

Conectarme con amigos

Elige una actividad

Para esta pieza del rompecabezas, ¡aprendes más sobre tus amigos a través de desafíos divertidos! ¡Si tienes más tiempo, te invitamos a explorar más actividades!



1

Conectarme con la amistad



Identificar las habilidades necesarias para hacer buenos amigos



Material: Pedazos de papel y bolígrafos para trabajar en grupos pequeños.



- Hacer una lista en un pedazo de papel y ponerse de acuerdo respecto a las “5 habilidades principales” que se necesitan para hacer buenos amigos.
- En grupos pequeños, decidir y asignar una forma diferente para cada habilidad (por ejemplo: la habilidad de escuchar tiene la forma de un círculo).
- Decidir la habilidad en la que se consideran buenos. Luego hacer esa forma para representar la habilidad.
- Por último, todos los grupos se reúnen para crear un “brazalete de amistad” humano: se paran en un círculo, uno al lado del otro y hacen su forma / habilidad preferida usando su cuerpo; tomando turnos para compartir su habilidad.



2

Conectarme con la aerodinámica



Identificar las características personales de los miembros de mi grupo



Material: Papel, bolígrafos y ¡tu imaginación!

Los grupos se dividen en parejas, cada pareja debe tener algunos pedazos de papel y bolígrafos, y usar un área grande. Mantengan una distancia entre los grupos.



- En parejas, hagan un avión aerodinámico de papel que pueda volar la distancia más larga en un concurso.
- Después de construir el avión, escriban en un ala del avión las características que mejor los describen y en el otro lado, las características de su pareja. Junten todos los aviones en un contenedor (funda de almohada o similar) y luego saquen un avión al azar.
- Organicen un concurso de vuelo para ver que avión puede llegar más lejos.
- El avión que recorrió la mayor distancia será el primero que el resto del grupo tendrá que tratar de adivinar; el objetivo es adivinar qué avión pertenece a cada pareja en base a las características escritas en los dos lados del avión.
- Una vez que todos hayan hecho sus suposiciones sobre qué avión pertenece a cada pareja, se revelarán las respuestas correctas. Repitan con todos los aviones de acuerdo a la distancia, dejando al final el avión que recorrió la menor distancia.

Discutir: ¿Qué tan cercanas/correctas fueron sus suposiciones?



Si no hay suficientes miembros en el grupo, podrían hacer aviones individualmente y pedir que todo el grupo adivine las características de la persona.



3

Conectarme con mis fans



Experimentar el poder del reforzamiento positivo y fomentar el espíritu de equipo



El grupo se divide en parejas.



- Esta actividad está basada en el juego clásico de piedra-papel-tijera donde la piedra vence a la tijera, la tijera vence al papel y el papel vence a la piedra.
- En parejas hagan un juego de piedra-papel tijera unos contra otros.
- Las personas que pierdan deberán animar al ganador en el siguiente partido, usando su nombre o cualquier otro reforzamiento positivo. Los ganadores siguen jugando y reuniendo animadores. Esto deberá seguir hasta que todos estén en un equipo o hayan jugado.

Discutir: ¿Cómo se sintieron durante el juego? ¿Les gustó cuando otras personas los animaron y también cuando ustedes animaron a otras personas? ¿Qué tan a menudo transmitimos mensajes positivos a la gente en nuestra vida cotidiana?



4

Conectarme con las botas mágicas



Desarrollar mis habilidades para resolver problemas



Elige un espacio al aire libre o un área abierta y marca un punto de partida (A) y un punto de llegada (B) (aproximadamente a 3 metros de distancia).

Material: un par de zapatos o botas de tamaño grande para que pueda ser usado por todos.



- El objetivo es trasladar a todo el grupo del punto A al B, usando un par de botas mágicas. No es tan fácil como parece ya que deberás seguir estas reglas:
 - Ninguna parte del cuerpo puede tocar el suelo con excepción de los pies que llevan las botas mágicas.
 - Las botas no se pueden lanzar en el campo entre los puntos A y B, pero si pueden ser llevadas.
 - Cada pie de cada persona solo puede llevar una bota de manera segura en un viaje desde el punto A hasta el punto B.
 - Después de haber usado ese pie, no se puede usar para otros viajes.
- Si es necesario, puedes nombrar a un miembro del grupo para que sea el “guardián” de las botas mágicas, para asegurar que no se rompan las reglas. ¡Buena suerte!



Si el grupo es grande, se puede dividir en equipos más pequeños que competirán entre sí. El primer equipo que traslade a todos sus miembros del punto A al punto B, ¡gana!



5

Conectarme con mis sentidos



Desarrollar la confianza y conocerse mutuamente mientras exploran un área de una nueva manera



Elige un espacio al aire libre para que el grupo explore y planifique una ruta simple. Esta actividad funciona en áreas rurales y urbanas, pero para los grupos más jóvenes es mejor elegir un ambiente sin demasiados riesgos. Antes de la actividad, comprueba la ruta en busca de riesgos por encima de la cabeza, bajo los pies, a los lados, etc., y marcar la ruta si es necesario. Comprueba que tengas los suficientes facilitadores para apoyar al grupo. Los grupos se dividen en parejas, con un miembro de cada pareja con los ojos vendados



- Explorarán algún lugar de una nueva manera y se apoyarán mutuamente para divertirse. Cada pareja decide quién se vendará los ojos primero, identificando a esta persona como “A” y a la otra como “B”.
- Hablen sobre la seguridad y el respeto. La venda de los ojos se puede retirar en cualquier momento, en caso de que alguien se sienta realmente incómodo o asustado, tanto emocional como físicamente. Los facilitadores deben mantenerse muy atentos a los obstáculos a su alrededor. Deben tomar en cuenta la estatura de la persona y sus habilidades de equilibrio.
- La persona “A” cerrará sus ojos y se colocará una venda. La persona “B” tomará la mano de la persona “A”. Alternativamente la persona “A” podría sujetar la manga de la persona “B” o dirigirla solo con instrucciones vocales.
- La persona “B” dirige a la persona “A” lentamente a lo largo de la ruta, comunicándose constantemente con ella para garantizar su seguridad y advertirle lo que deben evitar; dándole instrucciones como “tu siguiente paso debe ser realmente largo”. La persona “A” puede hacer preguntas en cualquier momento y debe usar todos sus sentidos, excepto la vista – ser consciente de los sonidos, olores, texturas del suelo, sensación del aire, etc.
- A la mitad del camino A y B pueden cambiar de roles. Este paseo podría resultar mejor en un camino diferente.

Discutir: ¿Cómo fue la experiencia para usted? – Como ¿A? Como ¿B? ¿Qué aprendieron que podría aplicarse a situaciones normales del equipo? ¿Qué percepción tuvieron acerca de la manera de comunicarse del otro?



En el caso de miembros mayores, especifica las “tareas” a completar o los elementos a reunir a lo largo del camino, sin que la persona B brinde mucha ayuda para hacerlo. Ej., recoge una piedra, toca algo húmedo, abraza un árbol, identifica un animal por su sonido. Si están en el interior, señala un reloj, recoge un bolígrafo, toca un objeto de arte.



¿Por qué no lo conviertes en una caminata más larga y desafiante para los grupos mayores? También podrías intentar esta actividad eliminando otros sentidos. Si no puedes identificar un lugar para explorar, intenta un desafío diferente, como levantar una tienda de campaña con la mitad del grupo con los ojos vendados y la otra mitad con las manos atadas a su espalda.

