

## 17 : MUEVASE,SI...



### OBJETIVOS

- Energizar al grupo.
- Romper el hielo.
- Formar nuevos grupos.



### MATERIALES

Ninguno, pero puede hacerse en un círculo de sillas.



### TIEMPO

3 a 5 minutos.



### PROCEDIMIENTO

1. Pida a todos los participantes que formen un círculo, ya sea sentados o de pie.
2. Explique el ejercicio y comiencelo usted mismo.
3. Diga el nombre de un grupo de personas (por ejemplo: los dueños de automóvil, los que usan lentes, las personas del pueblo (o ciudad) X, los que les gusta el fútbol, etc.) diciendo: "Muévase, si ... (ama el fútbol, etc.). Las personas que son de esa categoría que entren al círculo.
4. Diga el nombre de otra categoría y diga a las personas que se muevan si pertenecen a éste. Las personas que ya estaban en el medio se quedan si pertenecen a esa nueva categoría, sino es así, se sientan.
5. Siga rápidamente y que las personas sigan moviéndose.



### COMENTARIOS

Es un juego activo y rápido. Una variante puede incluir temas que se relacionan al taller, como por ejemplo:

- "Muévase si quisiera que comencemos el taller mañana temprano".
- "Muévase si quiere más tiempo para trabajo en grupos".

Una forma de variar el juego es seguir el formato de "Ensalada de Frutas" (véase el número 13), con una silla menos que el número de participantes. La persona del medio dice, "Muévanse si tienen zapatos negros/lentes/aretes/barba...", y estas personas deben cambiar de asiento. De otra forma, el facilitador permanece al medio en todo el juego, y escoge los criterios para dividir a las personas que tienden a juntarse. Al final, se pueden formar grupos uniendo los primeros cinco en un grupo, los siguientes cinco en otro, y así sucesivamente.

## **ENERGIZANDO Y FORMANDO GRUPOS**