



Ficha de animación

L'ATELIER

de la TRANSFORMATION SOCIALE

Kembe Kouran: juego de estimulación

Presentación del método

Esta herramienta es un juego en el que los participantes tratan de encontrar el punto de partida de un movimiento en una cadena humana.

EL PROCESO (LOS PASOS, EL PROCEDIMIENTO Y EL PAPEL DE CADA UNO)

	PASO 01	PASO 02	PASO 03
OBJETIVO	Formar la cadena de estaciones telefónicas	Distribución de funciones	Hacer fluir la corriente: juego
DURACIÓN	5-10 minutos	30 minutos	
EL PAPEL DE CADA UNO	El formador invita a todos a tomar asiento	El formador distribuye los papeles: Señala a la persona que va a tener que averiguar quién lleva la corriente. El formador pide a esta persona que salga del círculo y le explica que tendrá que averiguar quién lleva la corriente. También designa a dos personas para que sean los terminales telefónicos. Ellos son los que envían la corriente y pueden dirigirla.	Una vez hecho esto: todos vuelven y comienza el juego. Los participantes esperan a que fluya la energía. La persona en el centro del círculo observa. Cuando descubren de dónde viene la corriente, el entrenador nombra una nueva estación y un equipo "investigador".
CONSIGNAR O	Forma un círculo y cruza los brazos. Los participantes deben estar lo suficientemente cerca unos de otros como para poder tocarse con los codos.		

PUNTO DE VISTA DE LA PRECAUCIÓN	<p>Los que juegan a la estación, cuando lo han decidido, inician la corriente, es decir, tocan a su vecino con el codo para que éste pueda pasar la corriente a su vecino.</p> <p>Dos personas en el círculo tienen el poder de emitir una onda. El participante situado en el centro del círculo debe averiguar quién transmite la corriente: dónde está la corriente.</p> <p>Cuando la corriente ha llegado al segundo transmisor, puede reiniciar la corriente en cualquier dirección (con su codo derecho o izquierdo). El juego puede continuar hasta que la persona lo encuentre.</p> <p>Nota: Sólo los transmisores pueden hacer ruido y reiniciar la alimentación.</p>
--	--

Objetivos:

Este método tiene varios objetivos:

- Proporcionar un momento de esparcimiento a los participantes;
- Haz que los participantes trabajen en su velocidad y atención.

Uso práctico:

Esta herramienta puede utilizarse para cualquier formación y en cualquier momento. Se necesita un mínimo de 12/15 personas para que el juego sea mínimamente desafiante.

URL del artículo: <http://atelier.fdh.org/es/actuar/nuestras-herramientas/animar/article/kembe-kouran-juego-de-estimulacion>

Autor: **MPP**

