

La tarjeta de visita que encontró el detective

Objetivos específicos:

- Conocimiento mutuo entre los componentes de un grupo-clase al comenzar un curso. Especialmente para grupos que no se conocen anteriormente.
- Resolver dudas por parte del tutor.

Material necesario - Folios, lápices y bolígrafos.

Duración aproximada - Entre 35 y 50 minutos.

Desarrollo:

Se indica a los participantes que escriban cada cual con letra grandes, en el centro de un folio doblado por la mitad, el nombre por el que le gustaría que le llamasen durante el curso y, entre paréntesis, sus apellidos y la clase (o grupo) en la que estuvo el año anterior:

- En el ángulo superior derecho debe escribir dos adjetivos que cree que le describen (curioso, sincera, atlética...)
- En el ángulo superior izquierdo debe poner palabras que indiquen lo que le gusta hacer (nadar, ver cine, leer...)
- En la parte inferior, a todo lo largo, debe recoger: un lugar que le gustaría visitar, el espacio de TV que más le gusta, su actor o actriz favoritos, alguna cosa que ha hecho y de la que se siente orgulloso, cualquier aspecto o actividad de su personalidad poco conocido por sus compañeros y que le parece interesante dar a conocer.
- En la parte posterior del folio formulará algunas preguntas que le gustaría que su tutor le respondiera (sobre su forma de ser, estilo de llevar al grupo...)

Tras 10 minutos, todos los participantes colocan sobre la mesa su folio de modo que pueda leerse. Se les pide que durante un rato se fijen en las tarjetas de sus compañeros, porque el paso siguiente será una prueba de detectives basada en la atención que hayan puesto a los datos de todas ellas.

Tras otros 10 - 15 minutos, el tutor recoge las tarjetas. Las mezcla, toma una cualquiera y designa a alguien como primer detective:

1. Hay que adivinar la persona de la que se trata en un máximo de 8 preguntas.
2. Sólo pueden hacerse preguntas de cosas que estén reflejadas en las tarjetas.
3. Las preguntas han de hacerse de modo que el que tiene la tarjeta sólo deba responder "sí" o "no".
4. A partir de la quinta pregunta puede preguntarse si su nombre empieza o acaba por una determinada letra.
5. Si quien hace de detective descubre el nombre, escoge otra tarjeta y así hasta que falle.
6. Una vez que se acierta el nombre de alguna de las tarjetas, ésta se lee entera. El juego puede continuar mientras se mantenga el interés. Al final, o bien de forma personal, el tutor tratará de responder a las preguntas que se le formularon en el folio.