

## EFICIENCIA MÁXIMA

### 1.-Definición

Se trata de reconocer cualidades positivas de las personas del grupo, de una misma y del grupo como tal.

### 2.- Objetivos

Favorecer la autoestima y la cohesión grupal. Aprender a pensar en positivo.

### 3.- Participantes

Todas las personas que quieran

Edad: a partir de 7 años

### 4.- Material

No es necesario

### 5.- Desarrollo

Se sientan todos los jugadores formando un círculo. El animador/a explica lo que cada persona del grupo tiene que decir. A modo de ejemplo:

- Decir la flor, el animal o el árbol que te recuerda la persona que está a tu lado, y por qué.
- Decir una cualidad de la persona situada a tu izquierda y ofrecer una de tus cualidades positivas a la de tu derecha.
- Decir una palabra, dos o tres, que expresen tus sentimientos agradables al estar con el grupo.

### 6.- Evaluación

¿Cómo te has sentido? ¿al escuchar? ¿al ser escuchado/a? ¿al hablar?

¿Cuándo te has presentado? ¿en qué momento te has sentido más cómodo/a?

¿porqué? ¿Te fue fácil decir cualidades positivas?¿escuchar las tuyas?

### 7.- Fuente

[www.marianistas.org/juegosnº1](http://www.marianistas.org/juegosnº1)