

# JUEGO DE PRESENTACION

## JUEGO DE LAS TARJETAS

### Objetivo:

- Facilitar la integración de los participantes - Calor Humano
- Memorizar los nombres.
- **Tiempo:** 40 minutos

**Lugar:** Una sala grande para formar un círculo entre los participantes

**Materiales:** 1 tarjeta de cartulina, (20x10cm) para cada participante.

1 marcador para cada participante. Alfileres para fijar la tarjeta en la ropa.

1 tarjeta preparada a modo de ejemplo.

### Estructura del Ejercicio:

- Distribución de los Materiales
- Explicación y llenado de las tarjetas
- Ejecución de la lectura.
- Realización del ejercicio de la memorización
- Descripción Desarrollo:

### **Primera Etapa:**

Se distribuye a cada participante una tarjeta, un marcador y un alfiler. El coordinador de la dinámica solicita a todos que coloquen su nombre o su sobrenombre, en forma vertical, en el margen izquierdo de la tarjeta. Se indica que busquen para 3 letras del nombre, 3 adjetivos positivos que reflejen una cualidad positiva personal y las escriban en la tarjeta a continuación de la letra elegida (ver ejemplo). Luego se les pide que se la coloquen en un lugar visible, en la ropa.

Ejemplo:

**A**N

**G**enial

**E**ntusiasta

**L**

**A**migable

Después de esto, se les invita a desplazarse por el salón para leer los nombres y cualidades de los otros. Pueden hacerse comentarios entre los participantes y circular libremente. Luego de unos minutos se les pide formar un círculo para iniciar el ejercicio de memorización.

## Segunda etapa:

Cada persona se presenta (primero con su nombre y luego con uno de los adjetivos escritos.) El ejercicio consiste en que cada participante debe comenzar a decir de memoria el nombre y el adjetivo de los que hablaron anteriormente y luego el suyo.

Los participantes pueden, si se olvidan, leer las tarjetas, ya que el objetivo principal del juego no es que memoricen sino que se conozcan y se integren.

El coordinador puede producir variantes para amenizar, como que cada uno debe recordar uno o dos, al azar ~ o que cada uno tenga que recordar a aquel que tenga el mismo color de ropa ~ etc.