RECREACIÓN

La recreación ocupa un lugar fundamental en campamentos, horas felices y demás actividades para niños ya que nos brinda la posibilidad de divertirnos, apoyar el mensaje, integrar a los nuevos y compartir con los demás situaciones que de otra manera difícilmente se nos darían, es decir, que por medio de la recreación también podemos fomentar tratos más amigables por el ambiente mismo que un momento recreativo implica.

★ LA ACTITUD DEL DIRECTOR DE RECREACIÓN.

En principio lo que queremos resaltar es que el director de recreación tiene la función de **ANIMADOR**, y **LIDER** ya que en una actividad recreativa se dirige, se da órdenes, pero lo importante es saber ensamblar estas dos funciones ya que no sólo se trata de dirigir un juego sino además de poder hacerlo.

Para lo cual creemos que es importante que el director de recreación cultive las siguientes cualidades:

😊 **Divertirse:** si uno no se divierte a la par del grupo, esto se nota y dará como resultado el desanimo de los demás. Si el director es capaz de contagiar a su grupo entonces seguro que la actividad será exitosa

🧠 **Ser creativo:** especialmente con los pres y adolescentes se debe usar el ingenio y conocer sus gustos para poder proponer actividades que los atraigan. También es necesario usar nuestra inteligencia para renovarnos constantemente aunque los juegos sean los de siempre, podemos buscar variables, nuevos nombres, etc para lo cual se hace necesario tiempo.

➡ **Animarse al Ridículo:** el director de recreación tiene asignado un papel que esta por encima de su ego. Por eso al momento de ponernos al frente, debemos hacer un esfuerzo para dejar de lado nuestra vergüenza y hacer lo que sea para la diversión de los niños aunque hagamos un poco el ridículo.

🙌 **Excelencia:** al igual que cualquier otra tarea para Dios esta también debe hacerse bajo oración y Su supervisión, dando lo mejor de nosotros.

★ EL TRABAJO EN EQUIPO

Proponemos que la tarea de recreación se haga en equipo, donde uno sea “el coordinador” y el resto colaboradores, esto no sólo hará mas liviana la tarea sino que a su vez mas completa y organizada.

Entendemos que la realidad a veces no permite que armemos un grupo de recreación por lo tanto aconsejamos que la tarea se realice por lo menos de 2 personas, esto nos permitirá.

- Preparar los juegos con mayor rapidez
- Hacer mejores juegos
- Realizar dos actividades o más simultaneas
- Mantener un ritmo de juego más entusiasta y controlada
- Relevarse
- Planificar mejor los pasos a dar

★ LA AMBIENTACIÓN

La ambientación cumple un papel fundamental en toda recreación, ya que promueve una mayor predisposición para jugar. No es lo mismo jugar en salón vacío que jugar en un salón todo decorado.

Para presentar una ambientación acorde primero se debe tener en cuenta el objetivo de la recreación, el tema, ya que todo debe ser una armonía.

La ambientación se compone por el decorado (globos, guirnaldas, carteles, etc), la música (acorde al momento recreativo), las luces (pueden ser de colores) y todo lo que imaginemos para que la actividad sea mas atractiva.

★ ¿CÓMO ELEGIR LOS JUEGOS?

Para la programación de una buena actividad recreativa deben tenerse en cuenta diferentes variables como:

➡ **La edad de los participantes:** así podremos establecer las siguientes preferencias.

Niños pequeños: Juegos simples (ej. Juegos de Persecución)

Niños medianos: Juegos de Equipo

Niños grandes/ pre y Adolescentes: Juegos intensos, Juegos mixtos

➔ **El lugar:** las características de espacio físico donde realizaremos la recreación funcionara como un limite o como un disparador de nuestras ideas por lo tanto se hace necesario (en la manera de lo posible, a veces fotos ayudan) conocer el lugar con anticipación.

➔ **El momento:** si trata de una actividad larga (Campamento) lo conveniente es distribuir los juegos a lo largo de la misma, recordando que paulatinamente se generara un desgaste físico y psíquico por lo que es conveniente los juegos mas sencillos para el final. Sin embargo lo mejor es terminar “BIEN ARRIBA”

★ **EL JUEGO Y SUS PASOS**

Una vez elegido el lugar se llevara a cabo la recreación:

1. Se reunirá al grupo
2. Se divide al grupo en equipos de ser necesario
3. Se dice el nombre del juego y se explica el desarrollo del mismo.
4. Se puede realizar la primera vez como “de Prueba”.
5. ¡A Jugar!

★ **LOS PROBLEMAS DE SIEMPRE**

Los que no quieren jugar: lo primero a evaluar es la excusa, si tiene una buena coartada que no juegue y se acabo. Pero generalmente es por vergüenza, comodidad o rebeldía. Entonces debemos intentar entusiasmarlo e insistirle varias veces, ya que la actividad esta pensada para él, y si no hay caso que no juegue. Lo importante es no perder demasiado tiempo con estos, ya que hay otros con ganas de jugar y en ellos tenemos que poner todas nuestras energías.

Fútbol sí o no: la respuesta es sí. No hay duda que a la mayoría de los varones les apasiona el fútbol. Por ende si la consigna es que se diviertan, hay que darle lo que les gusta.

Sin embargo nosotros podemos ser más astutos ya que aquí el problema son las niñas, para lo cual existen algunas opciones:

- que las chicas también jueguen al fútbol (fútbol femenino)
- prepara una recreación especifica para las chicas
- primero se hace la recreación todos juntos y luego los varones juegan al fútbol.

Como armar equipos:

- a) **Sistema de Listas:** es el más efectivo pero el más trabajoso consiste en hacer una lista de todos los jugadores y armar los grupos nosotros.
- b) **Sistema de elección:** se toman tantos lideres como equipos necesitamos y ellos eligen a sus compañeros (cuidado: pueden llegar a sentirse mal los que son elegidos en ultimo termino)
- c) **Sistema de grupos:** formen grupos de 4 personas...de 6 ... y así hasta logra la cantidad de grupos que necesitamos.
- d) **Sistema de filas:** se forman dos filas una de mujeres otra de varones a continuación, a cada participante en voz baja se le asigna un numero. Luego el director reúne a todos los “unos” en un lugar, los “dos” en otro, etc.

★ **LA RECREACIÓN EN LOS CAMPAMENTOS**

Por lo general los campamentos para niños son realizados en el verano, por esa razón pensamos que el mayor recurso que tenemos para explotar es la pileta, y a los niños les encanta. Podemos también preparar algún que otro juego para hacer en la pileta, sin abusar ya que lo que los niños quieren es disfrutar del agua y del sol. Y dejar el mayor momento recreativo para la noche.

Para lo cual se pueden preparar lo que se denomina “NOCHES ESPECIALES” donde centramos la recreación y con una temática hacemos una fiesta, por ejemplo *“La Noche del Antifaz”, “La fiesta de los Colores”, etc.*

Últimamente lo que se esta proponiendo en alguna noche de un campamento es da participación a lo chicos para que se muestren. De manera que promovemos a que los chicos que quieran cantar, bailar, inventar una canción, actuar; tengan un espacio para hacerlo, entonces lo que se hace también es la preparación de una fiesta donde el principal protagonista es el niño, esto provoca una motivación en el niño que es muy interesante (ya que tal vez a los 8 años sea una solo canción y a los 20 el desarrollo de una ministerio en la música) para este tipo de recreación artística, también se pueden pensar diferentes nombres, por ejemplo: *“La Noche Top”, “La noche de los talentos”, “Operación Triunfo” academia Moviart, etc.*

Juegos

JUEGOS DE INTEGRACIÓN

- **LOQUERO GENERAL:** se arma una ronda con sillas, tantas como participantes. Los participantes arman parejas. Un par de sillas será para los locos, esa pareja tendrá la posibilidad de guiar el juego, entonces por ej. Podrán decir: todos los que tengan “zapatillas”, entonces todo lo que tienen zapatillas deben cambiarse de lugar. La pareja que no consigue otra silla que no sea la de los locos se sentará allí. Y dirá otra consigna. Si una pareja dice “loquero general” entonces todas las parejas deben cambiarse de lugar. La pareja que haya caído 3 veces en la silla del loco podrá tener una prenda.
- **CAZADOR, LEON, FUSIL:** este juego es una variante del famoso piedra-papel o tijera. se arman 3 equipos a la señal el equipo que elija ser cazador dirá: “guala, guala”, el que león: “Gruuu” y el fusil “boign, boign”. Entonces el fusil mata al león, el león se como al hombre y el hombre agarra el rifle.
- **¿Y MI ZAPATILLA?:** todos los participantes se sacan una zapatilla las cuales se agruparán en un lugar. Se mezclan y a la señal cada participante ira a buscar su zapatilla deberá colocársela y volver al lugar de inicio.
- **EL JUEGO DE LAS SILLAS:** este es un juego conocido pero funciona muy bien para romper el hielo, para entrar en calor. Se colocan sillas en ronda una menos que la cantidad de participantes que haya, se pone música y cuando se corta la música los chicos deberán sentarse en una silla el que se queda sin lugar sale del juego. Variante: sacar más de una silla.

JUEGOS DE BÚSQUEDA

- **TESORO ESCONDIDO:** este juego requiere una organización anterior a su realización. El juego comienza cuando el director le da a cada grupo una pista que a su vez lo llevara a otra y así sucesivamente hasta obtener el tesoro. El equipo que primero logra encontrar el tesoro es el ganador. Variante: tesoro escondido bíblico
- **EL REY PIDE:** el director es el “rey” quien va a pedir deferentes cosas. Los chicos se dividen en equipos. Y entonces el rey puede pedir: 10 hojas, 5 papeles de caramelos, 4 hormigas, etc. El equipo que primero logre traerle al rey lo pedido ira sumando cierta cantidad de puntos. El equipo que haya sumado más puntos será el ganador.
- **LA ESCONDIDA:** este es un juego muy famoso pero muy atractivo para los niños podemos buscar variantes para hacerlo mas interesante, por ejemplo: de a dos, no correr sino saltar, poner limites para esconderse, etc.
- **CIELO TIERRA Y MAR:** funciona muy bien como juego integrador y lo interesante es luego de un rato proponer distintas variantes como: monte, montaña, montaña- 1 limón, medio limón, 2 limones, etc.

JUEGOS DINÁMICOS

- **EL PALO BORRACHO:** los participantes hacen una ronda, un jugador se ubicara en el centro de la ronda con los ojos vendados. La ronda comenzara a girar y el participante vendado (palo borracho) deberá tocar a alguno de la ronda la cual podrá moverse pero para lo cual necesitara coordinación de todos los jugadores. El jugador que es tocado tomara el lugar de palo borracho
- **EL JUEGO DE LOS MESES:** se divide en tantos equipos como se quiera. se necesitan 12 colaboradores que serán los meses y cada uno tendrá una consigna. por ejemplo enero: dar una vuelta alrededor de él tomados de las manos saltando en un pie. el equipo que empieza en enero sigue después a febrero, el que en junio sigue a julio y así sucesivamente deberán realizar las consignas. Una vez realizadas todas las consignas cada equipo deberá inventar una canción que los identifique. El ganador será el equipo que lo haga primero
- **MINI POSTAS:** se colocaran diferentesostas en lugares estratégicos, para que se pueda aprovechar el espacio, por Ej.; fútbol enjabonado, el huevo con la cuchara, embocar el lápiz en la botella, saltar neumáticos, armar rompecabezas, e infinidad de variantes.
- **ARCOS CHICOS:** se ubican todos los jugadores en ronda con sus piernas abiertas (formando arcos) dentro de ella una pelota. A la señal cada participante deberá hacer gol en los arcos de los otros jugadores, pero no vale al de al lado. Para concretar un ganador pueden haber dos opciones: el que mayor goles hizo o sistema de eliminación: a los tres goles que me hagan salgo hasta lograr el ganador.
- **TIRE Y NO AFLOJE:** es el juego de tirar la sogá. Se separan dos equipos y a la señal cada equipo deberá tirar para hacer que el otro equipo pase de la marca.
- **GUERRA DE GLOBOS:** se dividen tantos equipos como se quieran. a cada participante de cada equipo se le ata en el tobillo un globo (es preferente que si tenemos 2 equipos un equipo tenga globos de color rojo y el otro verde por ejemplo) a la señal del director la intención será explotar el globo del equipo contrario sin que le pinchen el suyo. el equipo que primero logre explotar los globos del contrario será el ganador.
- **DERRUMBE PERFECTO:** se dividen 4 equipos y se dibujan en el piso 4 cuadrados a la señal todos deberán meterse adentro. La dificultad será que el cuadrado se ira achicando cada vez mas y los participantes deberán seguir metiéndose dentro como puedan (subiéndose arriba del compañero) llegara el momento que el cuadrado sea tan chico que no habrá posibilidad de meterse dentro...a medida que avanza el juego los equipos que no puedan ingresar quedaran descalificados

- **LA CABALGADURA CIEGA:** se forman tantos equipos como se deseen. Se ubican en el piso llantas de neumáticos. Se forman parejas, uno será el caballo y el otro el jinete. Al participante que es caballo se le vendan los ojos, y el jinete deberá guiarlo hasta la meta. El equipo que primero logra pasar todos sus caballos será el ganador.
- **LOCURA DE SILLAS:** se divide en equipos. Se los ubica en hileras de sillas, cada participante arriba de una silla. Se numeran los participantes. El director comienza el juego de la siguiente manera: el 1 con el 8 deben cambiarse las zapatillas, entonces los participantes deberán juntarse sin bajarse de las sillas y cambiarse las zapatillas. Luego por ejemplo deberán cambiarse de lugar el 4 con el 9 y así un par de veces. La última consigna será que el equipo que llegue primero a la meta será el ganador siempre sin pisar el suelo (la idea es que se den cuenta que deberán pasarse las sillas por arriba y así ir avanzando)
- **ARQUERO IMBATIBLE:** hay un arquero y el grupo en un determinado tiempo , deberá ir pateando penales , el equipo que mas convierta será el ganador, cada gol tendrá su puntaje
- **AVEJAS AVISPAS:** Se dividen dos equipos, unos serán las abejas y otros las avispas. comienza el juego cuando el director dice por ejemplo” abejas” entonces las abejas corren a las avispas con la intención de capturarlas y llevarlas a su casa. lo interesante es que el director puede cambiar rápidamente la situación ya que si dice “avispa” la persecución se invierte con rapidez. gana el equipo que captura primero al otro equipo
- **CADA PERRO A SU CUCHA:** se disponen los participantes de a dos, uno de ellos será la cucha y el otro el perro. las cucas se ubican en ronda con las piernas abiertas y los perritos se ubican dentro de la cucha. a la señal los perritos salen a pasear (dan vueltas alrededor de la ronda) los demás pueden aplaudir, cuando termina las palmas, cuando se corta la música y el director dice: “cada perro a su cucha”. los perros deberán correr hasta su cucha, sin la posibilidad de retroceder. el último que llega pierde. luego se invierten las cucas son perros y los perros cucas.
- **EL HOMBRE TELARAÑA CONTRATACA:** se hace una gran ronda tomados de la mano. un participante sale, mientras los demás comienzan a enredarse. luego de un tiempo vuelve el participante y lo que intentara es desenredar la telaraña.
- **LA ORUGA TOVI LLERA:** se separan equipos. Se los hace sentar en el piso. Se disponen de la siguiente manera el que esta delante toma los tobillos del posterior formando una gran oruga. En esta posición se deberán trasladar hasta otro extremo. El primer equipo que logre hacerlo será el ganador
- **EL QUINTO ELEMETO:** se divide al grupo en 4 equipos se ubica en los vértices de un cuadrado. Cada equipo forma una fila con sus piernas abiertas. En el centro un pañuelo (el quinto elemento) a la señal el último de cada fila para por debajo de las piernas de su equipo e intentara agarrar primero el pañuelo. Cada vez que lo logre el equipo sumara X cantidad de puntos. Luego se realizara la suma para ver cual es el equipo ganador

JUEGOS TRANQUILOS

- **JUGUEMOS EN EL CINE MIENTRAS EL LOBO NO TAS:** se puede hacer individual o grupal. Se proyecta un pedazo de una película y a cierto tiempo deberá adivinar que película es, puede variar el puntaje si consulta o no , según el tiempo que tarde, etc
- **Y AHORA QUIEN CANTA?:** ídem adivina el film pero con canciones
- **DESCONECTADOS:** es el famoso teléfono descompuesto
- **ENGANCHADOS:** un participante dice una palabra y el que sigue debe decir otra que empiece con la letra que comenzo la anterior. Si se quiere dificultar el juego pueden ser: países, provincias, capitales, nombres, etc.
- **EL RELATO :** el que comienza dice una palabra el que sigue la repite y agrega otra y así sucesivamente formando oraciones hasta que alguno se equivoque o se olvide y sale del juego
- **GUERRA DE CANCIONES:** se dividen dos equipos. Comienza uno cantando una canción y termina cuando quiere, terminando en una letra con la cual el otro equipo deberá cantar una canción. A las 3 veces que un equipo no logra cantar una canción pierde
- **DIGALO CON MIMICAS:** se actúa la película o la frase dada por el director mediante mímicas, el grupo deberá adivinar el nombre de la película o de la frase.

JUEGOS NOCTURNOS

- **BUSQUEDA NOCTURNA (escondida):** según la actividad se pueden esconder diferentes objetos. Siempre cuidar que la búsqueda sea en grupos y con maestros ya que algunos niños pueden tener miedo a la oscuridad
- **LUCES Y SONIDOS:** se dividen 4 equipos y se les entregan tarjetas como la siguiente:

Equipo 1	Equipo 2	Equipo 3	Equipo 4
<u>Luz roja</u>	<u>Cacerola</u>	<u>Linterna</u>	<u>Cacerola</u>
<u>Cacerola</u>	<u>Luz roja</u>	<u>Silbato</u>	<u>Linterna</u>
<u>Silbato</u>	<u>Silbato</u>	<u>Luz roja</u>	<u>Silbato</u>
<u>Linterna</u>	<u>Cacerola</u>	<u>Cacerola</u>	<u>Luz roja</u>

En ese orden cada equipo deberá buscar esos elementos; los cuales serán diferentes maestros que estarán escondidos, y atraparlos para que les firmen las tarjetas. El equipo que logra las firmas primero y se las entrega al director será el ganador

DEPORTES (variantes)

- FUTBOL: a caballito, con dos pelotas, con un solo arco, con arcos movibles, atados los tobillos al compañero, solo pueden meter el gol las chicas, etc.
- VOLEY: se arma una pelota gigante con una sabana en su interior puede contener globos o bombitas con agua y se juega con eso, o sino se le da a cada equipo una sabana y tendrán que pasar al otro lado un globo lleno de agua si el otro equipo logra recibirlo gana un punto sino se le resta un punto.
- METEGOL
- HOCKEY DE SALON: Se dividen dos equipos se sientan en hilera enfrentados. Se los enumera. En el centro dos escobas y una pelotita de tenis. A los costados dos sillas que serán los arcos. El director dice 4 entonces los dos 4 salen agarran una escoba e intentaran hacer el gol. Gana el equipo que mas goles haya anotado
- QUEMADO (mata sapo): la variante que se propone es disfrazar a un participante de sapo y que al matarlo el equipo gane el doble de puntaje.

RECUERDA: *“SI PUES COMÉIS O BEBÉIS O HACÉIS ALGUNA OTRA COSA, HACEDLO TODO PARA LA GLORIA DE DIOS” 1º Corintios 10:31*