejemplo, alguna cualidad, aptitud, defecto, etc. Las tarjetas se ponen después en una caja o recipiente que estará en el centro del salón.

Se mezclan las tarjetas y un participante pasa al centro, toma una de ellas, la lee en voz alta y trata de descubrir a qué persona corresponde dicha tarjeta.

Se le da dos oportunidades para descubrir a la persona.

Si no lo logra, el dueño de la tarjeta se descubre y éste pasa al centro para leer otra tarjeta y adivinar de quién es.

