



## **Rompehielos, Actividades de Formación de Equipo, y Energizantes**

### [Sobre este Recurso](#)

Ya sea una pequeña reunión en su casa o un importante seminario de entrenamiento, todos queremos sentir que hemos establecido algunos lazos comunes con nuestros compañeros Leones. Creando una atmósfera cálida, amigable, y de aprendizaje personal, los Leones participarán y aprenderán más. Una manera de hacerlo es incorporar actividades grupales, tales como rompehielos, actividades de formación de equipo, y energizantes.

¿Que es un rompehielos? El término “rompehielos” deriva de “romper el hielo”, que a su vez viene de barcos especiales llamados “rompehielos” designados para quebrar el hielo en las regiones árticas. Y del mismo modo que estos barcos facilitan el paso de otros barcos, un rompehielos ayuda a facilitar el camino del aprendizaje haciendo que los alumnos se sientan más cómodos y estimulados para la conversación. Específicamente, un rompehielos es una actividad diseñada para ayudar a la gente a conocerse, y por lo general incluye el intercambio de nombres y otra información sobre antecedentes personales.

Una actividad de formación de equipo está diseñada para ayudar a que los grupos se vinculen y se conviertan en un equipo. Las actividades de formación de equipo se diferencian de los rompehielos en que los integrantes del grupo ya han aprendido el nombre de cada uno y tal vez algo de su información personal, y que el propósito principal es que el grupo se vuelva más unido.

Los energizantes son actividades rápidas y divertidas para animar a un grupo. Estas son particularmente útiles después de una comida, cuando empiezan a decaer los ánimos de los grupos, o tarde en el día cuando la energía y la motivación decrecen.

A menudo un rompehielos, una actividad de construcción de equipo y un energizante se sobreponen. Por ejemplo, durante una actividad en la que se pide a los participantes que formen una fila por orden alfabético de su primer nombre, los participantes aprenderán el nombre de cada uno (típicamente un rompehielos), trabajarán juntos como equipo para formar la fila (formación de equipo) y se reanimarán al levantarse y moverse por la sala (energizante). Como resultado, las actividades en este recurso se agrupan de acuerdo a su uso y no a su definición.

Enumeradas en las páginas siguientes se encuentran actividades para facilitar las presentaciones, la introducción de un tópico, el repaso de conceptos recientemente aprendidos, para estimular la formación de equipo y para energizar. Al final también hay algunas actividades misceláneas que UD puede encontrar interesantes o útiles.

### Actividades para Facilitar las Presentaciones

Estos rompehielos pueden ser usados para ayudar a que los participantes se relajen con comodidad antes de una reunión o entrenamiento, y también para ayudarlos a conocer los nombres e información profesional de cada uno. Cuando los participantes se reúnen por primera vez, comience con un rompehielos que les ayude a conocer nombres e información personal y profesional. Si UD tiene a cargo más de una sesión seleccione unos pocos rompehielos – puede elegir uno para que las personas charlen e intercambien información personal, otro para ayudarlos a memorizar o repasar nombres, y otro durante una pausa.

#### **Arreglo de asientos**

Pida a los participantes que distribuyan sus asientos:

- \* alfabéticamente, de acuerdo a su primer nombre, o
- \* secuencialmente, de acuerdo a fecha y mes de nacimiento.

#### **Abandonado**

UD ha quedado abandonado en una isla. ¿Que cinco artículos hubiera traído consigo si hubiera sabido que podría haber quedado en esa situación? (puede usar otro número, siete por ejemplo, dependiendo del tamaño de cada artículo) Note que se permiten cinco artículos por equipo, no por persona. Puede hacerles escribir sus artículos en una hoja para discutir y defender su elección con todo el grupo. Esta actividad ayuda a conocer los valores y estilos de resolver problemas del otro, promoviendo el trabajo de equipo.

#### **¿Quién lo hizo?**

Con anterioridad a la reunión, haga una lista de alrededor de 25 experiencias o destrezas que podrían resultar útiles a los Leones en forma individual. Por ejemplo, una lista para un grupo de Leones podría contener

- |  |  |
|--|--|
| ○ Desarrolló un sitio en la Web para un club de Leones | ○ Ha tomado un curso en línea en el Centro de Aprendizaje Leonístico |
| ○ Ha solicitado una subvención al LCIF                 | ○ Ha sido autoridad de un club                                       |
| ○ Ha concurrido a un Instituto de Liderazgo de Leones  | ○ Es bueno usando PowerPoint   |
| ○ Ha visitado el sitio Web de LCI                      | ○ Lideró un proyecto de servicio a la comunidad                      |

Asegúrese que haya espacio debajo de cada ítem (3 o 4 líneas) y entonces haga suficientes copias para cada persona.

Proporcione una copia a cada persona de la lista y hágale encontrar a alguien que pueda firmar una de las líneas. Así mismo, hágales poner el cargo de su trabajo y número de teléfono al lado de sus nombres. Dedique aproximadamente 20-30 minutos para la actividad.

Otorgue premios para el primero en completarse, por la mayor cantidad de nombres (puede tener más de uno junto a un ítem) por el último en completarse, etc. Como resultado de esta actividad, los participantes tendrán una lista de Leones que pueden servir como recursos, y habrán obtenido información sobre cada uno.

#### **Aliteración de Presentaciones**

Un juego excelente para que los jugadores conozcan sus nombres. Pida a los miembros del grupo que se paren formando un círculo, si el tamaño del salón lo permite. Un jugador comienza el juego presentándose por medio de un gesto, y aliterando su nombre, ej. Soy la “Maravillosa María” o el “Inteligente Ignacio”. El siguiente jugador **señala al primero**, repite el nombre, atributo y gesto **del anterior**, y hace algo similar sobre sí mismo.

Y así sucesivamente. El juego finaliza cuando el primer participante tiene que hacer los gestos de cada uno, repitiendo sus nombres y atributos.

Fuente: <http://www.humanpingpongball.com/gm.html>

### ***Caos***

Material Requerido: 3-4 pequeños objetos suaves (animales de peluche, pelotas koosh, bolsitas de frijoles)

Tiempo requerido: 10 minutos

Tamaño del Grupo: 8-20

Propósito: Energizante físico, juego de nombres

1. Organice a los participantes en un círculo. De una vuelta por el círculo haciendo que cada participante se presente por su nombre.
2. Una persona comienza arrojando uno de los objetos a alguien, diciendo, Hola, Nombre de Persona!"
3. La persona que agarra el objeto dice entonces, "Gracias, ¡Nombre del que lo arrojó!" y repite arrojándolo a otro en el círculo.
4. Los nombres deben decirse cada vez que el ítem es arrojado o agarrado.
5. 3-4 ítems pueden circular al mismo tiempo, pero asegúrese de espaciarlos 30-60 segundos uno del otro.

### ***Ubicación Geográfica***

Cada miembro del grupo pertenece a una ubicación geográfica diferente, pero juntos formarán un mapa. (Advierta: si los miembros no son de diferentes ubicaciones geográficas, asígneles una) Pida a cada miembro del grupo que se pare donde cree pertenecer para formar un mapa lo más cerca de la escala posible.

### ***Nombre y Número***

A medida que las personas entran a la reunión, ponga sus nombres en un lado de la tarjeta de índice, y un número del otro lado. A medida que caminan mostrando sus nombres (en la tarjeta de índice asegurada a sus camisas), tienen que tratar de presentarse a tantas personas como les sea posible. Después de mezclarse con los demás por unos momentos, pídale a todos que den vuelta su tarjeta con el nombre, de manera tal que se vea el número y no el nombre en la tarjeta. Ahora dé a cada uno un trozo de papel numerado, y compruebe quien puede llenar la mayor cantidad de nombres al lado del número correspondiente.

### ***Palmada en la Espalda***

Haga que todos dibujen el contorno de su mano en una hoja de papel, luego péguela en su espalda. Haga que los miembros del grupo se mezclen y escriba cosas en sus espaldas que digan algo positivo.

### ***Para que las Reuniones Entren en Calor***

¡Ideas rápidas para que las personas se concentren en las otras, listas para participar!

Esta actividad puede realizarse con un grupo de cualquier tamaño.

**Tiempo Requerido:** Esta actividad puede ser todo lo larga o corta que UD quiera.

**Materiales:** Ninguno

**Lugar Físico/Ubicación:** Necesita un espacio en donde los miembros del grupo formen un círculo.

#### **Instrucciones:**

Vaya alrededor del círculo y complete una de las siguientes oraciones:

Yo me convertí en León porque...

El mejor proyecto en el que alguna vez trabajé fue...

Ser un León me ha enseñado que...

Cuando la gente me pregunta sobre los Clubes Internacionales de Leones, yo les digo...

Este año planeo...

Cada persona en el círculo debe contestar la pregunta antes de que se haga la siguiente pregunta al grupo.

### ***“Yo nunca” (10 Dedos)***

Cada persona comienza llevando algunos caramelos. Dando la vuelta por el círculo, cada uno finaliza la oración “Yo nunca...” Cada uno que HA hecho lo que los otros nunca han hecho le da un caramelo a esa persona. Una manera divertida de aprender cosas sobre las personas que de otro modo no se podrían averiguar.

### ***Dos Verdades & Una mentira***

Para hacer posible que los participantes se conozcan y se valoren mejor entre sí, a través de descubrir experiencias e intereses comunes y únicos. Para ayudar a nivelar el escenario de juego dentro de un grupo a través de contactos humanos no relacionados con estructuras organizacionales o de poder. Para ayudar a que las personas comiencen a sentirse más cómodas hablando o escuchándose.

Tamaño del Grupo: Esta actividad puede hacerse con un grupo de cualquier tamaño.

Tiempo Requerido: Llevará 3-5 minutos por persona.

Materiales: Ninguno

Ubicación Física: Esta actividad puede hacerse adentro o afuera-parados o sentados.

Instrucciones:

1. Informe a los participantes que deben presentarse entre ellos, contando dos cosas o hechos reales y una falsa sobre sí mismos.
2. Pida un voluntario que comience con sus dos verdades y una mentira-y las comparta con el grupo.
3. Aquel que adivine la mentira correcta, sigue con el juego.
4. Algunos participantes pueden expandirse sobre sus afirmaciones verdaderas, ¡dependiendo cuan elaboradas sean!

### ***Yo También***

Esta actividad puede hacerse mejor con grupos pequeños o con un grupo grande dividido en grupos más pequeños de 4-6 participantes.

1. Cada participante recibe 10 monedas de un centavo/mondadientes/pedazos de papel, etc.
2. La primera persona anuncia algo que ha hecho (Ej. esquí acuático).
3. Todos los que han hecho lo mismo lo anuncian poniendo un centavo en el medio de la mesa.
4. Entonces la segunda persona anuncia algo (Ej. Yo he comido patas de rana).
5. Todos los que han hecho lo mismo ponen otro centavo en el centro.
6. Continúe hasta que alguien se haya quedado sin centavos.

### ***Terreno Común***

Esto también funciona mejor con grupos pequeños o para cada grupo pequeño sentado junto como un equipo (4-6 alumnos). Déle al grupo un tiempo específico (tal vez 5 minutos) para escribir una lista de todo lo que tengan en común. Dígales que eviten lo obvio (“estamos hablando en el curso”). Cuando el tiempo se acabe pregunte al grupo cuantas cosas tienen en la lista. Como diversión, pídales que anuncien algunas de las cosas más divertidas.

## Actividades para Introducir un Tópico

A veces cuando un grupo se encuentra para realizar un taller sobre un tópico específico, los participantes se conocen bien. En estos casos, use un rompehielos apropiado al contenido de la reunión. Un conductor de tópico puede cumplir numerosas funciones. Puede:

- generar interés en el tópico de la reunión o entrenamiento
- activar el conocimiento previo de los participantes en el tema
- ayudar al facilitador y participantes a identificar las necesidades y metas de los individuos
- alentar el compartir la información y recursos
- poner al descubierto la resistencia a la discusión o al aprendizaje

Las preguntas conducentes al tópico pueden ser contestadas en forma colectiva o individual. Use las preguntas conducentes al tópico en forma liberal: es apropiado usarlas en cada sesión.

### ***Preguntas individuales conducentes***

Estas preguntas están diseñadas para identificar las necesidades de aprendizaje y las metas individuales, alentar el compartir información y recursos, y/o detectar la resistencia al aprendizaje. Los participantes pueden responder las preguntas en un orden predeterminado (ej., de izquierda a derecha alrededor del salón) o en forma voluntaria al azar. Si UD. Permite que los participantes hablen al azar, recuerde que el propósito de esta actividad es hacer hablar a las personas, entonces trate de asegurarse que cada uno en el grupo participa.

Estas son algunas sugerencias para entrar en el tópico:

- Enuncie una o dos “preguntas candentes” que UD espera serán contestadas en esta sesión.
- Describa una estrategia/recurso UD haya empleado con éxito recientemente (relevante al tópico de la reunión/entrenamiento).
- Enuncie su definición personal del tópico (Ej., en una sesión de relaciones públicas, “Relaciones Públicas significa...”)

Los siguientes conductores son particularmente útiles cuando el tema desafía creencias o prácticas establecidas:

- Enuncie su opinión en el tópico. (“Yo creo...”)
- Complete una frase o frases (Ej., en una sesión de hablar en público, “aliente a la persona que teme el hablar en público por medio de...”)

Para alentar una participación fluida y libre, pida a los participantes que escuchen todas las contribuciones, pero reserve sus comentarios para discutirlos más tarde en la sesión.

### ***Árbol de Palabras***

Genere una lista de palabras relacionadas con el tópico. Por ejemplo, si se discute definir metas, pida a los participantes que le den palabras relacionadas con el tópico. Los participantes pueden sugerir ‘objetivos’, ‘plan de acción’, ‘metas’, ‘planificación’, ‘logros’, etc. Escriba todas las sugerencias en el pizarrón, en lo posible agrupadas por tema. UD puede usar esta oportunidad para introducir términos esenciales también.

### ***Examen Rápido Verdadero/Falso o Elegir la Respuesta Correcta***

En vez de tomar a los participantes una prueba rápida verdadero/falso o elegir la respuesta correcta al final de la sesión, intente hacerlo al comienzo. Como facilitador, UD puede moverse alrededor y discretamente mirar las respuestas de los participantes- esto puede ayudarlo a identificar donde concentrar su atención durante el entrenamiento. Controle las respuestas con el grupo al finalizar la sesión.

## Actividades para Repasar y Aplicar Conceptos de Aprendizaje

Estas actividades están pensadas para reforzar, repasar o aplicar el material recientemente aprendido. Representan una manera divertida de señalar conceptos clave mientras los participantes se ponen de pie y se mueven alrededor.

### ***Arrojando la Pelota***

Este es un ejercicio para repasar y despabilarse cuando se cubre material que requiere mucha concentración. Haga que todos se paren y formen un círculo. No tiene que ser perfecto, pero todos deben mirar al centro cara a cara. Arroje una pelota de esponja o bolsita de frijoles a una persona para que ésta explique que concepto le pareció el más importante. Continúe el ejercicio hasta que todos hayan agarrado la pelota por lo menos una vez y explicado un concepto importante del material recientemente cubierto.

### ***Pelota en Proceso***

Este es similar al ejercicio anterior, pero cada persona explica un escalón o concepto de un proceso cuando se le arroja la pelota. El instructor o alumno, a su vez, escribe sobre un pizarrón o cartilla. Por ejemplo, después de cubrir “Las Jerarquías de Necesidades de Maslow”, UD debería comenzar a arrojar la pelota haciendo que todos den un paso en la pirámide de necesidades, Ej. Seguridad, Fisiológico, Estima, etc.

### ***Semáforo***

El propósito de esta actividad, adecuada para cualquier grupo, es introducir la idea de desarrollar un plan de acción al finalizar una sesión/seminario de entrenamiento.

Materiales: Papel de afiche, lapiceras y/o marcadores.

Tiempo: 20 minutos.

1. Divida al grupo en equipos.
2. Dibuje un semáforo en una hoja de afiche el frente del aula. Explique que el semáforo representa un plan de acción: lo que los participantes deberían dejar de hacer (luz roja), lo que deberían hacer menos (luz amarilla), y lo que deberían llevar a cabo a continuación (luz verde).
3. Pida a cada participante que escriba su propio “semáforo”. Conceda 5 minutos.
4. Vaya alrededor del grupo y pida que cada uno diga al resto del grupo una de las cosas que dejará de hacer como resultado de la sesión/seminario de entrenamiento, una de las cosas que hará menos, y una de las cosas que emprenderá.

### **Fuente:**

Barca, Michele y Cobb, Kate (1993). *Comienzos y Finales: Estímulos Creativos y Actividades de Clausura*. Amherst, MA: HRD Press P.139.

## Actividades para Formar Equipos

### ***Limpiadores de pipas***

Esta actividad permite la creatividad en los participantes. Al comenzar la sesión (o durante un recreo) coloque tres limpiadores de pipas en el lugar de cada persona. No les diga para que sirven a menos que pregunten. Cuando lo considere informe al grupo que ellos van a crear una escultura de un limpiador de pipas. En otras palabras pueden hacer lo que deseen con ellos.

Al finalizar la mañana (o día), pida a cada grupo de cinco personas que seleccione un ganador del grupo. Entonces pídale que seleccionen un ganador total.

Si su cultura estimula trabajar en equipos asegúrese de reconocer en forma especial al grupo que combine sus limpiadores de pipa y los use en conjunto para fabricar algo “mejor.”

### **Orden Numérico Ciego (20 minutos)**

Ilustra: Comunicación y atención.

- a) no se debe hablar
- b) se debe permanecer con los ojos vendados todo el tiempo
- c) a cada uno se les dará un número al oído.
- d) el objetivo es que el grupo se coloque en orden numérico sin hablar y sin el uso de la vista.

Vende los ojos de todos los participantes. Murmure un número a cada uno (no deje que los otros participantes escuchen). El número debe ser AL AZAR (no simplemente 1-12, etc.) Después de decirle el número, lleve al participante a un lugar al azar. Una vez que todos tienen un número, se comienza. Tenga en cuenta la seguridad de todos los participantes a través del ejercicio.

Preguntas para Procesar:

- ¿Cual fue el aspecto más difícil de este ejercicio?
- ¿Tuvieron la sensación de estar trabajando juntos? ¿Porqué?/ ¿Porqué no?
- ¿Cuán frustrado se sintió cuando no pudo hablar?
- ¿Qué necesitó para tener éxito?
- ¿Asumió que los números asignados estarían en un orden (como 1-12)?
- ¿Cuál es la importancia de la buena comunicación en los grupos?
- ¿Cómo se relaciona esta actividad con nuestro grupo?

### **Todos Atados**

Materiales necesarios: Pañuelo grande o tiras de género, otros ítems como sean necesarios.

Tiempo Requerido: 15-30 minutos, dependiendo del objetivo.

Tamaño del grupo: 2-15

1. Propósito: Trabajar como equipo para completar un objetivo común.
2. Coloque a los participantes en un círculo, enfrentándose entre sí. Pídales que extiendan sus brazos.
3. Ate al grupo de manera tal que cada uno esté atado a las muñecas de la persona próxima.
4. Ahora que el grupo se encuentra “atado”, déles una tarea para hacer juntos.

### **Algunas ideas:**

- Preparar una gaseosa( root beer) con helado para todos
- Hacer paquetes con papel de regalo, moños y tarjetas.
- Almorzar
- Preparar una colación
- Servir un vaso de agua para cada persona en el grupo
- Cualquier otra cosa que sea divertida y fuera de lo común

### **Nota:**

Para hacer la tarea más difícil déle al grupo un límite de tiempo.

### **Cuestionario o Tópicos:**

1. ¿Porqué tuvo UD éxito(o no) en completar esta tarea?
2. ¿De qué manera ayudaron o dificultaron al grupo los límites de tiempo en completar la tarea?
3. ¿Ayudaron todos lo integrantes del grupo a completar la tarea?
4. ¿Qué sucedía cuando alguien no ayudaba?
5. ¿Siente UD alguna vez que está “atado” a alguien cuando trabajan juntos tratando de completar una tarea? Si es así, ¿por qué y cómo maneja UD esta sensación?

### **Fuente:**

Jones, A. (1999). *Actividades de Formación de Equipo para cada Grupo*. Richland, WA: Rec Room Publishing. P.56-57.

### ***Construya un Coche***

Material Necesario: Papel de Afiche

Tiempo Requerido: 25 minutos

Tamaño del Grupo: 5-30

Usando papel de afiche, dibuje el contorno de un coche. Indique al grupo que agregue componentes del mismo y explique para que sirven y como se pueden relacionar el equipo. Proporcione un ejemplo y déjelos libres.

Divida al equipo en grupos de cuatro o cinco. Adjúdíqueles 20 minutos para que dibujen el coche y 5 minutos para que cada equipo presente su vehículo. El tiempo total depende del número de grupos que tenga.

Algunos ejemplos: Dibuje la antena para estar seguros que tenemos buena comunicación o las ruedas que nos permiten movimiento. Otros incluyen un espejo retrovisor para tener la visión de donde hemos estado, luces de frente que nos ayudan a encontrar el camino, un baúl para guardar todo nuestro conocimiento y herramientas, el tanque de nafta que nos proporciona combustible cuando lo necesitamos, etc.

### ***Artefactos Humanos***

Haga que grupos de 6-8 personas cada uno imiten el aspecto y acción de un artefacto. Los ejemplos incluyen convertirse en una licuadora, tostadora, cortadora de pasto, copiadora, lámpara, o lavarropas.

### ***Lluvia***

Todos se sientan en círculo, hombro a hombro. No se permite hablar. El líder comienza el ejercicio y cada participante se une cuando escucha el sonido que está haciendo la persona a su izquierda. El líder comienza el ejercicio frotando sus palmas. Esto continúa en círculo hasta que se vuelve a él que entonces cambia el sonido (chasquea sus dedos, aplaude, pisa fuerte con sus pies, y luego vuelve a hacer lo mismo al revés). La sensación creada es similar al sonido de una tormenta de lluvia.

### ***Consenso***

Material Requerido: Ninguno

Tiempo Requerido: 10-15 minutos

Tamaño del Grupo: 10-12

Propósito: Formación de Equipo, consenso de discusión & trabajo en equipo, compromiso

1. Divida a los participantes hasta en 3-4 grupos dependiendo de su número.
2. Pídale a cada grupo que se acurruque haciendo un ruido y acción para que los otros imiten.
3. Luego que cada uno ha demostrado a los otros su ruido y acción dos veces, el facilitador otorga 10 segundos para que cada grupo se acurruque.
4. El objetivo es que todos los grupos estén haciendo el mismo ruido y acción juntos, sin consultarse.
5. A continuación, el facilitador cuenta hasta tres y todos los grupos al mismo tiempo deben ejecutar una de las combinaciones de acciones/ruido. (No tiene que ser la original)
6. Continúen acurrucándose hasta que todos los grupos estén haciendo el mismo ruido/acción.

Variaciones:

Si por alguna razón los grupos tienen éxito en el primer o segundo intento, divida a los participantes en grupos más pequeños y hágalos repetir la actividad.

Cuestionario/Discusión sobre lo Realizado

1. ¿Cómo se sintió el tener éxito (o no) en esta actividad?



2. ¿Qué hizo tan difícil alcanzar consenso?
3. ¿Qué fue lo más frustrante sobre esta actividad?
4. ¿Qué se sintió cuando el ruido/acción no fue elegido por el grupo?
5. ¿Alguien hizo alguna concesión durante la actividad, qué se sintió?
6. ¿Qué se sintió no poder comunicarse con los otros grupos?

### ***Pelota para Completar la Frase***

Material Necesario: objeto o pelota blanda

Tiempo Requerido: 15-20 minutos

Tamaño de grupo: 5-40

Propósito: Oratoria, adaptación al cambio, resolución de problemas.

1. Disponga a los participantes en un círculo, y dígales que ahora descubrirán su talento para hablar extemporáneamente.
2. Los integrantes del círculo arrojarán la pelota entre sí, al mismo tiempo que dicen una frase simple, descriptiva; (“el plácido lago”, la niña, el hermoso perfil de la ciudad en el horizonte, el aterrador oso gris, la pelota blanda, etc.) Dígales que como no hay reglas, ¡tampoco hay frases equivocadas ¡ Haga que el grupo arroje la pelota y hable en turnos hasta que todos hayan ganado confianza en su habilidad de decir una frase y arrojar la pelota (esto toma menos de 5 minutos generalmente). Cuando estime es el momento, espere a que le arrojen la pelota y haga una pausa.
3. Felicítelos a todos por su virtuosismo verbal, y dígales que han subido al nivel avanzado con una velocidad sorprendente. Dígales que ahora jugarán nuevamente, esta vez con una sola regla: Sus frases deben estar relacionadas con la frase que le precede. Vale decir, una persona dirá una frase y arrojará la pelota, y la persona que la agarra terminará de formularla.
4. Intente un par de pases. Arroje la pelota y diga: “el nuevo miembro”...La persona que la agarre debe decir algo como, “que organiza el carnaval” (Apláudalo para dar coraje al resto). Esta persona entonces arrojará la pelota a alguien más, diciendo tal vez, “desea vender palomitas de maíz...” Y el que la agarre podría agregar...”y algodón azucarado”. La persona se da vuelta y la arroja a otro, diciendo, “la niña...” Esa persona la agarra y dice “que necesita anteojos”. Y así se continúa.
5. Haga esto hasta que nuevamente todos, o al menos casi todos, se sientan cómodos con su habilidad para hablar extemporáneamente. Expresé su admiración e invítelos a sentarse.

### Cuestionario/Discusión sobre lo Realizado

- ¿Cuales fueron sus pensamientos o sensaciones cuando la pelota le fue arrojada? ¿Esto cambió a medida que continuaba el juego?
- ¿Se sintió cómodo al tener que improvisar una frase en el momento? ¿Desaprobó o no sus contribuciones?
- ¿Qué ronda le fue más fácil, la uno o la dos? ¿Cómo podría mejorar su presentación al hablar si se concentrara en responder a su grupo en vez de impresionarlo?
- ¿Cómo se aplica esto al tener que hacer sus presentaciones? ¿Significa que para ser espontáneo UD no debería prepararse cuidadosamente? (Respuesta: ¡No!).
- **PUNTO CLAVE:** Una vez que UD ha preparado-escrito, vuelto a escribir y ensayado su presentación, ¿qué debe hacer a continuación? (Respuesta: Estar listo para lo inesperado...porque sucederá)

Nota: Si sus alumnos tienen problemas con el juego en forma consistente, es porque se están presionando para parecer inteligentes- para decir frases poéticas, divertidas u originales. No deje de advertirles que el punto es ser espontáneos e imprevistos. Dígalos que no tienen que preocuparse por ser originales. Esto surgirá solo; no se puede reprimir. Por el momento su desafío es simplemente expresar la primera idea que se les ocurre. ¡Entonces olvide su orgullo y sirva de modelo cada vez que le arrojen la pelota!

**Fuente:**

Tamblyn, D., Weiss, S. (2000). *El Gran Libro de Juegos de Entrenamiento*, New York, McGraw-Hill. P 141-143

***Dando Gracias***

Material Necesario: Papel, sobres, artículos para escribir.

Tiempo Requerido: 20-30 minutos, dependiendo del tamaño del grupo.

Tamaño del Grupo: 2-40

Propósito: Formación de Grupo, reconocimiento.

1. Explique al grupo que la frase “trabajo no apreciado” puede aplicarse en muchos casos o tareas específicas. Explique que a veces una simple frase viniendo de la fuente indicada puede cambiar esa descripción, la frase es “gracias”.
2. Distribuya papel en blanco y sobres.
3. Pídale a los miembros del grupo que escriban sus nombres en los sobres y los coloquen a mano de todos durante la reunión o retiro.
4. Invite a los integrantes del grupo a que escriban una nota en algún momento de la sesión cuando recuerden un momento particular, hecho, o actitud por el cual quisieran agradecer a otro miembro del equipo.
5. A lo largo de la reunión o retiro dígalos a los participantes que pueden colocar las notas en los sobres de sus compañeros de equipo.
6. Aliente a los miembros del equipo a escribir por lo menos una nota de agradecimiento para cada individuo.

**Variaciones**

- Esta actividad puede adaptarse para incluir cumplidos o palabras de aliento. También puede ser tan simple como 3 palabras amables para describir a un miembro del equipo.
- Si se hace en un retiro, UD puede crear de antemano láminas de 24x33 con el retrato de la persona y su nombre y hacer que las personas escriban directamente en la lámina durante el retiro. También puede incluir un sobre para que ellos pongan su nota, en caso de que a alguien no le guste que esta sea pública.

**Nota:**

Ya que estas notas son personales entre quienes las envían y sus destinatarios, no las examine con el grupo. El poder de esta actividad está en el resultado, no en el proceso.

**Fuente:**

West, E. (1997). 201 *Rompehielos*. New Cork: McGraw Hill. P 409.

***Comunicación de tres Caminos***

Material Necesario: Cartulina, marcadores, algunos pañuelos grandes, sujetapapeles, lapicera y papel.

Tiempo requerido: 15-20 minutos

Tamaño del Grupo: 6-40

Propósito: Discutir ventajas y desventajas de los diferentes métodos y estilos de comunicación.

1. Anticipe el juego con una breve discusión sobre las diferentes maneras en las cuales las personas se comunican con sus amigos, profesores, colegas, etc. Infórmeles que en esta actividad ellos discutirán y determinarán aspectos clave, ventajas/desventajas y pautas para una forma específica de comunicación. Se explorarán tres métodos diferentes de comunicación. Cara a cara, teléfono, y e-mail.
2. Divida a los componentes del grupo en tres grupos. El primero representa la situación de comunicación **cara a cara**. Estas personas no tienen controles sobre su comunicación. Ellos deben sentarse en un área del salón y usar lapicera y papel para escribir sus hallazgos durante la actividad.

3. El segundo grupo representa el entorno del **teléfono**. Los participantes de este grupo deben tener sus ojos vendados para poder replicar el clima telefónico (en el cual no pueden ver a la persona con la cual están hablando) Deben sentarse en un área del salón. *Una persona actuará como el escribiente de los hallazgos del grupo y no tendrá los ojos vendados.*
4. El tercer grupo representa el entorno del e-mail. Estos participantes deben sentarse espalda contra espalda sin poder hablar. Cada uno debe tener papel, lapiceras, y sujetapapeles. Para comunicarse, deben escribir notas y pasárselas uno al otro.
5. Déles unos 7 minutos y luego pídale a cada miembro del grupo que haga su informe. Los participantes pueden ahora librarse de sus vendas, sujetapapeles y otras restricciones.
6. Escriba sus hallazgos y pautas en una cartilla.

**Fuente:**

Deming, V (2004) *El gran Libro de Juegos de Liderazgo*, New Cork, NY: McGraw-Hill, P.115-116

### Actividades para Energizar a su Grupo

¿Alguna vez siente que su grupo se está quedando sin combustible? Tal vez es tarde, o después de una comida, y su grupo no parece tener mucha energía. Hemos proporcionado una lista de energizantes cortos para poner a UD y a su grupo en acción. Estos pueden usarse en cualquier momento, de manera que, ¡disfrute!

#### ***Rodeo de Animales***

Material Necesario: Ninguno

Tiempo Requerido: 7 minutos

Tamaño del Grupo: 5-50

Propósito: Energizante Físico

1. Pídale a los miembros del grupo que en silencio piensen en su animal favorito.
2. A continuación dígame a los participantes del grupo que sin hablar, necesitan disponerse del animal más grande al más chico.
3. Los miembros del grupo solo pueden hacer gestos y el ruido del animal.
4. Después de haber terminado, haga que los miembros del grupo den la vuelta y mencionen que animal se suponía eran para ver si estaban en lo correcto.

#### ***Lions Internacional me Necesita Porque...***

Material Requerido: Ninguno

Tiempo Requerido 10 minutos

Tamaño del Grupo: 5-50

Propósito: Energizante Físico

Este ejercicio estimula el humor, el espíritu del equipo y refuerza el compromiso.

1. Pida a los participantes que piensen en tres razones por las cuales Lions Clubs International los necesita, o de que manera ellos contribuyen a nuestra asociación o a su club.
2. Entonces, haga que los participantes, todos al mismo tiempo, se paren o bien caminen alrededor del salón expresando estas razones en voz alta con compromiso y convencimiento.

#### ***Sonidos de Animales***

Materiales Necesarios: Tarjetas con nombres de animales.

Tiempo Requerido: 5 minutos

Tamaño del Grupo: 10-50

Propósito: Energizar, romper el hielo, buena actividad para subdividir los grupos.

1. Escriba los nombres de animales en una tarjeta. Haga por lo menos 2 de cada animal, pero UD podría querer más dependiendo del tamaño del subgrupo que quiere crear. Por ejemplo, si UD quiere subgrupos de 5 personas cada uno, necesitará 5 tarjetas con el mismo animal en ellas.
2. Distribuya una tarjeta a cada participante. Explique que hay algunos duplicados.
3. Diga a los participantes que deben identificar a sus compañeros (o miembros del grupo) en el salón solamente haciendo el sonido que ellos asociarían con “su” animal. No debe haber conversación durante esta etapa, solo sonidos de animales.

## Actividades Misceláneas

### ***Redistribuya el Salón (Cambie)***

Con anterioridad a la clase, organice los pupitres en el viejo estilo “tradicional” de aula con filas. Excepto, que UD ubicará su escenario (podium, presentación de cartillas, etc.) en la parte de atrás de la clase. Comience su presentación (UD se encontrará detrás de ellos, de cara a sus espaldas).

Explíqueles que es así como se implementan muchos cambios en las organizaciones. Los líderes se colocan detrás de los empleados en un intento de “empujarlos” al cambio. Y el intento de cambio es más o menos tan exitoso como intentar conducir una clase de esta manera.

También, señale que así es como muchas organizaciones tradicionales están estructuradas, en lindas prolijas filas (departamentos), donde es difícil comunicarse y aprender una de la otra. Pero, los verdaderos equipos se desarrollan cuando rompemos nuestras cajas y diseñamos organizaciones con equipos funcionales de contacto trabajando unos con otros. Pídales que vuelvan a distribuir el salón para conseguir un aprendizaje real, comunicación, y trabajo en equipo. Dependiendo de sus alumnos, UD podría tener que darles algunas pocas indicaciones para comenzar, pero después déjelos solos.

Durante el próximo recreo o después del almuerzo, haga que distribuyan el salón nuevamente, usando las técnicas que han aprendido. Esto puede repetirse varias veces más, dependiendo del largo de la presentación. Pero, cada vez que ellos cambian la distribución, ésta necesita reforzar un concepto que hayan aprendido previamente.

### ***UDS están bien***

Bueno para finalizar un seminario o el final de una reunión anual. Distribuya a las personas tarjetas de índice de 9x15 y pídale que escriban su nombre en ellas. Las tarjetas se pasan alrededor del grupo; en este momento todos escriben un comentario positivo sobre los respectivos individuos. Las tarjetas son entonces devueltas a cada persona.



