

NOMBRE Y PELOTA

"El mejor juego es aquel en el que no te das cuenta de que estás jugando." - John Katzenbach

RH

Una pelota.



Aprender el nombre de los compañeros del grupo mediante un juego sencillo.



- ➔ Crea un círculo con todos los participantes y tú también de incluyes.
- ➔ Pueden empezar tú. Dices tu nombre, señalas a otro participante y le preguntas el suyo. Después le dices: "De [tu nombre] para [el nombre de la otra persona]" y le pasas la pelota.
- ➔ La persona que lo recibe repite el ejercicio señalando a otro compañero.
- ➔ Según se van sabiendo los nombres el juego se acelera.
- ➔ Puedes darlo por concluido cuando el grupo no se equivoque durante unos dos minutos.



Se trata de un pequeño rompehielos que funciona bien al principio de la historia del grupo. Tiene como objetivo que todo el mundo conozca el nombre de todos con rapidez.



Nivel de aprendizaje: **RE** Co Ap An Ev Cr

Canal de aprendizaje: **OR** Vi Au Es Ma Ma

Área: **Co** HA Ac

Espacio: **Au** EA Ex RE

Materiales: **S**1 Ac **Es**

Duración: **5 m**

Nº grupo: **MIN 8**

GENERAL