

## 16: MOVERSE DEL LUGAR



### OBJETIVOS

- Energizar a los participantes
- Motivar la concentración e imaginación
- Motivar a los participantes que tomen responsabilidad durante la capacitación



### MATERIALES

Ninguno



### TIEMPO

1 a 5 minutos



### PROCEDIMIENTO

1. Despeje el centro de la sala, o encuentre un lugar despejado afuera.
2. A cada miembro del grupo se le pide que escoja un lugar y se pare allí.
3. Pídale a las personas que caminen y hagan una de las siguientes cosas:
  - Saludar a los que vistan rojo.
  - Mirar hacia arriba mientras camina.
  - Mirar hacia atrás.
  - Saltar, brincar o lanzarse.
  - Silbar.
  - Mantener un ojo cerrado (o ambos).
  - Caminar en línea recta lo más posible.
4. Cuando diga "alto" todos deberán regresar a sus lugares originales. La persona que llegue primero a su lugar es el siguiente líder (como facilitador manténgase atento), e instruya al grupo que haga lo que desean.



### COMENTARIOS

Esto puede ser un juego divertido, siempre y cuando no se prolongue demasiado. Es mejor terminar el juego después que unas tres o cuatro personas hayan tenido la oportunidad de ser líder. El peligro es que las personas se queden demasiado cerca de su lugar.

*Fuente: Donna Brandes y Howard Phillips (1990)*