

Título	Enano mago gigante
Duración	10-20 minutos
nº de Participantes	4+
Objetivos	Desarrollar la colaboración y la toma de decisiones.
Descripción	<p>El instructor divide al grupo en 2 líneas iguales, una frente a la otra, a cada lado del salón y dibuja una línea imaginaria a medio camino entre ellas en el centro del salón.</p> <p>Para comenzar, el instructor presenta los personajes/héroes que serán canalizados por los participantes durante la actividad. Los personajes son Mago, Gigante y Enano.</p> <p>El facilitador pide al grupo que proponga una acción para cada uno de los tres.</p> <p>Después de que el grupo se pone de acuerdo sobre las acciones/movimientos y los sonidos/ruidos, el instructor explica las reglas.</p> <p>Este juego es como piedra, papel o tijera. ritmos gigantes Enano porque puede pisarlo, el Mago vence al Gigante porque el Mago puede convertir al Gigante en una roca, el Enano vence al Mago porque puede huir de los hechizos del Mago.</p> <p>Una vez que las reglas están claras, el instructor pide a los grupos que elijan un personaje y vuelvan a formar filas, uno frente al otro, desde el fondo del salón.</p> <p>El instructor cuenta hasta tres y cada grupo carga hacia la línea central para realizar la acción y el sonido que han elegido. El equipo "ganador" obtiene un punto y el primer grupo que obtenga cinco puntos gana el juego.</p>
Variaciones	Las acciones/movimientos se pueden crear con los participantes sentados. También puedes jugar a este juego en línea.