

TALLER CREATIVIDAD - RANGERS 2018/2019

En este taller se proponen distintas actividades. Cada patrulla empieza en una y van rotando, también pueden ir haciendo las dinámicas de dos en dos patrullas.

Preparación y Material:

- Llevar cartulinas de colores o pinturas de cara para los sombreros;
- Escribir los papeles del microteatro;
- Llevar la bolsa con objetos variados (un peine, una cuchara, una goma de pelo o trozo de cuerda...);
- Llevar papeles en blanco (bastantes) y bolígrafos (al menos 7/8);
- Trozos de papel con círculos negros impresos (sólo la línea exterior del círculo, unos 30 en total).

Dinámicas:

Dinámica 1 - solución creativa de problemas: “Los seis sombreros para pensar”. Se le plantea un problema y a cada uno se le dice el color de su sombrero, que aporte una solución desde ese punto de vista. Esto entrena la DIRECCIÓN DEL PENSAMIENTO, los sombreros son distintas maneras de pensar. Podemos llevar sombreros de cartulina con esos colores (si os da tiempo) o sino pintarles algo en la cara con ese color...

Estos son los seis sombreros que les tenéis que explicar:

- **Blanco:** tiene que ver con hechos, cifras y ausencia de información. Ponérselo significa dar datos objetivos, sirve para saber qué información tenemos, cuál nos falta, qué datos nos gustaría que hubiera, cómo vamos a conseguirlos...
- **Rojo:** expresar intuiciones, sentimientos y emociones. Actuar emocionalmente, dando peso a nuestra intuición o sentimientos cuando buscamos la solución a un problema, sin necesidad de explicarse o justificarse.
- **Negro:** juicio y cautela para dar soluciones que no encajan. Si te pones este sombrero representas enjuiciamiento crítico, te centras en desventajas, carencias, factores negativos, por qué no es buena idea...
- **Amarillo:** logística positiva, por qué algo va a funcionar y puede ser beneficioso. Visión optimista centrada en los factores positivos y ventajas, da una base lógica a los beneficios
- **Verde:** creatividad, alternativas y propuestas. Trata de generar nuevas ideas y alternativas adicionales a las que ya hay, planteando nuevas hipótesis.
- **Azul:** vista global y control del proceso. Se enfoca en el pensamiento acerca del asunto, es el coordinador o “director de la orquesta”, señala cuál es el próximo paso en el razonamiento del problema y les exige a los demás resúmenes, conclusiones y decisiones.

Este es un ejemplo de problemática que podéis usar (para no complicarnos podemos usar el mismo para todos los grupos):

- **Problemática 1:** Acampada preparada para campo scout el sábado, 4 jefes, 27 niños rangers, autobús reservado y pagado para ir y volver. El viernes por la

noche hay una nevada que corta las carreteras hasta Pedrezuela. ¿Qué hacemos?

Dinámica 2 - Microteatro: En un bol se hay papeles con selecciones de frases o palabras sueltas, por grupos sacarán un papel y harán una representación improvisada que las incluya (les damos 2 minutos para preparar, no más). Decirles que lo ESENCIAL es que construyan una mini-historia (que tenga sentido y sea original), no meter las palabras a capón.

Papeles para introducir en el bol:

- Papel 1: cortina; matrimonio; sauce; sobresalto
- Papel 2: la mesilla de la abuela; cosquillas; psiquiátrico; intensidad
- Papel 3: tetera; un amante extranjero; historia; ola
- Papel 4: nieve; banco; Aquaman; brillante
- Papel 5: suerte; bacon; corazón; Reina Letizia
- Papel 6: velero; mosquitos caribeños; destello; muy flaman
- Papel 7: spa; la bendita policía; quince; roscón
- Papel 8: minutos; hermano; gravedad; pañoleta
- Papel 9: mus; mi jefe Gerardo; chistes verdes; tres jirafas
- Papel 10: a tope; tercero; compadre; doce kilos

Dinámica 3 - Este objeto, ¿para qué? (ingenio): En una bolsa oscura metemos todo tipo de objetos. Hacemos dos equipos, cada uno elige un representante. Un juez saca un objeto aleatorio de la bolsa y los dos participantes van inventando usos que darle al objeto. El juez decide si un uso se elimina y quien gana.

Dinámica 4 - rimas: por equipos pequeños (de 2 o 3, se divide la patrulla que vaya a jugar) inventan una rima sobre alguien de la sala o de scouts (se les da un tiempo para pensar), que le den ritmo, luego el juez elige una pareja ganadora.

Dinámica 5 - círculos (dibujar y crear): Se les pide que individualmente se dibuje cualquier cosa en un tiempo limitado, partiendo de un círculo. Luego los colocamos todos juntos para que al final de la actividad los vean y comparen.

Dinámica 6 - imagina que (dibujar y pensar): Se les da un bolígrafo y un papel y se les dice (ejemplos): imagina que eres un objeto de tu casa/ un animal/ un sentimiento/ algo de comer, pinta tu cuerpo, ahora dibuja tu pelo, tus ojos, dibuja la ropa que llevas puesta, el sitio dónde estás... Otra opción: que vayan dibujando según les hablas:

- **Ejemplo 1:** dibuja la casa donde vas a vivir, el material del tejado, las casas de los vecinos, si tiene jardín, dibuja puertas y ventanas, lo que hay alrededor...
- **Ejemplo 2:** imagina una persona o ser de otro planeta, dónde está, tiene pelo o no, ojos, extremidades, ¿camina, flota, reptar o vuela?, ¿solo o acompañado?.... Cuando acaben que lo pongan en común, para ver cómo las mismas palabras les sugieren cosas totalmente distintas
- Lo que se os vaya ocurriendo