

JUEGOS DE COMUNICACIÓN**2.1. TRANSMISIÓN EN CADENA**

EDAD: Desde 9 años

TIEMPO: 15'

Nº PARTICIPANTES: 5-8

(El resto actúa de observador)

OBJETIVOS

- Descubrir la pérdida de información por la comunicación oral.

DESCRIPCIÓN

Unas 6 personas salen fuera de la habitación e irán entrando de una en una. A la primera se la enseña un dibujo. Esta lo observa durante unos 2 minutos y luego sin poderlo ver le cuenta lo que ha visto a la siguiente persona sin que esta pueda hacer preguntas. Esta a su vez le contara lo que le contaron a la siguiente y así se continua hasta la última que realizará un dibujo según lo que le contaron. Finalmente, se contrastará los dibujos inicial y final.

2.2. FILA DE CUMPLEAÑOS

EDAD: Desde 8 años

TIEMPO: 10'-15'

Nº PARTICIPANTES: Desde 12

OBJETIVOS

- Desarrollar la comunicación no verbal.
- Aumentar la escucha.

DESCRIPCIÓN

Las personas participantes deben formar una fila según la fecha de su cumpleaños en el año (mes y día). Para ello deben comunicarse sin hablar. El juego gana bastante si se realiza subidos en sillas de las que no se puede bajar con lo que tendremos que ayudarnos a pasar de una silla a otra sin caernos.

MATERIALES

Ninguno

2.3. JUEGO DE LOS MARCIANOS

EDAD: Desde 14 años

TIEMPO: 15'-20'

Nº PARTICIPANTES: Grupos de 5

OBJETIVOS

- Aprender a describir una situación eliminando interpretaciones de elementos conocidos.
- Fomentar la creatividad.
- Fomentar la comprensión de textos lingüísticos.

DESCRIPCIÓN

En grupos de 5-6 personas cada persona debe escribir un texto describiendo un objeto o situación como si fueran marcianos y no conocieran para nada los objetos de la tierra. Por ejemplo: "En las extremidades inferiores se colocan dos pellejos superpuestos. El primero es moldeable y se adapta a la extremidades. Esta formado por una serie de cuerdas trenzadas fabricadas con pelo de animal. La segunda piel es por contra firme. Ha sido fabricada con pellejos de animales que han sido puestos en remojo, desollados con objetos punzantes, golpeados, rociados con ciertos productos químicos y puestos al sol de modo que se han endurecido. Con ellos construyen una especie de barca invertida que colocan en las extremidades inferiores" Esta podría ser una descripción de los calcetines y los zapatos. (La descripción no procede de un marciano pero si de un jefe samoano).

Después cada persona leerá su texto a las demás que deben adivinar de qué se trata.

MATERIALES

Papel y bolígrafo.

2.4. JUEGO DE SHERLOCK HOLMS

EDAD: Desde 14 años

TIEMPO: 5'-15'

Nº PARTICIPANTES:

Grupos de 4 a 15

OBJETIVOS

- Fomentar la creatividad.
- Fomentar la comprensión de situaciones.
- Aprender a obtener información precisa.

DESCRIPCIÓN

Una persona piensa una situación y la cuenta saltandose detalles esenciales que dan sentido a la narración (Por ejemplo: Una pareja muy enamorada esta paseando en silencio y de pronto él, sin mediar palabra empieza a pegarla golpes en la cabeza). Los demas mediante preguntas a las que sólo se contesta sí o no deben explicar la historia (Por ejemplo: que alguien tiro un cigarro que cayo en el sombrero de tul de ella y el intenta apagar el fuego con la mano).

MATERIALES

Ninguno.

2.5. DICTAR DIBUJOS

EDAD: Desde 14 años

TIEMPO: 10'-15'

Nº PARTICIPANTES:

Indefinido

OBJETIVOS

- Fomentar la comunicación verbal.
- Fomentar la escucha.
- Fomentar la precisión en la descripción de situaciones.

DESCRIPCIÓN

Se entrega a una persona dos dibujos sencillos. a las demás se les entrega un lapicero y dos hojas en blanco. La persona que tiene los dibujos debe dictarlos a las otras personas.

- En el primero no se puede hacer preguntas.

- En el segundo se puede preguntar oralmente (no hacer gestos o mostrar el dibujo).

Posteriormente se evaluar el grado de parecido entre los dibujos y el original y que benefició o perjudicó la realización.

MATERIALES

Dibujos a dictar, dos folios y un lapicero por persona.

2.6. COMUNICACIÓN NO VERBAL

EDAD: Desde 8 años

TIEMPO: 10'-15'

Nº PARTICIPANTES:

Indefinido

OBJETIVOS

- Fomentar la comunicación no verbal.
- Desarrollar la expresividad de todo el cuerpo.
- Fomentar la comprensión de signos no verbales.

DESCRIPCIÓN

Una persona dramatiza una situación sin palabras. Las demás tratan de adivinar qué está representando.

MATERIALES

Ninguno