



MATERIALES PARA LOS PRIMEROS DÍAS

EL PRIMER DÍA DEL ALUMNO/A

ANEXO 2. A: Juegos de presentación

Este/a es mi amigo/a

Objetivos:

Impulsar la integración de todos los/as componentes del grupo.

Participantes:

Los alumnos/as de la clase y el tutor/a.

Material:

No hace falta nada especial.

Actividades:

Cada componente del grupo presentará al compañero/a de al lado delante del grupo.

Desarrollo:

Todos los alumnos/as se sentarán en círculo cogidos de la mano. Un componente empezará presentando al/la que está sentado/a a su izquierda y, al mismo tiempo, levantará la mano del amigo/a. El juego continúa hasta realizar la presentación de todos/as.

La alternativa del juego. Cascón, P-Martin Beristain, C. Ed. La Catarata



ANEXO 2. A: Juegos de presentación

Me pica aquí

Objetivos:

Aprender los nombres de todos/as.

Participantes:

Los alumnos/as de la clase y el tutor/a.

Material:

No hace falta nada especial.

Actividades:

Cada componente del grupo presentará al/la de al lado delante del grupo.

Desarrollo:

Todos los/as componentes se sentarán en círculo. La primera persona dirá lo siguiente: *"Me llamo Carlos y me pica aquí"* (Mientras dice eso, tocará una parte de su cuerpo, la cabeza, por ejemplo).

Después, una segunda persona dirá: *"Se llama Carlos y le pica ahí"* (Mientras toca la cabeza de Carlos), y *"Yo soy María y me pica aquí"* (mientras señala una parte del cuerpo). Seguirán así hasta que lo digan todos/as los/as que están sentados/as en círculo.

La alternativa del juego. Cascón, P–Martin Beristain, C. Ed. La Catarata



ANEXO 2. A: Juegos de presentación

El juego de los nombres

Objetivos:

Aprender los nombres de todos/as.

Participantes:

Los alumnos/as de la clase y el tutor/a.

Material:

No hace falta nada especial.

Actividades:

Aprender los nombres de todos/as y conocer alguna característica de cada uno/a.

Desarrollo:

El animador/a empezará comunicando a través de gestos su nombre y su manera de ser o algo significativo que le guste (por ejemplo: tocar la guitarra, leer el periódico, dormir...). Cuando cualquiera del grupo se dé cuenta de qué está hablando, lo tendrá que decir en voz alta. Posteriormente, ese/a que lo ha adivinado o la persona de al lado dirá su nombre y hará un gesto. Además, dirá también el nombre de la persona anterior. Todos/as los/as miembros del grupo continuarán hasta terminar toda la ronda.

En la segunda parte del juego el animador/a repetirá el gesto hecho por otro participante. Los/as demás tendrán que adivinar el nombre de la persona que ha hecho al principio ese gesto. A continuación, será el turno de la persona que ha sido imitada, que repite el gesto hecho por otro/a delante del grupo.

Tercera parte para terminar el juego: el animador/a mencionará el nombre de un/a componente del grupo y los/as demás harán el gesto correspondiente. Después le tocará al/la mencionado/a continuar con el juego y así...hasta pasar todos/as.

La alternativa del juego. Cascón, P-Martin Beristain, C. Ed. La Catarata