



# mantente en **Formación**

l **encontro educativo**  
para o desenvolvemento  
persoal da **xuventude**  
no **mercado laboral**

**bases dinámicas**

## CONCURSO $\alpha$

**O OBXECTO DO XOGO** consiste en desenvolver as capacidades de expresión oral dos participantes. É por iso que a dinámica denominada concurso a enfronta aos contendentes contorna a tres probas secuenciais de habilidade e fluidez verbal:

1. asociación: proba na que, partindo dun concepto inicial proposto, deberanse propor vocábulos consecutivos que poidan ser asociados ao precedente.
2. rima: proba na que, de xeito secuencial, consíganse conformar versos capaces de, por semántica e rima, conformar unha poesía.
3. reflexo (antónimos, sinónimos, prefixos e sufixos): proba na que, aleatoriamente, débense construír palabras sinónimas, antónimas ou con igual prefixo e sufixo á precedente.

Definimos aos seguintes **xogadores**:

$\alpha 1$ : como reboteador

$\alpha 2$ : como beirado

$\alpha 3$ : como beirado

Patrocinan



Organiza



Coordina



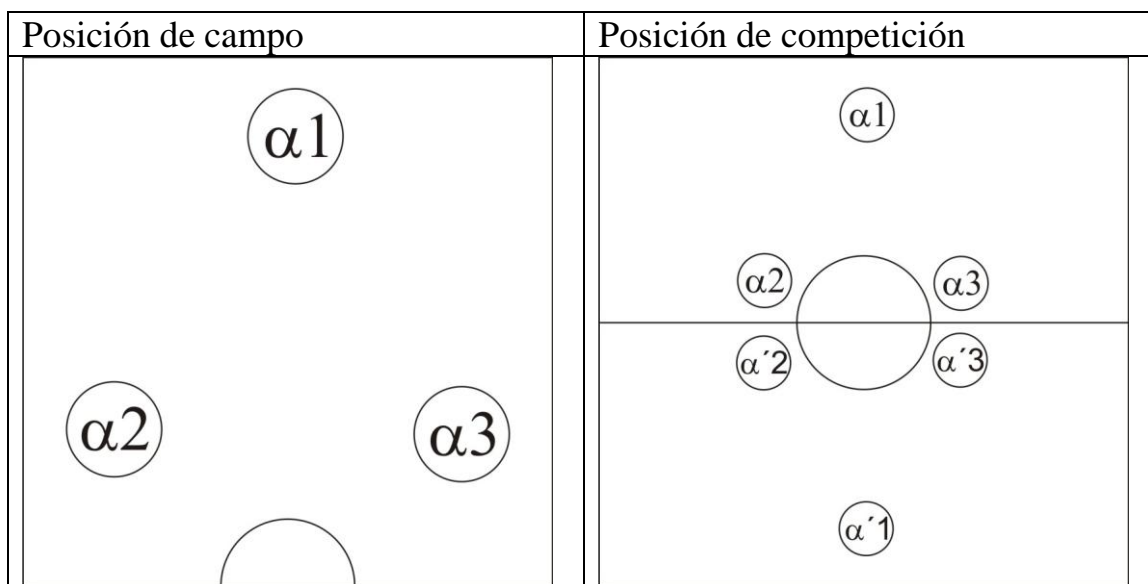


# mantente en **Formación**

o **encontro educativo**  
para o desenvolvemento  
persoal da **xuventude**  
no **mercado laboral**

**bases dinámicas**

Situámoslos sobre o **rectángulo de xogo**:



Descríbimos as **regras** do competición:

- Sortéase que equipo empeza a xogar,
- A secuencia de xogo atende á seguinte orde de desenvolvemento de dinámicas: asociación - rima - reflexo. Pero nas semifinais e a final, os reboteadores do equipo que saque determinarán en que dinámica debe empezar a rotación,
- O cambio de dinámica producirase cada minuto,
- O rebotador do equipo contrario será quen propoña a palabra coa que se inicia cada dinámica, lanzando o balón ao beirado do equipo contrario que desexa empezo,
- Os beirados serán os encargados de ?disparar palabras? durante o minuto proposto, pasándose a pelota entre eles,
- se pasados 10 segundos, o beirado non responde, o rebote pasará ao rebotador do equipo contrario, que pode cambiar a palabra e cederá o balón aos seus beirados,
- en total, desenvolveranse tantas dinámicas como minutos dure o encontro,

Patrocinan



Organiza



Coordina





# mantente en **Formación**

l **encontro educativo**  
para o desenvolvemento  
persoal da **xuventude**  
no **mercado laboral**

**bases dinámicas**

Asignamos uns varemos de **puntuación**:

Cada palabra acertada que permite continuar a secuencia equivale a un punto para o equipo do beirado que a emite,

Determinamos un **gañador**:

Gañará aquel equipo que máis palabras acerte.

Patrocinan



Organiza



Coordina





# mantente en **Formación**

l **encontro educativo**  
para o desenvolvemento  
persoal da **xuventude**  
no **mercado laboral**

**bases dinámicas**

## CONCURSO $\beta$

**O OBXECTO DO XOGO** consiste en desenvolver as capacidades de argumentación e negociación dos participantes. É por iso que a dinámica denominada concurso  $\beta$  anima aos participantes a testear varias habilidades:

1. por unha banda a capacidade de defender un roll nun debate,
2. por outro a capacidade de argumentar e rebater,
3. e para rematar a propensión cara ao consenso.

Definimos aos seguintes **xogadores**:

$\beta$ 1: como porteiro (líder ou portavoz)

$\beta$ 2: como defensa

$\beta$ 3: como defensa

$\beta$ 4: como atacante

$\beta$ 5: como atacante

Patrocinan



Organiza



Coordina



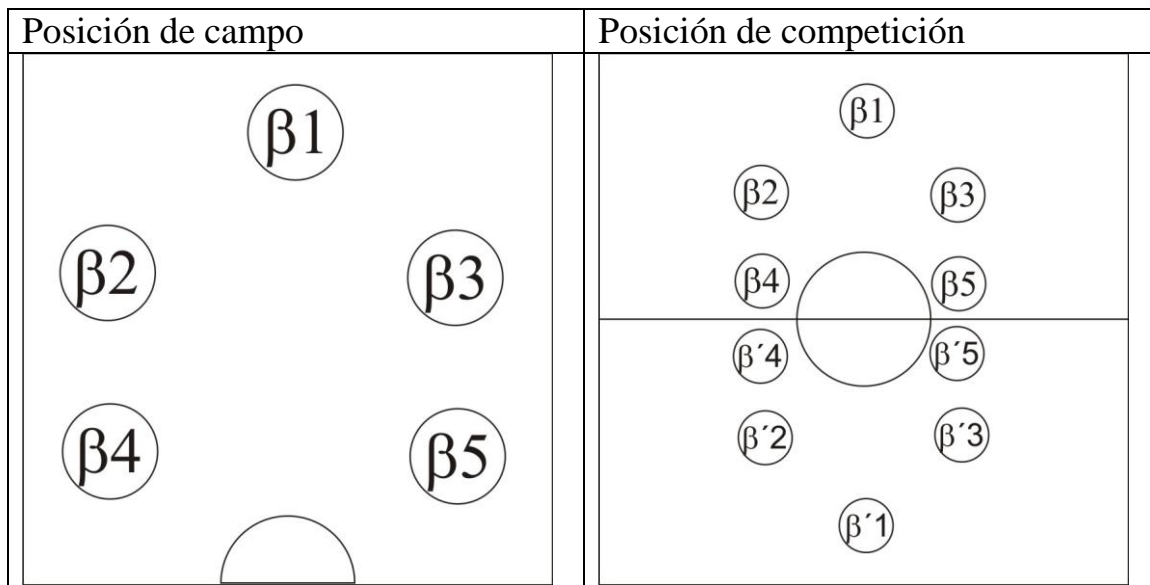


# mantente en **Formación**

l **encontro educativo**  
para o desenvolvemento  
persoal da **xuventude**  
no **mercado laboral**

**bases dinámicas**

Situámoslos sobre o **rectángulo de xogo**:



Descríbimos as **regras do competición**:

1. Sortéase un roll a asumir por cada equipo,
2. Sortéase que equipo empeza a xogar,
3. Debátese sobre un tema cada cinco minutos,
4. Sortéase a orde dos temas a debater e os obxectivos a conseguir con cada debate,
5. A secuencia de xogo permite debater sobre 6 temas en cada encontro, que ten unha duración de 30 minutos. Pero nas semifinais e a final, tan só poderanse debater 4 temas en vinte minutos,
6. A distribución dos cinco minutos de debate de cada tema será a seguinte, estimándose unha duración por epígrafe dun minuto:
  - a. Argumentación inicial do porteiro, líder ou portavoz,
  - b. Argumentos en contra da defensa contraria,
  - c. Argumentos a favor dos atacantes propios,

Patrocinan



Organiza



Coordina





# mantente en **Formación**

l **encontro educativo**  
para o desenvolvemento  
persoal da **xuventude**  
no **mercado laboral**

**bases dinámicas**

d. Conclusións dos atacantes contrarios,

e. Negociación entre portavoces,

Asignamos uns varemos de **puntuación** en cada negociación:

3 puntos se se cumpren os obxectivos propostos

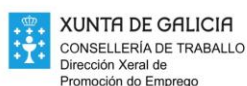
1 punto se se pactan uns obxectivos intermedios

0 puntos se non se conseguen os obxectivos propostos

Determinamos un **gañador**:

Gañará aquel equipo que máis puntos consiga sumando o total das negociacións do encontro.

Patrocinan



Organiza



Coordina







# mantente en **Formación**

l **encontro educativo**  
para o desenvolvemento  
persoal da **xuventude**  
no **mercado laboral**

**bases dinámicas**

## CONCURSO $\chi$

**O OBXECTO DO XOGO** consiste en desenvolver as aptitudes comunicativas globais dos participantes. É por iso que a dinámica denominada concurso  $\chi$  anima aos participantes a testear varias habilidades:

1. por unha banda os recursos lingüísticos,
2. por outro a súa capacidade de comunicación gestual non verbal,
3. e para rematar a súa destreza representativa e creativa co pincel.

É por iso que a dinámica denominada concurso  $\chi$  enfrenta aos contendentes contorna a tres probas secuenciales de comunicación:

1. palabras prohibidas: proba na que un dos membros do equipo deberá inducir ao seu compañeiro a pronunciar unha palabra a partir de métodos verbais descritivos que eludan usar algunhas palabras prohibidas.
2. a palabra gestual: proba na que un dos membros do equipo deberá inducir ao seu compañeiro a pronunciar unha palabra a partir das súas representacións gestuales.
3. a palabra imaxe: proba na que un dos membros do equipo deberá inducir ao seu compañeiro a pronunciar unha palabra a partir das súas representacións pictográficas.

Definimos aos seguintes **xogadores**:

$\chi$ 1: como fondista

$\chi$ 2: como rematador

Patrocinan



Organiza



Coordina





# mantente en **Formación**

l **encontro educativo**  
para o desenvolvemento  
persoal da **xuventude**  
no **mercado laboral**

**bases dinámicas**

Situámoslos sobre o **rectángulo de xogo**:

Posición de campo	Posición de competición

Descríbimos as **regras do competición**:

1. Sortéase que equipo empeza a xogar,
2. A secuencia de xogo atende á seguinte orde de desenvolvemento de dinámicas: prohibidas-gestual-pictográfico. Pero nas semifinais e a final, os fondistas do equipo que saque determinarán en que dinámica debe empezar a rotación,
3. O cambio de dinámica producirase cada cinco minutos, pasando a quenda dun campo a outro cada minuto,

Asignamos uns varemos de **puntuación**:

Cada palabra acertada sumará un punto para o marcador do equipo que de con ela

Determinamos un **gañador**:

Gañará aquel equipo que máis puntos consiga sumando o total dos xogos do encontro.

Patrocinan



Organiza



Coordina







# mantente en **Formación**

l **encontro educativo**  
para o desenvolvemento  
persoal da **xuventude**  
no **mercado laboral**

**bases dinámicas**

## CONCURSO $\delta$

**O OBXECTO DO XOGO** consiste en fomentar a lectura e interpretación da prensa escrita para coñecer a súa contorna. É por iso que a dinámica denominada concurso  $\delta$  enfrenta aos contendentes contorna a unha proba de coñecementos sobre a actualidade que divide as súas áreas temáticas en catro grandes bloques:

1. actualidade internacional
2. actualidade nacional e autonómica
3. economía
4. Sociedade

Definimos aos seguintes **xogadores**:

$\delta$ 1: como relevista 1

$\delta$ 2: como relevista 2

$\delta$ 3: como relevista 3

$\delta$ 4: como relevista 4

Patrocinan



Organiza



Coordina





# mantente en **Formación**

o **encuentro educativo**  
para o desenvolvemento  
persoal da **xuventude**  
no **mercado laboral**

**bases dinámicas**

Situámoslos sobre o **rectángulo de xogo**:

Posición de campo		Posición de competición			
	δ4	δ4	δ4 <sub>1</sub>	δ4 <sub>2</sub>	δ4 <sub>3</sub>
	δ3	δ3	δ3 <sub>1</sub>	δ3 <sub>2</sub>	δ3 <sub>3</sub>
	δ2	δ2	δ2 <sub>1</sub>	δ2 <sub>2</sub>	δ2 <sub>3</sub>
	δ1	δ1	δ1 <sub>1</sub>	δ1 <sub>2</sub>	δ1 <sub>3</sub>

Descríbimos as **reglas do competición**:

Se simultanearán baterías de preguntas para o mesmo rango de relevistas de maneira que, estimando un tempo media de 30 segundos por pregunta, estimamos poder realizar 2 preguntas por minuto e, en consecuencia, poder facer unha pregunta para cada relevista cada 2 minutos.

En global estímase que nas fases previas cada relevista enfrontarase a 15 preguntas e nas semifinais e final a 10 preguntas.

As preguntas serán extraídas das noticias de actualidade dos xornais dos últimos 7 días.

Asignamos uns varemos de **puntuación**:

Cada pregunta acertada reportará un punto para o relevista acertante e sumarse á dos outros relevistas do equipo.

Determinamos un **gañador**:

Gañará aquel equipo que máis puntos consiga sumando o total dos relevistas.

Patrocinan



Organiza



Coordina

