Nivel de dificultad: 1 Edad recomendada:

> 6 años.

Formamos grupos

Intención educativa:

- Formar grupos.
- Visualizar cómo la densidad de población puede dificultar la convivencia de los individuos.

Resumen: Se trata de que cada participante encuentre su grupo de personas iguales y lo debe hacer moviéndose según las características de su especie animal y observando a los que se mueven como él. La densidad de animales juntos en un pequeño círculo no se lo pondrá fácil.

Tiempo: 10 minutos.

Tipo: Movida.

Grupo: Mínimo doce perso-

nas, gran grupo.

Material: Etiquetas o carteles con los diferentes animales para repartir a los miembros de cada grupo (anexo). Indicaciones para la persona dinamizadora sobre qué debe hacer cada grupo (anexo). Tiza, cordel o cualquier cosa para dibujar un círculo en el suelo.

Desarrollo

- Al oído, damos la consigna a cada participante de qué animal es.
- Ponemos a todo el grupo junto en el patio en un círculo, de modo que los participantes estén bien juntos y pegados.
- El objetivo de cada uno es juntarse con todos los miembros de su grupo, y solo cuando se hayan localizado todos podrán salir del círculo. Los participantes no pueden hablar entre ellos ni hacerse gestos de aviso mutuo, solo pueden detectarse a través de la observación. Tienen que estar en silencio durante todo el juego.
- Cuando lo indiquemos, los participantes podrán comenzar a moverse, teniendo en cuenta que no están solos, tienen que adaptarse al espacio de que disponen, por lo que podrán exagerar más o menos los movimientos en función de este.
- Es importante remarcar que no se puede "herir" a ningún otro animal, el que dé un golpe a otro participante será penalizado saliendo del círculo y quedándose quieto hasta que la persona dinamizadora le permita volver.
- Cuando un grupo piense que ha localizado a todos sus miembros, gritará: "iStop!" Entonces, todos los participantes se quedarán paralizados y el grupo correspondiente saltará fuera del círculo haciendo el gesto que le caracteriza y dará un par de vueltas alrededor del grupo. El dinamizador comprobará que la composición del grupo es correcta. Si el grupo no es correcto, todos los miembros tendrán que volver al círculo, buscar qué ha fallado del grupo y esperar a que otros dos grupos hayan gritado "stop" para poder volverlo a intentar. Si la composición del grupo es correcta, el grupo permanecerá junto a dos o tres metros del círculo. Entonces, el resto de participantes, paralizados dentro del círculo, tendrá que adivinar a qué animal representan.

Valoración y conclusiones

¿Cómo ha ido? ¿Ha sido fácil o difícil encontrar a los congéneres? ¿Qué lo ha facilitado/dificultado? ¿El espacio del círculo ha avudado o ha sido una dificultad?

¿Cómo ha sido la relación con los otros animales dentro del círculo?

Otras indicaciones

Esta actividad, además de para formar los grupos, os puede ayudar a introducir la propuesta, evaluar las dificultades de convivir en un espacio reducido (el círculo) y en el que cada especie tiene una manera de actuar y unas necesidades distintas (necesidad de moverse de un modo en particular).

Fuente: Escola de Cultura de Pau. Juegos de paz. Caja de Herramientas para educar para una cultura de paz. La Catarata. Madrid, 2009.

Grupo/animal	Consigna
2	Arrastrarse por los suelos con las manos hacia afuera, como una tortuga. Mover la boca exageradamente como una tortuga cuando come lechuga.
	Doblar el cuerpo hasta tocar con las manos el suelo o con la nariz las rodillas simulando que se está pescando como lo hacen los flamencos. Mover la boca como mueven los flamencos el pico.
₹	Tirar los brazos adelante con rapidez simulando la lengua del camaleón. Sacar la lengua lo máximo posible.
	Mover las alas y caminar de puntillas haciendo círculos simulando la mariposa. Mantener la boca cerrada y quieta.
	Desplegar los brazos y volar con rapidez y avidez por toda la sala imitando a los murciélagos. Poner los labios pequeños y juntos, sin hacer ningún sonido.
	Saltar. Sonreír.
	Mover las alas con movimientos bien largos. Simular que lleváis alguna cosa en la boca.
	Arrastrarse por los suelos sin las manos, como uno caracol. Hacer como si los dedos de las manos fuesen antenas que se retraen.