

DINÁMICA PARA:

## TÍTULO: GYMKANA DE PÁNICO

**EDAD:** A partir de 6 años



**TAMAÑO DEL GRUPO:** A partir de 20 personas



**OBJETIVOS:**



-Facilitar la relación entre diversos grupos del centro



**DURACIÓN:** 2 horas: 10' explicación + 1h 30' de desarrollo + 20' evaluación

**RECURSOS:** -El centro escolar / centro cívico / o similar (un espacio amplio y compartimentado).



-Papel, hojas, cartón, pintura, bolsas de plástico, bolígrafos, goma eva, cuerda/lana, algodón, disfraces grotescos... todo lo que se pueda utilizar para decorar escenas de terror.

**DESARROLLO:**



-Los monitores, previamente, decoran los diferentes lugares donde van a tener lugar las actividades.

-A continuación, varios de ellos se reparten por clases (grandes grupos) y explican que ha habido un accidente y que una infección se ha desencadenado en el centro, por lo que se les debe seguir para sobrevivir. Antes de salir, harán pequeños grupos (por ejemplo: Alfa, Bravo, Charlie, Delta) en cada clase.

-Una vez todos las clases (grandes grupos) reunidos, se reordenarán: los Alfa de las diferentes clases por un lado; los Bravo por otro, y así se mezclarán los grupos.

-A continuación comienza la gymkana, con diferentes pruebas:

- La primera, de confianza: se organiza una fila en la que todos tienen los ojos cerrados excepto la primera persona de la fila, y de ese modo se trasladan hacia el lugar donde se hará la siguiente prueba.
- La segunda, de observación y deducción: una persona es aislada, y entre todos deben ponerse de acuerdo en elegir a otro participante; el aislado, al volver, debe adivinar quién es el elegido mediante preguntas de Sí/No. La pista será que todos han acordado responder a las preguntas como si fuesen la persona elegida. Una vez descubierto, y si hay tiempo, se puede repetir. De nuevo se trasladan de lugar de la misma manera que llegaron.
- La tercera es de rastreo y deducción: se han escondido varias pistas (papeles escritos) y se debe rastrear el nuevo lugar para hallarlas y deducir donde se halla una persona escondida. Mientras tanto, varios de los preparadores, disfrazados, entorpecen la búsqueda o dan falsas pistas. Cuando al fin se encuentra a la persona, la cual escondía el antídoto de la infección, se coloca de nuevo la fila y se va a la siguiente prueba.
- A continuación, en una sala amplia y a oscuras, se explica que hay llaves escondidas, las cuales se deben buscar y recolectar, con el fin de detener una bomba. Si al finalizar el tiempo se han

## DINÁMICA PARA:

conseguido un número de llaves mínimo, la prueba se supera.

- Al final, se juntan todos los grupos.

### EVALUACIÓN:



Se van a evaluar diferentes ítems, como el tiempo de desarrollo (suficiente o insuficiente), la implicación de los preparadores, la decoración, los materiales, si ha estado bien explicada la actividad. Se pedirá opinión sobre los elementos que más han gustado y los que menos, así como se recogerán sugerencias de mejora.

Por último, una valoración más personal, del tipo de cómo se implicaría el participante si tuviera que hacer él la actividad.

Muy importante para evaluar el éxito sería una pregunta del tipo: "¿Volverías a participar?" "¿Recomendarías la actividad?"

### VARIANTES Y ADAPTACIONES:



-Si hay dificultades de movilidad, se recomienda utilizar solo un piso, en caso de que halla varios.

-Ante dificultades de audición, instrucciones escritas (incluso en el móvil en lugares oscuros).

### OBSERVACIONES:



Es una dinámica en la que van a interactuar personas que seguramente no se conocen de nada, sometidas a tensiones imprevistas, por lo que se debe cuidar de crear un clima de confianza desde el principio.