

## 1. CAMBIO DE PAREJA

Los alumnos se sentarán por parejas y dispondrán de tres minutos cronometrados para hablar sobre ellos: lo que les gusta, sus vacaciones (si ya se conocen) etc.

Un vez transcurrido este tiempo, el/la profesor/a tocará una campana o un silbato y tendrán que cambiar de pareja.

Seguirán esta dinámica hasta que hayan estado con todos sus compañeros.

## 2. PERAS Y MANZANAS

Los alumnos forman un círculo y el/la profesor/a se sitúa en el centro señalando a cada uno de los alumnos e indicándole si es “pera” o “manzana”. Si es “pera” deberá decir el nombre del compañero de su izquierda y si es “manzana” deberá nombrar a su compañero de la derecha.

Si se equivoca, será él quien se coloque en el centro del círculo y deberá continuar la dinámica.

### 3. JUEGO DE PISTAS

Los alumnos deberán escribir en un folio algunos datos suyos como su animal favorito o como se llama su hermano pero no pondrán escribir su nombre. Cuando hayan acabado se lo entregarán al profesor/a y éste/a deberá leer en voz alta cada folio. Los compañeros tendrán que adivinar quien se esconde tras las pistas.

### 4. ENCUENTRA TU MITAD

El/la profesor/a cortará varios folios por la mitad con forma desigual y repartirá cada parte a un alumno. Los alumnos deberán encontrar la mitad de su folio, una vez conseguido deberán presentarse entre ellos y posteriormente presentar a su compañero al resto de la clase.

## 5. MI OBJETO PERSONAL

Los alumnos deberán llevar a clase un objeto personal que sea importante para ellos. Luego se los enseñarán a sus compañeros y le explicarán brevemente qué significa para ellos. Sus compañeros podrán hacerle preguntas para conocerle mejor.

## 6. PRESENTACIONES SORPRESAS

El/la profesor/a escribirá diferentes papelitos con distintas formas de presentarse. Ejemplo: "Preséntate como un rapero", "preséntate por gestos", "preséntate como si fueras un bebé" etc. Meterá todos los papelitos en una caja y los alumnos, sin mirar, deberán coger cada uno, un papelito y presentarse como le haya tocado.

## 7. UNA GRAN HISTORIA

Cada alumno deberá nombrar algo personal, como su color favorito o el lugar donde ha estado de vacaciones. El profesor anotará cada respuesta en la pizarra; cuando tengan todas las respuestas anotadas, los alumnos inventarán una fantástica historia entre todos a partir de la información anotada en la pizarra.

## 8. EL SACO SORPRESA

El/la profesor/a meterá en un saco o una caja, varios papeles con diferentes acciones divertidas, como cantar, rugir como un león o bailar sevillanas. Los alumnos deberán pasarse el saco (sin ver lo que contiene) mientras suena la música. Cuando la música deje de sonar, el alumno que en ese momento tenga el saco, deberá coger un papel y hacer el gesto que le haya tocado .

## 9. LA PISTA FALSA

Cada alumno se presentará y durante su presentación, deberán decir algún dato que sea mentira. Los compañeros deberán actuar como detectives e intentar averiguar cuál es el dato falso que les ha dicho su compañero.

## 10. DIBUJO GRUPAL

Sobre un gran trozo de papel en blanco situado en el suelo o en la pared; los alumnos deberán dibujar algo que hayan decidido entre todos, como un animal imaginario o un paisaje de cuento. Pueden dibujar por turnos individuales, por grupos o todos a la vez.