

EL AMIGO MUDO – LA AMIGA MUDA

1.- Definición

Se trata de adivinar objetos mediante la mímica.

2.- Objetivos

Desarrollar la capacidad de expresar no verbalmente

3.- Participantes

Grupo – clase a partir de 8 años.

4.- Material

Ninguno

5.- Consignas de Partida

No se puede hablar.

6.- Desarrollo

Después de dividirse en equipos de cinco o seis jugadores/as, cada equipo selecciona su “amigo/a mudo/a”. Esta elección pueden realizarla como ellos/as deseen, por ejemplo con un juego de azar o rifando con la finalidad de dar a cada jugador/a turnos para ocupar este rol. Posteriormente, los/as “mudos/as” de cada equipo se reúnen con el/la directora/a del juego y éste/a les indica un objeto o un animal. Los/as amigos/as mudos/as irán a sus respectivos equipos y tratarán de transmitir el objeto a su grupo mediante gestos que lo representen con la finalidad de ayudarles a adivinarlo. De este modo varios equipos juegan de forma simultanea pero utilizando distintos objetos de representación. Cuando el equipo adivina lo que el/la “amigo/a mudo/a” está representando, se rota el rol de mudo/a y ocupa su lugar otro/a jugador/a del equipo. El juego se detiene después de cinco o seis rondas, es decir, después de que cada miembro del grupo ha tenido la oportunidad de dramatizar el rol de “amigo/a mudo/a”.

7.- Evaluación

¿Ha sido divertido? ¿Era difícil representar mímicamente? ¿Ha resultado difícil adivinar lo que nos transmitía el/la amigo/a mudo/a? ¿Cómo creemos que no sentiríamos si fuéramos mudos? ¿Qué objetos o animales han sido más difíciles de adivinar?

8.-Fuente

Garaigordobil Landazabal, Maite. Juegos cooperativos y creativos para grupos de niños de 8 a 10 años. Madrid 2003