

DINÁMICAS



ADIVINANZAS

ADIVINA QUIÉNES SON

1. Fui hermoso más que Isaí, y canté mejor que Grace y en el salmo 26 mi integridad declaré.
- 2.-Mi banda mejor que el recodo toda la vida tocó y en el salmo 74 contra el enemigo apeló a Dios.
- 3.- Agarren la onda chavos como la agarró David derriba ya tus gigantes como él me derribó a mí.
- 4.- Sin usar telepatía con mi mula yo charlé, tú sé cómo ella (terca) y busca más a Dios pues.
- 5.- Danzamos con toda locura imitando a "Marilyn Mensón" y ni por eso baal fuego del cielo mandó.
- 6.- bailé mejor que Shakira mi madre perversa fue una cabeza en un plato fue el precio que puso al rey.
- 7.- mi cuerpo como piñata en un árbol se colgó esto me pasó por mal hijo y por ser bien rebelión.
- 8.- sin ciencia ni marínela en submarino viajé no vi nada sino algas tres días ahí tardé.
- 9.- No soy del circo Atayde y parecí domador de leones hambrientos encerrados de los que Dios me libró.
- 10.- Marcos WITT sería nuestro alumno Jesús Adrián Romero también de nuestro salmo 45 algunas líneas tomó él.

ADIVINANZAS

1. ¿Qué está escrito en Génesis 1:1?
A. En el principio creo Dios los cielos y la tierra B. En el principio creo Dios la tierra y los cielos
2. En 2Reyes 22:1-3 habla de Josías, ¿de qué edad empezó Josías a reinar?
A. 10 Años B. 8 Años
3. ¿Cuál capítulo en los Salmos es más largo?
A. 19 B. 119
4. En qué libro está el título "todo es vanidad".
A. Eclesiastés B. Proverbios
5. ¿Cuántos años reinó David en Jerusalén? 1Reyes 2:10-12
A. 40 Años B. 33 Años
6. ¿Cuál es el quinto mandamiento?? Éxodo 20:1-17
A. Honra a tu padre y a tu madre, para que tus días se alarguen en la tierra que JHA Dios te da.
B. No tomarás el nombre de Jehová tu Dios en Vano.
7. ¿Quién empezó a bautizar a la gente?
A. Jesús B. Juan
8. ¿En qué libro se encuentra los "Señales antes del fin"?
A. Mateo 24 B. Marcos 24
9. ¿Qué está escrito en San Juan 3:16?
A. Porque de tan manera amó Dios al mundo, que ha dado su único Hijo, para que todo aquel que en él cree, no se pierda, mas tenga vida eterna.
B. Porque de tal manera amó Dios al mundo, que ha dado a su Hijo unigénito, para que todo aquel que en él cree, no se pierda más tenga vida eterna.
10. Conforme San Mateo 25, ¿cuántos talentos le dio el reino de los cielos al hombre?
A. 7-4-3 B. 5-2-1

Solución:

1=a 2=b 3=b 4=a 5=b 6=a 7=b 8=a 9=b 10=b

ADIVINANZAS DE MUJERES

- 1.- fui mujer hermosa con mi medio hermano me casé al principio fui estéril luego un hijo logré tener. **Sarai**
- 2.-sin existir miss universo un certamen de belleza gané no gané autos ni viajes sino ser esposa de un rey. **Ester**
- 3.- aunque fui esclava Soy madre de una nación Cuando anduve en el desierto Jehová de mí se acordó. **Agar**

4.- aunque impía soy famosa porque ame lo material me convertí en ingrediente Que usas para cocinar. **La mujer de lot.**

5.- con pozo, agua y sed Me relacionan a mi Llevé una vida desordenada Pero ante Jesús sincera fui. **La mujer samaritana**

6.- no fui de catemaco pero la hechicería practique, Saul me pidió invocar al fallecido Samuel.
La adivina de endor

7.- sin conocer a mi esposo acepté casarme con él, viajé de lejos para encontrarlo dos hijos tuve con él.
Rebeca

8.-en una noche de bodas el lugar de mi hermana tomé no es que sea la usurpadora por tradición primero yo me casé. **Lea**

9.- aunque con panderos y danzas alababa a mi señor, por mover mucho la lengua con lepra me castigó.
María

10.- fui profeta de mi pueblo bajo una palmera me sentaba a juzgar. Mi esposo fue lapilot y una guerra supe ganar. **Debora**

11.-de mí ya se ha dicho que inicie la revolución femenil porque cuando mi esposo me llamó al banquete yo le desobedecí. **Vasti.**

12.- alguien a mí me amó tanto que 14 años trabajó para poder ser mi esposo mi padre así lo ordenó.
Raquel.

13.-creo que fui la primer hotelera aunque turismo no estudié me preocupé por Eliseo y hospedaje le dimos a él. **La sulamita**

14.-dicen que el tormento de mi esposo no fue la lepra que sufrió dicen que su castigo más grande es que su esposa fuese yo. **La esposa de job.**

15.- fui una suegra muy amada que el señor Jesús sanó mi yerno fue su discípulo y él por mi intercedió.
Suegra de Pedro

16.- yo si fui una usurpadora mi hijo Ocozías fue Y el trono que era de Joás Por un tiempo lo ocupé. **Atalia**

17.- aunque era como basura temía al dios de Josué colgué un hilo de grana y por la fe me salvé. **Rahab**

18.- somos unas sirvientas una de lea y otra de Raquel de Jacob fuimos concubinas por ellas más hijos tener
Zilpa y Bilha

19.- mi ser solo anhelaba un hijo tener cuando dios me lo concedió con gusto lo entregué a él.
ANA

20.-biblicamente soy el primer amor de Sansón por mi cometió locuras y muchas muertes causó.

21.-mi vida fue tan amarga que Mara me llegué a nombrar pero Dios con una buena nuera me quiso recompensar. **Noemí**

22.-Fui hija única de mi padre y él en el templo me entregó sin querer, me prometió a Jehová y el su palabra cumplió. **La hija de Jefte**

23.-Mi esposo necio fue yo al contrario sabia fui Dios me permitió hallar gracia ante su siervo David.
ABIGAIL

24.-De mi esposo me burlé por danzar ante Jehová en mi corazón lo desprecie esterilidad mi castigo fue.
MICAL

25.-aunque no existía el Avon ni el jafra se había inventado yo bien la cara me arregle y no me dio resultado
jezabel

26.- ni a la modelo más hermosa como a mi describirán mi belleza fue tan única que a Salomón inspire **La sulamita**

ARGUMENTOS BÍBLICOS

Se divide el grupo en dos bandos iguales, un bando de "no creyentes" (I) y uno de "creyentes" (A). En cada nueva pregunta se intercambian los papeles de tal forma que los no creyentes pasen a hacer de creyentes y viceversa.

El líder del grupo le proporcionará una pregunta (por vez) a cada bando de tal forma que a los creyentes les toque argumentar sobre un aspecto de la vida cristiana y a los no creyentes exactamente lo contrario. (si es posible con citas bíblicas).

Después de que cada grupo haya analizado la pregunta enviará uno o dos representantes al frente y empezarán a exponer uno a uno sus argumentos (primero los no creyentes), y el otro hará lo mismo contrarrestando el argumento del primero, alternándose una y otra vez.

El líder cumple un papel muy importante, ya que, debe asumir una posición neutral y es el que debe crear "polémica", tornando la dinámica en una discusión.

Las preguntas serán las siguientes (aunque hay muchísimas más):

¿Por qué debemos creer que la Biblia es la Palabra de Dios?(A)

¿Por qué no?(I)

¿Por qué deberíamos adorar y creer en Dios?(A)

¿Por qué no deberíamos creer ni adorar a ningún Dios?(I)

¿Por qué debemos congregarnos en alguna iglesia?(A)

¿Por qué no deberíamos hacerlo?(I)

¿Por qué debemos orar fervientemente?(A)

¿Por qué no deberíamos hacerlo?(I)

¿Por qué debemos vivir en santidad?(I)

¿Por qué podemos no vivir en santidad?(I)

BASTA BÍBLICO

Se trata de un juego muy divertido, pero además pone a prueba el conocimiento bíblico de los participantes.

Los datos que se deben anotar son los siguientes; Nombre, ciudad, rey o reina, animal, cosa, etc., pero todas las cosas que se pongan deben ser tomadas de la Biblia.

Se elegirá un puntaje opcional por cada respuesta correcta por ejemplo: 10 puntos para una respuesta correcta y 5 puntos para una respuesta repetida, quien dirija el juego tendrá que decir una letra del abecedario para que el juego comience, los jugadores tendrán que apresurarse a contestar todos los nombres, que inicien con la letra que se acaba de decir, en el tiempo determinado por el dirigente del juego.

Si alguien termina antes deberá gritar en voz alta ¡¡BASTA!! Para que el juego se detenga y se proceda a comparar sus respuestas con los demás y obtener el puntaje y si hay alguna duda respecto a las respuestas podrán consultar la Biblia para verificar que sean correctas.

El juego podrá repetirse cuantas veces quieran, al terminar el juego se suman los puntajes de cada jugador y así se obtiene un ganador. ¡¡Que se diviertan!!

BINGO BÍBLICO

NUMERO DE PARTICIPANTES: Ilimitado.(pero tienes que avisarles con anticipación que todos traigan a la reunión papel y lapicero.

Primero necesitarás preparar 66 "balotas", (o simplemente hazlas en pedazos de cartón del mismo tamaño), sobre los cuales deberás escribir todos los libros de la Biblia, luego coloca tus "balotas" en una caja (o bolsa) y remuévelas bien para que todas se desordenen. También deberás escoger un premio para el ganador.

Luego de preparar tu material, puedes realizar el juego, dile a cada uno de los participantes que escriban sobre la hoja de papel (cartilla de juego), los 7 Libros de la Biblia que más les gusten, o los que se acuerden en ese momento (pueden ser más libros eh, eso depende del tiempo que cuentes para realizar el juego), por eje: yo puedo escoger: Mateo, Génesis, 1 Crónicas, Daniel, Apocalipsis, Romanos, y 1 Corintios. También menciona el premio que se llevará el ganador.

Verifica que todos hayan escrito la cantidad de Libros que tú has dicho, e invita a alguien para que te ayude (si es que no puedes hacerlo tú mismo), y diles que van a jugar al BINGO, dile a la persona que te está ayudando que saque las balotas una por una, mientras vas cantando qué Libro sale, los participantes tendrán que ir marcando los libros que tú vas anunciando (si es que están en su "cartilla de juego") y el primero que logre completar los 7 libros, se para y tiene que gritar GLORIA A DIOS(si no, no vale). Y verifica si cantaste los libros que están en su cartilla, y si es así declara a tu ganador y entrégale el premio.

BOLICHE BÍBLICO

Se integran tantos equipos como se desee procurando que tengan el mismo número de integrantes cada uno.

Se consiguen cinco pinos de boliche los cuales se pondrán a cierta distancia de un punto o línea de lanzamiento de una pelota de hule de tamaño mediano. Los pinos se pondrán separados lo suficiente como para que la pelota solamente pueda tirar uno de ellos.

Debajo de cada pino se pondrá una tarjeta con una pregunta bíblica la cual se le hará a la persona que tire el pino con la pelota cuando le corresponda el turno.

Un integrante de cada equipo pasará a la vez para lanzar la pelota rodándola hacia los pinos.

Cada pregunta contestada le dará un punto al equipo del integrante que la conteste. Cuando hayan pasado todos los integrantes de los equipos habrá ganado el equipo que haya obtenido más puntos.

COMPETENCIA EN PIZARRÓN

Se escriben en papelitos diferentes versículos bíblicos o frases que sean muy conocidas. Se divide el pizarrón en dos. Se le da uno al mismo tiempo a una persona de cada grupo.

La primera persona de cada grupo pasa al pizarrón o a un cartel y escribe la primera palabra de un versículo bíblico o adagio o refrán. La segunda persona al recibir la tiza o marcador escribe la palabra que sigue. El grupo que complete primero la frase será el ganador.

Se les puede otorgar un premio al grupo ganador, ya sea golosinas, o chocolates. etc.

CONCURSO BÍBLICO

Dinámica General

- Hacer dos grupos.
- Repartir las hojas de las pruebas una por una.
- El concurso prueba: rapidez, concentración, memoria y conocimiento de textos claves.

PRUEBA 1. DESCUBRIR EL VERSÍCULO

Prueba para todo el grupo. Descifrar y memorizar los siguientes versículos. El primer grupo que traiga los versículos descifrados tendrá 3 puntos. El otro tendrá tantos puntos como versículos haya completado (máximo 2).

Ψο σοψ ελ χαμινο, ψ λα περδαδ ψ λα πιδα; ναδιε πιενε αλ Παδρε σινο πορ μι.

Yo soy el camino, y la verdad y la vida; nadie viene al Padre sino por mí. Jn 14.6

πενιδ α μι τοδοσ λοσ θυε εσταισ τραβαφαδος ψ χαργαδος, ψ ψο οσ ηαρε δεσχανσα ρ.

Venid a mi todos los que estáis trabajados y cargados, y yo os hare descansar Mt 11.28

ψο σοψ λα ρεσυρρεχχιον ψ λα πιδα; ελ θυε χρεε εν μι, αυνθυε εστε μυερτο, πιπιρα. ψ τοδο αθυελ θυε πιπε ψ χρεε εν μι, νο μοριρα ετερναμεντε. εχρεεσ εστο?

Yo soy la resurrección y la vida; el que cree en mí, aunque este muerto, vivirá. Y todo aquel que vive y cree en mí, no morirá eternamente. ¿Crees esto? Jn11.25-26.

Simbol	Lletra
α	a
β	b
χ	c
δ	d
ε	e
φ	f
γ	g
η	h
ι	i
φ	j
κ	k
λ	l
μ	m

v	n
o	o
π Π	p
θ	q
ρ	R
σ	S
τ	T
υ	U
ϖ	V
ω	W
ξ	X
ψ	Y
ζ	Z

PRUEBA 2. ASOCIAR LA CITA A LOS TEXTOS CLAVE (12 PUNTOS MÁX)

Todos los miembros del grupo reciben una copia de esta prueba. En esta prueba no se puede hablar, y conviene que los miembros del mismo grupo estén separados. Se leen las 12 citas, despacio, dejando unos segundos. Quien sepa de memoria la cita, puede apuntarla.

Después de leerlas todas, se deja 1 min para consultar la Biblia, por si hay alguna duda. Cada grupo sumará un máximo de 12 puntos si TODOS los miembros del grupo han contestado correctamente.

Esto demuestra que el conocimiento de todos es importante, y no sólo de unos pocos. Si alguien se equivoca, todo el grupo se resiente en esa respuesta.

Romanos 3:23

Hechos 4:12

Juan 3:16

Hebreos 4:12

Juan 14:6

2ª Timoteo 3:16

2ª Corintios 5:21

Romanos 10:9

Juan 5:24

Romanos 5:12

Romanos 6:23

1ª Juan 1:9

1. Toda la Escritura es inspirada por Dios, y útil para enseñar, para redargüir, para corregir, para instruir en justicia.
2. Por tanto, como el pecado entró en el mundo por un hombre, y por el pecado la muerte, así la muerte pasó a todos los hombres, por cuanto todos pecaron.
3. Por cuanto todos pecaron y están destituidos de la gloria de Dios.
4. Porque la paga del pecado es muerte, más la dádiva de Dios es vida eterna en Cristo Jesús Señor nuestro.

5. Al que no conoció pecado, por nosotros lo hizo pecado para que fuésemos hechos justicia de Dios en él.
6. Porque de tal manera amó Dios al mundo, que ha dado a su Hijo unigénito para que todo aquél que en él cree, no se pierda más tenga vida eterna.
7. Si confesamos nuestros pecados, él es fiel y justo para perdonar nuestros pecados, y limpiarnos de toda maldad.
8. que si confesares con tu boca que Jesús es el Señor, y creyeres en tu corazón que Dios le levantó de los muertos, serás salvo.
9. Y en ningún otro hay salvación; porque no hay otro nombre bajo el cielo, dado a los hombres, en que podamos ser salvos.
10. Porque la palabra de Dios es viva y eficaz, y más cortante que toda espada de dos filos; y penetra hasta partir el alma y el espíritu, las coyunturas y los tuétanos, y discierne los pensamientos y las intenciones del corazón.
11. De cierto, de cierto os digo: El que oye mi palabra, y cree al que me envió, tiene vida eterna; y no vendrá a condenación, mas ha pasado de muerte a vida.
12. Yo soy el camino la verdad y la vida; nadie viene al Padre sino por mí.

PRUEBA 3. ORDENAR DEL 1 AL 12 ESTOS HECHOS

Se reparten 12 papeles con estos títulos. El primer equipo que llegue con todo correcto, suma tantos puntos como aciertos tenga. El segundo, tantos como tenga menos 1 de penalización.

Cada vez que el equipo se presente y no esté todo correcto, acumulará -1 punto de penalización.

- (12) Esdras y Zorobabel reconstruyen el templo
- (10) Israel es llevado cautivo a Babilonia
- (7) Eliseo resucita al hijo de la viuda
- (2) Abraham sale de Ur de los caldeos
- (5) Suben los espías a Jericó
- (3) Israel es esclavizado en Egipto
- (9) Josías lleva a cabo la reforma en Israel
- (6) Sansón es traicionado por Dalila
- (1) Los hermanos de José lo abandonan en un pozo
- (11) Daniel sale ileso del foso de los leones
- (4) Israel recibe los 10 mandamientos
- (8) David se fija en Betsabé

PRUEBA 4. CONTINUAR LA LECTURA...

Progresivamente se empiezan a leer los pasajes. La primera persona que siga la lectura consigue un punto para su equipo

- Jn 15.1. Yo soy la vid y vosotros los pámpanos...
- Lc 12.22. Nos os afanáis por vuestra vida, qué comeréis; ni por el cuerpo...
- Ef 6.10. Por lo demás, hermanos míos, fortaleceos en el Señor y en el poder...
- Is 53. ¿Quién ha creído a nuestro anuncio? ¿Y sobre quién se ha manifestado...
- Mt 5.1. Viendo la multitud, subió al monte; y sentándose, vinieron a él sus discípulos...
- Ga5.16. Digo, pues, andad en el Espíritu y no satisfagáis los deseos de la carne.
- Fil 2.5. Haya pues en vosotros este sentir que hubo también en Cristo Jesús...
- (1 Cor 11.23. Porque yo recibí del Señor lo que también os he enseñado...)
- (Ap 21. Vi un cielo nuevo y una tierra nueva; porque el primer cielo y la primera...)

PRUEBA 5. REPETIR DE MEMORIA LOS VERSÍCULOS INICIALES

Si hay tiempo o empate, el grupo que recuerde los 3 primeros versículos descifrados suma 3 puntos más.

CORONEMOS AL REY

Dibuja en una pizarra unas gradas o escaleras que lleguen hasta un trono, donde esta un Rey sin corona. Divide al grupo en 4 equipos como de 10 participantes, asigna a cada grupo un color para diferenciarlos. Prepara de antemano unas coronas (se hacen con una cinta de regalo de las gruesas o con un papel de color) para dar a cada grupo una corona de acuerdo a su color.

Realiza una pregunta sobre la Biblia, el grupo que la conteste va a colocar su corona en el primer escalón de la escalera que dibujaste, continúa haciendo más preguntas hasta que uno de los grupos llegue a coronar al Rey.

Las coronas se van colocando en los escalones dibujados, pegándolas con cinta adhesiva que sea fácil de despegar, para que cuando el grupo conteste otra pregunta, se puedan despegar y pegar fácilmente.

BÁSQUETBOL CULTURAL

Este juego consiste en escribir unas preguntas en papelitos y ponerlos en un recipiente, luego debes de tener un balón no muy grande y una canasta donde quepa el balón, es como si jugaras a básquetbol.

Ah, las preguntas deben estar separadas de acuerdo al grado de dificultad que tengan y cada una deberá tener un valor, por ejemplo, una pregunta fácil tendrá un valor de 5 puntos y una difícil tendrá valor de 20, etc. lo podrán poner a su criterio.

Formarán dos equipos de igual cantidad de personas que irán compitiendo, un miembro de un equipo se levantará y tirará el balón en la canasta, si encesta tiene derecho a contestar una pregunta que él escogerá de los diferentes recipientes que tengan, si contesta bien la pregunta ganará los puntos y si no contesta bien no tendrá ningún punto

De igual manera lo hará el otro equipo. Irán turnándose hasta que terminen todos los jugadores de cada equipo.

Al final le puedes entregar un premio al equipo ganador y también felicitar a ambos grupos por el esfuerzo que hicieron.

CRUCIGRAMA ASIMÉTRICO

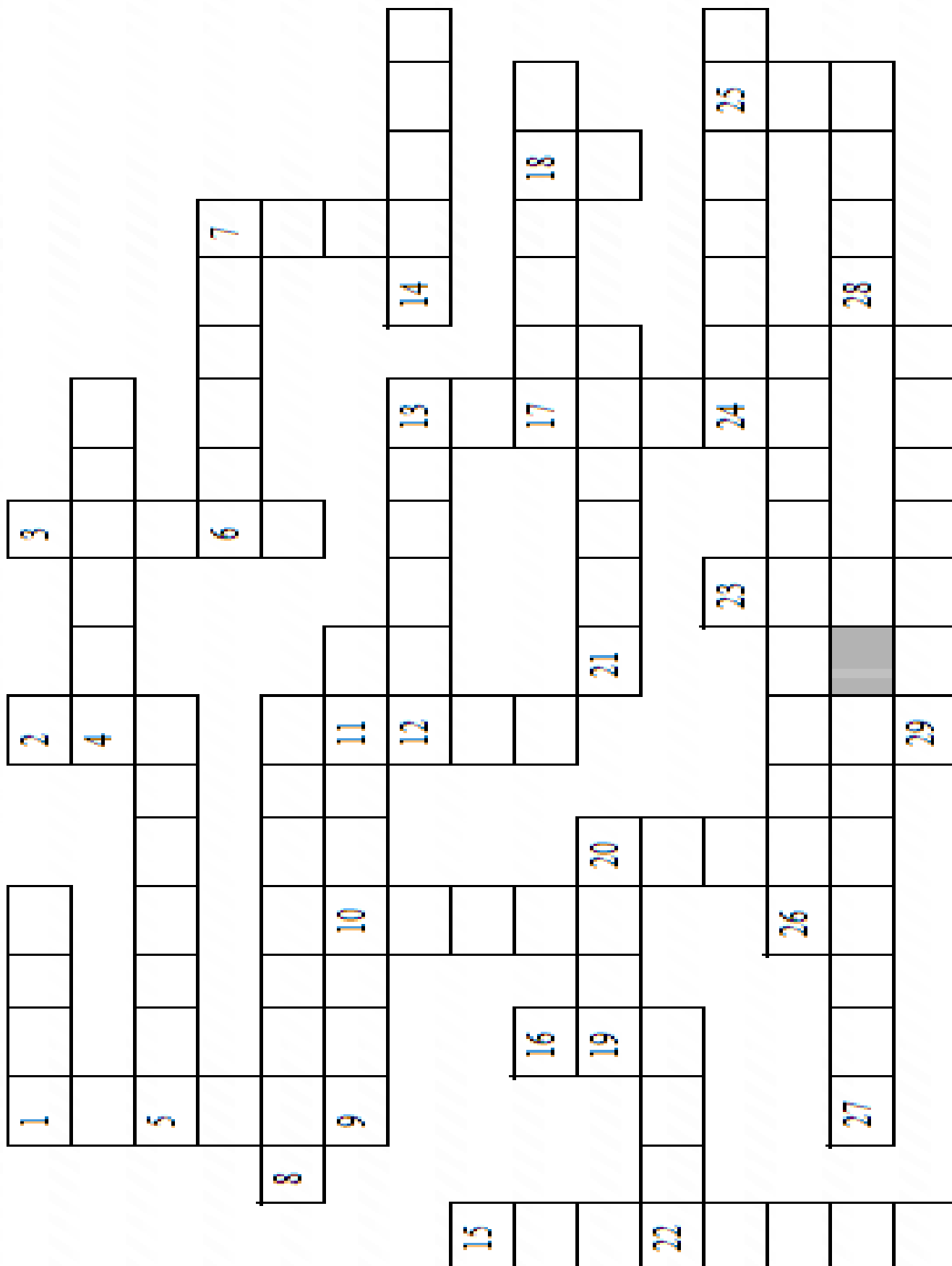
Para realizar este crucigrama primero tienen que leer Daniel 1 y Apocalipsis 1; todas las respuestas las vas a encontrar en estos capítulos. Adelante!!

Horizontales:

1. ¿De qué tribu venían Daniel y sus amigos?
4. Una de las lenguas en que se escribió el libro de Daniel.
5. Nombre del jefe de los eunucos.
6. Dádiva de Dios a Daniel con el jefe de los eunucos.
8. Obtuvieron conocimientos en ellas.
9. Algo escondido en las siete estrellas y los siete candeleros.
12. Capital antigua de Lidia, al este de Esmirna.
14. Tiene las llaves de el.
17. Nombre que significa que significa "Dios es mi juez".
19. Eran como llamas de fuego.
21. Semejante al Hijo del...
22. Días que duró la prueba.
24. Lengua que se les enseñó.
26. Vio siete y eran de oro.
27. Su nombre significa "mirra".
28. Rey, en el cual Daniel estuvo durante su reinado.
29. Color que Juan vio en la cabeza y los cabellos, como lana y como nieve.

Verticales:

1. Rey en eminencia cuando Nabucodonosor sitió la ciudad.
2. Palabra que incluye Juan en su saludo a las siete iglesias.
3. Última letra del alfabeto griego.
7. Provincia, donde se encontraban las siete iglesias.
10. Delante de que están los siete espíritus.
11. Accidente geográfico donde Juan recibió la visión.
13. Nombre babilónico dado a Ananías.
15. Nombre babilónico que significa "un siervo de Nego".
16. Quiso verla cuando hablaba con él.
18. Preposición repetida 15 veces en Apocalipsis 1.
20. Tierra donde fueron llevados los utensilios de la casa de Dios.
23. Primera letra del alfabeto griego.
25. Material de los candeleros.



Grupo:

EL SALMO-RAP

Participantes: 10 ó más

Recursos: Biblias, instrumentos musicales, líder de alabanza, jóvenes.

Idea Central: Realmente la actividad no es nada complicada y el objetivo que persigue es motivar a los jóvenes a adorar al Señor con algo propio.

Indicaciones:

1. Anuncia el día y la hora del salmo-rap e indica que consiste en un día DIFERENTE de alabanza para Dios porque todos adoraremos a Dios con algo propio.
2. Ponte de acuerdo con el líder de alabanza de la iglesia, si no hay, con alguien que toque algún instrumento para que llegue a la reunión dispuesto a componer música rap (no tiene que ser este tipo de música, puede ser de todo tipo de música) y explícale detalladamente en qué consistirá la reunión.
3. Llegado el día, agrupa a todos los asistentes en equipos de seis participantes como máximo.
4. Cuando todos estén agrupados indícales que cada equipo elaborará una canción al Señor a partir de un Salmo de su elección, respetando las reglas siguientes:

Regla 1: Componer una canción que ALABE a Dios a partir de un Salmo.

Regla 2: Pueden modificar la letra del Salmo siempre que no altere el sentido del versículo o el tema principal, sin utilizar frases soeces, de doble sentido o que suenen sarcásticas.

5. Cuando hayan terminado debes asignarles un tiempo, ni muy corto ni muy largo, a cada equipo para que pasen con el líder de alabanza (o con el grupo de alabanza) para que se pongan de acuerdo con la melodía de la canción.

6. Luego de esto todos los integrantes de cada equipo cantarán el salmo-rap que hayan escrito para el Señor.

7. Premia con algo al mejor equipo.

Nota: En la medida que no se pierda el objetivo principal esta actividad resulta divertidísima y de gran bendición tanto para los jóvenes como para quien organiza la reunión y esto sin mencionar que hemos alabado al Señor con un poco más de entusiasmo, alegría, motivación e innovación.

ESGRIMA BÍBLICO SOBRE EL LIBRO DE SANTIAGO

Objetivos:

- o Que los jóvenes lean y mediten en este libro durante toda una semana o más.
- o Que los alumnos puedan jugar y competir aprendiendo y profundizando en las enseñanzas tan edificantes del libro de Santiago.

Procedimiento:

- 1) Una semana antes, como mínimo, anticipar a los jóvenes que lean el libro de Santiago.
- 2) Al comenzar el encuentro, y de acuerdo a la cantidad de participantes dividir en equipos. Luego cada grupo elegirá un capitán, quién organizará la participación de todo el equipo.
- 3) Seguidamente se describirán las distintas competencias, con sus reglas y respuestas correctas. Cada líder las implementará en orden y forma de acuerdo a las características de su grupo.
- 4) Realizar todas las actividades puede llevar aproximadamente 2 horas.

DIBUJANDO EL VERSÍCULO

(Servirá para romper el hielo): Pasará un participante y dibujará en una pizarra o papel afiche elementos que puedan dar pistas a sus compañeros, sobrará cuál es el versículo de que se trata. El capitán del equipo tendrá tres oportunidades de responder correctamente. Si no lo hace, el otro equipo tiene una oportunidad de responder. Puntuación: 5 puntos al equipo que conteste correctamente. Se podrá utilizar la Biblia.

-1:23 (espejo, hombre mirándose, oreja, etc.)

-3:4 (naves, barcos, vientos, timón, etc.)

-5:13 (cara triste, cara alegre, alguien cantando, orando, etc.)

- 2:2 (alguien con anillo, bien vestido, alguien harapiento, etc.)
- 3:5 (árboles, fuego, lengua, etc.)
- 5:18 (cielo, lluvia, tierra, fruto, etc.)

Nota: los versículos transcritos listos para imprimir. (Respuestas)

Si alguno es oidor de la palabra pero no hacedor de ella, ese es semejante al hombre que considera en un espejo su rostro natural; (1:23)

Mirad también las naves: aunque tan grandes y llevadas de impetuosos vientos, son gobernadas con un muy pequeño timón por donde el que las gobierna quiere. (3:4)

¿Está alguno entre vosotros afligido? Haga oración. ¿Está alguno alegre? Cante alabanzas. (5:13)

Si en vuestra congregación entra un hombre con anillo de oro y ropa espléndida, y también entra un pobre con vestido andrajoso, (2:2)

Así también la lengua es un miembro pequeño, pero se jacta de grandes cosas. He aquí, ¡cuán grande bosque enciende un pequeño fuego! (3:5)

Y otra vez oró, y el cielo dio lluvia y la tierra produjo su fruto. (5:18)

CONTRARRELOJ:

Se necesitarán papeles y lápices para entregar las respuestas correctas. El equipo cuyo capitán entregue la respuesta correcta es el ganador. Si lo hace primero gana 10 puntos. Si lo hace en segundo lugar 5 puntos. Si la respuesta no está completa, se descuenta 1 punto por cada respuesta que falte. Se da la consigna a todos los equipos a la vez. Se puede usar Biblia.

- Entrega de una lista con todos los animales o grupos de animales mencionados por Santiago, con los versículos correspondientes. Respuesta correcta: Caballos (3:3); bestias, aves, serpientes, seres del mar (3:7); polilla (5:2)
- Entrega de una lista de los frutos comestibles mencionados por Santiago. Con los versículos correspondientes. Respuesta correcta: aceitunas e higos (3:12)
- Entrega de una lista con los personajes del antiguo testamento mencionados en Santiago con los versículos correspondientes. Respuesta Correcta: Abraham, Isaac (2:21), Rahab (2:25), Job (5:11), Elías (5:17)

DÍGALO CON MÍMICA.

Pasará un participante el cual deberá representar con mímicas un versículo. Su equipo deberá, a través del capitán arriesgar dos veces parándose y leyendo el versículo en voz alta. Se adjudicarán 5 puntos por respuesta correcta. Si no acierta en las dos oportunidades. Puede arriesgar el otro equipo ganado los 5 puntos si responde correctamente. Se puede usar la Biblia.

- 1:6; 4:9; 3:9; 4:11; 5:1; 5:7

Nota: (versículos para imprimir)

Pero pida con fe, no dudando nada, porque el que duda es semejante a la onda del mar, que es arrastrada por el viento y echada de una parte a otra.(1:6)

Afligíos, lamentad y llorad. Vuestra risa se convierta en lloro y vuestro gozo en tristeza.(4:9)

Con ella bendecimos al Dios y Padre y con ella maldecimos a los hombres, que están hechos a la semejanza de Dios. (3:9)

Hermanos, no murmuréis los unos de los otros. El que murmura del hermano y juzga a su hermano, murmura de la Ley y juzga a la Ley; pero si tú juzgas a la Ley, no eres hacedor de la Ley, sino juez (4:11)

¡Vamos ahora, ricos! Llorad y aullad por las miserias que os vendrán.(5:1)

Por tanto, hermanos, tened paciencia hasta la venida del Señor. Mirad cómo el labrador espera el precioso fruto de la tierra, aguardando con paciencia hasta que reciba la lluvia temprana y la tardía. (5:7)

COMPLETAR EL TEXTO.

(Sin la cita) Se leerá la primera parte de un versículo a un participante, quien deberá completarlo. Se acepta la idea aunque no sea exacto, no se permite utilizar Biblia. Puede arriesgar una vez por 10 puntos, sino una segunda vez por cinco puntos, el equipo. Tiene una tercera el otro equipo por 1 punto.

- Hermanos míos, tened por sumo gozo/...cuando os halléis en diversas pruebas (1:2)
- El hombre de doble ánimo/... es inconstante en todos sus caminos (1:8)
- No piense, pues, quién tal haga;/ ...que recibirá cosa alguna del Señor (1:7)
- Porque la ira del hombre...no obra la justicia de Dios (1:20)
- Y el fruto de justicia se siembra en paz /...para aquellos que hacen la paz (3:18)
- Pedís, y no recibís, /...porque pedís mal, para gastar en vuestros deleites (4:3)
- Someteos, pues, a Dios; / ...resistid al diablo, y huirá de vosotros (4:7)
- Humillaos delante del Señor, /...y él os exaltará (4:10)
- Y al que sabe hacer lo bueno, /... y no lo hace, le es pecado (4:17)
- Sabiendo que la prueba de vuestra fe/ ... produce paciencia (1:3)

ENSEÑANZA PERSONAL.

Este juego puede jugarse al final, ya que servirá de reflexión de lo leído y meditado durante la semana. Pasará un jugador, y deberá responder a la consigna que el líder le leerá. Si responde correctamente el participante se le adjudica 10 puntos, si lo hace el equipo 5. En este caso será el líder quién aclare ante todos cual es la respuesta correcta.

- 1) ¿Cómo puede aplicarse al joven de hoy cuando Santiago escribe: por esto, mis amados hermanos, todo hombre sea pronto para oír, tardo para hablar, tardo para airarse? (No responder impulsivamente, sino escuchar, etc.) (1:19)
- 2) ¿Qué quiso decir Santiago cuando escribió: Tú crees que Dios es uno; bien haces. También los demonios creen, y tiemblan? (2:19) (La importancia de recibir a Cristo, más que solo creer intelectualmente en Él) (2:19)
- 3) ¿Qué estaba enseñando Santiago cuando compara nuestra lengua con un pequeño timón de barco? (Que debemos velar ya que nuestra lengua puede estar controlándonos en vez de nosotros a ella) (3:4)
- 4) ¿Con qué compara Santiago la neblina, que se aparece por un poco de tiempo y se desvanece y por qué? (Con la vida, para mostrarnos que solo si el Señor quiere podremos realizar nuestros planes) (4:14)
- 5) ¿A qué clase de cristiano compara Santiago con la onda del mar y por qué? (Al cristiano que duda al pedir de Dios) (1:6)
- 6) ¿Con qué comparó Santiago al hombre rico que está orgulloso de su posición? (Con la flor de la hierba o planta que crece y después se seca) (1:10)
- 7) Según Santiago, ¿desde dónde proviene la tentación? (De la propia concupiscencia o deseo) (1:14)
- 8) Según Santiago ¿quiénes se engañan a sí mismos? (Los que sólo oyen la palabra de Dios y no la ponen por obra) (1:22)

- 9) ¿Cuál es la religión pura y sin mácula delante de Dios? (Visitar a los huérfanos y a las viudas en sus tribulaciones y guardarse sin mancha del mundo) (1:27)
- 10) ¿Cómo es la sabiduría que viene de Dios? (pura, pacífica, amable, etc.) (3:17)
- 11) ¿Cómo es la "sabiduría" terrenal? (animal y diabólica) (3:14-16)
- 12) Según Santiago, ¿por qué no recibimos lo que pedimos? (Porque pedimos mal para fines egoístas) (4:3)
- 13) ¿Qué debemos hacer para que el Señor nos exalte? (Humillarnos) (4:10)
- 14) ¿Por qué debemos tener paciencia y afirmar nuestros corazones? (Porque la venida del Señor se acerca) (5:7,8)
- 15) ¿Qué enseñanza nos deja Santiago cuando dice que "vuestro sí sea sí y vuestro no sea no?" (No debemos jurar, debemos ser decir la verdad) (5:12)
- 16) ¿Quién salvará de muerte un alma y cubrirá multitud de pecados?(Quién hace volver a alguien que se ha extraviado de la verdad) (5:20)
- 17) ¿Qué nos quiere enseñar Santiago cuando compara: Nuestra actitud de leer la Biblia con el mirarnos al espejo? (Que debemos ser hacedores de la palabra y no solamente oidores) (1:23)

EXAMEN DE CONOCIMIENTOS DE NAVIDAD

Esta navidad dar a tus jóvenes este examen para saber cuánto saben realmente acerca de la historia más popular de la Biblia. Los resultados serán sin lugar a dudas muy vergonzosos para algunos pero seguramente que les guiarán a un mejor entendimiento de los eventos que ocurrieron alrededor del nacimiento de Jesucristo.

INSTRUCCIONES:

Lee y contesta cada pregunta en el orden en que aparecen. Cuando te den a escoger entre varias respuestas, léelas cuidadosamente y selecciona la mejor de ellas. Pon "V" o "F" según sea verdadero o falso respectivamente. Se vale adivinar pero no hacer trampa.

___ 1- La Navidad se ha celebrado siempre el 25 de diciembre.
(Verdadero o Falso)

___ 2- José era nativo de:
A- Belén
B- Jerusalén
C- Nazareth
D- Egipto
E- Ninguno de los anteriores.

___ 3- ¿Cómo viajaron José y María a Belén?
A- Camello
B- Burro
C- A pie
D- Volkswagen
E- José caminó y María viajó en un burro.
F- No se sabe.

___ 4- María y José ya estaban casados cuando María se embarazó (Verdadero o Falso)

___ 5- María y José estaban casados cuando Jesús nació. (Verdadero o Falso)

___ 6- María era virgen cuando dio a luz a Jesús.

___ 7- ¿Qué le dijo el mesonero a María y a José?

- A- "No hay lugar en el mesón"
- B- ""Tengo un establo que pueden usar"
- C- Regresen después de Navidad y ya habrá cuartos disponibles."
- D- Las dos cosas dichas en A y B.
- E- Ninguno de los de arriba.

___ 8- Jesús nació en:

- A- Un establo.
- B- Un pesebre.
- C- Una cueva.
- D- Un granero.
- E- No se sabe.

___ 9- Un "Pesebre " es

- A- Un establo para animales domésticos.
- B- Almacén para heno.
- C- Un abrevadero.
- D- Un Granero.

___ 10- ¿Cuáles animales dice la Biblia que estuvieron presentes cuando Jesús nació?

- A- Vacas, Ovejas, Cabras.
- B- Vacas, Burros, Ovejas.
- C- Ovejas y cabras solamente.
- D- Diversos animales de granero.
- E- Leones, Tigres, Elefantes.
- F- Ninguno de los de arriba.

___ 11- ¿Quiénes vieron la estrella en el oriente?

- A- Pastores
- B- María y José
- C- Tres Reyes
- D- Los dos casos A y B.
- E- Ninguno de los de arriba.

___ 12- ¿Cuántos ángeles le anunciaron a los pastores?

- A- Uno
- B- Tres
- C- Una multitud
- D- Ninguno de los de arriba

___ 13- ¿Qué señal le dijeron los ángeles que buscaran a los pastores?

- A- "Este Camino al Niño Jesús."
- B- Una estrella sobre Belén.
- C- Un niño que no llorara.
- D- Una casa con un árbol de navidad.
- E- Un bebé en un establo.
- F- Ninguno de los de arriba.

___ 14- ¿Qué cantaron los ángeles?

- A- "Gozo al mundo, el Señor ha venido"
- B- "Aleluya"
- C- "Un niño nos es nacido, un niño nos es dado"
- D- "Gloria a Dios en las alturas"
- E- "Gloria al Rey recién nacido"
- F- "Mi dulce Señor"

___ 15- ¿Qué es un Anfitrión Celestial?

- A- El ángel que está a la puerta de los cielos.
- B- El ángel que invita gente para ir al cielo.
- C- El ángel que sirve refrescos en los cielos.
- D- Un coro angelical.
- E- Un ejército celestial.
- F- Ninguno de los de arriba.

___ 16- Hubo nieve la primera navidad:

- A- Solamente en Belén.
- B- Sobre todo Israel.
- C- En ningún lugar de Israel.
- D- En algún lugar de Israel.
- E- María y José soñaron que hubo nieve.

___ 17- El niño Jesús lloró:

- A- Cuando el doctor le dio palmadas.
- B- Cuando el niño del tambor empezó a tocar su tambor.
- C- Sólo como cuando los otros bebés lloran.
- D- El nunca lloró.

___ 18- ¿Qué es incienso?

- A- Un metal precioso.
- B- Un fabricación preciosa.
- C- Un perfume precioso.
- D- Un monstruo.
- E- Ninguno de los de arriba.

___ 19- ¿Qué es mirra?

- A- Un metal fácilmente moldeable.
- B- Una especia usada para sepultar gente.
- C- Una Bebida.
- D- Una loción para después de rasurar.
- E- Ninguno de los de arriba.

___ 20- ¿Cuántos magos vinieron a ver a Jesús? (Escribe el número correcto)

___ 21- ¿Qué significa la palabra "Magos"?

- A- Hombres de clase educada.
- B- Reyes de oriente.
- C- Estudiantes de los astros.
- D- Gente inteligente para seguir la estrella.
- E- Sabios.

___ 22- Los magos encontraron a Jesús en:

- A- Un pesebre.
- B- Un establo.
- C- Una Casa.
- D- Un Hotel Holiday Inn
- E- Un Mesón

___ 23- Los magos se detuvieron en Jerusalén:

- A- Para informar a Herodes acerca de Jesús.
- B- Para averiguar donde estaba Jesús.
- C- Para preguntar acerca de la estrella que ellos habían visto.
- D- Por combustible.
- E- Para comprar regalos para el niño Jesús.

___ 24- ¿Dónde encontramos la historia de la Navidad para verificar todas estas preguntas que se han hecho?

- A- Mateo B- Marcos C- Lucas
- D- Juan E- Todos los anteriores
- F- Sólo A y B G- Sólo A y C
- H- Sólo A, B y C. I- Sólo X, Y, y Z.
- J- Es una Fábula de Ensopo.

___ 25- Cuando José y María supieron que ella estaba embarazada del niño Jesús, ¿qué ocurrió?

- A- Se casaron.
- B- José quiso romper el compromiso.
- C- María se fue del pueblo por tres meses.
- D- Un ángel les dijo que fueran a Belén.
- E- Ambos A y B.
- F- Ambos B y C.

___ 26- ¿Quién le dijo a José y a María que fueran a Belén?

- A- El ángel.
- B- La mamá de María.
- C- Herodes.
- D- César Augusto.
- E- Alejandro el Grande.
- F- Nadie les dijo.

___ 27- José llevó al Bebé Jesús a Egipto:

- A- Para mostrarle las pirámides.
- B- Para enseñarle la sabiduría de los faraones.
- C- Para ponerle en una canasta y dejarla flotar sobre el río.
- D- Porque el tuvo un sueño respecto a esto.
- E- Para pagar impuestos.
- F- José no fue el que lo llevó a Egipto.
- G- Ninguna de las anteriores.

___ 28- Yo creo que este examen estuvo:

- A- Súper
- B- Grandioso
- C- Fantástico

D- Las tres anteriores.

EVALUACIÓN DE JUAN 1 AL 15

1. ¿A quién se refiere con decir que “En el Principio era verbo y el verbo era con Dios y el verbo era Dios”?

a)	A Juan el Bautista
b)	A Jesús
c)	A sus Discípulos
d)	A ninguno de los anteriores

2. ¿Juan bautizaba con agua mas Jesús con...?

a)	Con Unción del cielo
b)	Con aceite
c)	El Espíritu Santo
d)	Con agua También

3. ¿Qué significa Rabí?

a)	Maestro
b)	Profesor
c)	Mesías
d)	Ninguno de los anteriores

4. ¿A que se refería Jesús cuando dijo: “Destruid ese templo y en _____ días lo levutare”

a)	Se refería a su cuerpo ; 2
b)	Se refería a su cuerpo ; 4
c)	Se refería a su cuerpo ; 3
d)	Al templo que se tardó en construir 46 años

5. ¿El Diablo es padre de?

a)	Maldición
b)	Mentira
c)	Padecimiento
d)	Todas las anteriores

6. ¿Cuándo lloro Jesús?

a)	Cuando lo criticaban
b)	Cuando murió Lázaro
c)	Cuando resucito Lázaro
d)	Todas las anteriores

7. ¿En que entró montado Jesús a Jerusalén?

a)	En un puerco
b)	En un potrillo
c)	En un crio de Asna
d)	En un caballo

8. ¿A cuál de sus discípulos lavó los pies Jesús, y quien lo traiciono?

a)	PEDRO ; MATEO
b)	JUDAS ; Zaqueo
c)	PEDRO ; JUDAS
d)	Ninguno de los anteriores

9. Quien negó a Jesús y cuantas veces?

a)	Pedro ; 4
b)	Pedro ; 2
c)	Lucas ; 3
d)	Pedro ; 3

10. ¿Qué dice en Juan 3:16?

11. ¿Quién es nuestro consolador?

12. Brevemente explique lo que hizo Jesús con la mujer adúltera

13. ¿Fue Nicodemo el que dijo que como podía nacer un hombre de nuevo? F V

14.- Desplace las líneas a la respuesta correcta.

VID VERDADERA DIOS

PAMPANO JESUS

LABRADOR NOSOTROS

15. Tache los milagros que hizo Jesús citado en Juan 1-15.

La Conversión del agua en vino
Jesús Sana al hijo de un rey
Jesús convierte la piedra en pan
Sana a un paralítico
Alimenta a cinco mil
Jesús sana a un ciego de nacimiento
Sana la oreja a un soldado
Resucita a Lázaro
Convierte una vara en serpiente
Hace que el mar se parta en dos

16. ¿Cuál es el nuevo mandamiento que dio Jesús?

17. Rellena

Jesús le dijo: yo soy el _____ la _____ y la _____
Nadie viene al _____ si no por _____

Juan 14:6

¿QUIÉN DIJO? - DE JUAN 1 AL 15

¿Quién dijo...? Nombre: _____

Instrucciones: ¿Quién dijo las siguientes frases? En los paréntesis coloca la letra que corresponda.

- () "Si es pecador, no lo sé; una cosa sé, que habiendo yo sido ciego, ahora veo"
- () "Señor, quisiéramos ver a Jesús"
- () "Que os améis unos a otros como yo os he amado...en esto conocerán todos que sois mis discípulos, si tuvierdes amor los unos con los otros"
- () "...Y sabemos que Dios no oye a los pecadores; pero si alguno es temeroso de Dios, y hace su voluntad, a ese oye"
- () "...El que viene después de mí, es antes de mí; porque era primero que yo"
- () "...nos conviene que un hombre muera por el pueblo"
- () "...El que cree en el Hijo tiene vida eterna, pero el que rehúsa creer en el Hijo no verá la vida, sino que la ira de Dios está sobre él"
- () "...Mi vida pondré por ti..."
- () "Escudriñad las Escrituras..."
- () "¡Jamás hombre alguno ha hablado como este hombre!"
- () "Nadie tiene mayor amor que este, que uno ponga su vida por sus amigos"
- () "Señor ¿a quién iremos? tú tienes palabras de vida eterna y nosotros hemos creído y conocemos que tú eres el Cristo..."

Opciones:

- O. Jesús
- E. Hombre que había sido ciego
- Juan
- Y. Pedro
- S. Alguaciles
- M. Caifás
- G. Griegos

JEOPARDY CRISTIANO

Consiste en preparar un tablero.

Cada columna corresponderá a una categoría, por ejemplo: NOMBRES, y bajo este título se ponen las cifras: 100, 200, 300, 400 y 500. A cada cifra le corresponde una pregunta previamente establecida (que sólo conoce el director del juego).

Los jóvenes van pasando y eligen una categoría y un valor de puntos, por ejemplo: NOMBRES por 200... Al joven se le hace la pregunta correspondiente a esa casilla, si la responde correctamente sumará los 200 puntos

NOTA: es importante que las preguntas vayan aumentando su dificultad conforme van aumentando los puntos.

Se pueden hacer tantas categorías como se desee.

Se puede hacer el concurso de esta otra manera: en vez de hacer preguntas en el tablero, se da una oración, y el joven debe formular una pregunta. Por ejemplo: "madre de Jesucristo"...el joven debe decir: "¿quién fue María?"... si el joven sólo dice "María" sin formular la pregunta no se le suman los puntos.

ABC DE JONÁS

Instrucciones: Las respuestas se encuentran en el libro de Jonás.

Cada respuesta empieza con la letra del Abecedario que le corresponde. Ej. A. Dios es: **Amor**.

- A. Padre de Jonás: _____
- B. Transporte en el que viajó Jonás: _____
- C. "Y los hombres de Nínive _____ a Dios"
- D. Lo que hacía Jonás mientras los marineros clamaban a sus dioses: _____
- E. Cuando Dios tuvo misericordia de Nínive, Jonás se _____
- F. La segunda vez que le dijo Dios a Jonás que fuera a Nínive, Jonás _____
- G. "Tú eres Dios clemente y piadoso, tardo en enojarte y de _____ misericordia"
- H. Nacionalidad de Jonás: _____
- I. "Pagando su pasaje, entró en ella para _____"
- J. Jonás huía de _____
- K. Se levantó de su silla, se despojó de su vestido, se cubrió de cilicio el (en inglés) _____
- L. Que tuvo Jonás por la calabacera, pero no por Nínive _____
- M. "Tú eres Dios clemente y piadoso, tardo en enojarte y de grande _____"
- N. Ciudad grande en extremo, en la cual había más de 120,000 personas _____
- O. Lo siguiente que hizo Jonás después de enojarse _____
- P. "Y mandó Jehová al _____, y vomitó a Jonás en tierra"
- Q. "Tú Jehová has hecho como has _____"
- R. Cuando los marineros no pudieron volver la nave a tierra, clamaron a Dios y _____ por sus vidas
- S. Los marineros temieron a Dios y ofrecieron _____
- T. Ciudad a la que se dirigía la nave _____
- U. Para que Jonás tuviera sombra, Dios preparó _____ calabacera
- V. Lugar donde Jonás dice "Invoqué en mi angustia a Jehová y el me oyó" _____
- W. Días en los que Nínive sería destruida (en números romanos): _____
- X. "¿Y no tendré _____ piedad de Nínive...?"
- Y. Animal que se tragó a Jonás (al revés): _____
- Z. Para que Jonás tuviera sombra, Dios preparó _____ calabacera
- AA. Lugar donde Jonás dice "Invoqué en mi angustia a Jehová y el me oyó" _____
- BB. Días en los que Nínive sería destruida (en números romanos): _____
- CC. "¿Y no tendré _____ piedad de Nínive...?"
- DD. Animal que se tragó a Jonás (al revés): _____

QUIÉN SOY

Para hacer esta dinámica, el grupo debe ser por lo menos de cinco personas.

La primera persona piensa en un personaje bíblico, por ejemplo: Abraham. Se dirige hacia la persona que está a su lado y le dice una pista o característica de ese personaje. En el caso de Abraham, puede decir: "Tenía mucha fe" y espera a ver si el otro puede adivinar de quién se trata. Si no adivina, puede darle otra pista.

Una vez que haya adivinado el personaje, quien que acaba de adivinar hace lo mismo con el siguiente participante.

LA BIBLIA ES ACTUAL

Consiste en preparar unos 10 o más cartoncitos (dependiendo del número de personas en el grupo) con palabras claves, por ejemplo: adulterio, sexualidad, homosexualidad, pareja, política, prosperidad, etc.

Aparte, se anotará en otro papel el texto y la cita bíblica correspondiente a cada tema escrito en el cartoncito. Ejemplo: Político = Lucas 20:25 "Dad pues al César lo que es del César"

Se reparte, aleatoriamente, un cartoncito junto a un papelito (no correspondientes) a cada persona, y comienza la dinámica. Se nombra la palabra (tema) y aquel que crea tener el texto correspondiente, lo dice. Se repite el proceso hasta que todos participen.

La intención de esta dinámica es apreciar en ellos el discernimiento de la Palabra y al mismo tiempo entender que la Biblia es un libro de actualidad que contiene instrucción para todas las situaciones éticas, políticas, económicas, sociales y espirituales del individuo.

CONOCIENDO LA BIBLIA

- ¿Qué es la Biblia?

La Biblia es la palabra de Dios que fue inspirada por el Espíritu Santo para que los seres humanos conozcamos lo que Dios nos quiso revelar de Su persona y Sus ordenanzas para nosotros.

- ¿Cómo está estructurada la Biblia?

Está dividida en dos grandes partes: Antiguo Testamento y Nuevo Testamento.

A su vez cada uno se subdivide de la siguiente manera:

Antiguo Testamento

Pentateuco

- GÉNESIS
- ÉXODO
- LEVÍTICO
- NÚMEROS
- DEUTERONOMIO

Históricos

- JOSUÉ
- JUECES
- RUT
- I Y II SAMUEL
- I Y II REYES
- I Y II PARALIPÓMENOS O CRÓNICAS
- ESDRAS
- NEHEMÍAS
- ESTER

Poéticos

- JOB
- SALMOS
- PROVERBIOS
- ECLESIASTÉS
- CANTAR DE CANTARES

Profetas Mayores

- ISAÍAS
- JEREMÍAS
- LAMENTACIONES
- EZEQUIEL
- DANIEL

PROFETAS MENORES

- ÓSEAS

- JOEL
- AMOS
- ABDIAS
- JONAS
- MIQUEAS
- NAHUM
- HABACUC
- SOFONIAS
- HAGEO
- ZACARIAS
- MALAQUIAS

Nuevo Testamento

Históricos

- MATEO
- MARCOS
- LUCAS
- JUAN
- HECHOS

Epístolas Paulinas

- ROMANOS
- ICORINTIOS
- 2 CORINTIOS
- GALATAS
- EFESIOS
- FILIPENSES
- COLOSENSES
- 1 TESALONICENES
- 2 TESALONICENSES
- 1 TIMOTEO
- 2 TIMOTEO
- TITO
- FILEMON

Cartas Universales

- HEBREOS
- SANTIAGO
- 1 PEDRO
- 2 PEDRO
- 1 JUAN
- 2 JUAN
- 3 JUAN
- JUDAS

Revelación

- APOCALIPSIS

- Actividad de reforzamiento. Ordenar la división del Antiguo y Nuevo Testamento.
- ¿Qué representa la Biblia para los hijos de Dios?
- 1. Es la luz de nuestro camino. Salmo 119:105
- 2. Para que creamos que Jesús es el Hijo de Dios y tengamos vida en su nombre. (Juan 20:31)
- 3. Para que tengamos fe. (Romanos 10:17)

4. Parte de nuestra armadura (Efesios 6:17)

- ¿Porque debemos leer la Biblia?
- 1. Porque es útil para enseñar, corregir, reargüir y para instruir en justicia (2 Timoteo 3:16)
- 2. Porque penetra y examina hasta lo más profundo de nuestro ser (Hebreos 4:12)
- 3. Porque nos santifica a través de la verdad (Juan 17:17)
- ¿Qué beneficios me trae el leer la Biblia?
- Según Josué 1:8 la promesa de Dios que hará prosperar nuestro camino. Y TODO saldrá bien.

•Actividad de reforzamiento

Divida al grupo en dos y luego dirija al grupo con las siguientes instrucciones. Es importante aclararles que lo importante es llegar hasta el final cumpliendo con cada instrucción al pie de letra.

Objetivo: deseamos mostrarle a cada joven la necesidad de cumplir al pie de la letra nuestra manual de instrucciones más importantes en la vida LA BIBLIA. Es de suma importancia que se haga énfasis en esta realidad.

Grupo A

- Pónganse de pie
- De un paso hacia delante
- De un brinco
- Cierre y abra los ojos
- Levante la mano derecha
- Con las manos levantadas camine dos pasos hacia el frente y luego baje la mano.
- De un paso hacia atrás
- De cuatro pasos hacia delante
- Rodee el plato y el paquete de galletas
- Seleccione un compañero para que abra el paquete de galletas.
- Coloque las galletas sobre la mesa
- Escoja a alguien para que se lo de a un compañero.
- El compañero las colocara sobre el plato.
- Den una vuelta.
- Todos siéntense.

Grupo B

- Póngase de pie
- Levante su mano izquierda
- De un paso hacia la derecha y baje la mano
- De dos pasos hacia el frente
- De la mano a su compañero del lado
- Suéltense las manos
- Digan al mismo tiempo "Voy a leer la Biblia"
- De dos palmadas
- Caminen hacia la mesa donde esta el refresco
- 2 tomen y abran el paquete de vasos
- 2 coloquen los vasos sobre la mesa
- Uno abra el refresco
- Otro sirva el refresco en los vasos
- Otro diga al grupo a y grupo b que tomen un vaso
- Todos tomen una galleta y siéntense.

PESCA DE COROS

Este juego está mejor explicado en un "ejemplo gráfico" que envié. Pero se trata de conocer cuáles cantos están basados en la Biblia. Quien dirige el concurso dice la cita, la buscan, el primero que la encuentra se pone de pie y canta el coro o himno inspirado en ese pasaje o cita bíblica:

Sólo tienes que conocer cantos o himnos, inspirados en la Biblia, y claro, conocer cuáles son las citas bíblicas donde se encuentran. Lo puedes hacer con la misma mecánica de banderas del conocimiento, o simplemente diciendo la cita bíblica al público en general. El primero que sepa de qué coro se trata, se pone de pie y lo canta. Gana quien más peces tenga. La cita se escribe detrás de los peces o se anotan en una libreta, como mejor te parezca. Si lo llevas a cabo por equipo, a cada equipo se le das una canasta donde ir poniendo sus peces.

PALABRA QUE ARMA

Este es muy sencillo. Haces varios equipos y pides que alguien te diga un texto y coro con la palabra "x". Por ejemplo: un coro y un texto con la palabra "fuego". Gana el equipo con más aciertos.

Otra manera: texto y coro que inicie con la letra "x" puede ser con a, c, d, l, c, etc.

LA COLITA

Aquí se da una cita bíblica, y hay que cantar un coro que inicie con la última letra del texto. Por ejemplo: tú dices: san Juan 11: 35. El que la encuentre la lee: Jesús lloró. Tiene que cantar un coro que inicie con la letra o.

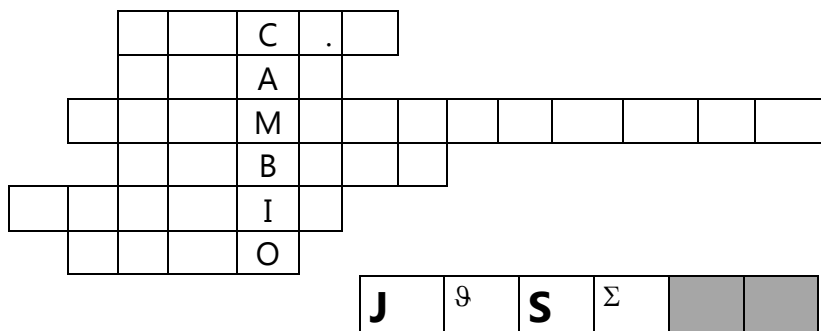
PICTOGRAMA JACOB Y ESAU

ΘΥΙΕΡΟ ΣΕΡ ΗΙΘΟ ΤΥΨΟ ΠΙΟΡ ςΟΛΥΝΤΑΔ

ΠΙΟΠΙΑ Ψ ΡΕΧΟΝΟΧΕΡ ΘΥΕ ΣΟΣ ΜΙ

ΥΝΙΧΟ ΣΑΛςΑΔΟΡ

A	A	K	K	T	T
B	B	L	Λ	U	Υ
C	X	M	M	V	ς
D	Δ	N	N	W	Ω
E	E	Ñ	∇	X	Ξ
F	Φ	O	O	Y	Ψ
G	Γ	P	Π	Z	Z
H	H	Q	Θ		
I	I	R	P		



Completa el siguiente crucigrama teniendo en cuenta las referencias.

1. Hijo menor de Isaac.
2. Hijo mayor de Isaac, peludo y cazador.
3. Gran beneficio que despreció Esaú.
4. Esposa de Isaac, madre de sus dos hijos.
5. ¿Qué tuvo que hacer Jacob para que Esaú no lo matara?
6. ¿Qué hizo Esaú con su primogenitura?

¿Estás dispuesto a ser un verdadero cristiano, no por herencia, sino porque realmente quieres cambiar tu forma de vida?

PONTE A PENSAR

Este es un juego creado para fomentar interés en la lectura de la Biblia.

Ordena cronológicamente los siguientes eventos (Génesis y Éxodo)

- () Nombramiento de jueces
- () Esaú vende su primogenitura
- () Sodoma y Gomorra son destruidas
- () Nacimiento de Isaac
- () Moisés ante la zarza
- () Torre de Babel
- () Diluvio
- () José en la cárcel
- () Creación del cielo y la tierra
- () Dios da lo 10 mandamientos
- () Dios llama a Abraham
- () Isaac toma por esposa a Rebeca
- () Jacob engaña a Isaac
- () Abraham sacrificaría a Isaac
- () José es vendido por sus hermanos
- () El pueblo de Israel sale de Egipto
- () Nacimiento de Moisés

() Las plagas de Egipto

CITAS BÍBLICAS

El más conocido por todos es decir algunas citas bíblicas para que los participantes las busquen y las lean. Puede ser realizado por equipos o individualmente y se cuenta un punto a favor para quien la localiza más rápido. Para que sea más provechoso, sugerimos que se seleccione un tema: el amor, la juventud, la amistad, etc. y sobre el que se elija, el líder prepare las citas bíblicas.

LOCALIZA LA CITA

Otra manera de tener el Esgrima Bíblico, es muy semejante a la anterior, sólo que de forma inversa, es decir, el líder debe comenzar a leer una porción de la Biblia y los jóvenes tienen que localizar la cita.

CONCURSOS BÍBLICOS DE MEMORIZACIÓN

El líder escribe algunas porciones bíblicas en una hoja y las reparte con algunos días de anticipación para que las memoricen y lleven a cabo un concurso bíblico. Otra vez sugerimos que las porciones bíblicas que se elijan tengan un tema en común. También puede realizarse individualmente o por equipos.

ESTUDIAR UN LIBRO DE LA BIBLIA

Todos leen y estudian un libro de la Biblia para contestar después unas preguntas relacionadas con el contenido del libro.

RALLYS BÍBLICOS

Se forman equipos y se establecen algunas bases en diferentes partes del salón de reunión, o aún fuera de él (los rallies bíblicos son una excelente opción para los campamentos y actividades al aire libre). En cada base, los equipos reciben preguntas de parte de un líder, respecto a personajes, historias y pasajes conocidos de la Biblia (El Padrenuestro, el Salmo 23, las bienaventuranzas, etc.) Los rallies también incluyen algunos otros retos o tareas que cada grupo debe llevar a cabo, como por ejemplo, realizar una representación, cantar, encontrar algún objeto oculto, o si están de campamento pasar por un río, etc.

CONEJOS Y CONEJERAS

Este juego es con varias personas y el número de personas debe ser un múltiplo de 3. Se tienen que poner 2 personas tomándose de las manos y una persona más, en el centro de las otras 2 personas que están tomándose de las manos. Las 2 personas que están tomadas de las manos son las CONEJERAS y el de dentro es el CONEJO. El chiste del juego es ir cambiando de lugar tanto los conejos como las conejeras. Hay un guía que es quien da las órdenes: cuando dice CONEJOS, éstos salen de sus conejeras a buscar una nueva, las conejeras alzan los brazos hasta que otro conejo entre. No vale quedarse en la misma conejera. Cuando el guía dice CONEJERAS las conejeras son las que se mueven buscando un conejo nuevo y los conejos se quedan parados en su lugar hasta que vengan las conejeras. Cuando el guía diga: REMOLINO O TODOS REVUELTOS todos se cambian de posición, los conejos pueden ser ahora conejeras y las conejeras conejos, pero siempre tienen que ser 3 en el equipo

PUM!

Terreno: un cuarto con asientos.

Disposición: Todos los participantes sentados en círculos.

Reglas: El primero comienza a contar: "uno", el segundo "dos", y así dando vueltas; cuando le toca a uno el 7 o múltiplo de 7 (14, 21, 28, etc.) en vez de decir el número, grita "PUM" y el siguiente debe seguir normalmente con la cuenta. El que se equivoca o se olvida del número que le toca, queda eliminado.

Variante: Se puede hacer con cualquier cifra, según la edad y costumbre.

SE QUEMA LA PAPA!

Se forma un círculo. Se deberá tener un objeto pequeño (monedero, pelotita etc.). Un voluntario deberá de pararse y ponerse de espaldas ante el círculo de personas y empezar a decir: "se quema la papa, la papa se quema, se quema la papa, la papa se quema....". Mientras él dice esto, el círculo deberá de pasar el objeto rápidamente a la persona que está a su lado, y así sucesivamente. Cuando el voluntario diga: "se quemó la papa", el que se haya quedado con el objeto tendrá que hacer la función del voluntario.

RISA FORZADA

Cantidad mínima de participantes: 10

Que sus invitados se sienten en círculo. El que inicia dirá "Ja". El siguiente "Ja Ja", el tercero dirá "Ja Ja Ja" y así continúa hasta completar cinco Ja's y se regresa a uno. Ellos deben decirlo sin sonreír. Si alguien falla, sale del juego.

PEDRO LLAMA A PABLO

El objetivo de esta dinámica es lograr que los miembros de una reunión graben los nombres de sus compañeros y logren, memorizar rostros y actitudes divertidas de los participantes. Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "Pedro llama a María", María responde "María llama a Juan", Juan dice "Juan llama a Pablo", etc. El que no responda rápido a su nombre paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar.

CACERÍA DE AGUA

Venda a dos muchachos o muchachas y colócalos en lados opuestos de la habitación con sus equipos. Informa a los equipos que lo único que pueden decir son direcciones como derecha-izquierda, adelante-atrás y arriba-abajo. Coloca una pistola de agua en algún lugar del salón y que los muchachos vendados la encuentren. Una vez que la han localizado, tienen que disparar en contra de la otra persona guiados nuevamente por su equipo.

CAMINANDO CON PRECAUCIÓN

Se forman dos equipos, uno de hombres y otro de mujeres. Se pide un voluntario de cada equipo, luego se les pide a todos los jóvenes, que coloquen y distribuyan en el piso sus artículos personales como joyas: relojes, pulseras, anillos, etc. Después de que los voluntarios vieron dónde quedaron los objetos, se les vendan los ojos a ambos. Cada equipo ayudará a su representante, guiándolo para que no pise los objetos que hay en el suelo, pero antes de que empiecen a caminar, pero ya con los ojos vendados, los animadores recogerán rápidamente todos los objetos del suelo, después que terminen el juego se darán cuenta de que todos se rieron de ellos, porque nunca hubo nada en el suelo.

DICCIONARIO

Cantidad mínima de participantes: 5

A cada uno se le da un papel con una palabra poco conocida, sacada del diccionario, con su definición. La persona, entonces, deberá inventar dos definiciones más. Las palabras y sus definiciones se leerán en voz alta y entre todos deberán escoger la definición correcta.

EL TREN ESQUIVA EL GOLPE

Cantidad mínima de participantes: 12

Divide al grupo en equipos de cuatro. Luego escoge a un equipo para que sea el primer tren. Que los muchachos se formen y se tomen de la cintura del compañero de enfrente. Los otros equipos se unen para formar un gran círculo alrededor del dragón. Ellos lanzarán una bola para tratar de golpear a la última persona del tren por debajo de la cintura. Cuando lo consigan, él o ella saldrán del tren, se unirá al círculo e

intentarán darle a la siguiente persona del tren. Continuarán así hasta que haya sólo una persona y que también sea golpeada.

EL GRAN SECRETO

Materiales: ninguno

Tamaño del grupo: ilimitado

Desarrollo: Del grupo de personas en la reunión escoges a uno y los llevas fuera del salón. Minutos más tarde le explicas que un amigo de él que se encuentra en el salón comentó a todos un gran secreto acerca de él.

Entre tanto, a los participantes que se encuentran dentro del salón se les explica o que el participante que está afuera tratará de descubrir un secreto. En realidad no existe tal secreto pero el deberá hacer preguntas que sólo podremos responder con Si o No. ¿Cómo sabremos qué responder? Fácil. Cada vez que la pregunta termina en vocal (a,e,i,o,u) todos respondemos que Sí. Por otro lado si la pregunta termina en consonante respondemos que No.

Es muy divertido cómo se desarrolla el juego cuando el participante que está fuera del salón entra y comienza a preguntar

EL MARISCAL

Se necesitan 4 grupos con un número mínimo de 3 participantes por grupo. El animador es el mariscal y revisa las tropas, Las tropas (los grupos) se dividen en Generales, Tenientes, Sargentos y Soldados respectivamente. El mariscal dice así: "El mariscal pasa lista y se ve que los soldados no están" (puede mencionar a cualquier otro grupo generales, tenientes, sargentos), los soldados como lo que son, saltan de sus asientos y dicen: "los soldados están". El mariscal repite de nuevo la frase y menciona a cualquier grupo, ya sea general, teniente, etc. Así cada grupo tiene que responder de la misma manera. Si alguno se queda sentado o se equivoca al pronunciar, baja de rango ya sea de generales pasan a soldados, y los que estaban en soldados pasan a sargentos hasta seguir sucesivamente al rango más alto. El mariscal puede perder el puesto, ya que se le puede reprender diciendo "el mariscal no está" y si no contesta: "El mariscal está", pasa a soldado y su labor la cumple los que estaban en generales.

ELIMINACIÓN

Cantidad mínima de participantes: 8

El juego empieza cuando el "comandante" lanza las bolas (tres o cuatro bolas suaves) al aire. Luego todos usan las bolas para "dispararle" a alguien. Cuando eres herido la primera vez puedes todavía jugar de rodillas. La segunda vez que eres herido debes jugar en tu espalda o estomago (durante este tiempo todavía te pueden disparar). Con el tercer tiro te matan y te deberás sentar fuera del juego hasta la siguiente "batalla".

GUIÑO ASESINO

Cantidad mínima de participantes: 5

Todos se sientan en círculo. El animador de jóvenes o maestro, quien esté guiando al grupo toma una baraja con el número de cartas igual al número de participantes. Una de las cartas debe ser el AS de espadas. Entonces va a lo largo del círculo con las cartas volteadas permitiendo que cada quien tome una y no deje que nadie más la vea. Quien tenga el AS de espadas será el asesino. (También se podría pedir que todos cierren los ojos y caminar dentro del círculo y tocar a alguien que será el asesino). El asesino deberá tratar de encontrarse con la mirada de alguien y hacerle un guiño o parpadeo. Cuando a alguien le ha guiñado, debe decir en voz fuerte "estoy muerto" y sentarse en silencio hasta que acabe el juego. Por otra parte tal vez haya alguien que crea haber identificado al asesino, antes de que lo maten. Esa persona

deberá decirle al grupo en voz alta quién es el asesino, si acertó se terminará el juego, si falló estará muerta en ese momento.

NOMBRE DE LA ESPALDA

Pon diferentes nombres en pedazos de papel y pégalos con cinta a la espalda de cada uno. Podrían tener un tema, por ejemplo nombres bíblicos o personajes de caricatura, etc. Entonces cada uno deberá ir alrededor haciendo preguntas de "sí o no" a las otras personas para poder adivinar el nombre que lleva en la espalda.

Los oradores

Necesitas 4 participantes (el número de participantes puede variar de acuerdo a como tú lo quieras). Escoge cualquier versículo de la Biblia (es preferible uno que sea muy conocido por todos los presentes).

Después que lo hayas escogido, di a los participantes que tienen que decir el versículo en voz alta de una manera muy especial.

A uno le puedes decir que lo haga como vendedor de periódicos, a otro como cantando ópera, otro llorando y el otro riéndose.

Después de que cada uno haya participado se decidirá quién es el ganador de acuerdo a los aplausos que reciban de los presentes.

NOMBRES ESCONDIDOS

Objetivo: que los participantes desarrollen su capacidad de observación. Puede ser útil al enseñar a estudiar la Biblia, para hacer énfasis en la necesidad de una observación cuidadosa y profunda.

Desarrollo:

En cada premisa encuentra nombres de personajes bíblicos, lugares, objetos (usa solo los que crees que conozcan tus jóvenes):

- El perro está jugando con el dron. (Pedro)
- El profeta joven fue devorado por el león. (Debora)
- El papel vino en bloques grandes. (Pablo)
- El hermano de Natán era Andrés. (maná)
- El traje su semblante demacrado. (José)
- El jefe trajo sus hijos a la oficina. (Jesús)
- Dices que nada es más importante que la vida (Dina)
- Jamás digas cuanto cobrarás. (Jacob)
- La esperanza es para dar tranquilidad (espada)
- Los juicios del dios Dagón eran siempre nulos. (judíos)
- A los jornaleros les dan muy pocos beneficios. (Jordán)

SARDINAS

Cantidad mínima de participantes: 4

Solamente puede jugarse en un cuarto grande, pero no en espacios abiertos. Una persona es escogida para "sardina," ésta debe buscar un muy buen lugar para esconderse mientras los demás permanecen con los ojos cerrados en un sitio neutral por un tiempo determinado. Cuando este tiempo ha transcurrido cada uno va por su lado a buscar a la "sardina". Si alguien la encuentra, deberá tratar de esconderse con la "sardina" sin que los demás se den cuenta. El objetivo es no ser el último que quede. La primera persona en encontrar a la "sardina" será el que se esconda en el siguiente juego.

VENDEDOR

Cantidad mínima de participantes: 6

Procura que uno de los muchachos sea el vendedor, escoge a uno que sea bueno para inventar excusas. Explica que el vendedor debe persuadir al grupo para que compre el contenido de una caja (o bolsa de papel) sin saber lo que hay adentro. Envía al vendedor afuera para preparar sus argumentos de venta. Ahora muestra al resto del grupo el contenido de la caja-es muy chistoso con un rollo de papel de baño. Luego haz que regrese el vendedor. El o ella deben tratar de vender el "producto" con autoridad convincente. Los muchachos del grupo le pueden preguntar acerca del producto y el vendedor deberá dar respuestas detalladas.

EL HOYO

Cantamos todos:

- 1.) "Había un hoyo (2) en el fondo del mar" (2) "Había un hoyo, había un hoyo, Había un hoyo en el fondo de la mar" (aquí se usan las dos manos para simular que hay un hoyo. y así se van usando mímicas para lo que se va diciendo).
- 2.) Había un Palo, en el hoyo en el fondo del mar" (2) "Había un palo, había un palo, había un palo en el hoyo en el fondo del mar"
- 3.) "Había un NUDO, en el PALO, en el HOYO, en el FONDO DEL MAR" (2) "Había un NUDO, había un NUDO, había un NUDO, en el PALO, en HOYO, en el FONDO DEL MAR"
4. "Había un SAPO, en el NUDO, en el PALO, en el HOYO, en el FONDO DEL MAR" (2) "Había un SAPO, había un SAPO, había un SAPO, en el NUDO, en el PALO, en HOYO, en el FONDO DEL MAR"
5. "Había una MANCHA, en el SAPO, en el NUDO, en el PALO, en el HOYO, en el FONDO DEL MAR" (2) "Había una MANCHA, había una MANCHA, había una MANCHA, en el SAPO, en el NUDO, en el PALO, en HOYO, en el FONDO DEL MAR"

Así sigue todo y la orden es HOYO, PALO, NUDO, SAPO, MANCHA, PELO, PIOJO, MICROBIO.

Se le pueden agregar cosas o quitar depende de cómo lo quieran que quede. Espero y lo puedan usar, es muy divertido ver que todos se equivocan. También se les puede preguntar si alguien lo quiere hacer solo enfrente de todos.

EL BAILE DEL JAPONÉS

Instrucciones:

Forma un círculo con tu grupo de jóvenes. Luego el animador deberá cantar lo siguiente:

"Este es el baile del japonés,
mueve la cintura y mírate los pies,
da una media vuelta y agáchense,
párate de un salto y salúdense"

La idea es que se vayan cambiando de puesto para que todos se saluden con todos, también se puede hacer aumentando la velocidad del ritmo de la canción para soltarse y quebrar el hielo al interior del grupo.

PASO DEL LIMÓN

Forma dos equipos. Estos se alinean y se sientan en el piso, y tratan de pasar un limón a lo largo de la línea y lo traen de nuevo al principio, usando solamente sus pies. El limón no debe tocar el piso.

EL BULTITO

Material: una pelota, en lo posible de voley.

Desarrollo: Se arma con los chicos un círculo y empiezan a hacerse pases de voley entre ellos, al primero que se le cae la pelota en un pase, debe, como prenda, ir al centro del círculo y sentarse y cubrirse bien. Cuando el chico al que se le cayó la pelota se situó en el centro del círculo, los restantes participantes deberán hacer hasta tres pases de voley como máximo, al que le toca el tercer pase debe rematarle al que está en el centro del círculo, si le pega con el remate al que está en el centro del círculo, se reanuda el juego. En caso de que falle el remate, debe ir al centro del círculo y colocarse bien junto con el que ya estaba. También deberá ir al centro del círculo aquel participante al que se le caiga la pelota durante los tres pases antes del remate. Así que conforme equivoquen los remates se va haciendo un rejunte de chicos todos amontonados en el centro del círculo. El juego termina cuando sólo queden tres participantes.

EL JUEGO DEL ELEFANTE

Se colocan todos los jóvenes en círculo, tomándose uno al otro por los hombros. Previamente a cada joven se le dice el nombre de dos animales, pero con la condición de que ningún otro sepa qué animales le tocaron. Uno de los nombres será "elefante", y el segundo será cualquier otro. Por ejemplo: Un joven será "gato" y "elefante". Otro, será "canario" y "elefante", y así sucesivamente. Cuando todos estén en círculo, el animador les explica que dirá un nombre de animal en voz alta y que el que tiene ese nombre, debe dejarse caer. También les explicará que los que están a su derecha e izquierda deben tomarlo por los hombros y no dejarlo caer. Si el jugador cae, pierde. Si los que están a su derecha e izquierda lo dejan caer, también pierden. No necesariamente tienen que salir del juego, pueden decir un texto, cantar una canción, etc. Una vez que el animador ha dicho el nombre de varios animales y que los jugadores han tomado confianza, el animador grita "elefante". ¡Es muy chistoso ver como caen todos los jugadores al mismo tiempo!

SAPOS Y RANAS

Material: velas

Desarrollo: Escoge una noche en que haya algo de viento y que la reunión sea a campo abierto. Divide al grupo en dos equipos y dale a cada participante una vela de tamaño mediano. Nombra a un equipo Ranas y al otro Sapos. Que cada equipo se coloque en lados opuestos del campo frente a frente. Enciendan las velas y diles que tendrán que intercambiar lugares y llegar al otro lado con todas sus velas rendidas. En su camino al otro lado pueden soplarle a las velas del otro equipo, si a alguien se le apaga la vela, deberá detenerse donde esté y no puede ya soplarle a otras velas. Sólo deberán gritar "sapo" o "rana" (dependiendo del equipo al que pertenezcan). Únicamente los miembros de su equipo les podrán encender sus velas otra vez. El primer equipo que llegue al otro lado con todas sus velas encendidas, gana.

LA TAPA DE LA OLLA

Primero cada uno tiene que numerarse y no olvidar su número, luego el grupo hace un círculo, todos tienen que estar dando la espalda al animador que se coloca en medio del círculo. El animador hace girar lentamente una tapa de olla y menciona un número, la persona que tiene ese número debe de correr rápidamente a tomar la tapa de la olla antes de que pare de girar. Pueden hacerlo, hasta que todos sean mencionados.

TODO MUNDO "LAS TRAE"

Este juego es como el común de persecución, solamente que aquí todos "la traen." Todos corren tratando de tocar a alguien más. Cuando alguien es tocado se tiene que ir a sentar. El objetivo es ser el último que quede.

UN NUDO, DOS NUDOS

Material: Sólo se requieren dos pañuelos (paliacate, mascada o alguna tela) grandes.

Desarrollo: Se pone a los chicos en un círculo amplio (dependiendo el tamaño del grupo) de tal manera que cada chico, pueda ver a un compañero que le quede justo enfrente, después de que ya estén acomodados... Suponga que al chico 1 le da un pañuelo y al chico 2 le da otro pero las instrucciones son las siguientes: tanto el chico uno como el dos se pondrán el pañuelo alrededor del cuello pero el chico uno sólo le hará un nudo, mientras el chico dos le hará dos nudos cuando terminen se lo pasarán al compañero que esté a la derecha de él, de modo que un pañuelo va a avanzar más rápido que el otro (esto es lo que lo hace interesante) y al chico que le lleguen los dos pañuelos en el mismo instante pierde, y aquí se puede aprovechar para una actividad como imitar un animal, o algo chistoso para que ellos se diviertan en fin según la creatividad del animador lo puede utilizar, espero que le sea de gran utilidad y que les agrade.

CHITÓN

Se forman dos equipos. Se escoge una persona de cada equipo y se le muestra una palabra. Luego en un pizarrón o un papel grande deberá hacer un dibujo sobre la palabra que le mostraron. No debe hablar ni hacer ademanes. Los de su equipo deberán adivinar la palabra. El equipo que adivine gana un punto. Y se escoge a otros concursantes.

¿CUÁL ES TU ACHAQUE?

Todos parados o sentados en círculo de modo que se puedan ver. Quien abre el juego comienza diciendo su achaque. Puede decir, por ejemplo: "No puedo abrir mi ojo derecho"; entonces cierra su ojo derecho y todos deberán hacer lo mismo. El segundo puede decir: "Mi pie izquierdo no deja de brincar" y empieza a brincar con ese pie y todos lo imitarán. Esto continuará hasta la última persona.

"CARIÑO, SI ME AMAS, ¿PODRÍAS DARME UNA SONRISA?"

Este juego es adecuado para interiores en un grupo de más de cinco personas de cualquier edad. El grupo se sienta en círculo mirando al centro. Un miembro del grupo será el "suplicante." El objetivo es lograr que alguien le sonría. Él va alrededor del círculo y escoge a alguien, se hinca y le dice "Cariño, si me amas, ¿podrías darme una sonrisa?" sin sonreír. Si la otra persona sonríe se convierte en el "suplicante." Si el suplicante no logra que alguien le sonría, debe ir con otra hasta conseguir que alguien sonría y lo reemplace. El suplicante puede acercarse, hacer gestos, malabares, caras chistosas pero no puede tocar a la persona. Este juego no tiene fin. Una buena medida sería jugar unos 20 minutos o bien cuando la mayoría ya fue "suplicante". "Cariño, si me amas, ¿podrías darme una sonrisa?"

LEÓN-LEÓN

Se necesitan al menos 5 jugadores y comienza poniéndolos en círculo. Cada uno escoge un animal, como lagarto-lagarto, gato-gato, pez-pez. Junto con los animales tienen que hacer ademanes. Por ejemplo, alce-alce pondrá sus dos manos sobre su cabeza como si fueran sus cuernos. La persona que empieza el juego es alce-alce y comienza mostrando quien es por medio de ademanes y diciendo "león-león, gato-gato." El juego ahora es para el gato-gato y pasa a los jugadores sin ningún orden. Cuando alguien se hace bolas o se equivoca debe pasar y colocarse a la izquierda del león-león, y llamarse "cochino-cochino" y deberá hacer nariz de cochino como su señal. Si el león-león hace un error, tiene que cambiarse por el lugar de "cochino-cochino" y otro llega a ser "león-león."

LA BUFANDA

Consiste en sentar a un grupo de jóvenes en círculo (10 o más jóvenes), deben haber dos bufandas (o 2 trozos de tela que sirvan de acuerdo a la descripción que viene a continuación). Se entregará una bufanda a un miembro del grupo y otra al que esté sentado al lado opuesto. Uno de ellos debe hacer un nudo (suave) en la bufanda alrededor del cuello y luego deshacerlo y pasar la bufanda al que esté sentado a su lado derecho, el cual deberá hacer lo mismo y pasarlo al que siga a su lado derecho, así sucesivamente. Con la otra bufanda que tiene el que está sentado en el lado opuesto del círculo, al mismo tiempo que comenzó el de la otra bufanda, él comenzará a hacer lo mismo pero con la diferencia de que hará dos nudos

alrededor de su cuello y luego lo pasará al que sigue a su lado derecho, para que éste continúe haciendo lo mismo. Esto se vuelve muy entretenido ya que sin importar cuán rápido hagan los nudos, en algún lugar del círculo alguien quedará en algún momento con las dos bufandas, esa persona deberá cumplir una "penitencia" (cantar una canción, o fingir un comercial de TV, o a elección del animador de jóvenes).

NOTA: escoge "penitencias" NO para avergonzar a la persona... debe ser divertido para todos incluyendo esta persona. Si avergüenzas a alguien nuevo o sensible, puede ser que no regresa al grupo y has perdido el chance de seguir siendo luz en su vida)

BASURA

Es muy simple jugar este juego, lo único que tienes que hacer es escribir en tiras de papel 5 o 10 sustantivos (un sustantivo por papel, pueden ser canciones, frases, o el título de algún libro) pero asegúrate de que lo que vas a escribir sea conocido o común. Forma dos equipos con el mismo número de personas. Deposita todos tus papelitos doblados en dos dentro de una canasta, una gorra o algo así. Se echará una moneda al aire para decidir que equipo empezará primero.

El equipo que gane seleccionará a un integrante, éste tendrá que pasar a tomar un papelito y tendrá 20 segundos para explicar lo que esta escrito, pero no podrá mencionar alguna derivación de la palabra (ejemplo: perrito - un perro chiquito), ni señalar algún objeto que dé referencia de la palabra, frase o lo que esté escrito, si las personas de su equipo aciertan y el tiempo no ha terminado la persona que esta al frente puede tomar otro papelito y seguir así hasta que termine el tiempo. Después de los 20 segundos la persona seleccionada del otro equipo tendrá que pasar al frente y tratar de superar la marca del participante del otro equipo. El equipo que junte la mayor cantidad de aciertos será el equipo ganador.

TORRE GENIAL

La idea es dividir el grupo de jóvenes en dos equipos de 15 personas (si lo deseas y dependiendo del número de integrantes pueden ser tres o cuatro equipos, pero de un número mayor a diez integrantes). Prepara una silla delante de cada equipo e invítalos al siguiente desafío: "Lograr que todos los miembros de cada equipo se suban sobre la silla y el equipo que primero lo haga es el ganador. El único requisito es que ningún integrante tenga los pies sobre el suelo, ni siquiera uno. Todos, absolutamente todos deben subirse sobre la silla".

Durante el juego verás cómo tus jóvenes se las ingenian para resolver el dilema de subirse a la silla, estarán obligados a tomarse de las manos, abrazarse para que todos puedan subir sobre la silla, etc. Pueden ocupar cualquier parte de la silla para afirmarse (respaldo, bordes, asiento, etc.). El record que conocemos es de 18 jóvenes en una silla, veamos cuantos logras tú.

CANASTA REVUELTA

Objetivo: Todos los participantes se forman en círculos con sus respectivas sillas. El coordinador queda al centro, de pie. En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundos en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto. En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento. (El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).

ESPEJO VOLTEADO

Material: una silla

Formación: un semicírculo donde los jugadores, sentados, están frente al espejo (jugador escogido), que esta de pies, con una silla a sus espaldas.

Desarrollo: el espejo (jugador) comienza a hacer preguntas o a contar una historia. Todo lo que haga es espejo, los demás jugadores deben hacerlo al contrario. Si él se sienta, los demás se levantan. Si se pone el sombrero, los demás se lo quitan. Si levanta el brazo derecho, levantan el izquierdo. Después de algunos minutos se reemplaza el espejo por el jugador que no haya tenido equivocaciones.

¿UN QUÉ?

DEFINICIÓN: El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo.

OBJETIVOS: Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

DESARROLLO: El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo. Que comienza el juego (A) dice al de su derecha (B): "esto es un abrazo" y le da uno, B pregunta: "¿un qué?" y A le responde: "un abrazo" y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C (el de su derecha): "Esto es un abrazo" y le da uno, C pregunta a B: "¿un qué?" y A contesta a B: "un abrazo" y se lo da. Así sucesivamente. La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a "A", quien envía de nuevo los abrazos. Simultáneamente manda por su izquierda otro mensaje y gesto: "esto es un beso" y se lo da, se sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior. Cuando los besos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión

EL CERILLO

Reglas: Se forma un círculo con los jugadores sentados o de pie. El director o el que inicia el juego, enciende un fósforo de cocina y lo pasa a los compañeros que están en el círculo, sentados uno junto a otro, diciéndole:

ENCENDIDO LO RECIBO.

ENCENDIDO TE LO DOY.

Esto tiene que ser con la rapidez que se pueda para no entregar apagado el fósforo, al que esto le pase, tendrá que pagar una prenda que posteriormente deberá realizar. El juego puede durar hasta que se terminen tres o cuatro fósforos o según el ánimo de los participantes. Al terminar se deberán realizar las prendas elegidas, a todos o individual.

EL GATO

Reglas:

- Los jugadores se sientan en círculo, excepto uno que la hace de gato. Al iniciarse el juego, el gato está en el centro del círculo dando brinquitos como gato, hasta ponerse al frente de uno de los jugadores del círculo, lanzando maullidos lastimeros y una serie de gestos tratando de hacer reír a los compañeros.
- Los jugadores o jugador, ante quien se ha colocado el gato, tiene que decir tres veces " POBRE GATO" y pasarle la mano por la cabeza como a los gatos.
- Si algún jugador se ríe, paga prenda y pasa a ocupar el lugar del que la hace de gato.
- Puede durar el tiempo que se quiera hasta que no pierda el ánimo de los jugadores.

EL GRITO EN LA SELVA

Material: Papeletas con el nombre de animales machos; otras papeletas con las mismas animales hembras, y otros con el nombre de la cría de estos. Por ejemplo, Gallo - gallina - pollito; caballo, yegua, potro...

Disposición: Todos (sin equipos) se ponen en círculo, de pie o sentados.

Reglas: Todos los jugadores reciben del guía una papeleta en secreto y no deben abrirla hasta que se les indique. El guía cuenta una pequeña historia en que los animales de un zoológico se salen de sus respectivas jaulas, se confunden y después tratan de encontrar su respectiva familia, originando una bulla tremenda. Al final de la historia, el guía ordena que todos abran sus papeletas y empiecen a emitir el grito característico del animal que les ha tocado, para ubicar así a los demás miembros de su familia. No bien se

ubican, se sientan juntos. Es importante recordar que los animales no hablan ni saben leer (para mayor seguridad, recoger los papeles).

¿ADIVINA CUÁL ES MI FOBIA

Prepara una lista de fobias para que los jóvenes las puedan interpretar. Incluye únicamente fobias que puedan ser interpretadas fácilmente en el salón.

Por ejemplo, la lista puede incluir fobias tales como:

- Sonrisofobia (temor de personas que sonríen)
- Cancionofobia (temor de personas que cantan)
- Basurofobia (temor a la basura)
- Pelofobia (temor al pelo)
- Antejofobia (temor a los anteojos)
- Blancofobia (temor a las cosas de color blanco)

Forma varios grupos y pide que cada grupo escoja un "fóbico" (un joven por grupo para interpretar la fobia).

Explica la fobia en secreto a los fóbicos, y luego indica a los grupos que deben interactuar con los fóbicos hasta que descubran cuál es la fobia que tienen. Los equipos pueden interactuar con sus fóbicos de la forma que quieran, pero los fóbicos no pueden hablar o señalar (aunque pueden hacer ruidos).

El primer equipo en identificar la fobia gana la ronda.

Para cada ronda, pide que los grupos escojan a un fóbico nuevo para que más personas tienen la oportunidad de ser el "fóbico".

El equipo que identifique la mayor cantidad de fobias gana el concurso.

Esta dinámica se puede usar solamente como un **rompehielos o puedes utilizarla como parte de un estudio**/plática acerca de temores.

Etiquetas: fobia

APUNTANDO CON LA SALTARINA (BOLA)

Materiales:

- Pelotas saltarinas de goma (de esas que venden en los supermercados que son de mas o menos 2 cms. de diámetro).
- Palitroques o botellas plásticas de bebidas desechables.

Descripción: Se divide la cantidad de chicos en grupos o equipos de cinco o más personas dependiendo del grupo. Pueden ser dos o tres equipos. Se colocan cinco botellas o palitroques para cada equipo. En la parte trasera las botellas o palitroques debe haber una muralla, los equipos deben estar en fila mirando hacia sus palitroques, a una distancia de unos dos o tres metros de ellos. Al sonar un silbato o inicio del juego, el primero de la fila debe lanzar la pelota hacia los palitroques, tratando de derribarlos. Lo entretenido de este juego es que después de que se lanza la pelota esta rebota en los palitroques o la muralla y empieza a botear para todos lados descontroladamente, entonces el chico que continua después del jugador que lanzó debe tratar de atrapar la pelota y cuando la logra tomar debe ubicarse en posición de lanzamiento para tratar de derribar los palitroques nuevamente y así sucesivamente. El primer equipo que logre derribar todos los palitroques es el vencedor.

COMO HACER RALLY (IDEAS, COMPETENCIAS)

Para que realices el rally con orden y puedas saber lo que está pasando, te recomiendo que utilices las mismas pistas para todos los equipos, pero en diferente orden.

Necesitaras:

- Un juego de pistas por equipo
- 1 monitor por equipo (una persona que los guie, les dé las pistas pero no sea del equipo)
- Colores
- Papel
- Hilo o regla (para que midan las puertas y sepan cual es la más angosta)

Aquí yo lo adapté al lugar en el que estábamos (un rancho, en un lugar boscoso) Tu puedes acomodarlo, por ejemplo, si en donde lo vas a hacer no hay árboles, pero hay sillas, cambia ese versículo por uno que hable de sillas.

Algunas pistas deben entregarse después de concluida una actividad (como después de correr, o después de aprender el versículo)

La única pista que siempre debe ir al final es la última

Puedes concluir el rally con un mensaje sobre el trabajo en equipo.

PISTAS
Lee Salmos 1:3 y ve a donde te indique el versículo. (Árbol)
Lee 1 ^{ra} Corintios 13:12 En uno de esos objetos se encuentra su actividad (Espejo)
Lee y escribe Lucas 13:24 (Puerta angosta) Encuéntrenla, pero debe ser la más a_____ de todas.
Ilustren con un dibujo el día de Pentecostés vivido por los 120 discípulos. (Todos deben dibujar una parte) Hechos 2:1-13
Lee Juan 10:1 ve a donde indica el versículo. (Puerta)
Lee y escribe Hebreos 12:1 Realicen la actividad de ida y vuelta a la pila.
Lee Juan 5:2 y ve a donde indica el versículo (estanque). Después lee Lucas 5:4 Y realiza la actividad (pescar)
Todo el equipo debe memorizar Eclesiastés 4:9-10
Lee y escribe Juan 10:31 (piedras) Y toma 10 objetos de los que dice el versículo y guárdalos porque cuentan.
Lee y escribe Marcos 9:41 (vaso con agua) Obtén lo que dice, tiene que tener a_____
Lee Hebreos 13:17 (Pastor) Búscalo, él te dará tu actividad
Eliján a un miembro del equipo para responder un mini test.
MINI TEST
1. Si conduces un autobús con 43 personas desde el centro, en el Parque central recoges a 7 personas y bajan 5, en el puente de la Jilo recoges a 4 más y bajan 8. Al llegar a Las Torres 30 minutos más tarde, ¿Dónde te bajas tú?
2. ¿Cuántas monedas de oro recibió Judas por entregar a Jesús?
3. Tienes que entrar en una habitación fría y oscura; y sólo tienes un fósforo. Allí hay una lámpara de aceite, una vela y una hoguera, esperando ser encendidas. ¿Qué encenderías primero?
4. ¿En qué parte del cuerpo entró la lanza que David le enterró a Goliat?
Representen la siguiente situación: "Están en la reunión de jóvenes, un joven está aburrido y desinteresado." Añadan en la actuación lo siguiente: ¿Cómo se acercan a él? ¿Qué problema tiene? ¿Cómo lo ayudan?
Lee Lucas 12:35 En uno de esos objetos se encuentra su actividad (Lámpara)
Lee Deuteronomio 27:5 allí se encuentra su actividad (altar)
Acomoden el versículo, péguenlo en una hoja de papel y los llevará a la siguiente pista. [Jos.2.15]
FELICIDADES, LO LOGRARON

CÓMO HACER UN MAPA DEL TESORO DE ASPECTO AUTÉNTICO

Las fiestas con temática de pirata son ocasiones maravillosas para hacer mapas del tesoro.

Hacer un mapa del tesoro que parezca auténtico puede ser una adición divertida para una fiesta con temática de piratas o una cacería del tesoro. Esta actividad es adecuada para cualquiera mayor de 5 años. Los niños disfrutarán los mapas que los lleven a tesoros de dulces o juguetes, mientras que los adultos pueden transformar la cacería del tesoro en una búsqueda romántica. La clave para cualquier mapa del tesoro es crear un papel que parezca que tiene cientos de años.

Nivel de dificultad: Fácil

Otras personas están leyendo

Necesitarás

- Papel blanco
- Bandeja para hornear
- Taza de café frío
- Secadora para cabello

Lista completa

Instrucciones

1. Arruga el papel blanco en una bola y pásala entre tus manos.
2. Desdobla el papel y arranca los bordes.
3. Coloca el papel sobre una bandeja para hornear con bordes y vierte el café frío sobre ésta. Remoja el papel hasta que se cubra por completo. Luego, déjalo remojando en el café por algunos minutos.
4. Seca tus manos y conecta tu secadora para cabello. Sostén el papel de una esquina y sécalo con tu secadora. Mantén la secadora al menos a 12 pulgadas (30 cm) del papel y úsala a baja potencia. Si estás haciendo este proyecto con un niño pequeño, seca el papel por él.
5. Esconde tu caja del tesoro.
6. Dibuja una "X" en tu mapa del tesoro para indicar dónde está escondido el tesoro. Indica la posición de inicio para la cacería del tesoro con un símbolo diferente, por ejemplo una estrella.
7. Indica el camino al tesoro con una línea punteada. Dibuja representaciones de marcas significativas como árboles, puertas y casas. Para un toque creativo adicional, inventa nombres imaginativos para estas marcas.

CÓMO JUGAR A LA BÚSQUEDA DEL TESORO

La búsqueda del tesoro es uno de los juegos más populares para los niños. Es también una gran idea para llevar a cabo con personas adultas, que seguro disfrutarán de este juego. Aquí podrás consultar algunos consejos para ayudarte a preparar este juego.

Pasos

1. Decide cuándo y dónde deseas que se desarrolle el juego: En el parque, en casa, en la oficina, etc.
2. Decide qué tipo de premio vas a dar para el ganador. Si el juego está pensado para los niños, un buen premio podría ser algunos juguetes, dulces o chocolate. Para los chicos más mayores, un buen premio puede ser unas entradas para el cine o teatro. Los adultos pueden sentirse atraídos por regalos como una cena en un restaurante agradable, una tarjeta de regalo de una tienda favorita o una cesta de golosinas, etc.
3. Crear una lista de cosas que los invitados deben encontrar. La lista debe incluir todos los elementos. Éstos pueden ser un chicle, un lápiz, hilo y aguja, o cosas más difíciles de hallar como un viejo disco, un boleto de una vieja película, un aro de hula hop . ¡Sé creativo! ¡Las posibilidades son infinitas!
4. En el día de la búsqueda, dividen a los participantes en varios equipos. Da a cada equipo una lista de elementos y un límite de tiempo. Los participantes deben tener tiempo suficiente para encontrar la mayoría de los artículos; una hora puede ser un buen espacio de tiempo para comenzar.
5. Cuando se acabe el tiempo, hay que contar el número de puntos que ha hecho cada equipo. El equipo que consiguió la mayoría de los artículos gana.

Consejos

- Si los niños son muy pequeños (edad preescolar) limita la búsqueda del tesoro a 15 minutos máximo. Si se prolonga más tiempo, la actividad podría convertirse en un caos.
- Una alternativa: grabar la búsqueda del tesoro en video. Puede resultar realmente divertido. ¡Sé creativo!.
- Después de una búsqueda de tesoro, puedes ver el video.
- Si no quieres que te desaparezcan las cosas, da un premio extra para el que pongan los objetos que tienen que buscar en su lugar: por ejemplo, la pasta de dientes en el baño.

Advertencias

- Si estás planeando hacer una búsqueda del tesoro para niños pequeños, asegúrate de tener una figura paterna en los equipos.
- Si tu búsqueda se realiza a oscuras, asegúrate de que no hay obstáculos que puedan molestar o dañar a los participantes. Proporciona linternas o lámparas para facilitar el juego.

Instrucciones paso a paso para la búsqueda del tesoro

Las búsquedas del tesoro pueden ayudar a que los niños aprendan a trabajar en grupo para conseguir una gran recompensa.

Las búsquedas del tesoro son una actividad divertida para los niños, ya sea que hagas una para evitar el aburrimiento durante un día lluvioso o la conviertas en la atracción principal en el cumpleaños de tu hijo. Las búsquedas del tesoro pueden ser tan sencillas o elaboradas como tú quieras. Las únicas limitaciones son tu imaginación y la falta de tiempo. Antes de la creación de una búsqueda del tesoro, debes tener en cuenta la edad de los participantes y sus habilidades. Las búsquedas son más apropiadas para niños de edad preescolar o mayores. Para los niños que todavía no saben leer, puedes crear las pistas de búsqueda con imágenes. Los niños mayores pueden seguir pistas escritas. Anima a los niños a cooperar entre sí para encontrar el tesoro, independientemente de la edad que tengan en el grupo.

Nivel de dificultad: Fácil

Otras personas están leyendo

- Lista de ideas descabelladas para la búsqueda del tesoro
- Ideas de pistas que riman para el juego de la búsqueda del tesoro

Necesitarás

- Un premio
- Unas tijeras
- Papel
- Marcadores

Instrucciones

Organizando la búsqueda del tesoro

1. Elige el premio que los niños van a buscar durante la actividad. Adapta el tesoro según la edad del grupo de los niños involucrados. Por ejemplo, a los niños de edad preescolar pueden gustarles los álbumes de cromos, mientras que los niños mayores pueden buscar las tarjetas intercambiables de colección. Si estás organizando una búsqueda del tesoro con tu propia familia solamente, el tesoro podría ser una experiencia como por ejemplo un viaje a un parque de diversiones.
2. Decide la cantidad de pistas que los niños deben resolver para encontrar el tesoro. Para los niños más pequeños limita las pistas a seis o menos. Los niños mayores pueden manejar largas búsquedas, con pistas más difíciles y 10 a 15 pistas.
3. Haz una lista de posibles escondites en igual cantidad que el número de pistas que has elegido. Clasifica los escondites en términos de dificultad. La ubicación más fácil de encontrar será la respuesta a la primera pista, mientras que la más difícil será la que oculta el tesoro.
4. Corta una cantidad de cuadrados de papel igual que la cantidad de escondites menos uno, ya que no es necesario un pedazo de papel para la última ubicación, que será el tesoro. Escribe o dibuja

pistas sobre los cuadrados de papel, una pista en cada uno de los cuadrados. Numera cada uno de los papeles para que los cazadores sepan en qué paso del juego están.

5. Escribe una pista relativamente fácil para comenzar con la búsqueda. Para los niños de edad preescolar, un dibujo que los guíe hasta la siguiente ubicación será suficiente. Idea un acertijo para los niños mayores. Mantén la primera pista sin ocultar, ya que ésta será la clave con la que los niños iniciarán la búsqueda.
6. Crea las pistas con una dificultad que aumente de forma progresiva y sean más difíciles de resolver. Incrementa el factor de dificultad esparciendo las pistas de forma alejada una de otra o escribiendo acertijos más difíciles de resolver.
7. Oculta las pistas en cada uno de los lugares a lo largo del recorrido de la búsqueda del tesoro, con cada pista conduciendo a los cazadores al siguiente paso. Por ejemplo, los niños deben encontrar una pista en el punto No. 4 la cual los llevará al lugar del escondite No. 5.
8. Oculta el tesoro en el escondite más difícil, dependiendo de su ubicación. Por ejemplo, elige un lugar en la parte trasera de un armario, si la búsqueda es en una casa, o entierra el tesoro si es afuera.
9. Reúne a los niños, explícales el juego, dales la primera pista y comienza la búsqueda del tesoro.

Consejos y advertencias

Si se realiza la búsqueda del tesoro en un lugar público, no debes esconder las

- pistas en lugares que exijan que los niños crucen las calles. No dejes que los niños corran sin supervisión. Mantente observando la ubicación del tesoro si se realiza la búsqueda en un lugar público, en el caso de que un extraño lo encuentre por accidente.
- Cuando realices actividades con niños pequeños no debes distraerte, sobre todo si la búsqueda del tesoro se realiza en un lugar público y el grupo de niños es grande. Contar con la ayuda de varias personas adultas es recomendable. También es recomendable tratar de anticipar las posibles complicaciones y prever una forma de resolver los problemas, como por ejemplo, lastimaduras en los niños, etc.

Cómo organizar una búsqueda del tesoro para los niños

Una búsqueda del tesoro para niños seguramente estará presente en una fiesta de cumpleaños o reunión de niños. Ya sea que se haga en interiores o exteriores, una búsqueda del tesoro es una actividad simple que puedes organizar en cualquier estilo que desees. Este juego recomendado para las edades entre 5 y 15 puede ser divertido para todos los que participen.

Nivel de dificultad: Fácil

Otras personas están leyendo

- Instrucciones paso a paso para la búsqueda del tesoro
- Ideas de pistas que riman para el juego de la búsqueda del tesoro

Necesitarás

- Cofres de tesoro
- Papel de colores
- Rotuladores
- Premios

Lista completa

Instrucciones

Planea tu búsqueda del tesoro

1. Compra juguetes pequeños y premios que puedas esconder fácilmente en tu casa o patio trasero.
2. Arma un mapa fácil de leer que le permita a los niños avanzar desde un punto al siguiente en la búsqueda del tesoro.
3. Corta papel de colores en cuadrados de 4 x 4 pulgadas (10,16 x 10,16 cm). Estos serán utilizados para escribir pistas, así que corta entre 5 y 10 cuadrados de diferentes colores para cada equipo.
4. Escribe las pistas en cada cuadrado de color con un rotulador negro para que sea visible. Dobra cada cuadrado por la mitad para que no pueda ser leído por los otros equipos.

5. Esconde las pistas de modo que una pista te lleve a la siguiente basada en la respuesta. La pista final de cada equipo debería guiarlos al "cofre del tesoro". Este puede ser un balde lleno de caramelos, una caja enterrada o cualquier otro premio que elijas.

Que comience la búsqueda

1. Divide a tus invitados entre 1 y 4 equipos.
2. Asígnale a cada equipo de niños un color que se corresponderá con sus pistas.
3. Divide los premios entre los niños según quién encontró el tesoro primero, quién se divirtió más y así con otras categorías.
4. Crea personajes que pueden ayudar a los niños si se pierden en el camino. Estos deberían ser adultos o niños más grandes que puedan darles pistas para ayudarlos a encontrar el premio final.

Consejos y advertencias

- Cuando el clima y el espacio lo permitan, intenta organizar una búsqueda del tesoro para realizarse en exteriores. Esto te dará más espacio y evitará que los niños busquen entre tus pertenencias personales de tu hogar.
- Si la búsqueda se realiza en interiores, intenta limitarla a un nivel de tu hogar o aula. Cierra con cuerdas las áreas que no forman parte de "la zona del tesoro".

Herramienta 7: Búsqueda de tesoro

Objetivos de aprendizaje

Esta herramienta ayuda a los miembros del equipo a conocerse y apreciar como los diversos orígenes, culturas y capacidades ofrecen al equipo una variedad de fuerzas y calidades.*

También puede ayudar a revelar suposiciones que la gente tiene sobre otras personas de otros lugares.

Tiempo total requerido 30 minutos

Tamaño del grupo 10 +

Criterios de confianza relevantes Competencia, reciprocidad, accesibilidad

Recursos requeridos Copias del Material de trabajo 7a: Vínculos con los diez criterios de confianza

Copias del Material de trabajo 7b: Lista de preguntas para la búsqueda de tesoro

Consejos de facilitación

Se puede usar esta herramienta en cualquier momento – pero es especialmente útil para romper el hielo en las etapas iniciales de la vida de un nuevo equipo. Cuando se utilice esta herramienta, recuerde lo siguiente:

- Es una buena manera de empezar una sesión en equipo, ya que anima a los participantes a circular en la sala y presentarse, e inmediatamente hace que entable con la diversidad de los otros participantes.
- El ejercicio es más eficaz para grupos que sean diversos en términos de cultural nacional, género, edad y experiencia.
- Este ejercicio demuestra cómo un equipo con gente de varios orígenes puede producir una variedad de soluciones e ideas para el cambio y cómo los miembros del equipo tienen diferentes maneras de pensar de estas soluciones e ideas.
- Notar que se puede adaptar las preguntas al equipo con que está trabajando.

Cómo funciona

1. Explicar el ejercicio con los miembros del equipo en un círculo.
2. Explicar que se les va a dar una lista de preguntas y que deberían circular por la sala y hablar con otros miembros del equipo y buscar las respuestas a las preguntas.
3. Se puede preguntar a cualquier persona que podría tener la respuesta, pero no debería preguntar a la misma persona dos veces.
4. No se les permite formar grupos de más de tres personas al mismo tiempo.
5. No se les permite compartir la respuesta que se haya recibido de una persona a otra persona.
6. Ahora, distribuir la lista de preguntas a cada participante y dejarles 15 minutos para circular en la sala y encontrar las repuestas.

7. Pedir a los participantes que vuelvan a formar el círculo. Leer las preguntas y preguntar a los participantes que levanten la mano si tiene una respuesta.

8. Ahora evaluar la actividad de la siguiente manera:

- ¿Quién siente que recibió una respuesta única o sorprendente?
- ¿Qué preguntas le hacía sentir incómodo cuando estaba preguntándolas? ¿Por qué?
- ¿Qué notó sobre el proceso que usó para encontrar las repuestas?
- ¿Cuántos de ustedes fueron preguntados la misma pregunta varias veces? ¿Por qué piensan que pasó eso?
- ¿Quién fue preguntado una pregunta que no se pregunta normalmente? ¿Cómo se sintió con eso?

9. Terminar el proceso con una revisión de los vínculos de los diez criterios de confianza (Material de trabajo 7a) y luego pedir que el grupo refleje sobre lo que ha aprendido del ejercicio.

La herramienta de la cual hemos desarrollado esta versión resumida ha sido reproducida y adaptada con el permiso de CARE Internacional. Este es Promoting Gender Equality and Diversity: A CARE Training Curriculum for Facilitators, Module Three, Managing Diversity, pp.129–30; 157–8 (2005).

COMO ME COMO EL CHOCOLATE

Instrucciones del juego:

- Formar un círculo con tu grupo de jóvenes.
- Al centro del círculo pon una mesa.
- Sobre la mesa el plato con el chocolate, el tenedor y cuchillo, el gorro, la bufanda o chalina y los guantes.
- Uno de los jóvenes del círculo debe comenzar el juego tirando el dado, luego una vez cada joven en forma sucesiva y avanzando en la dirección de las manecillas del reloj.
- Al joven que al tirar el dado le salga el número seis, deberá correr hacia la mesa, luego deberá ponerse el gorro, los guantes, la bufanda y tratará de comer el chocolate con el tenedor y el cuchillo. Mientras tanto los demás jóvenes siguen tirando el dado probando su suerte. Si a otro joven le sale el número seis, deberá correr a la mesa y ocupar el lugar del joven que está tratando de comer el chocolate.

La idea es que el juego se haga en forma rápida para que todos puedan tener posibilidades de comer un poco de chocolate.

Este juego puede servir para introducir un tema sobre la **Motivación en tu grupo** de Jóvenes.

ASPIRADORAS HUMANAS

Esta dinámica es divertida para hacerla en verano en un espacio abierto, puede ser en un paseo a un parque, un campamento o alguna actividad que planifiques en el exterior. Mira cómo se realiza:

Materiales: Botellas con refresco – pajillas – un silbato.

Descripción:

Todo lo que necesitas es de 2 a 6 litros de agua o soda, un popote (pajilla, sorbete) por joven y dos recipientes iguales. Es mejor jugarlo en el exterior pero puedes jugarlo en cualquier lugar. Es un juego simple, fácil y puedes repetirlo para que jueguen más jóvenes.

Divide en dos equipos iguales. Cada joven mete el sorbete en el recipiente y el primer equipo que se lo acabe, gana.

ATÍNALE AL NÚMERO

Mira esta divertida dinámica que puedes realizar en el grupo de jóvenes bien sea pequeño o grande resulta entretenida al inicio de una enseñanza o en un campamento. Mira cómo se realiza:

Materiales:

- Bomba para inflar globos
- Globos (pueden estar llenos de confeti)
- Varias preguntas bíblicas, las cuales sus respuestas serán números.

- Participantes sentados de frente al público.

Por ejemplo. Cuántos capítulos tiene Salmos? Al terminar de decir la pregunta se iniciará a inflar el globo. El participante empezará a decir la respuesta. Tu podrás guiarlo con "mas" o "menos", hasta responder correctamente.

Dejaras de inflar el globo con la respuesta correcta. Con el globo inflado continúas haciendo lo mismo con el siguiente participante hasta que el globo explote. Serán eliminados 1 por 1 hasta quedar solo un ganador.

BASQUETBOL EN LÍNEA

Forma dos equipos. Que todos se sienten en línea recta, alternando los jugadores de los dos equipos viendo hacia afuera. En ambos extremos de la línea pon una canasta como a 2 m del último jugador. El juego comienza dando la pelota a la persona más alejada de su canasta, que tratará de pasar la bola hacia adelante, y el que está primero trata de anotar. Si falla la bola se le da al otro equipo. Si se hace una canasta los jugadores hacen rotación hacia adelante. Cualquier bola perdida es bola libre, sin embargo, no se harán pases hasta que todos estén sentados. Las faltas se cobran con un tiro libre.

DINÁMICA – BEISBOL BÍBLICO

Si estás pensando en tener un momento en el grupo para hacer preguntas acerca de la Biblia y ver cuánto saben los chicos y chicas, esta dinámica es excelente para compartir rato divertido mientras aprendemos detalles de la Biblia. **Mira cómo se realiza:**

"El objetivo del juego es determinar el grado de conocimiento bíblico general que tiene el grupo. Esto permitirá programar actividades que incrementen el conocimiento bíblico (en caso de que el resultado no sea positivo).

Para realizar este juego, el grupo puede dividirse en dos (o en cuatro y hacer varios juegos, dependiendo del tamaño del grupo) y jugarse a tres o cuatro entradas (para no hacerlo muy largo). Deberán pasar todos los miembros del grupo a contestar preguntas. Cada pregunta contestada bien avanzará una base (si es sencillo) o dos (si es doble).

Será una carrera cada vez que un participante llega al home. Cada pregunta mal contestada es un out (pueden haber dos oportunidades o strikes, también deberá de dar un minuto de tiempo como máximo). Con tres outs pasa a contestar el otro equipo.

El participante decide si pide pregunta sencilla o doble (podrían incluirse preguntas más difíciles que sean triples o cuadrangulares). Gana el equipo que más carreras haga. El organizador del juego podrá decidir si hace una nueva clasificación de las siguientes preguntas o si incluye otras. (Si en tu país no se conoce el baseball, **podrías adaptar a otro juego, por ejemplo basketball**, donde los puntos serian dobles o triples, etc.)

Bases sencillas:

1. Número de veces que hay que perdonar al hermano (70 veces 7).
2. Diga el nombre de la primera ciudad tomada por Israel después de atravesar el Jordán (Jericó).
3. Nombre del padre de David (Isaí)
4. Nombre del primer rey de Israel (Saúl)
5. Número de discípulos que estaban esperando la promesa del Espíritu Santo en el aposento alto (120).
6. Nombre del apóstol hermano de Pedro (Andrés)
7. Diga el nombre de los dos escritores de evangelios que no fueron apóstoles (Lucas y Marcos)
8. Oficio de Mateo (cobrador de impuestos)
9. Nombre de un hombre pequeño que se subió a un árbol para ver a Jesús (Zaqueo)
10. Nombre de la suegra de Rut (Noemí)
11. Juez de Israel cuya fuerza radicaba en el largo del cabello (Sansón)
12. Nombre del hijo menor de Jacob (Benjamín)
13. Nombre de las hermanas de Lázaro (Marta y María)
14. Nombre de los espías que estuvieron a favor de tomar la tierra prometida (Josué y Caleb)

15. Nombre del alimento que Dios dio a los israelitas en el desierto (Maná)
16. Nombre del hijo de Jacob vendido por sus hermanos (José)
17. Sucesor de Moisés (Josué)
18. Sucesor de David (Salomón)
19. Primer milagro de Jesús (convertir agua en vino)
20. Sucesor de Elías (Eliseo)
21. Nombre del tercer hijo de Adán y Eva (Set)
22. Número de libros del Nuevo Testamento (27)
23. Número de libros del Antiguo Testamento (39)
24. Profeta tragado por un gran pez (Jonás)
25. Ciudad a la que Jonás tuvo que ir a predicar (Nínive)
26. Nombre de primer persona citada en la Biblia que no murió (Enoc)
27. Nombre de la persona señalada por la Biblia que ha tenido más edad (Matusalem)
28. Nombre anterior de Pablo (Saulo)
29. Nombre del hombre al que Jesús le dijo que tenía que nacer de nuevo (Nicodemo)
30. Hombre que proveyó sepulcro a Jesús (José de Arimatea)
31. Ciudades destruidas por Dios por corrupción (Sodoma y Gomorra)
32. Nombre del sobrino de Abraham (Lot)
33. País al que José llevó a María y Jesús avisado por un ángel con el fin de proteger a Jesús de Herodes (Egipto)
34. Ciudad en la que vivió Jesús antes de iniciar el ministerio (Nazareth)
35. Ciudad en la que nació Jesús (Belén)
36. Escritor del pentateuco (Moisés)
37. Nombre del hermano de Moisés (Aarón)
38. Nombre del hijo de Saúl que era muy amigo de David (Jonatán)
39. Río en que Jesús fue bautizado (Jordán)
40. Número de veces que Jesús fue tentado por el diablo en el desierto (3)
41. Número de piezas de plata recibidas por Judas para traicionar a Jesús (30)

Bases dobles:

42. Lugar dónde se llamó por primera vez cristianos a los seguidores de Cristo (Antioquía)
43. Isla donde Juan escribió Apocalipsis (Patmos)
44. Nombre de la jueza de Israel mencionada en el libro de Jueces (Débora)
45. Tribu a la que pertenecía Moisés (Leví)
46. Diga los libros del pentateuco en orden (Génesis, Éxodo, Levítico, Números, Deuteronomio)
47. Hora en que murió Jesús (novena)
48. Nombre del apóstol que sustituyó a Judas (Matías)
49. Nombre de la mujer prostituta que ayudó a los espías israelitas en Jericó (Rahab)
50. Nombre del hijo mayor de Jacob (Rubén)
51. Nombre de los hijos de Noé (Cam, Sem y Jafet)
52. Nombre del monte donde se estacionó el arca de Noé (Ararat)
53. Nombre babilónico que pusieron a Daniel (Beltsasar)
54. Nombre de los amigos de David (Mesac, Sadrac y Abed – Nego)
55. Nombre del monte donde Elías se enfrentó con los sacerdotes de Baal (Carmelo)
56. Oficio de Pablo (hacedor de tiendas)
57. Lugar de procedencia de Abraham (Ur)
58. Número de documentos escritos por Juan en el Nuevo Testamento (5)
59. Nombre del primer mártir cristiano (Esteban)
60. Nombre del primer apóstol muerto en martirio (Jacobo)
61. Nombre de la madre de Juan el Bautista (Elizabeth)
62. Número de iglesias a las que Cristo le envió mensaje en Apocalipsis (7)

63. Número de plagas que Dios envió a Egipto por medio de Moisés (10)
64. Capital del reino de Israel después de la división – reino del norte (Samaria)
65. Nombre del hombre sirio que fue curado de lepra siguiendo las instrucciones de Eliseo (Naamán)
66. Nombre del rey de Babilonia que perdió la razón (Nabucodonosor)
67. Nombre del hijo de David que se rebeló contra su padre (Absalón)
68. Nombre del primer compañero de viaje misionero de Pablo (Bernabé)
69. Nombre de la fiesta judía mencionada en el libro de Ester (Purim)
70. Nombre del tío de Ester (Mardoqueo)
71. Oficio de Nehemías (copero del rey)
72. Madre de Salomón (Betsabé)
73. Número de personas convertidas después del primer discurso de Pedro el día de pentecostés (3000)
74. Nombre de esposa de Moisés (Séfora)
75. Nombre de suegro de Moisés (Jetro)

BUSCANDO LA OTRA MITAD (ROMPEHIELOS)

Este es un excelente rompehielos que puedes realizar con un grupo pequeño o grande. Te permitirá tener un tiempo divertido y además los chicos podrán conversar entre ellos. Mira cómo se realiza:

Objetivo: Con esta dinámica podrás los adolescentes conversarán con otros compañeros y así provocar que se conozcan mejor.

Preparación: Necesitas 20 fotos o publicidades de una revista. No necesitan ninguna temática en especial. Fíjate que no se repita ninguna.

Debes cortar las fotos en 2 partes, haciendo así un total de 40 partes, uno para cada participante.

Reglas:

- a- Se colocan los papeles en el centro, (bien mezclados) sobre una mesa o sobre el piso.
 - b- Se pide a los participantes que cada uno retire un pedazo de papel
 - c- Luego, buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, tiene coincidir exactamente.
 - d- Al encontrarse la pareja, deben conversar por 5 minutos sobre el nombre, datos personales, gustos, etc., experiencias, etc.
 - e. Al finalizar el tiempo, vuelven a colocar las hojas en el centro para volver a repetir la experiencia.
- Luego de conversar con 3 o 4 personas pregúntales a los chicos que les gustó más de esta experiencia.

CACERÍA DE AGUA

Venda a dos muchachos o muchachas y colócalos en lados opuestos de la habitación con sus equipos. Informa a los equipos que lo único que pueden decir son direcciones como derecha-izquierda, adelante-atrás y arriba-abajo. Coloca una pistola de agua en algún lugar del salón y que los muchachos vendados la encuentren. Una vez que la han localizado, tienen que disparar en contra de la otra persona guiados nuevamente por su equipo.

CARRERA DE LA MESA CON LOS CUERPOS

Forma varios grupos de 4 personas (no importa el número de grupos)

PARA FORMAR LA MESA: la primera persona debe acostarse en el piso con las rodillas flexionadas, la segunda debe acostarse en la misma forma que el primero y hace lo mismo y pone su cabeza en las rodillas del primero, la tercera persona hace lo mismo y pone su cabeza en las rodillas del segundo, y el cuarto debe poner su cabeza en las rodillas del tercero y dejar que el primero ponga su cabeza en sus rodillas. Todo esto debe formar un cuadrado o una mesa humana.

Luego se levantan y forman otra mesa más adelante, para acercarse a la meta. Trázales un recorrido y una meta, el primer grupo en llegar ganará.

CARTA AL TÍO DE EUROPA

Resumen

Un tío suyo se marchó a Europa antes de que ustedes nacieran, y vuelve ahora. No le conoces, así que ¿cómo te reconocerá cuando vayas a recibirle al aeropuerto? Vas a escribirle una carta para describirte.

Contenido

Se hace la siguiente presentación a los participantes: "Un tío suyo se marchó a Europa antes de que ustedes nacieran, y vuelve ahora. No le conoces, así que ¿cómo te reconocerá cuando vayas a recibirle al aeropuerto? Vas a escribirle una carta dándole una descripción de tu personalidad de modo que él pueda reconocerte.

Ahora bien, no se vale indicar la ropa que llevarás, ni el color de tu pelo, ni el de tus ojos, ni la altura, ni el peso, ni el nombre. Tiene que ser una carta más personal: tus aficiones, lo que haces, lo que te preocupa, los problemas que tienes, qué piensas de las cosas, cómo te diviertes, lo que te gusta y lo que no te gusta, etc."

Una vez hecha la explicación, se dan 20-30 minutos para escribirla. Se recogen todas las cartas y a cada uno se le da una que no sea la suya. Cada uno lee en voz alta la carta que le ha correspondido, y tiene que adivinar a qué persona del grupo corresponde.

Pueden dársele dos oportunidades. Si no lo adivina, otro cualquiera del grupo, si cree saberlo, puede intervenir. Tras adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han dado la pista o los que nos han despistado.

Al final se puede dar oportunidad a tres compañeros para decir algún detalle positivo de la personalidad de quien se acaba de describir en la carta.

CÍRCULO DE CONFIANZA

Divide a los jóvenes en grupos de cuando menos siete personas. Se escoge un jugador que se quedará de pie en el centro y los otros se sientan en el piso formando un círculo compacto alrededor de él, colocando sus pies alrededor de los tobillos del que está en el centro. La persona del centro cruza los brazos sobre su pecho y, poniéndose muy tieso, se deja caer de espaldas. [Es muy importante recalcar que la persona del centro debe mantener los pies juntos y permanecer muy tieso. ¡Si él o ella dobla la cintura se caerá porque el grupo no podrá soportar el peso concentrado de la persona!] Los jugadores del círculo trabajan en conjunto para cazar a la persona y pasarla hacia adelante o hacia atrás por todo el círculo. Anima a varios jóvenes a tomar el lugar del centro, después que todos regresen a sus asientos y pregunta: Aquellos que estuvieron en el centro, ¿Qué se siente caer en las manos de sus compañeros? ¿Cómo se sintieron los que estaban cargando al del centro? En esta actividad, ¿Qué tan necesarios son los otros miembros del grupo?

¿Puedes pensar en algún momento de tu vida en que necesitaste depender de tus amigos o de otros creyentes?

CUIDANDO EL ALGODÓN

Contenido

El único material que necesitas son bolitas de algodón, algunas sillas y jóvenes dispuestos a recibir el mensaje de esta dinámica.

Comienzas repartiendo una bolita de algodón a cada joven presente en la reunión. No le explicas nada a ellos, sólo les dices que el algodón es algo muy delicado, que lo sujeten bien en sus manos y que a la vez lo traten con mucha delicadeza. Luego llamas a 6 jóvenes del grupo. Vas a tener 3 sillas y las colocas una al

lado de la otra. Sientas a 3 jóvenes en las sillas y a los otros tres los reúnes un momento a solas y les explicas lo siguiente: Ustedes van a pararse detrás de los jóvenes que están en las sillas.

Cada cual escoja un joven y comience a orar por él. Luego de orar unos minutos, lo van a tomar de la mano (antes van a pedirle que mantenga sus ojos cerrados) y lo van a llevar a recorrer un breve paseo (alrededor del salón o lugar donde se reúnen), lo van guiando para que no tropiece con nada hasta llegar de nuevo a su silla.

Mientras se va llevando a cabo esta actividad, la persona que dirige la dinámica (posiblemente el líder), va explicando la función del Espíritu Santo en nuestras vidas: Consolar, guiar, redargüir, etc. Puede buscar anticipadamente en la Biblia, para que explique con los versículos adecuados sobre la función del Espíritu Santo, la importancia que tiene para los cristianos y lo que necesitamos hacer para no contristarlos. Luego de haber orado y hacer el recorrido, pide que los jóvenes que están parados, que ahora tomen el lugar de los que están sentados y repitan la misma dinámica.

El propósito es que el resto de los jóvenes, con los algodones en la mano, comprendan que el Espíritu Santo es real y mora en nosotros; que hay que cuidar nuestra relación con Él porque él es quien nos guía y quien nos conforta día a día, por lo tanto, no podemos menospreciar su lugar en nuestras vidas.

Una última sugerencia es que tomen un tiempo para compartir comentarios y reflexiones entre todo el grupo, después de haber realizado la dinámica.

EL BAILE DEL JAPONÉS

Instrucciones:

Forma un círculo con tu grupo de jóvenes.

Luego el/la líder del grupo deberá cantar lo siguiente:

*"Este es el baile del japonés,
mueve la cintura y mírate los pies,
da una media vuelta y agáchense,
parate de un salto y salúdense"*

La idea es que se vayan cambiando de puesto para que todos se saluden con todos, también se puede hacer aumentando la velocidad del ritmo de la canción para soltarse y quebrar el hielo al interior del grupo.

Desafío: Nosotros hemos inventado 5 ritmos para el baile del japonés. ¿Cuántos puedes crear tú?

EL GUÍA

Esta es una divertida dinámica que puedes realizar con un grupo grande en un espacio abierto. Puedes utilizarlo para integrar a personas nuevas en el grupo o como un ejemplo de enseñanza acerca de la guía de Cristo en nuestras vidas.

Mira como se hace:

Se forman equipos de unos 7 jugadores cada uno, todos con los ojos vendados excepto uno por equipo. Cada equipo forma en fila tomando los hombros del de adelante donde el último es el que no tiene la vista vendada.

Objetivo: es que los equipos recorran un circuito o camino guiados por el último de la fila, que puede dar las instrucciones al primer hablándole o transmitiéndole un mensaje. El mensaje lo transmite el último apretando el hombro al de adelante, el cual apretará el mismo hombro al de delante suyo, así sucesivamente hasta llegar al primero.

Se prieta el hombre del lado hacia el que se debe girar, y mientras más veces se apriete, mayor será el giro. Gana el primer equipo en llegar al final del recorrido

EXPRESIONES

Es muy fácil preparar esta dinámica.....!! (°°)

MATERIALES: una hoja de papel bond y un plumón grueso de color negro

RESUMEN: se da una hoja de papel a cada persona y que dibuje un rostro con un tipo de expresión... puede ser llorando (T_T) o puede ser ilusionado (*,*), también podría ser (>_<) y así alegre, sorprendido, triste, amargo, entre otras. Luego el moderador recoge todos los dibujos y los intercala y luego entrega los dibujos a todos los participantes ¡¡¡de modo que no les toque su mismo dibujo!!!!

Cada uno debe de actuar según el tipo de rostro que le tocó tomando como modelo a un personaje bíblico que haya presentado esa actitud. Por ejemplo...

ENOJADO: Moisés se enojó al bajar del monte porque su pueblo se había hecho un becerro de oro ¡Grrrrrrr jajajaj! Y así cada uno debe de actuar su papel...

Espero que se diviertan

JUEGOS ACUÁTICOS

1. RELEVO CON AGUA

Materiales: barreños con agua y vacíos

Descripción:

Se hace como una carrera de relevos en la que los participantes tienen que ir de un punto de salida a otro de llegada, en este punto se encontrará con un barreño [recipiente] lleno de agua y en el otro extremo un recipiente vacío. El juego consiste en transportar el agua de un lado a otro con la boca. Gana el equipo que más agua consiga transportar.

2. A QUE NO QUEDAS SECO

Materiales: barreño perforado, agua

Descripción:

Los participantes se dividen en varios equipos formando un número igual de participantes: EL juego consiste en pasar por encima de las cabezas el barreño lleno de agua de atrás hacia delante y al revés. Gana el equipo que antes consiga llevar al punto de partida el barreño.

3. CARRERA DEL CAMARERO

Materiales: 1 plato y un vaso de agua

Descripción:

Igual que el juego anterior, con la diferencia que aquí los participantes están sentados y en vez de un barreño lo que llevan es un plato con un vaso lleno de agua. Cuando el plato llegue al último de la fila este se levantará e ira corriendo con el plato a ponerse el primero. Gana el equipo que llegue primero a colocar a su participante al inicio.

JUGANDO CON NÚMEROS

Contenido

- 1.- Cuando mi madre tenía 41 años, yo tenía 9. Ahora su edad es el doble de la mía. ¿Cuántos años tengo?
- 2.- ¿Cómo puedo hacer que cuatro 9 sean iguales a 100?
- 3.- Usando el mismo número seis veces, ¿cómo puedo hacer que sumen 100?
- 4.- Puedes hacer que ocho 8 sean iguales a 1000?
- 5.- Suma los números siguientes para obtener 1111. (Hay varias soluciones).4, 5, 1, 6, 7, 9, 8
- 6.- Expresa 100 con cinco 1.
- 7.- Expresa 100 de tres maneras con cinco 5.
- 8.- Di cual es el siguiente número de esta secuencia:77, 49, 36, 18...

9.- Tres clases de peras están mezcladas en una bolsa. ¿Cuántas peras debes sacar para estar seguro de que tienes al menos dos peras de una clase y por lo menos tres peras de una clase?

10- Once parientes de edades y apetitos varios caen en tu casa un domingo por la tarde. Tú sólo tienes un gran pastel para dividirlo entre ellos. ¿Cómo puedes cortar el pastel en once partes, no necesariamente del mismo tamaño, haciendo sólo cuatro cortes rectos? El pastel es un círculo.

LA BUFANDA

Consiste en sentar a un grupo de jóvenes en círculo (10 o más jóvenes), deben haber dos bufandas (o 2 trozos de tela que sirvan de acuerdo a la descripción que viene a continuación).

Se entregará una bufanda a un miembro del grupo y otra al que esté sentado al lado opuesto. Uno de ellos debe hacer un nudo (suave) en la bufanda alrededor del cuello y luego deshacerlo y pasar la bufanda al que esté sentado a su lado derecho, el cual deberá hacer lo mismo y pasarlo al que siga a su lado derecho, así sucesivamente.

Con la otra bufanda que tiene el que está sentado en el lado opuesto del círculo, al mismo tiempo que comenzó el de la otra bufanda, él comenzará a hacer lo mismo pero con la diferencia de que hará dos nudos alrededor de su cuello y luego lo pasará al que sigue a su lado derecho, para que éste continúe haciendo lo mismo.

Esto se vuelve muy entretenido ya que sin importar cuán rápido hagan los nudos, en algún lugar del círculo alguien quedará en algún momento con las dos bufandas, esa persona deberá cumplir una "penitencia" (cantar una canción de la Iglesia, o fingir un comercial de TV, o a elección del líder de jóvenes).

Se sugiere tener las penitencias listas en tarjetas, y que la persona que perdió escoja al azar una de ellas, esto trae aún más un poquito de emoción y nerviosismo.

(NOTA: escoge "penitencias" NO para avergonzar a la persona... debe ser divertido para todos incluyendo esta persona. Si avergonzase a alguien nuevo o sensible, puede ser que no regresa al grupo y has perdido el chance de seguir siendo luz en su vida)

LA LISTA LOCA

Mira cómo se realiza esta sencilla y divertida dinámica y cuéntanos como te fue haciéndola en el grupo de jóvenes y adolescentes.

Para este juego solo necesitas preparar de antemano una lista con 10 cosas que los jóvenes deberán buscar y reunir para ganar la competencia.

Separa a los chicos en 2 o 3 equipos y dales a todos una lista con los mismos elementos. El equipo que logre reunir todo lo que se pide en menos tiempo, gana.

Ejemplo de lista:

1. Una media o calcetín rojo.
2. Un documento o pasaporte de mujer.
3. Un cordón de zapatillas.
4. El número de teléfono de un líder.
5. Una playera talla S.
6. Un cepillo de dientes.
7. Un chiste anotado en un papel
8. Un poco de papel higiénico.
9. Una flor.
10. Una botella de agua.

LA TAPA DE LA OLLA

Primero cada uno tiene que numerarse y no olvidar su número, luego el grupo hace un círculo, todos tienen que estar dando la espalda al líder que se coloca en medio del círculo. El líder hace girar lentamente una tapa de olla y menciona un número, la persona que tiene ese número debe de correr rápidamente a tomar la tapa de la olla antes de que pare de girar. Pueden hacerlo, hasta que todos sean mencionados.

LA TELARAÑA

Antes que nada consigan una bolita de lana o estambre.

Que el líder tome la bolita de lana, la sujete de la punta de estambre; diga su nombre, dónde vive, qué hace y qué le gusta. Terminado esto, lanza la bolita de lana a cualquier otro participante sin soltar el extremo que tiene en su mano.

El que recibe la bola, debe decir la misma información del participante anterior y agregar la propia. Lo bueno de este jueguito es que no tiene límite de jugadores y el juego termina (si quieren) cuando se acaba la lana, o los participantes.

LA VIDA EN PERSECUCIÓN

Cualquier tamaño de grupo. Divide al grupo en dos. Formen dos líneas separadas 3mt donde todos vean al de enfrente. Escoge dos personas del final uno será el que "las traiga" y el otro será perseguido. Ellos tienen que correr alrededor y entre las dos líneas, hasta que sea tocado. Suena aburrido ¿No es cierto? Aquí está la diversión: la persona perseguida puede correr atrás de alguien y empujarlo hacia el centro y ése se convertirá en el perseguido. La persona perseguida sólo puede tomar el lugar de otro si lo empuja desde atrás. Ahora el que "las trae" estará afuera de las líneas y la otra persona adentro. Deja que jueguen así hasta que lo dominen.

Ahora añade esta regla: si te encuentras en las filas puedes voltear de frente al perseguido para que no te pueda empujar y cambiarte el lugar. Otra opción es tener filas móviles que se acerquen hasta 30 cm de separación (esto lo hace muy difícil para el perseguido.)

LLEGAR HASTA 20

Le pides al grupo que forme un círculo (los integrantes deben ser más de 15) y se le pide a los jóvenes que se numeren del 1 al 20, pero sin ir en orden. Y si dos hablan al mismo tiempo, deben volver a empezar.

Se les indica que no podrán hablarse entre ellos para ponerse de acuerdo o hacerse señas.

QUIÉN SOY

Para hacer esta dinámica, el grupo debe ser por lo menos de cinco personas.

La primera persona piensa en un personaje bíblico, por ejemplo: Abraham. Se dirige hacia la persona que está a su lado y le dice una pista o característica de ese personaje. En el caso de Abraham, puede decir: "Tenía mucha fe" y espera a ver si el otro puede adivinar de quién se trata. Si no adivina, puede darle otra pista.

Una vez que haya adivinado el personaje, quien que acaba de adivinar hace lo mismo con el siguiente participante.

RECUERDOS DE NAVIDAD

Esta es una muy buena dinámica para realizar en las actividades de fin de año con tu grupo de jóvenes.

Mira cómo se realiza:

Utiliza esta actividad para comenzar el encuentro navideño con los jóvenes.

Antes de pedirles a todos que se agrupen de a 3 personas, cuenta tú delante de todos alguna anécdota o linda historia navideña de tu infancia. Prepara de ante mano algo interesante, y divertido, quizás puedes buscar alguna foto de esa navidad. No lo hagas largo, con 2 minutos alcanza.

Luego pídeles que se junten de a 3 personas y que cuenten entre ellos algún recuerdo navideño que los haya marcado o que simplemente recuerden con cariño. Solo tienen 5 minutos para compartir las historias. Puedes poner de fondo alguna linda música navideña.

Con esta actividad logras romper el hielo para comenzar y también logras que se conozcan un poco más entre todos.

SOMBREROS MUSICALES

Escoge 6 jóvenes para pararse en un círculo, todos mirando en una misma dirección, ya sea a la derecha o a la izquierda. Cinco de los jóvenes se ponen sombreros y cuando la música empieza (o se da la señal), cada joven toma el sombrero de la cabeza de la persona frente a él y se lo pone en su propia cabeza.

Los sombreros se mueven alrededor del círculo, de cabeza en cabeza, hasta que la música pare.

El que joven que quede sin sombrero sale del juego.

Saque un sombrero y siga hasta que queden dos jóvenes. Ellos se paran dándose la espalada, y deben tomar el único sombrero que queda el uno al otro y cuando la música se detienen, el que lleva el sombrero es el ganador!

TIRA CÓMICA

Explica que, en grupos, harán una tira cómica sobre los sucesos de alguna historia bíblica. Lee, o haz que algunos jóvenes lean el pasaje bíblico.

Luego divídelos en grupos de cuatro a seis y dale a cada grupo una hoja blanca y lápiz.

Sugiere que cada grupo escoja a una persona que dibuje la tira cómica, pero que cada uno haga sugerencias que ayuden al artista en su creación.

Cuando hayan terminado, haz que cada grupo explique y muestre su tira cómica al resto de la clase.

UN DEPORTE POR MES

Esta es una excelente recomendación que nos comparte Especialidades Juveniles. Los jóvenes y adolescentes necesitan estar activos en su vida diario y que mejor que un buen ejercicio semanal para lograrlo.

Mira esta dinámica y ponla en práctica en tu grupo:

La práctica del deporte es buena para la salud de todas las personas y en el caso de los adolescentes, aún más. No sólo ayudará al desarrollo de su organismo que es tan importante en esta etapa sino, también, servirá para prevenir hábitos muy perjudiciales como el consumo de tabaco, alcohol o drogas.

La práctica de cualquier deporte con constancia ayuda a que los adolescentes aprendan la importancia de la disciplina, la constancia y el esfuerzo. Fomenta igualmente la competitividad que si se desarrolla con moderación puede ser muy beneficiosa en su vida. Los chicos y las chicas aprenden a disfrutar de las victorias y a hacerse fuertes con las derrotas.

En el caso de los deportes de equipo se amplía además la cantidad de beneficios para los chicos. Aprenden la importancia de contar con los demás lo que desarrolla su sociabilidad; entienden la importancia de respetar la autoridad; la necesidad de seguir las reglas y la trascendencia de respetar a los rivales.

Por todo esto y muchísimas razones más es que es fundamental tener en la programación del ministerio juvenil un espacio para el deporte. Debes encontrarle al deporte un lugar en la agenda que no interfiera con otras actividades y reforzar la cantidad de tiempo en vacaciones.

Te preponemos que por mes puedan desarrollar un deporte específico. Tanto para mujeres como para varones. Lo ideal es que quizás en las primeras dos clases le pidas a "un conocedor o profesional" de ese deporte que le dé a los chicos algunas lecciones sobre reglamento, técnica, y consejos específicos sobre esa disciplina.

Después de estas charlas informativas pueden comenzar a jugar y a practicar.

Estas jornadas deportivas son una muy buena oportunidad para que los jóvenes inviten amigos nuevos. Seamos inteligentes y usemos el deporte como técnica de recreación, desarrollo social y físico y de acercamiento con nuestros jóvenes y sus amigos.

VISITAS DE TRAJE

Para empezar, yo creo que a todos los que estamos al frente de un grupo de jóvenes siempre nos llega la preocupación de cómo mantener activo al grupo de jóvenes en otras palabras que no se enfríen, que no se desintegren, siempre queremos ver a jóvenes que estén en todas las actividades que tengamos y que crezcan espiritualmente.

Contenido

Yo creo que a todos los que estamos al frente de un grupo de jóvenes siempre nos llega la preocupación de cómo mantener activo al grupo de jóvenes en otras palabras que no se enfríen, que no se desintegren, siempre queremos ver a jóvenes que estén en todas las actividades que tengamos, y sobre todo que vayan creciendo espiritualmente que se vayan formando para ser servidores de Cristo a la iglesia y para futuros líderes, para la gloria de DIOS

Una de las maneras que hemos hecho para mantener "activos" a los chavos pues es realizando visitas de traje, ¿cómo es eso?"

Realizar visitas en hogares de los jóvenes tal como lo hace el pastor para con sus miembros, pero ojo no es una visita " formal", tiene que tener un ambiente juvenil divertido. Trata de hacer que las visitas lleguen a tener un ambiente como de una pequeña fiesta de cumpleaños, sabemos muy bien que a nosotros los chavos nos encanta el convivio, el compañerismo, el estar en montón el reír, el hacer chistes mientras consumimos alguna botana. Ahora la pregunta, ¿tienes algún joven que le gusten los convivios? ¡Pues felicidades atrápalos por ahí! y si tienes chavos un poco tímidos pues también es la ocasión de aprender a comunicarse con ellos.

Le llamamos VISITA DE TRAJE pero no es ir de saco de corbata o una camisa muy fina, no nada que ver, le llamamos de traje porque cada joven llevará algo para consumir al llegar la hora del convivio todos ponen en la mesa y dicen (yo traje y yo esto" etc.) pueden ser papas fritas, galletas, refrescos, golosinas, panecillos, cualquier cosa que se pueda comer y consumirlo entre todos

Pero no solo es convivir y ya, tal como dice el libro de Eclesiastés todo a su debido tiempo. Antes de eso tiene que haber un tiempo devocional, no sé cómo estés trabajando con tus jóvenes, en el caso de mi iglesia cada año se eligen directivas que conforman 3 ó 4 personas, si tú también tienes a tu directiva pueden compartir el trabajo, y si no yo creo que puedes encontrar ayuda entre los jóvenes. Pueden cantar algunas alabanzas si tienes jóvenes que tocan la guitarra, anímalos a que toquen ahí, si todavía están aprendiendo y no saben mucho pues mejor aún sirva para que vayan mejorando y darles la oportunidad de expresarse, también dales la oportunidad de hacer alguna lectura bíblica o una oración breve.

Pueden sentarse en círculo y tú, como líder, tienes que preparar alguna lección corta para no cansar a los jóvenes, algo que sea útil para el joven que van a visitar, que le levante el ánimo y diga: wau ¡Dios me ama y

quiere lo mejor para mi vida! Y para crear más compañerismo, al cerrar el mensaje puedes repartir a cada joven una tarjetita o un papelito y lápices donde puedan expresarle al joven que están visitando sus mejores deseos. Luego que pase en medio del círculo el "visitado" y oren por él y luego darle un abrazo expresándole amor fraternal.

Después, pueden organizar juegos, dinámicas, o si lo permite el lugar hacer una fogata para asar bombones. La cosa es encontrar una manera divertirse.

EL JUEGO DE LA SILLA

Participantes: ilimitado

Tiempo: 10 a 20 minutos

Ubicación: En cualquier lugar

Arregle las sillas en un círculo grande, todo el mundo a sentarse en una silla menos una persona, que está en el centro del círculo.

La persona que se encuentra en el centro comienza el juego diciendo algo como:

Todos los que comieron en el desayuno huevos

Entonces todas las personas que comieron en el desayuno huevos tiene que levantarse y cambiar asientos (no en el asiento directamente a cada lado de ellos) y la persona que hizo la declaración tiene la oportunidad de sentarse y se espera que haya alguien parado diferente que luego hace su propia declaración y hacer que las personas se mueven y luego encontrar un asiento.

Este es un gran juego para conocer a la gente. Siempre es divertido con nuestro grupo de jóvenes. Provoca un montón de risas y emoción

JUEGO LOS ARQUITECTOS

Participantes: ilimitado

Tiempo: 30 minutos

Ubicación: En cualquier lugar

El juego los Arquitectos es básicamente un juego donde se llega a cada equipo a construir algo con cantidades muy pequeñas de materiales extraños.

Por ejemplo, usted podría dar a cada equipo un paquete de palitos de pop y un rollo de cinta adhesiva y llegar a construir un puente que apoyará un libro pesado.

Otro ejemplo es el de dar a cada equipo unas cuantas hojas de papel de periódico y un poco de cuerda y luego conseguir que se crea un soporte de huevo. Cada soporte de equipos de huevo tiene que dejar que el huevo se rompa al caer desde una cierta altura. Después del tiempo asignado edificio se ha terminado, todos los grupos se unen y las estructuras o los inventos que se evalúan para que haya un ganador.

¿Tiene usted alguna idea de lo que el equipo pueda armar?

Por favor comparta en la sección de comentarios! ¡Gracias!

JUEGO LA BIBLIA VENDE

Participantes: Equipos de 5 personas

Tiempo: 25 a 50 minutos

Ubicación: En cualquier lugar

Divide al grupo en equipos de igual tamaño. Cinco jugadores de cada equipo que mejor funciona, pero se puede ajustar para adaptarse al tamaño de su grupo de jóvenes.

Dé a cada equipo una historia de la Biblia y un producto para vender.

Cada equipo debe presentar un comercial que cuenta la historia de la Biblia y tratar de vender sus productos al mismo tiempo. Este juego pone a los jóvenes a trabajar juntos como un equipo, se revisan las

historias bíblicas, que permite a los jóvenes a ser creativos, y permite a los jóvenes conocerse más otro a través de las ideas y personalidades ponen en el comercial. Este juego pasó muy bien con mi grupo. Era impresionante ver lo divertido que contaban, y lo creativo que pudieran ser.

EXAMEN DE CONCIENCIA

Hola amigo/a, Soy Dios. ¿Me has llamado? ¿Queréis que charlemos? ¡Estoy dispuesto a escucharte con alegría! Sé que lo que vas a hacer ahora te cuesta mucho... es difícil admitir los errores. Pero no te preocupes, yo te conozco bien y te voy a ayudar; sólo te pido que confíes en mí y seas sincero.... ¡Manos a la obra!

Primero trata de recordar cuando fue la última vez que te confesaste... ¿Listo? ¿Ya recordaste cuando fue? Bueno, Ahora piensa:

... ¿Cómo está tu relación con Dios?

- ¿Está tu corazón dirigido a Dios de tal manera que de verdad lo ames sobre todas las cosas?
- ¿Te acordáis de él cada día para agradecerle y para ofrecerle tus trabajos, alegrías y dolores?
- ¿Recurrís a él constantemente o sólo lo buscas cuando lo necesitas? ¿Vivís tu vida en presencia de Dios?
- ¿Hablas con él de tus cosas? ¿Dedicas algún tiempo a la oración y a la lectura de la Palabra de Dios?
- ¿Participas de las reuniones en la iglesia los domingos?
- ¿Das testimonio cristiano con tus acciones?
- ¿Tenéis confianza en Dios tratando de descubrir qué es lo que quiere para tu vida?

... Tu familia:

¡Uf! A veces escucho que decís que tus padres no te comprenden y que ellos no son como vos desearías... pero yo te pregunto:

- ¿Te has puesto en su lugar para comprenderlos?
- ¿Cumplís tus obligaciones (estudio, tareas, horarios, etc) para con ellos?
- ¿Colaboras en tu familia para que haya paz, amor y buenas relaciones? ¿Sos causa de alegría en tu casa?
- ¿Sos obediente con tus padres y respetas a los mayores?
- ¿Exigís a tus papás más de lo que pueden darte?
- ¿Los escuchas con respeto cuándo ellos intentan hablar con vos?
- ¿Cómo es la relación con tus hermanos? ¿Desearías que fuera distinta? ¿Qué tendrías que cambiar vos para que las cosa fuesen mejores?

... Tu relación con los demás:

- ¿Has sido para tus hermanos causa de alejamiento de Dios, con tus palabras o acciones?
- ¿Has causado algún daño a la vida, a la salud o a la buena fama de cualquier persona?
- ¿Hablaste mal de alguien? ¿Criticaste? ¿Has insultado? ¿Le has faltado el respeto a alguien?
- ¿Sabes escuchar a los demás?
- ¿Has actuado con sinceridad y manifestado siempre la verdad?
- ¿Cumplís con la palabra empeñada, o mentís para provecho propio?
- ¿Has sido egoísta? ¿Has robado algo?
- ¿Te has quedado con cosas ajenas? ¿Has devuelto lo que es de otros, lo que te prestaron?
- ¿Te has dejado llevar por la envidia?
- ¿Has pedido perdón cada vez que ofendiste o lastimaste a alguien?
- ¿Has tratado de comprender y perdonar a quienes te hicieron daño?
- ¿Has sido buen compañero en el estudio?

... Tú mismo/a:

- ¿Has cuidado tu propia vida? ¿Has dañado tu salud de alguna manera?

- ¿Estas demasiado pendiente de vos mismo, de tu apariencia física, del qué dirán?
- ¿Te has dejado llevar por la comodidad, por la pereza?
- ¿Has sido responsable con tus obligaciones?
- ¿Tratas de mejorar o cambiar las cosas de tu carácter que no son buenas?

... Por favor: ¡Nunca olvides que te espero con los brazos abiertos de par en par para regalarte mi perdón!

Te amo: Dios

FIESTA ANUAL DE CUMPLEAÑOS

El tema de este evento es cumpleaños. Su propósito es celebrar el cumpleaños de cada uno, todo a la vez. Arregla 12 mesas y decora cada una de acuerdo al tema que identifique a cada mes del año.

* Prepara un pastel para cada mes del año y ponlo en su mesa correspondiente junto con helado (que servirás después) y demás cosas para fiestas como gorros, espanta-suegras, globos, etc.

* Planea una variedad de juegos de cumpleaños tradicionales, 12 piñatas. Algunos juegos pueden ser:

- Pégale la cola al burro.

- Tira las piezas de ropa en una lata desde cierta altura, etc.

* He aquí algunos otros juegos posibles:

1.- CORRAL DE CUMPLEAÑOS

Pide a los asistentes que caminen por el salón haciendo el ruido que les corresponda de acuerdo a su mes de nacimiento.

Enero - Febrero Brrrrr - Brrrrr

Marzo - Abril Soplido de viento

Mayo - Junio ¡Jum! Aquí viene la novia

Julio - Agosto Yupiiii

Sept. - Octubre Buuuuuuuuu

Nov. - Diciembre ¡Ju ! ¡Ju ! ¡Ju ! ¡Ju !

2.- REVOLTIO DE CUMPLEAÑOS

Divide en equipos. Los jóvenes se alinearán por orden de cumpleaños. El primer equipo en ponerse en orden correcto ganará.

3.- CONCURSO DE ENVOLTURA DE REGALOS

Forma equipos por meses de cumpleaños. Dale a los equipos de cada mes algo que sea difícil de envolver como regalo. Que compitan para ver quien hace el mejor trabajo creativo. Para que sea difícil dales un pollo o un pato vivo.

4.- PORRAS DE CUMPLEAÑOS

Agrupar a los jóvenes de acuerdo a su mes de cumpleaños. Que cada grupo cree una porra a su mes. Los jueces dirán cuál fue la mejor. Cuando se termine el período de juegos se sentarán en su mesa y se iniciará un programa que puede incluir reconocimientos y regalos al de mayor edad, al menor, a la persona con cumpleaños en un día festivo, a la persona que nació en el lugar más lejano a donde estén ahora, a la persona de cumpleaños más reciente, a la que más pronto celebrará su cumpleaños, etc. Es una gran manera de honrar a alguien el hacer una gran fiesta de cumpleaños.

JUEGO ¿VERDAD O FALSO?

Participantes: Mínimo 2 equipos de 5 personas

Tiempo: 10 a 20 minutos

Ubicación: En cualquier lugar

El grupo se coloca en el centro de una habitación (o si fuera, entre dos marcadores por ejemplo, conos). Una pared / marcador está nominado 'VERDAD' y 'FALSO' el otro. El líder lee una declaración, por ejemplo, "los murciélagos no son realmente ciegos". Ahí ¡a Correr! los jóvenes deben correr para el lado que ellos piensan que es correcto - verdadero o falso - y el que llega a la correcta pared / marcador primero gana. QUEDARSE EN EL CENTRO NO ES UNA OPCIÓN.

Descalificar rezagados si es necesario.

Premia a los ganadores en un tablero y el premio al campeón general de un premio. Alternativamente, los jóvenes que elijan la respuesta equivocada son eliminados, y sólo el lado correcto continuo a la siguiente ronda. Este juego también se puede jugar con las preguntas de la biblia, o la enseñanza de ese día, por ejemplo, "Todos los doce apóstoles fueron Judíos?", etc

JUEGO ACTUAR - DIBUJAR - ESCULPIR

Participantes: cualquier cantidad, por equipos

Tiempo: el tiempo necesario

Ubicación: al aire libre

Este rompehielos de la juventud es buenísimo.

En primer lugar lleve una **lista de palabras**.

Intente usar palabras que podrían ser bastante fáciles de dibujar

Divida al grupo en 4 equipos y entregue a cada equipo una bandeja de plastilina, un poco de papel y algunos lápices.

El líder que se está ejecutando el juego se encuentra en el centro de la sala, situada en entre todos los grupos. Luego, cada equipo envía un voluntario hasta el líder y luego llegar a cada jugador tira los dados gigantes a su vez. O hacer tus propios dados con el "acto", "dibujar" y "esculpir" o simplemente utilizar un dado normal y designar dos números a cada tipo.

Luego dar a todos los jugadores de la primera palabra de la lista. Los jugadores luego volver a su grupo pueden hacer 3 cosas, actuar (si les salió 1 o 2), dibujar (si les salió 3 o 4) o esculpir en plastilina la palabra (si les salió 5 o 6), dependiendo de qué número rodaban.

Una vez que algún grupo ejecuta correctamente la palabra, van y se echan los dados de nuevo y recibir la siguiente palabra.

El primer equipo en llegar a través de la lista completa de las palabras GANA.

JUEGO AHSOKO

Participantes: para grupos pequeños o grandes

Tiempo: el tiempo necesario

Ubicación: al aire libre

Descripción: Un rompehielos para un pequeño grupo que recibe todos los involucrados en la coordinación de las manos, la voz y el ritmo.

Objetivos secundarios: Para usar gestos con las manos cuando lo indica sin cometer un error.

Objetivos principales: Dinamizar, Entretenimiento, Promover el espíritu de equipo

Que el grupo este en un círculo.

Use gestos con las manos para lo siguiente:

AH (mano debajo la barbilla hacia el suelo)

SO (la mano a la frente, a modo de saludo de la moda)

y KO (brazo y la mano hacia fuera delante de usted que apunta a otro jugador).

A una persona comienza con "Ah" (la mano en el cuello). La dirección de la mano está apuntando, esa persona sigue con "So" (la mano a la frente). Similares, la dirección de la mano señala a esa persona a hacer "Ko". Y así sucesivamente... Si alguien "meta la pata" o se olvida de actuar sale del círculo. La persona a la derecha tiene un conteo de 3 segundos para iniciar el juego de nuevo con "Ah". Este juego continúa hasta que 2-3 personas se quedan y son los ganadores.

Variaciones: Continuar involucrando a todos. Las personas que se "fueran" pueden llegar a ser "provocadores", cuyo trabajo consiste en tratar de conseguir que los demás se equivoquen. Reglas de ser un provocador se, provocadores deben permanecer en el exterior del círculo, no pueden obstruir la visión, tocan físicamente a nadie, o ser cruel.

JUEGO ARTE MANÍA

- Una buena manera de aprender sobre ARTE es jugando.
- Puedes planear un encuentro cultural. Ese día se puede escuchar música clásica y se pueden vestir con ropa antigua y pelucas de época.
- Imprime lo más grande que puedas las 10 pinturas más famosas del mundo. Busca la ayuda de algún carpintero que te enmarque las pinturas y cuélgalas por todo el salón.
- Deja tiempo para que todos los jóvenes miren con detenimiento las 10 piezas de arte. Da la consigna de qué elijan una pintura favorita.
- Una vez que pasó el tiempo suficiente, retira los cuadros, divide a los jóvenes en 3 o 4 grupos y comienza a hacerles preguntas sobre los cuadros.
- El equipo que conteste más preguntas acertadamente gana la jornada cultural!
- Puedes cerrar con los elementos necesarios para que cada grupo haga una pintura especial. Puedes hacerle pintar sobre la creación, sobre algún milagro de Jesús o sobre alguna historia bíblica.

JUEGOS CLÁSICOS ACTUALES

Aprovecha estas ideas para entretener a un grupo de jóvenes.

A los adolescentes les gusta jugar juegos pero generalmente piensan que ya son grandes para los juegos que jugaban de niños. Al mismo tiempo, tienen un fuerte sentimiento de nostalgia y a veces disfrutan volver a "los buenos tiempos". Algunos de los juegos que más disfrutan son variaciones de viejos favoritos como "corre que te atrapo" y las "escondidas". Los adolescentes también disfrutan los desafíos por lo que los juegos que usualmente juegan tienen un elemento de competición. Es fácil crear tus propios juegos si usas tu imaginación. Veras que les gustaran mucho, personalmente al jugar con mis pequeños hijos de 3 y 6 años incluí algunos adolescentes y verdaderamente lo disfrutaron mucho.

Adelante úsalos no te arrepentirás.

1.-VARIACIONES DE VIEJOS FAVORITOS

• **ETIQUETANDO CON PINZAS PARA ROPA:**

A cada jugador debes darle seis pinzas para ropa. El objetivo es que cada jugador les coloque una pinza para ropa a seis personas distintas evitando al mismo tiempo que se lo hagan a él. El ganador es el primero en deshacerse de todas sus pinzas.

• **GUERRA DE GLOBOS Y COMETAS:**

Este juego requiere una cometa, varias agujas rectas para cada jugador, muchos globos con helio y un día ventoso. Ata los globos a cuerdas largas para que se eleven hasta la altura en la que vuela una cometa. Pega las agujas a las cometas y haz que los jugadores las vuelen hacia los globos. El ganador es aquel que

revienta el globo con su cometa. Los jugadores pueden tomar turnos para volar las cometas o competir como equipos.

- **CONFUSIÓN GENERAL:**

Divide el grupo en dos o cuatro equipos, dependiendo de cuantos sean. Cada equipo comienza en una esquina opuesta a otro equipo. Anuncia un tipo de movimiento que un equipo debe hacer, como correr, arrastrarse o hacer carreras de carretilla. Cuando digas "empiecen" los equipos deben mover a todos sus miembros de una esquina a la opuesta utilizando el movimiento indicado. El equipo ganador es el que lleva a todos sus integrantes a la esquina primero. Repite con un nuevo movimiento.

2.- JUEGOS DESAFIANTES

- **PASA EL SALVAVIDAS:**

Alinea a los jugadores y dale a cada uno un palillo de dientes para colocar en su boca. Todos los jugadores deben mantener sus manos detrás de sus espaldas. Desliza un salvavidas en el palillo del primer jugador. Ella debe pasarlo al jugador que está a su lado sin utilizar las manos. Este juego generalmente se juega como una carrera entre dos o más equipos. Cariño te amo pero no puedo sonreír: los jugadores se sientan en sillas en un círculo. Elige a uno para ser "él". El elegido debe sentarse en las piernas de otro jugador (generalmente del sexo opuesto) e intenta hacerlo sonreír. Si el jugador elegido logra que el otro diga "cariño te amo pero no puedo sonreír" sin sonreír, entonces pasa al jugador siguiente y lo vuelve a intentar. Sin embargo, si logra hacerlo sonreír, ese jugador se convierte en el nuevo "él".

- **MENTIROSO:**

Se selecciona un jugador para hacerle preguntas a otro mientras el grupo observa. Las preguntas pueden ser sobre cualquier tema pero las respuestas deben ser mentiras. Por ejemplo, la respuesta a "¿de qué color es el cielo?" no puede ser azul. Cuando un jugador responde con la verdad queda afuera y otro toma su lugar. Las preguntas deberían ser rápidas para mantener al jugador tensionado.

JUEGO BOMBARDEO DE AGUA

Participantes: cualquier cantidad

Tiempo: el tiempo necesario

Ubicación: al aire libre

Este es un juego clásico de batalla que es fácil de jugar.

Compra globitos pequeños y un par de cubos. Se juega mejor en un lugar con 2 puntos de acceso grifo, así que tal vez el área alrededor de su iglesia sería adecuado, o, posiblemente, las zonas de acampada que está utilizando.

Divide el grupo en 2 equipos, dar a cada uno una cantidad designada de globitos y luego decirles que tienen que inflarlos con agua.

Si alguien es golpeado con una bomba de agua y luego tienen que ir a la cárcel por un par de minutos.

También puede jugar eliminación y si un jugador es golpeado con una bomba de agua entonces está fuera por el resto de la ronda, gana el equipo donde hayan más sobrevivientes.

Recomendaciones, que los globos estén bien llenos de agua, no llenarlo poco porque son más difíciles de romper y lastiman.

JUEGO DE LAS BANANAS OCULTAS - PARTE 1

Participantes: cualquier cantidad

Tiempo: el tiempo necesario

Ubicación: En cualquier lugar

A medida que los jóvenes lleguen, tienen que escribir bien su nombre en una lista. Esto le da la ortografía correcta de poner un nombre a cada banana. Como el pastor o líder está dando el devocional, ocultar las bananas por todo el lugar. No importa si te ven, porque no saben lo que están haciendo de todos modos.

Cuando es el momento de jugar para romper el hielo, divida a los jóvenes hasta en 4 equipos y asegurarse de que sepan el nombre de todos sus compañeros.

A la señal, tienen que encontrar su plátano, y ayudar a sus compañeros a encontrar el suyo. Sin embargo, cada joven puede coger solamente el que tiene su nombre en él. Pueden gritar a alguien y decirles que se encuentra el suyo, pero cada uno tiene que recoger su propia banana. El primer equipo que se sienta con sus bananas. GANA.

JUEGO DE LAS BANANAS OCULTAS - PARTE 2

Participantes: cualquier cantidad

Tiempo: el tiempo necesario

Ubicación: En cualquier lugar

Aprovechando el Juego de las Bananas Ocultas - Parte 1

Esta es una versión u poquito diferente.

Usamos los plátanos con los nombres de los jóvenes en ellos, se acumulan todos los plátanos en un montón en la parte delantera del salón. Utilizando la misma línea de equipos para arriba en el fondo de la sala. Dar un número a cada miembro del equipo. Ejemplo si tuvimos números de 1-5 en cada equipo. El líder tiene que gritar un número, y los jóvenes con la misma cantidad de cada grupo dirigirse hacia adelante, a encontrar su plátano, ejecute de nuevo al grupo, y se lo comen. El equipo que termine de comer todos los plátanos primero, gana.

A nuestros jóvenes les encantó este!

JUEGO DE LOS EFECTOS DE SONIDO

Divida en grupos de 5 o 6. Dé a cada grupo una grabadora y una lista de efectos de sonido.

El objetivo del juego es que los equipos para registrar los efectos más realistas que suenan que pueden producir. Ellos pueden usar su voz o cualquier cosa que puedan tener en sus manos.

Vamos a encontrar sus propios lugares de trabajo. Después de que todos los equipos hayan terminado, reúna al grupo y jugar cada sonido a la vez, dejando el voto de grupo para el mejor. Los efectos de sonido no deben tener más de 10-15 segundos de duración.

Y asegúrese de dar instrucciones a los grupos que anuncian en la grabación que el sonido que hacen (para evitar confusiones) y dejar un espacio entre grabaciones.

Algunas sugerencias: una calle muy transitada, una niña perdida en una tormenta, un bosque con un arroyo, balbuceo, un hospital, un mercado, un sitio de construcción, etc

JUEGO DE LOS DIENTES

Participantes: cualquier cantidad

Tiempo: 15-25 minutos

Ubicación: En cualquier lugar

Todos se sientan en un círculo. Cada jugador escoge una fruta o verdura. El jugador A dice que su fruta / verdura, fruta y luego el jugador fruta / verdura que quieren pasarlo a... es decir, el jugador A dice "fresa fresa, brócoli brócoli" jugador B dice "brócoli brócoli, zanahoria zanahoria"... y así sucesivamente.

¿Qué hace que este juego interesante?

Es que no se puede mostrar sus dientes en cualquier punto (que se hace tirando de sus labios sobre los dientes). Si llegara a mostrar los dientes y quedar atrapado por nadie, que le avise al grupo gritando "dientes dientes" y agitando los brazos en el jugador como alas (asegurándose de que no muestran los dientes en el proceso). Dependiendo de cómo quiere jugar, puede hacerlo eliminación o puntos perdidos cuando los dientes se muestran. Si esto es demasiado fácil, conseguir que agarrar su lengua o cualquier otra cosa que sea más difícil. Jugado con el grupo correcto de personas, esto es un juego absolutamente hilarante. Mediante la sustitución de legumbres con nombres, esto podría convertirse en un rompe hielo demasiado bueno

JUEGO DE LAS ESTATUAS MUSICALES

Participantes: cualquier cantidad

Tiempo: 15-25 minutos

Ubicación: En cualquier lugar

Yo suelo llamar a este juego de baile y parar, porque entonces las reglas son incluso más fáciles de explicar. El juego empieza así:

Escuchar música (pueden ser alabanzas y empezar a cantarlas todos), detenga la música. Cuando la música se detiene, cada uno se tiene que congelar. Si se ve a alguien en movimiento -. Está fuera.

También me gusta hacer que la gente entrar en el baile, así que si no bailan suficiente hay que eliminarlos de todos modos! El último que se queda GANA !

JUEGO HAZLO DE UNA SILLA

Participantes: cualquier cantidad divididos en grupos

Tiempo: 25-30 minutos

Ubicación: En cualquier lugar

En primer lugar, se divide en grupos de 3 a 5 personas. Usted debe tener por lo menos tres equipos para jugar. Cada equipo recibe una silla y se elige una persona al azar y cualquier objeto.

A cada equipo se le da 5 minutos para crear esa cosa / persona de la silla y los elementos que se les da. Como beneficio adicional, cada equipo recibe un objeto al azar. Tiene que ser algo que podría ser envuelto / atado / pegado a la silla, y ser capaz de obtener un-pegado. Esos materiales pueden ser (Papel higiénico, multicolor cinta adhesiva, hilo, cintas, una bolsa de alfileres de gancho con bolas de algodón, camisetas, etc) A medida que más rondas se juegan, el juego se vuelve más tonto y más loco cada vez que - debido al hecho de que la artículo ya ha sido elaborado y cortar y usados, así como las cosas que se han depositado juntos, y otros objetos que podrían estar "agotados".

Es una maravilla, y una lluvia de ideas de todos y luego construye una creación loco de aspecto de una silla! El trabajo de preparación sin duda vale la pena.

JUEGO NUNCA HE

Participantes: cualquier cantidad

Tiempo: 15 minutos

Ubicación: En cualquier lugar

Extiende los 5 dedos, el juego empieza así, da la vuelta al círculo y uno a la vez, cada persona anuncia algo que nunca ha hecho, a partir del anuncio con la frase "Nunca he ..."

Por ejemplo, una persona podría decir: "Nunca he estado alguna vez en Europa". Para cada anuncio que se dice, todos los otros jugadores cierran un dedo si han hecho esa declaración. Así que, si otras tres personas han estado en Europa antes, esas tres personas deben poner un dedo, dejándolos con 4 dedos. El objetivo es permanecer en el juego más largo (para ser la última persona con los dedos restantes).

Para ganar, es una buena estrategia para decir frases que la mayoría de personas lo han hecho, pero no es así. Sea creativo (pero no grosero, por supuesto).

JUEGO DE LA IDENTIDAD SECRETA

Participantes: cualquier cantidad

Tiempo: 15-25 minutos

Ubicación: En cualquier lugar

Haga que todos secretamente escriban el nombre de una persona en un pequeño trozo de papel o un "post-it" nota. Tiene que ser de una persona que todo el mundo en la sala lo sepa.

Un personaje bíblico, histórico famoso, un actor o deportes celebridad, etc.

Luego pídales que peguen el nombre en la espalda de la persona a su izquierda. Todo el mundo va alrededor y pide a la gente sí o no preguntas sobre quién está de su parte posterior. Sólo pueden pedir a cada persona una pregunta.

La persona que puede hacerlo en el menor número de preguntas gana.

JUEGO DEL TELÉFONO

Participantes: 7 mínimo

Tiempo: 15-25 minutos

Ubicación: En cualquier lugar

Este juego de mesa clásico y divertido! Este juego también se conoce como susurros chinos, vid, teléfono roto, susurrar por el camino, el chisme y el mensaje secreto.

Se juega así:

Que los jugadores se sientan en círculo mirando hacia dentro.

Elige a un jugador para empezar. Dile a este jugador para llegar a una oración o frase y luego susurrar a la persona de su lado.

Sólo hay que susurrar una vez, incluso si el jugador de su lado le repita para escucharlo de nuevo.

Cada jugador va a susurrar al siguiente jugador alrededor del círculo.

Cuando el último jugador recibe el susurro deben decir lo que escucharon en voz alta a todo el grupo.

El jugador inicial puede decir lo que la frase inicial dice y el grupo puede maravillarse que también lo hicieron en mantener la frase correcta, o reírse de lo mucho que cambió!

JUEGO EL ARCA DE NOÉ

Participantes: ilimitado, divididos en subgrupos de seis

Tiempo: 30 minutos

Material:

Hojas blancas para cada participante

Un Lápiz o bolígrafo para cada participante

Ubicación: al aire libre

Objetivos principales:

Identificar valores y creencias personales

Descubrir valores grupales y cómo se relacionan con los valores individuales

DESARROLLO

I. El Facilitador invita a los participantes a que, en forma individual, elijan que objeto, animal o planta que cada uno llevaría al Arca de Noé para sobrevivir.

II. El Facilitador forma subgrupos de 6 participantes y les indica que cada uno de los integrantes del subgrupo deberá comentar a sus compañeros el objeto, animal o planta que seleccionó y los motivos por los cuales lo seleccionó.

III. Terminada la actividad anterior, el Facilitador indica a los subgrupos que cada uno de ellos tiene su propia Arca de Noé, en la cual podrán viajar los objetos, animales o vegetales que seleccionaron individualmente; así como, las nuevas especies que generen y consideren más adecuadas para el futuro.

- IV. El Facilitador invita a los subgrupos a que se integren en una sesión plenaria y solicita que nombren un representante para que presente a las especies que viajan en su arca (las seleccionadas y las que generaron) y las razones por las cuales las seleccionaron o las generaron.
- V. Se comenta en grupo la vivencia experimentada en la Dinámica.
- VI. El Facilitador guía un proceso, para que el grupo analice como se puede aplicar lo aprendido a su vida.

JUEGO EL ASIENTO CALIENTE

Participantes: Mínimo 10 personas

Tiempo: 10 a 20 minutos

Ubicación: En cualquier lugar

Este juego es bastante divertido, pero necesita unas cuantas personas para que funcione. Una modificación que he utilizado recientemente para un grupo más pequeño (menos de 10 personas) es la designación de una sola silla como asiento caliente. El objetivo es entrar en ese asiento 3 veces.

Todo el mundo escribe su nombre en trozos de papel.

Los nombres están distribuidos al azar.

La persona a la izquierda de la asiento caliente llama a un nombre.

La persona que ocupe ese nombre debe ir al final y todo el mundo se mueve alrededor.

El objetivo es mover a la persona asiento caliente fuera de la línea de fuego para que pueda entrar en la silla caliente. Usted no debe quedarse allí, sin embargo, ya que es necesario para entrar en el asiento caliente 3 veces para ganar.

Una variación que ayuda a mezclar un poco después de que ha estado pasando por un momento: 1. A mitad de camino a través de todo el mundo tienen nombres de cambio 2. En lugar de la primera llama nombre de pasar a la parte inferior, la persona llamada llega a llamar a otra persona y esa persona va a la parte inferior.

JUEGO EL LADRÓN DE CALCETINES

Participantes: cualquier cantidad

Tiempo: el tiempo necesario

Ubicación: En cualquier lugar

Para empezar este divertido juego que todos se saquen los zapatos. Luego todos se sacan los calcetines o medias y se la amarran en el tobillo o rodilla.

Cuando el líder dice "¡Ya!", Todo el mundo tiene que tratar de robar de todos los demás los calcetines amarrados, protegiendo al mismo tiempo sus propios calcetines. Una vez que ambos los calcetines se le hayan quitado, es descalificado y debe sentarse. La última persona con al menos un calcetín en gana! Alternativamente, se puede dividir en grupos, y gana el equipo con más calcetines!

JUEGO DONDE EL VIENTO SOPLA

Participantes: cualquier cantidad

Tiempo: 15-25 minutos

Ubicación: En cualquier lugar

Todos se sientan en un círculo en sillas y se elige una persona que estará en el centro y grita "el viento sopla hacia las personas que tienen zapatos" eso es sólo un ejemplo. y se pone muy divertido. Entonces todos los que tienen zapatos tiene que levantarse y cambiar asientos con alguien en la habitación que tenga zapatos, no se mueven las personas que no tienen zapatos. Pero tienen que ser rápido. Quien se quede sin asiento tiene que ir en el medio y decir dónde sopla el viento.

JUEGO EL NOMBRE DEL JUGADOR

Participantes: Mínimo 2 equipos de 5 personas

Tiempo: 10 a 15 minutos

Ubicación: En cualquier lugar

Este es un gran juego para **romper el hielo**.

Para empezar, haga que el grupo se coloque en círculo y cada uno dice su nombre en orden. Luego, dividir el grupo en dos equipos y hacer que se recorran a cada lado de la línea media.

Consigue 2 líderes para agarrar una gran manta o sábana en medio de la habitación, así que ninguno de los equipos puede ver al otro equipo. Cuando todo esto está configurado, llegar a cada equipo que escoja silenciosamente a un jugador para pasar a la manta.

A continuación, a la cuenta de 3 soltar la manta. Habrá dos jugadores se enfrentan unos a otros -

El primer jugador que nombre correctamente el otro jugador gana

Asegúrese de que usted no tiene todas las ventanas reflectantes en el lado de la habitación - mi grupo de jóvenes se ha conocido mucho usando este juego

JUEGO ENCUENTREN SU ZAPATILLA

Participantes: cualquier cantidad

Tiempo: el tiempo necesario

Ubicación: En cualquier lugar

Este juego conociste en:

Que cada joven se quite una zapatilla y la ponga al centro del salón

Se les pide que salgan del salón.

Los encargados esconderán las zapatillas

Y en un tiempo determinado se les pedirá que entren y las busque la zapatilla que les falta

Es una dinámica divertida.. Donde los jóvenes demostraran apoyo al otro .. Ya que muchas veces en vez de encontrar la tuya encuentras la de un amigo... ¿cuánto apoyaran a su compañero? pues con esta dinámica se puede crear compañerismo.

También se puede usar para ejemplo de algún tema.

Agradecemos por este juego

FUTBOL CON MONEDAS

Este juego requiere solamente de un piso liso y algunas monedas. Se juega como el futbol pero usa una moneda en lugar de balón. Da mucha risa mirar a alguien correr tras una monedita y tratar de patearla por el suelo. Hay muchas variantes en el futbol con monedas. Es mejor usar monedas de diferentes tamaños y asignar diferentes puntajes por ejemplo, 25 puntos para una moneda de cinco pesos y 5 puntos para una de diez, etc. El que tenga más puntos gana.

GOLF DE FRISBEE

Puedes jugarlo en cualquier lugar del exterior. Pide a cada miembro del grupo traer su frisbee (plato volador) a la reunión, o bien tu puedes proveerlo para todos. El objetivo de este juego es lanzar el platillo hacia un objeto determinado de antemano y pegarle en el menor número de intentos. Diseña un recorrido marcando los objetos a golpear y se puede dar a cada jugador una tarjeta de puntuación que incluya un mapa del recorrido.

LA GRIPE

Todos, pero todos, alguna vez en la vida hemos sido contagiados con esta común enfermedad, nos apoyaremos en esta constante para investigar un secreto muy interesante. En esta ocasión quiero realizar un símil entre un mal social con un concepto al cual estamos enfrentados todos los días... el PECADO.

Gripe = Pecado

Estuve analizando cuales son los síntomas más comunes que la gripe genera en nosotros y tratando de hacer un listado pequeño me encontré con los siguientes:

Se contagia a través de otros

Se es más propenso a tenerla cuando se está con las defensas bajas

Debilita el cuerpo

Generalmente uno después de curarse tiene una recaída, que por lo general es más fuerte que la primera

Ahora analicemos brevemente cada uno de ellos y vean si existen algunas similitudes.

Se contagia a través de otros

Es casi inevitable estar al lado de alguien que esté resfriado: en el colegio, la universidad, el trabajo, los amigos, la iglesia o simplemente en la familia nos vemos envueltos en estos círculos de contagio.

El pecado, si bien es una condición que nace en el corazón del hombre (Santiago 1:14), no podemos negar que gran parte de nuestras tentaciones comunes están relacionadas "con otra persona". Somos en esencia, sociales y propensos al mal. Características que nos juegan en contra en nuestro trancado proceso de santidad.

Consejo: Júntate con los que no estén resfriados.

DEFENSAS BAJAS

Entre alguien que coma regularmente todos los alimentos de la pirámide alimenticia a diario, y alguien que sólo desayuna un pan con una taza de té y almuerza otro pan con un vaso de jugo, comprenderán que existe un muy alta probabilidad que este desnutrido personaje se "pegue" un indeseable resfriado.

El pecado, no deja de contener la verdad anteriormente dicha. A medida que nuestro avance en la vida cristiana se va fortaleciendo más, nuestros lazos con Dios se vuelven más cercanos, y si eso lo complementamos con fuertes dosis de oración, lectura bíblica, tiempos de adoración, espacios de meditación en Dios, estudios bíblicos, etc. etc. (1 Timoteo 4:13). Las posibilidades que caigamos en el pecado son más escasas. Nuestro sistema "espiritual inmunológico" estará al 100% para resistir estos ataques furtivos de aquel que no duerme ni deja dormir.

Consejo: Aliméntate bien para no estar propenso a enfermedades

DEBILITA EL CUERPO

Esta característica (a mi parecer) es la más molesta de todas. Cuando uno se resfría siente que le duelen hasta las pestañas. Es como si el cuerpo entero se hubiera votado a "huelga". No tenemos ganas de levantarnos, menos ganas de ir a estudiar o trabajar. Nuestra conducta diaria es completamente modificada. Nuestra cara anda demacrada como buscando energía en el suelo. En resumen diríamos que el resfrío nos corta toda intención de progreso... nos volvemos esclavos de la enfermedad.

El pecado, produce un gran síntoma en el ser humano, la "culpa". Al sentirnos culpables de nuestros hechos comenzamos a alejarnos lentamente de Dios, porque no tenemos cara para pedirle perdón. Este es el mayor error que podemos cometer, ya que Dios no tiene un N° específico de perdones para cada uno de nosotros, al contrario, su Palabra nos dice que "para siempre es su misericordia". Esto no quiere decir que tengamos que jugar con este perdón, pero tampoco quiere decir que no hagamos uso de él. En concreto el pecado condiciona nuestro avance, estanca nuestra vivencia con Dios, limita y corta la alegría del corazón, mata lentamente los sueños y entierra el presente con el recuerdo bañado de errores. (Romanos 7:18).

Consejo: Tomar el remedio aunque cueste aceptarlo

LAS RECAÍDAS

Conozco muy pocas personas que después de un resfriado no hayan tenido una recaída. Esto sucede básicamente porque creemos que una vez que "supuestamente" salimos de la enfermedad estamos listos para hacer lo que se nos dé la gana, pero la verdad no es así. Quedamos vulnerables, limpios pero débiles. Es en este proceso que tenemos que tener mayor cuidado. Las recaídas por lo general son más fuertes que la enfermedad inicial, si mientras estábamos enfermos andábamos casi por el suelo, con la recaída de seguro arrastramos el ombligo. Hay que cuidarse y comenzar a fortalecer lo que quedó debilitado, reparar lo que quedó un poco dañado. Esta etapa es de cuidado y observación.

El pecado, es un agente muy, pero muy peligroso. Pensemos por unos 10 segundos... ¿el pecado es feo, desagradable? (piensen)... Claro que NO, de hecho si uno se involucra con el pecado no lo hace a la fuerza, lo hace con plena conciencia (2 Corintios 11:14). El pecado a uno lo seduce, lo atrae y luego lo atrapa, envuelve con sutileza la oscuridad que lleva detrás, dejando al descubierto sólo las luces y lo atractivo. En este contexto, cuando uno peca y es perdonado por Dios siente un gran alivio. Pero no por eso podemos decir que estamos inmunes a cometer el mismo pecado otra vez, al contrario, nuestro error está claramente enfocado en la parte más delgada de nuestra resistencia. Nuestras faltas serán por lo general en nuestro eslabón más débil, y será precisamente ahí donde el diablo y nosotros mismos tendremos nuestra mayor lucha.

Consejo: No exponerse a ambientes que sabemos que nos harán daño

He escuchado decir a mi profesor de Matemáticas en la universidad que las grandes respuestas del mundo las encontramos afuera, en las cosas cotidianas. En este caso creo que podemos ver claramente cómo algo común nos sirve para ejemplificar algo espiritual... ¿no lo crees así?

Una buena parte de nuestro aprendizaje en la vida está en captar la verdad en la realidad cercana. Sería muy bueno que todos nosotros abriéramos nuestros sentidos a las verdades que andan dando vuelta al lado nuestro, para que nos demos cuenta que Dios nos quiere "educar" con una forma más simple y sencilla.

LAS VELAS LOCAS

Para este juego sólo se necesitan 5 velas y 1 pistola de agua (por equipo)

1. Forma dos equipos de 10 personas (5 hombres y 5 mujeres por equipo)
2. Dale a cada uno de los hombres la vela encendida y pídeles que pongan la flama a la altura de sus ojos
3. Cada una de las chicas, con la pistola de agua deberá apagar la flama de la vela que tiene su compañero, que está frente a ella, cuando la primera chica haya apagado la vela, pasará la pistola a su compañera que está a su lado, y así se repetirá la misma acción. El equipo ganador es aquel que primero logra que todas las velas estén apagadas.

JUEGO "ME VENDEN"

Mira esta dinámica para realizar con tu grupo de jóvenes y adolescentes. Es sencilla y puede ser realmente divertida de llevar a cabo, lo puedes hacer con un grupo grande o pequeño para adolescentes o jóvenes.

Objetivo: Reflexionar sobre la autoestima y el valor propio.

Tiempo aproximado: 1:00 h.

Los participantes escriben en una hoja su nombre, a continuación meten todos los nombres en una bolsa. A continuación cada persona sacará un papel con el nombre de otra persona escrito en él. Nadie debe desvelar qué nombre hay escrito en su papel.

Sobre el papelito, redacta un anuncio siguiendo un modelo de anuncio de compra-venta, intentando vender a la persona que aparece en el papelito. Para ello tiene que poner todas las cualidades buenas que crea que tiene. El juego consiste en tratar de hacer el anuncio de compra-venta lo más emocionante posible, y intentar por todos los medios destacar las cosas buenas de la persona.

Después se vuelven a mezclar todos los papelitos, y se elige a un portavoz para que los lea en voz alta. El portavoz los irá sacando uno tras uno y leyéndolos. Tras leer el papel, se le entrega a la persona de la que habla el anuncio.

Una vez que cada uno tenga un papel en su mano, preguntaremos como nos hemos sentido tras la actividad.

ALGUIEN ESTÁ INTERESADO EN COMPRARTE

Después, se dice que existe un vendedor que está interesado en todos, y que podemos leer su correo en:

- 1ª corintios 6:20
- Juan 3:16
- Romanos 5:8

Alguien que de su bien máspreciado por comprar algo, es porque realmente está interesado. Si Dios ha dado su tesoro máspreciado por nosotros, es porque de verdad nos ama.

DEBATE SOBRE AUTOESTIMA

Comenzar un debate con las siguientes preguntas:

1-Si tenemos ese valor incalculable ¿Por qué sigue habiendo gente que cree en Dios, y a la vez dicen no valer nada?

Es una contradicción...Pero desgraciadamente, existe gente que en momentos de dificultad, se hunde a si misma por naturaleza.

2-¿Por qué es tan importante la autoestima?

La autoestima es el medio para tomar decisiones relacionadas con tu cuerpo y mente. Con alta autoestima seremos menos influidos/arrastrados a cometer errores.

3-Dios nos pide que cuidemos nuestro cuerpo porque es templo suyo... ¿Cómo cuidarlo si no le damos el valor que tiene?

Vemos por ejemplo, como una persona que valora mucho su coche nuevo, lo lleva a sus revisiones a su debido momento, no deja que nadie pise las alfombras después de pisar barro, y se molestaría mucho si se rayase su carrocería.

De la misma manera, nosotros debemos valorarnos a nosotros...Nuestra vida vale mucho más que un coche o una casa.

4-¿Es egoísmo un sinónimo de autoestima alta?

Muchas personas egoístas tienen la autoestima baja... No es algo que vaya de la mano. Claro está, que una persona que se estime más a si mismo que a los demás, es una persona egoísta, pero son conceptos diferentes.

5- ¿Podemos amar al prójimo sin amarnos a nosotros mismos?

Una persona que no sabe apreciarse a si misma, es incapaz de sentirse querida por los demás... Cuando tiene un amigo/a, o una novio/a cree que esa persona está con él por pena, y no porque realmente lo quiera. De la misma manera, cuando una persona no se valora a sí misma, tiene más dificultades para demostrar amor a los demás de manera natural.

Dios nos dejó la clave con respecto a esto en:

Juan 13:34-35 y en el mandamiento “amarás a tu prójimo como a ti mismo”

OTRAS PREGUNTAS PARA REFLEXIONAR:

- ¿Cómo se comporta una persona que no se valora a sí misma?
- ¿Cómo se comporta una persona que cree no merecer el amor que le ofrecen?
- ¿Cómo quiere Dios que nos miremos a nosotros mismos?
- ¿Crees que es importante valorarse a uno mismo para conseguir metas altas y objetivos en tu vida?

¿QUÉ PELÍCULA ES

Este es un excelente juego que puedes realizar con un grupo grande es un espacio cerrado. Mira cómo se realiza:

Este juego te llevará tiempo previo de preparación pero valdrá la pena.

Elige 10 escenas distintas de 10 películas diferentes. Fíjate que sean clásicas, que todo el mundo haya visto como por ejemplo: Misión Imposible, Titanic, La Era de Hielo, Gladiador, etc. No deben durar más de 15 segundos cada una.

Una vez que tengas esos mini videos listos y editados en tu computadora ya puedes usarlos para jugar

Ten listo todo lo necesario para proyectar las películas con sonido y buena imagen.

Divide a los jóvenes en grupos de 4 y dales una hoja y un lápiz para anotar.

Todos los grupos juegan a la vez. Y la consigna que debes dar es la siguiente:

“Ahora vamos a pasar pequeños fragmentos de películas muy conocidas por todos. Si saben de cuál se trata, escriban el nombre de la película correctamente en la hoja y no compartan la información con otros grupos, ya que el grupo que más películas reconozca y escriba correctamente, será el ganador”
¡Puedes llevar pochoclos o palomitas de maíz para todos!

COMPETENCIA EN CAMPAMENTO

Participantes: Mínimo 2 equipos de 5 a 10 personas

Tiempo: lo suficiente para jugar

Ubicación: En cualquier lugar, puede ser para campamentos

Divida el grupo en equipos de entre 5 y diez personas (Si está ejecutando un campamento con grupos pequeños, dividirlos en sus grupos pequeños).

El juego toma la forma de un examen general de conocimientos en todas las categorías divertidas e interactivas. Por lo general hay cinco categorías, pero puede haber más o menos que eso.

(Ejemplos de categorías están más abajo) Obtener los equipos para llegar a mayor número de respuestas correctas como les sea posible para cada categoría y sumar sus puntuaciones al final del juego. Ni que decir - el equipo con la puntuación más alta gana.

Categorías:

1. "ADIVINANZA" - aguantar una larga y desconocida palabra con cuatro definiciones posibles, sólo una de ellas es correcta y conseguir que decidan que creen que es la definición correcta. (Cinco palabras diferentes, deberá ser suficiente)

2. "UN MOMENTO EN EL TIEMPO" - Proyecto de una foto de un momento famoso en la historia y hacer que adivinar quién es la persona o grupo de personas que están representados, lo que el caso de que llegaran a decir, y, finalmente, en qué año tuvo lugar el evento. (Esto generalmente funciona bien con el deporte, pero otros eventos como el aterrizaje lunar se podría utilizar)

3. "PLASTILINA" - Obtener los equipos con el número cada miembro de su equipo y pedir a los números uno a subir. Dar a cada uno un trozo de plastilina y una palabra que ellos tienen para esculpir (sustantivos son los más fáciles, los adjetivos son más difíciles) enviarlos de vuelta a sus equipos y cuando llegan al jugador palabra correcta dos carreras atrás para tomar la palabra junto a esculpir y así sucesivamente. Durar el juego de unos 8 a 9 minutos. Un buen equipo recibirá cerca de 16 palabras.

4. "TRL" - crear una pista de música que combina unos segundos de unos 8 a 9 canciones. Reproducir la pista y obtener a través de los equipos para identificar la mayor cantidad de canciones, cantantes, los álbumes de las canciones que vienen. Es una gran manera de romper el hielo dentro de un grupo en la primera noche de un campamento y la gente que juega el juego realmente entrar en ella.

Se requiere una gran cantidad de preparación, pero funciona muy bien y una vez completado es un recurso que se puede utilizar una y otra vez, con ligeras modificaciones. Usted puede agregar en sus propias categorías también dependiendo de la naturaleza del grupo que está trabajando. Ideal para adultos jóvenes y mayores.

JUEGO UNA LUZ EN LA OSCURIDAD

Participantes: cualquier cantidad, por equipos

Tiempo: el tiempo necesario

Ubicación: al aire libre

Este es un gran, divertido juego de liderar en temas como la guerra espiritual, alcanzar a los perdidos, etc. Este se juega mejor con las luces bajas y espacio para correr y esconderse. Tendrá suficientes pulseras del resplandor para todo el mundo, una vez que, "encontrar la luz".

También ayuda tener túnicas encapuchadas para los demonios.

Siga los siguientes pasos:

1. Use una cruz con una luz adjunta. Todo el mundo comienza a ser "perdido" en la oscuridad con una base de algún tipo en el que vuelven a si se detecta. Usted puede elegir 2-3, "demonios" de antemano o tener algunos invitados sorpresa adultos que se unan como demonios. (A nuestros jóvenes les encanta este juego)

2. Los perdidos están en busca de la cruz iluminada. Mientras que están buscando los demonios pueden etiquetarlos y escoltarlos de vuelta a la base, donde tienen que pasar unos 5 minutos o que te hagan saltos, etc.

3. Si un perdido encuentra la cruz iluminada, un ayudante en la cruz les dará una pulsera resplandor que significa que, "encontró la luz" como cristianos. El ayudante también dará a los iluminados una oración en un pedazo de papel en el que tiene que leer en voz alta para ahuyentar a los demonios que intentan detenerlos. El ayudante también les da una hoja de papel con una pista para los perdidos en cuanto a donde la cruz iluminada se puede encontrar. Se utilizó la Escritura como una pista.

4. Los cristianos iluminados ahora tratan de encontrar a los perdidos y darles la clave de la cruz iluminada. Los demonios tienen que trabajar en parejas para acosar a los cristianos, pero pueden ir en solitario para atrapar a los perdidos.

5. El objetivo es buscar y salvar a los perdidos. Una variación es dar sólo unas cuantas pulseras y tener los cristianos trata de obtener el mayor número perdido en la cruz como pueden. La pérdida también puede tener la opción de quedarse o irse una vez que llegaron a la cruz.

6. Lo más importante, asegúrese de hablarlo con los jóvenes cuando haya terminado. Haga preguntas acerca de, el mal, que tiene la luz de Cristo, etc.

Como líder asegúrese de tener las Escrituras a su disposición para apoyar las respuestas y el diálogo. Que se diviertan

JUEGO ZIP ZAP BUM

Participantes: cualquier cantidad

Tiempo: el tiempo necesario

Ubicación: En cualquier lugar

Las reglas son simples.

Todo el mundo se encuentra en un círculo y una persona inicia el lanzamiento con la pelota.

Si se lanza la pelota a una de las dos personas a cada lado de usted, usted dice Zip.

Si lo tiras a alguien más en el grupo que dices Zap, y si usted lo lanza de nuevo a la persona que lanzó la pelota a usted, usted dice Boing.

Los jugadores pierden por no atrapar el balón o decir la palabra adecuada para la acción equivocada

JUEGO DEL DESAFÍO Y RISA

Participantes: cualquier cantidad

Tiempo: el tiempo necesario

Ubicación: En cualquier lugar

Este es un gran juego para romper el hielo, se realiza así:

- Tendrás que formar un círculo con sillas.
- Usted tiene una persona en el centro.
- Usted puede llamar a esa persona el mono en el centro.
- Pueden ser los ojos vendados o cerrar los ojos. Mientras que tengan los ojos cerrados giran en torno señalando al frente con un dedo. Se detienen, abren sus ojos.
- La persona a la que se apuntan es su desafío.
- Tienen que hacer algo durante su estancia en el círculo para conseguir que se ría la persona señalada.
- Ya sea haciendo una cara graciosa o algo.
- Si alguien ríe se levanta y la otra persona se sienta.
- Si no se ríen de la persona en el centro tiene que cerrar los ojos y volver a empezar de nuevo con una nueva persona. El límite de tiempo para que alguien que reír es de 2 minutos máximo.

JUEGO POEMA EN MOVIMIENTO

Participantes: cualquier cantidad, preferible si son pocos

Tiempo: el tiempo necesario

Ubicación: En cualquier lugar

Esta es una actividad tranquila y agradable cuando tienes a un grupo pequeño y acogedor y tiene un poco de tiempo para divertirse.

- Organiza a la gente en un círculo o alrededor de una mesa.
- Dé a cada persona una hoja de papel y un lápiz.
- Que cada uno escriba LA PRIMERA LINEA DE UN POEMA en la parte superior de la página.
- A continuación, pasar la página a la persona a su derecha.
- Esa persona lee la primera línea a continuación, escribe una segunda línea a la misma.
- Esa persona debe doblar el papel de nuevo para ocultar la primera línea de la vista, de modo que sólo se muestra en la segunda línea.
- Los poetas pasan sus papeles a su derecha.
- Cada vez que tienen el papel y escriba una nueva línea, que debe plegarse la línea anterior a la vista.

- Esto continúa hasta que se quede sin espacio.
- El resultado final debe ser una tira de papel doblado. Luego haga que cada uno abra el documento en su poder y se turnen para leer. Los poemas suelen resultar bastante absurdos y divertidos, pero a veces es increíble lo bonito que pueden ser.

Inténtenlo y a disfrutar de este precioso juego.

JUEGOS CONCENTRACIÓN EN LECCIONES

Los juegos son una forma efectiva de divertirse y aprender al mismo tiempo.

Jugar juegos bíblicos en la iglesia o en clases de discipulado o en el colegio puede calmar a un grupo de jóvenes o adolescentes y hacer que se concentren en las lecciones. También puedes usar los juegos para evaluar el conocimiento de la Biblia y entregar premios a los ganadores, eso animara a muchos a continuar estudiando la biblia

Te invito a que puedas a Jugar esta Selección de Juegos Bíblicos para Jóvenes, te ayudaran muchísimo

1. JEOPARDY BÍBLICO

El Jeopardy está basado en un popular juego televisivo y lleva un poco de preparación. Decide cómo quieres armar tu tablero. Una un pizarrón o una pizarra para jugar rápido y fácil, o puedes crear piezas de juego que puedan ser utilizadas repetidamente escribiendo categorías y cantidades de puntos en tarjetas índice. El tablero del Jeopardy bíblico consiste en seis categorías. Las categorías se ubican horizontalmente en la parte superior del tablero, de lado a lado. En columnas debajo de cada categoría, escribe los puntos de cada pregunta, desde 200 hasta 1000, subiendo de 200 en 200 (200, 400, 600, 800 y 1000). Esto significa que habrá cinco preguntas para cada categoría, aumentando la dificultad según el valor en puntos. Inventa tus propias categorías y preguntas o ve a la parte de Recursos y busca un sitio web que ofrezca ideas. Divide tu grupo en equipos. Lanza una moneda para decidir qué tipo responde primero. Decide cómo el equipo participará, o qué señal hará cuando quiera contestar. El primer equipo elige una categoría y una cantidad de puntos. Léeles la oración que corresponde a ese punto del tablero. EL primer equipo que pida contestar tendrá la chance de hacerlo en forma de pregunta. Si contesta correctamente, recibirán los puntos. Sino, el otro equipo tiene la chance de contestar. El equipo que conteste correctamente obtiene los puntos y el control del tablero. Si nadie responde, el primer equipo retiene el control. El juego continúa hasta que todas las preguntas y categorías hayan sido elegidas. El equipo con la mayor cantidad de puntos es el ganador.

2. ACTIVIDAD DE LAS 10 PLAGAS

La actividad de las 10 plagas es una forma rápida y divertida de aprender sobre las 10 plagas que ocurrieron en Egipto durante el éxodo. Para preparar este juego, haz que los alumnos estudien las 10 plagas en el Libro del Éxodo, del capítulo 7 al 12. Las diez plagas se enumeran aquí en orden:

1. Todas las fuentes de agua se convierten en sangre y se mata toda la vida salvaje que habite allí.
 2. Ranas
 3. Piojos
 4. Moscas
 5. Enfermedades del ganado
 6. Ulceras
 7. Granizo mezclado con fuego
 8. Langostas
 9. Oscuridad
 10. Muerte del primogénito de todas las familias egipcias
- Escribe estas plagas en un pedazo de papel o escríbelas en un programa procesador de texto e imprímelas. Deja suficiente espacio entre cada plaga para cortarlas por separado. Considera en cuántos equipos separarás a tu grupo y copia la cantidad de páginas necesarias. Corta las plagas. Mantenlas separadas en

grupos de a 10. Cuando estén listos para jugar, divide el grupo en equipos. Dale a cada equipo un conjunto de plagas. El primer grupo en ponerlas en el orden correcto gana

3. EJERCICIO DE LA ESPADA

Un ejercicio de la espada o de la Biblia es un juego clásico que es divertido y no necesita demasiada preparación para ser jugado. Es el juego perfecto para ocupar el tiempo y puedes evaluar cuan bien tu grupo conoce la Biblia. Asegúrate de que todos en el grupo tienen una Biblia. Haz una lista de las escrituras o simplemente elígelas al azar. Haz que el grupo sostenga sus Biblias sobre sus cabezas. Nombra una escritura, incluyendo libro, capítulo y versículo (por ejemplo, Juan 3:16). La primera persona en leer el verso gana la ronda. Entrega premios sencillos a los ganadores.

4. GANAR, PERDER O DIBUJAR CON LA BIBLIA

Ganar, perder o dibujar con la Biblia está en parte basado en un programa de TV. Haz una lista de historias de la Biblia, teniendo en mentes que estas historias serán dibujadas durante el juego. Corta la lista en partes y ponlas en un recipiente. Divide tu grupo en dos. Proporcióname a cada grupo una superficie para dibujar, ya sea un anotador grande o una pizarra blanca. Lanza una moneda para decidir qué equipo dibuja primero. Haz que un miembro del grupo elija una historia de la Biblia del recipiente, esta será la persona que dibujará. Dale al primer grupo un minuto en el cual la persona dibuja y el resto del grupo adivina la historia representada. Si el grupo adivina dentro del minuto dado, reciben 10 puntos. Una vez que pasa el minuto, si el equipo aún no descubrió la respuesta correcta el tema se abre al resto de los grupos y el equipo que adivina gana los puntos. Dale al equipo 5 puntos adicionales si pueden decir de qué escritura proviene la historia. Continúa el juego dejando que el próximo grupo elija una historia y dibuje. Los grupos se turnan hasta que se acabe el tiempo o las historias. El equipo con más puntos al final del juego es el ganador

JUEGOS DE MEMORIA

Estos juegos de memoria son de reto y se disfrutan por personas de todas las edades. A los adolescentes les gusta particularmente jugar este tipo de juegos. Tal vez piensen que tienen una excelente memoria, pero estos juegos les probaran lo contrario o al menos los sorprenderán con lo que tienen y no tienen dificultad para recordar.

Los juegos de memoria son ejercicios intrigantes para nuestros cerebros y nos harán más observadores y alertas en el futuro.

A continuación describo unos cuantos juegos seleccionados sobre Juegos de memoria para adolescentes

1. JUEGO DE PALABRAS

Este juego de memoria se puede jugar en un auto mientras estás en un viaje o en cualquier lugar. La primera persona simplemente dice una palabra tal como "libro". La siguiente persona debe decir "libro", y después otra palabra que comience con la última letra de la palabra, que sería la letra "o". Por lo tanto, la siguiente persona tendrá que decir "libro" y entonces quizás "ojo". La tercera persona necesitara decir "libro", "ojo" y después una palabra que comience con la letra "o". Este juego es muy desafiante cuando tienes muchas personas jugándolo, pero requiere sólo dos participantes. El primero en estropear la lista de palabras se sale. Con más de dos jugadores, el juego continúa hasta que tengas un campeón.

2. ¿QUÉ HICISTE?

Otro juego de memoria desafiante para muchas personas es elegir a una persona que comience el juego. Ésa persona pide a la multitud que lo observen bien. Dejará la habitación y se cambiará algo muy sutil acerca de su apariencia. Los cambios pueden ser simplemente desatar uno de sus zapatos, cambiar su reloj de una muñeca a la otra o desabotonar un botón en su camisa. Algunas veces un jugador adivinará inmediatamente cuál es el cambio, otras veces los jugadores estarán desconcertados. Los jugadores toman turnos en dirección de las manecillas del reloj para preguntar a la persona. La pregunta debe de ser de

"sí/no". Si el jugador pregunta "¿tiene algo que ver con tu camisa?", y la respuesta es "sí", entonces ese jugador puede adivinar la respuesta. Si la respuesta es "no", otro jugador puede hacer una pregunta.

3. JUEGO DE FIESTA

Para este juego tan divertido, alguien necesita ser el Maestro del Juego. Esta persona recolectará 20 artículos no relacionados entre sí del hogar o de alguna otra área sin que nadie vea qué es lo que recolecta. Los jugadores deben cerrar sus ojos mientras el Maestro del Juego coloca los artículos en una mesa cercana o cualquier superficie plana. Entonces cubrirá los artículos con una toalla. Una vez que todo está listo, descubrirá los artículos. Los jugadores tienen dos minutos para observar y visualizar el grupo. Al terminar, el Maestro del Juego cubrirá los artículos con la toalla otra vez. Los jugadores deben de hacer una lista en una hoja de papel de todos los objetos que puedan recordar. Dales aproximadamente cinco minutos para completar su lista. Después de ese tiempo, el Maestro del Juego descubrirá los artículos y los jugadores pueden contar cuántos tuvieron correctos. El ganador es la persona que enliste el mayor número de artículos correctos.

JUEGOS LOCOS

A menudo, los adolescentes de 12 a 14 años son dejados a su propia suerte. Sin embargo, hacer juegos divertidos y locos para adolescentes les ayudará a encontrar cosas que hacer cuando están en grupo y los puede mantener fuera de problemas. Los juegos divertidos y locos son buenos para los recreos de la escuela, grupos de jóvenes de la iglesia, fiestas de adolescentes o un sábado de noche.

Hay muchos juegos divertidos y locos que los adolescentes en nuestra página, pero hoy quiero darte otro pequeño pack de 4 Juegos Divertidos y Locos para Adolescentes para que tengamos momentos de distracción sana.

Los juegos están a Continuación, disfrútalos

1. BÚSQUEDA IMPLACABLE

Envía a los adolescentes en una cacería salvaje y loca. Los adolescentes son inhibidos, por ello disfrutarán de buscar cosas al azar en la escuela, casa, iglesia o vecindario. Para hacer que el juego sea loco y entretenido elige objetos que sean difíciles de encontrar, como por ejemplo un bate de baseball rojo u otros objetos que requieren que los adolescentes vayan puerta por puerta a preguntar.

2. CAZAR CON LUCES

Cazar con luz o "Fantasma en la tumba" es un juego para correr y perseguir de noche, es especial para los adolescentes más jóvenes. Este es un juego divertido que se puede jugar en la oscuridad y al aire libre. Divide a los adolescentes en equipos y da a cada uno una linterna. Tienen que cazarse entre ellos con la luz de la linterna. Puedes jugar otras versiones, donde los jugadores cazados deben quedarse congelados hasta que un miembro de su propio equipo los descongela o el juego de "cazar la luz" de noche.

3. VERDAD O CONSECUENCIA

Un juego clásico y divertido para los adolescentes es el de "verdad o consecuencia". Los adolescentes hacen preguntas de ¿Verdad o consecuencia? y otros en el equipo deben elegir qué van a hacer. Luego, tienen que responder la pregunta con la verdad o abstenerse a la consecuencia. Este juego se puede escapar de las manos, sin embargo es un clásico y los adolescentes lo han jugado en todas las épocas.

4. COLLAGE DE FOTOS

Haz el juego de fotos y collage. Dale a cada uno una cámara, o da una cámara por equipo y una lista de cosas a las que deben sacar fotos. Luego inicia la carrera. Los adolescentes deben correr para tomar las fotos en la lista y luego hacer un collage con ellas. Lo divertido y loco es durante la carrera, se vuelve entretenido cuando los adolescentes intentan correr y sacar fotos al mismo tiempo

JUEGOS NOCTURNOS

La diversión que proporcionan los juegos nocturnos es enorme, así como el valor que de ellos deriva. Muchos acampantes han encontrado muy buenas oportunidades para explorar su miedo a la oscuridad practicando gradualmente estas actividades. No hay duda que es muy fácil trazar un mapa del terreno o de un pueblo de día, pero hacerlo en la profunda oscuridad de la noche, y en silencio...

Este Índice de Juegos te ofrece una amplia variedad como para que puedas dar rienda suelta a tu imaginación. Siempre será aconsejable que todo lo explicado por juego sea bien explicado y que todos los jóvenes puedan ser obedientes a sus líderes para que así no hayan inconvenientes al momento de disfrutar estos juegos.

Cuando prepares juegos nocturnos, será bueno estar al tanto de la cuestión meteorológica y climática; inclusive las fases de la luna generan distintos escenarios de juego. Un juego magnífico en una noche oscura podría malograrse si hay una luna llena, y viceversa.

Será indispensable que todos hayan visitado el terreno de juego durante el día, ya que esto les permitirá conocer sus límites, características y por supuesto, los riesgos posibles. Todos deben estar familiarizados con el lugar.

La realización de unos buenos juegos en la noche te ayudará mucho en la concreción de tus propuestas educativas al aire libre, pero la experiencia demuestra que también son, estas herramientas, las más propensas al fracaso si no son debidamente estudiadas y preparadas en todos sus detalles.

En general la duración de estos juegos debe ser menor que la de un Gran Juego Amplio. Lo correcto sería una duración entre 45 y 60 minutos, sabiendo que ella depende del terreno en el que se realice, el número de jugadores y la complejidad de la trama a desarrollar.

Sería bueno que tengas en cuenta todos estos detalles para poder aclararlos antes de comenzar el juego. Nada es más emocionante para un jugador que tomar parte en un juego en el que no entiende dónde y qué se juega, no comprendió las reglas y encima, no ve nada...

Pasar la noche, tendido bajo un arbusto sin saber qué hacer y sin que nadie lo requiera, quizás resulte beneficioso para su alma y hasta pueda ayudarlo para templar su carácter; pero seguramente no es lo que un joven espera de un juego nocturno y mucho menos de un campamento.

Un juego nocturno, si pretende ser recordado y tener éxito, necesita **Verdadera Acción & Movimiento**.

El argumento o historia que utilices como estímulo puede darle vida o hacerlo fracasar. Si es muy larga o complicada, nadie la entenderá y fracasará la atención; pero si no existe argumento no tendrá Sabor de Aventura. En todo caso, ese argumento deberá tener pizcas de ser posible-real, tanto en lo referente a las consignas escritas como a las acciones de juego.

Muchas veces, antes de comenzar, solíamos olvidarnos de preparar adecuadamente las consignas importantes para el desarrollo del juego, y una vez largado, resultaba sumamente pesado para todos tener que parar, reunirnos y re-explicar las normas omitidas en la explicación inicial.

Te recomiendo explicar el juego, y todas sus consignas, reuniendo estas tres variables de "clima" que me parece sirven también para otras cosas:

- En el lugar apropiado,
- A las personas indicadas, y

- En el momento oportuno.

Algunas cuantas experiencias en juegos nocturnos también confirman que es bueno establecer siempre, sea cual fuere tu juego, las siguientes consignas y señales que ayudan, inclusive, a cubrir aspectos de seguridad:

- Señal de "Falta XX tiempo para iniciar el Juego"
- Señal de "Comenzó el Juego"
- Señal de "Final del Juego - Nos reunimos en..."
- Señal "Pausa - Paramos de jugar - Nos reunimos todos en..."
- Señal de "Falta XX tiempo para finalizar el Juego"

Ahora si te damos la lista de JUEGOS NOCTURNOS o de noche, disfrútenlo y pasen lindos momentos compartiendo estos juegos.

1. LA LINEA MAGINOT

OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación.

PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 15, a partir de cualquier edad

MATERIALES: Linternas, una por "guardia", dos lumogases

DESARROLLO: Se demarca una línea de • 10 metros de largo, que se indica con un par de lámparas, una en cada una de sus esquinas. En el terreno del juego andarán los "guardias" con linternas (el número de ellos depende de la habilidad de los participantes, lo accidentado del terreno, cantidad de participantes).

2. EL TESORO

OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación.

PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 15, a partir de cualquier edad

MATERIALES: Linternas, una por "guardia", lámpara, pito

DESARROLLO: Este juego es muy parecido a la línea Maginot.

Los participantes deben llegar al tesoro (representado por una lámpara y pito) sin ser descubierto por los sus guardianes, que rondan el lugar con linternas. Los guardianes matan a los ladrones diciendo su nombre. Gana el que llega a la lámpara y toca el pito. Puede hacerse por equipos, asignando a uno el papel de guardianes y al otro el de ladrones.

3. EL REO LOCO

LUGAR: Terreno con vegetación abundante, pero no muy peligroso.

OBJETIVOS: Desarrollar la capacidad de observación.

PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 15, a partir de cualquier edad

MATERIALES: Una linterna por participante

DESARROLLO: Puede ambientarse con una leyenda, con un "reo" que escapó, con un animal suelto, etc. Un animal "herido" anda suelto por el lugar y en necesario cazarlo. Para esto los "cazadores" saldrán con sus linternas y tratarán de encontrarlo guiándose por alaridos (gritos) que cada cierto tiempo realiza el animal que arranca herido por el lugar.

Es útil que de vez en cuando otro scouter realice un grito igual que el animal, para que distraiga a los "cazadores".

4. LOBOS Y CAZADORES

LUGAR: Terreno con vegetación abundante, pero no muy peligroso.

PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 15, a partir de cualquier edad

MATERIALES: Una linterna por cada 2 participantes, lámparas para delimitar el terreno

DESARROLLO: Se delimita el terreno de juego grande con las lámparas u otra cosa y los participantes se dividen en dos equipos. Uno de los equipos se interna en terreno del juego, escondiéndose lo mejor posible en él. Después de un rato sale el otro equipo, cada uno con linternas, y trata de encontrar en el menor tiempo posible a todos los escondidos.

Gana el equipo que demora menos en encontrarlos a todos los que se esconden o a un número de ellos.

5. TREGUA EN EL RIO

LUGAR: Terreno con vegetación abundante, pero no muy peligroso.

PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 15, a partir de cualquier edad

MATERIALES: 4 lumogases

DESARROLLO: Se trazan dos líneas paralelas, separadas una de otra por 2 metros, (los Viejos Lobos o Consejeros) se colocan al centro de la corriente; (los Lobatos o Gacelas) se colocan a las riberas, simulando ser animales, pudiendo éstos gritar como el animal asignado o en su caso actuar como tal; otro (Viejo Lobo o Consejero) deberá colocarse en un extremo del río con la lámpara que simulará ser el Sol.

El juego comienza cuando un (Viejo Lobo o Consejero) dice: "Las fuentes están vacías, y el cauce se ha secado y nosotros, Tu y Yo, seamos compañeros hasta que aquella nube deje caer el agua que rompa esa tregua"

Los Lobatos o Gacelas pueden simular beber agua con seguridad mientras el sol brille, pero tan pronto como las nubes lo cubran (se apagan las lámparas) la lluvia viene y la tregua se acaba, entonces los Lobatos o Gacelas salen corriendo a sus rincones asignados, antes de que un Viejo Lobo o Consejero lo capture, si alguien es capturado(a) en el momento de que la lámpara se enciende, este puede gritar "TREGUA" y se le deja en libertad enseguida.

6. LAS CUATRO COLINAS

OBJETIVO: Este es un juego donde los participantes deben poner en práctica el esfuerzo físico, la observación, el acecho y rastreo. Con este tipo de actividades conseguiremos un mejor conocimiento del entorno donde se realiza, ayudamos a desarrollar la destreza de los participantes.

PARTICIPANTES: Mínimo 6, máximo 15, a partir de cualquier edad

MATERIALES: Cada uno de los defensores deben llevar una linterna, y debe haber dos o tres lumogases dentro del perímetro.

DESARROLLO: Escoger un terreno muy accidental y con bosque. Puede ser una cima de una pequeña colina o bien una zona que tenga un perímetro con claros. En el centro de esa zona se coloca un par de lumogás, y el perímetro vendrá marcado por cuatro pañoletas. Los jugadores, que han recorrido 1 terreno antes de empezar el juego, se dividen en dos equipos: atacantes y defensores. Los atacantes tienen un efectivo de un tercio inferior de los defensores. Los atacantes en un tiempo determinado deben introducir el mayor número de sus participantes en el perímetro sin ser nombrados antes de entrar. Ningún defensor puede estar dentro del perímetro marcado. Si uno de estos defensores es capaz de decir el nombre de un atacante que ha visto antes de que entrara en el fuerte, éste automáticamente se va a la prisión que estará dentro del perímetro. Dentro del perímetro deben estar algunos monitores para poder resolver algún problemilla

7. EL PRISIONERO

PARTICIPANTES: A partir de cualquier edad

MATERIALES: Una cuerda

DESARROLLO: Un prisionero es atado a un árbol del bosque por sus guardianes por varias cuerdas. Atado el prisionero, los guardianes se aleja unos diez pasos hasta encontrar un lugar cómodo desde donde vigilar a su cautivo. Pasados unos minutos se deja salir de su escondite a los amigos del prisionero, uno por uno, para que vayan a libertarlo sin detenerse e ir desatando las cuerdas una por una. Si el guardián ilumina de plano al acechante, éste volverá a su escondite. El número de veces que puede encender la linterna, es limitado. El guardián no podrá moverse de un sitio previsto

8. ANIMALES CARNIVOROS Y HERBIVOROS

PARTICIPANTES: A partir de cualquier edad

MATERIALES: Cada uno de los jugadores debe llevar una pañoleta.

DESARROLLO: Se divide a los participantes en dos bandos uno serán los herbívoros (cebras, gacelas,...) y otros los carnívoros (hienas, lenes,...) y un cocodrilo que puede atacar a ambos grupos. Los jugadores se

colocaran la pañoleta atrás. Habrán tres zonas de juego representada por un lumogás y limitadas por un círculo, en las cuales habrá hierva y agua representados por papeles, cada una de estas zonas representará un país Africano (Burundi, Zimwabue, Lesoto, ...) Los animales harán sus sonidos característicos. Cada animal herbívoro llevará tres vidas. El director del juego mandará por especies a ir a los pises a por agua y hierva y a los animales carnívoros a por un herbívoro y el cocodrilo se esconde para coger a cualquier animal. Cuando un animal carnívoro encuentra a un herbívoro y le quita la pañoleta le dará una vida que llevará al director del juego, y el herbívoro volverá a que el director le dé un nuevo destino; si ocurre el caso contrario el herbívoro seguirá su camino y el carnívoro volverá para que el director le mande por otro animal. Si el cocodrilo caza a un animal está herido y debe volver a donde está el director para curarse y que al cabo de un rato le dé un nuevo destino.

9. EL INVISIBLE

PARTICIPANTES: A partir de cualquier edad

MATERIALES: Linternas y varios objetos raros, pueden ser unos cinco.

DESARROLLO: Uno de los participantes será el Invisible. Se retirará a algún lugar al comenzar el juego. Lleva una linterna y varios objetos especiales. Los demás jugadores saldrán luego, en busca del invisible con las siguientes consignas:

Encontrar al invisible (localización); observar y recordar todo lo que hace; evitar ser descubiertos; no salir del espacio acordado.

Cuando son descubiertos, deben dirigirse a la base, donde recuperarán la vida y podrán volver al juego. Habrá otros 2 animadores con linternas deambulando un poquito por el terreno de juego y alumbrando con la linterna a jugadores, descubriendo sus nombres para añadir dificultad y movimiento al juego. El invisible encenderá la linterna cada cierto tiempo, para señalar su situación. Hará cosas raras: sonidos, maniobras con objetos extraños, etc.

10. EL OSO

PARTICIPANTES: A partir de cualquier edad

MATERIALES: Un silbato y cada uno de los jugadores debe llevar una hoja escrita con la palabra oso.

DESARROLLO: Varios de los participantes con trozos de papel (tantos como equipos) con la palabra OSO deben de esconderse y tocar cada cierto tiempo un silbato. Los demás participantes por equipos y guiados por el sonido del silbato deben tratar de encontrar a los osos. Cuando encuentran a uno le piden un papel y siguen buscando. Los osos pueden cambiar de sitio. Gana el equipo que más osos consiga.

11. EL PITO LOCO

PARTICIPANTES: A partir de cualquier edad

MATERIALES: Un silbato y varias cintas

DESARROLLO: Primero se reparten a los jugadores en 2 equipos y se escoge a un jugador X fuera de los equipos que tenga varias cintas en su mano, este mismo debe esconderse y tocar brevemente un pito. Los otros jugadores deben tratar de encontrarlo guiados por el sonido del pito. Si lo encuentran recibirán uno de las cintas de manos del jugador X el que se cambiará de lugar y tocará nuevamente el pito. El jugador X puede estar siempre en movimiento tocando de vez en cuando el pito o puede esperar a ser descubierto en un lugar fijo. Gana el equipo que consiga la mayor cantidad de cintas.

12. ACECHO MUTUO

PARTICIPANTES: A partir de cualquier edad

MATERIALES: Lo necesario para esconderse los participantes

DESARROLLO: Se reparten los jugadores en dos equipos. Cada equipo tiene un cuadernillo y lápiz para apuntar. Se fijan los límites espaciales y duración del juego. Un equipo sale entonces a ocultarse en el lugar que escoja (100 a 200 metros de radio). sale el segundo equipo en busca del primero, procurando, a su vez, ocultarse a sus ojos. Al concluir el tiempo previsto los equipos se reúnen en la base haciendo notar sus

descubrimientos, lo más detallados posibles (quién estaba dónde y qué y cómo hacía) y evalúan dificultades, experiencias, habilidades puestas en juego... El primer equipo dispone, puesto que espera oculto, de una cierta ventaja para observar sin ser visto, pero ambos papeles son interesantes. Conviene que todos los jugadores se muevan.

13. EL PUEBLO SE DUERME

PARTICIPANTES: A partir de cualquier edad.

MATERIALES: Ninguno.

DESARROLLO: Este juego consiste en que un asesino debe de matar al máximo número de personas del pueblo sin que le descubra.

Funcionamiento: Mientras todos los participantes se sientan mirando hacia abajo y con los ojos cerrados (durmiendo) el director de juego les asigna los papeles. Si decide que uno es asesino le tocará con el dedo una vez, si es policía dos veces y si es gente del pueblo le tocará con la mano completa. Una vez hecho esto, toda la gente del pueblo sigue "durmiendo" y el director de juego dice "el asesino se despierta y mata". Entonces el asignado como asesino debe, con todo el silencio y discreción posible para que los que tenga al lado no se den cuenta de sus movimientos, indicar al director de juego quien es su víctima. Una vez que la víctima es conocida por el director de juego, el director dice "el asesino se duerme" y (una vez dormido y asesino) "el policía se despierta y acusa". Entonces el policía, de igual modo que el.

14. VACAS EN LA NOCHE

PARTICIPANTES: A partir de cualquier edad.

MATERIALES: Pitos para los participantes que hayan sido seleccionados como vacas.

DESARROLLO: Primero que nada escogemos a las vacas que serán unos cuantos participantes, estos estarán luego escondidos en el bosque, cada uno con un pito, también cada una de estas vacas tiene un trozo de un plano o bien tantos trozos iguales de un plano, según la cantidad de grupos que tienen que ir a buscarlos, las vacas para que los grupos las puedan encontrar tienen que tocar sus pitos para dar una pista de su ubicación, Los jugadores tienen que encontrar a todas las vacas para conseguir los trozos de su plano. Ese plano llevará a un tesoro escondido, el grupo que consiga el tesoro escondido es el que gana, mejor si son a lo mucho unos tres grupos.

15. LA LUCIERNAGA

PARTICIPANTES: A partir de cualquier edad.

MATERIALES: pito, linterna, ropa blanca y negra según el jugador de cada grupo.

DESARROLLO: Este juego es ideal para una marcha nocturna con un grupo no numeroso. para esto se forman 2 grupos: blancos y negros, y se disponen en fila india de forma alternada: blanco, negro, blanco, negro...

El guía se pone al frente y comienza la marcha. Cuando el guía toque el pito todos corren a esconderse. Al cabo de un rato el guía enfoca con su linterna, sin moverse del sitio. Los que son reconocidos paran a ocupar el último lugar. De nuevo se pone a caminar la fila y se repite el juego hasta que los cuatro primeros puestos sean del mismo equipo.

16. ESPIAS EN CAMPAMENTO

PARTICIPANTES: A partir de cualquier edad.

MATERIALES: Brazaletes de colores.

DESARROLLO: Se requieren 3 o más equipos. Uno de ellos son los ESPIAS, identificados por brazaletes de algún color. Cada uno de ellos está provisto de leña para el fuego (No como arma). Los otros equipos serán los GUARDIANES.

La fogata está encendida, todos los espías abandonan el campamento y toman posiciones a una distancia previamente convenida como regla de juego.

Los Guardianes, simultáneamente, rodean el campamento situándose, por lo menos, a 50 mts. de distancia del fuego.

Al iniciar el juego, los Espías tratan de introducirse furtivamente en el campamento y poner más leña al fuego; aquel que lo logra puede permanecer junto a él.

Los Guardianes tratan de capturar a los Espías (Sistema de Vidas) y quitarles la leña.

Alternan funciones, y será ganador aquel equipo que haya logrado ubicar a más espías junto al fuego durante su período.

17. INVASION NOCTURNA

PARTICIPANTES: A partir de cualquier edad.

MATERIALES: Velas, fosforos o encendedores.

DESARROLLO: Se trata de una invasión común a la cual describiremos para aplicarla como juego nocturno, aunque si se reemplazan algunos elementos del juego también podría ser jugada de día como un Gran Juego Amplio.

Existen 2 bandos de 6 equipos que caminan en la noche para acampar en lugares separados entre sí por una distancia importante (Hasta 1 Km.). Al llegar a una zona indicada, cada uno establece su "Lugar de campamento". Pequeños grupos recorren la zona buscando a los contrarios.

Cada equipo establece dicha BASE con una superficie circular de 10 mts. de diámetro, al aire libre, marcándola visiblemente. En cada base deberán colocar 1 caja de zapatos cerrada con 1 vela en su interior + 1 botella.

Media hora antes de la Hora X, se hacen señales con linternas a los campamentos (Previamente se les ha advertido que deben mantenerse alertas a esto y se habrán establecido códigos lumínicos de comunicación), dándoles detalles de la ubicación de las Bases de sus adversarios.

Unos árbitros de juego serán los encargados de hacer respetar el "Sistema de Vidas" que se utilice y de reponer las vidas a los "muertos".

Será objetivo de cada bando, lograr encender la mayor cantidad de velas adversarias mientras dure el juego. En cada base, los jugadores deberán: Sacar la vela de la caja, colocarla en el pico de la botella, encenderla, y dejar su "vida".

Dentro de las bases no existe combate, pero un jugador adversario no puede permanecer en ella más de 3 minutos. Pasado este tiempo debe dejar su "vida", e ir en búsqueda de una nueva. Mientras no posee "vida" no puede jugar (Ni atacar ni ser atacado).

18. ENCENDIENDO EL FARO

PARTICIPANTES: A partir de cualquier edad.

MATERIALES: linternas

DESARROLLO: Este es un juego de ataque sorpresa, para ser jugado de noche, en un terreno accidentado, de unos 300 a 400 mts.

En cada extremo del terreno se instala una linterna atada a un árbol situado en medio de un espacio bien definido de unos 50 metros de diámetro. Si los árboles son fáciles de trepar, las linternas pueden ponerse en sus ramas según la altura máxima que se convenga como ley de juego. Dos jueces deberán situarse en los límites de cada base desde donde pueden ver si son encendidas las linternas.

Se conforman 2 bandos y cada uno tratará de encender la linterna de su adversario e impedir que enciendan la propia.

Habrà que recomendar que cada bando se divida en defensores y atacantes y se establecerà un "Sistema de Vidas" para los combates.

Los defensores no podràn ubicarse a una distancia X (Bastante larga) de su propia linterna, a menos que necesiten apagarla si ha sido encendida.

Cuando un atacante ha logrado encender el "faro" tiene que regresar e intercambiar posici3n con algùn defensor de su propio bando.

El juez àrbitro en cada base, repondrà "vidas" y controlarà los segundos que la linterna permanece encendida hasta que alguien recorre la distancia X para apagarla apenas se da cuenta.

Serà ganador aquel bando cuyo Faro haya permanecido encendido la menor cantidad de tiempo.
Desempates: El bando que haya perdido menos "vidas".

19. BOMBA DE TIEMPO

PARTICIPANTES: A partir de cualquier edad.

MATERIALES: Despertador

DESARROLLO: Para este juego se requiere una "Bomba de Tiempo" representada por un despertador. Se forman 2 equipos. Uno serà SABOTEADORES que tendrà que trabajar ràpido para colocar la bomba de tiempo en un lugar a su elecci3n dentro de una zona predeterminada, advirtiéndoles que la bomba estallarà a los XX minutos (Sonarà el despertador).

Al dar la seàal de inicio, los Saboteadores se lanzan a realizar su tarea. La funci3n del otro bando, los GUARDIANES, es la de mantener bajo vigilancia a sus enemigos sin dejarse ver por ellos, observar d3nde colocan la bomba y, cuando lo sepan, correr a inutilizarla antes de su estallido.

En principio es un juego de búsqueda y percepci3n por los sentidos, sin lucha, pero podrían creársele variantes o escenarios para incorporar ataque y defensa.

20. EL CAMUFLAJE

PARTICIPANTES: A partir de cualquier edad.

MATERIALES: Velas, f3sforos o encendedores.

DESARROLLO: Nada hay de original en el camuflaje, pero pocos acampantes lo practican o tratan de descubrir quienes lo hacen.

Este juego incluye esas 2 ejercitaciones que intervienen en la Observaci3n.

El grupo se divide en equipos de 6.

Mientras el resto del Grupo està fuera de la zona de juego, el conductor le pide a cada uno de los 6 integrantes de uno de los equipos, que se ubiquen "disimulados" dentro de un perímetro determinado al que no tendràn acceso sus buscadores.

Es consigna fundamental, sin embargo, que cada escondido mantenga PERMANENTE CONTACTO VISUAL con quien lo busca y NO PUEDEN ESTAR UBICADOS DETRÁS de objeto alguno (No es una Escondida). Deben camuflajearse o mimetizarse siempre a la vista de sus buscadores.

Una vez ubicados, se lleva el resto del Grupo a recorrer el perímetro de la zona, sin penetrar en ella. Se les comenta que están siendo vigilados por 6 acampantes ocultos y que deben tratar de descubrirlos en un tiempo X. Agotado el tiempo X, se les pide a quienes no han sido descubiertos, que realicen movimientos y evidencien su posición.

Ganará aquel equipo que, al camuflajearse, haya tenido menor cantidad de "descubiertos".

21. SITIADOS

PARTICIPANTES: A partir de cualquier edad.

MATERIALES: Ninguno

DESARROLLO: La base de campamento es un lugar sitiado. El Grupo se divide en partes iguales: SITIADOS y SITIADORES.

A los Sitiados se les encomienda una tarea: "Deberán salir, de a uno, atravesar las líneas enemigas, ir hasta una 'central telefónica' distante, recoger un mensaje procedente de un aliado aún más distante y regresar a la base con ese mensaje". Será necesario contar con 1 Colaborador que entregue ese mensaje.

Aquí, cada conductor de juego tiene un amplio campo para desplegar su ingenio inventando tipos, formas y complejidad de los mensajes y cómo son transmitidos; intentando lograr un ejercicio de la memoria y despertar el sentido del humor.

El Sitiador debe: Tomar el mensaje según se haya estipulado y podrá ser capturado, lo que implicará que llegue al bando enemigo.

Al comienzo, los sitiadores ocuparán posiciones fuera de la supuesta Base. Cada uno de ellos habrá recibido un papel en el que se lee: "Perseguí a Juan...", "Perseguí a Julieta...", Etc. lo que le estará indicando a quién perseguir.

Habrà que equilibrar las parejas en cuanto a tamaño y cada sitiador no sabrà cuál sitiado saldrà de la Base (Ya que se realiza por sorteo). Tampoco sabe a dónde ir a su presa si es que la ve salir. Los sitiados tampoco saben quién es su perseguidor.

Indicaremos a cada sitiador que sólo podrá atacar a su sitiado cuando regresa de la misión. Para ello es conveniente que los sitiados posean alguna marca cuando YA poseen en su poder el mensaje (Por ej.: Vuelven con una vincha puesta).

Podrá utilizarse cualquier Sistema de Vidas siempre que todos lo hayan comprendido. Si el portador del mensaje es capturado: Deberá entregar el mensaje a su capturado. Si dicho ataque tuvo éxito, se considerará destruido el mensaje.

No se podrá atacar en un área a menos de X mts. De la Base ya que se supone estar defendido por los cañones, lo que obliga a los sitiadores a mantener distancia de la Base.

Se concederán puntos por cada mensaje exitoso para uno u otro bando.

22. OPERACIONES SECRETAS

PARTICIPANTES: A partir de cualquier edad.

MATERIALES: Ninguno

DESARROLLO: Este es un juego de persecución pasiva. Habrá el doble de PERSEGUIDORES que de FUGITIVOS.

Al comenzar, todos están en un mismo lugar y únicamente los Perseguidores disponen de alguna "Forma de Vida" ya que podrán ser atacados.

Mientras tanto, los Fugitivos deliberan sobre el destino donde se realizará su REUNION SECRETA, el cual deberá estar ubicado a más de ½ Km del lugar de la partida. El lugar exacto de esa reunión es secreto pero visible, y si el juez de juego lo aprueba, se describe en un papel y se pone en un sobre sellado, entregándolo al Jefe de los Perseguidores o a otro juez de campo que los acompañará para reponerles "vidas".

A la Hora X, los Fugitivos salen del lugar de inicio del juego y se dispersan por los alrededores a una distancia X y en cualquier dirección. El juez que los acompaña indica entonces la salida de los Perseguidores.

El objetivo de los Fugitivos es: Llegar al punto secreto a más tardar entre la Hora X + 30 minutos y la Hora X + 32 minutos.

Durante este momento, el que será señalado por el juez levantando una bandera, los Fugitivos deberán permanecer quietos y no podrán atacar a los rivales que vayan llegando.

A la Hora X + 28 minutos, los Perseguidores podrán abrir el sobre delante del juez, y si están bastante cerca del lugar de la reunión y bien organizados, podrán llegar exitosamente al lugar secreto.

Ganan los Perseguidores: Si no llegan todos los Fugitivos a tiempo, o si más de la mitad han podido ubicarse en el lugar de la reunión.

Ganan los Fugitivos: Si todos han podido entrar habiendo llegado menos de la mitad de los Perseguidores al lugar de la reunión.

23. LAS SARDINAS

PARTICIPANTES: A partir de cualquier edad.

MATERIALES: Lata de Sardina

DESARROLLO: Se selecciona un integrante del Grupo el cual representará ser una sardina que busca un lugar donde guardarse (La Lata).

Cuando está a salvo en la "lata", el resto del Grupo va a buscarlo. Si algún jugador encuentra a la sardina: No dice nada, ni una palabra, ni hace ruido, sino que se mete en la "lata" con la sardina.

Todos los integrantes intentarán lo mismo, cada uno busca para encontrar el lugar del escondite. Finalmente, estarán todas "las sardinas en la lata".

El o los últimos en encontrarla serán los desafortunados perdedores.

EL LOCO

(Variante de Las Sardinas)

Idem trama del Juego "Las Sardinas" pero el que se esconde grita: ¡Locoooooooo!!!! y puede moverse de lugar.

Se van juntando todos los "locos" (Al igual que las sardinas del juego anterior), y resultan perdedores los últimos en encontrar el "Hospital".

24. FRUTOS PRECIOSOS

PARTICIPANTES: A partir de cualquier edad.

MATERIALES: papel de diversos colores

DESARROLLO: Tres jugadores son los CUSTODIOS de un supuesto árbol milenario, el que deberá estar en un lugar de vegetación cerrada que le de una buena cobertura. En la parte más baja de sus ramas están colgando sus frutos preciosos (Simulados por tiras de papel de diversos colores).

El Grupo simula ser una banda de RESCATADORES que pretende recuperar las semillas de esos frutos ya que estos Custodios forman parte de una corporación, que han explotado tanto a esta especie, que sólo les queda este árbol para comercializar.

Se marca un círculo de X metros de diámetro en torno al árbol. Los Rescatadores se organizan más allá de este círculo.

Los 3 Amigos del árbol permanecen de pie bajo el árbol, caminando dentro del círculo y manteniendo una estrecha vigilancia de los frutos. Podrán eliminar a un Rescatador por "toque" mientras trata de treparse, echándolo fuera del círculo, o nombrándolo.

Los Rescatadores sólo podrán ser detenidos si son "Tocados" por alguno de los Custodios del Árbol. Si así fuera, el "muerto" deberá retirarse del juego e ir en busca de una nueva "vida". Si un Rescatador no es tocado, y accede a los Frutos, podrá retirar solamente uno de ellos (1 Tira de papel).

Quien obtenga más frutos será el mejor Rescatador.

25. ROBIN HOOD: EL RESCATE

PARTICIPANTES: A partir de cualquier edad.

MATERIALES: Ninguno

DESARROLLO: Robín Hood, Jefe de los caminos del bosque, ha sido capturado y el Verdugo solo espera una carta del Rey para llevar a cabo su ejecución. Sus seguidores están determinados a no dejar que su Jefe pierda la vida y tratarán de interceptar el mensaje del Rey, antes de que llegue del Palacio a la Prisión.

Se determinan 2 lugares que harán las veces de Prisión y de Palacio, separados por una gran distancia entre sí.

El grupo se divide en 2 equipos: MENSAJEROS DEL REY que tienen la sentencia de muerte de Robín Hood, y están en el Palacio, y los SEGUIDORES DE ROBIN que tienen un mensaje falso que dice "Robín Hood, recibe mi perdón".

Los Seguidores de Robín irán al camino a preparar una emboscada.

Después de un tiempo predeterminado, saldrán los Mensajeros llevando la sentencia a la prisión.

Si los Seguidores de Robín logran quitarle la sentencia a los Mensajeros tratarán de llevarle al Verdugo el mensaje falso a la Prisión, siendo perseguidos por los Mensajeros.

Ganará el equipo que lleve SU mensaje a la Prisión

1.1. STALKING:

MATERIAL: Un lumo y varias linternas.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se marca en el terreno un círculo o se delimita un espacio de por ejemplo dos metros de radio, se coloca el lumo en el centro y el juego consiste en introducirse en el círculo sin ser visto. Para ello deberán eludir a los guardianes que irán rondando por los alrededores con una linterna y al descubrir a algún participante se le obligará a volver a la zona de comienzo o se le eliminará.

OBSERVACIONES: Las linternas solo las llevarán los vigilantes. Es un juego fácilmente ambientable, bastaría con colocar en el interior del círculo algún objeto que haya que coger, o ir disfrazados los que vigilan, etc. También se pueden introducir personajes, que si bien no pillen, agobien o molesten a los participantes ya sea mediante sustos, mojándoles, pringándoles con algo, golpeándoles con una esterilla, etc.... También se puede complicar más el juego poniendo varias bases con lumos y que deban pasar alguna prueba de ingenio o responder a alguna cuestión.

1.2. STALKING DE GLOBOS:

MATERIAL: Globos, linternas.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen dos equipos y se delimita un campo más o menos rectangular, al final de cada campo se colocan una hilera de globos (bien atados a una cuerda, colgados a un árbol, pared, etc...). El juego consiste en explotar los globos del equipo contrario antes de que te exploten los tuyos, pero pinchando solo un globo por persona en cada incursión que hagan. Para ello deberán llegar al final del otro campo, encontrarlos y explotarlos. En la zona central se colocarán unos vigilantes o guardianes, que si ven a alguna persona intentando cruzar al otro campo, les mandarán que vuelvan otra vez a su propio campo y que lo vuelvan a intentar otra vez.

OBSERVACIONES: Para controlar que equipo gana, sería conveniente que se situase una persona al final de cada campo controlando si realmente solo pinchan un globo por persona y cuando se hayan pinchado todos los globos pite para indicar quien ha pinchado antes los globos.

1.3. STALKING DE LA CADENA ALIMENTARIA:

MATERIAL: Pitos o diversos útiles que produzcan ruidos, pañoletas.

PARTICIPANTES: Preferiblemente no más de 12 - 15 personas.

EDADES: De 11 - 12 años en adelante.

DESARROLLO: Cada persona representa un animal o un ser, se numera a todos los participantes para que cada uno sepa a quien tiene que pillar y quien le puede pillar a él y el orden que deberá seguir si avanza la cadena alimentaria (lógicamente la cadena deberá cerrarse). Una vez claro el orden, cada uno adoptará un sonido que le caracterice, puede ser un pitido, dos pitidos, el golpeo de una cucharilla contra un vaso, etc..., y se mostrará delante de todos los participantes. Después se coloca cada uno una pañoleta en la parte posterior, que será su vida. El juego consiste en ir pillando a los adversarios que tienes por debajo en la cadena alimentaria quitándoles la pañoleta de la espalda y evitar que te pille el que está por encima tuya. Para saber dónde está cada uno, cada dos minutos todo el mundo deberá pitar o hacer su ruido característico. El juego se irá complicando a medida que se vayan eliminando gente y deberás estar atento si la cadena ha avanzado y es otra persona distinta a la inicial la que te puede pillar. Gana el último que quede vivo.

OBSERVACIONES: Interesa hacerlo en una área donde no hayan muchos ruidos externos.

1.4. STALKING POR GRUPOS:

MATERIAL: Un lumo, varias linternas y cuerda.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Igual que el stalking primero, pero en vez de ir individualmente los participantes, estos deberán ir unidos mediante una cuerda cogida a alguna parte del cuerpo (el brazo, la cintura un tobillo, etc....).

OBSERVACIONES: Lógicamente cuanto más numeroso sea el grupo más difícil será el juego y la separación que haya entre unos y otros también influirá.

1.5. CHERCO:

MATERIAL: Una linterna.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Una persona es la que paga y lleva la linterna, el resto de jugadores van caminando tras él, a la voz de "CHARCO", todos los participantes se esconderán, teniendo para ello de tiempo al principio una cuenta atrás de diez segundos, que se irán bajando de segundo en segundo según avance el juego. Una vez escondidos todos el que paga deberá localizar con ayuda de su linterna a los escondidos, diciendo su nombre o indicando claramente donde se encuentra el escondido. El que paga podrá dar solo tres pasos para acercarse a algún lugar para intentar ver mejor, y al cabo de un rato pitara o avisara para que salgan los no pillados y empezar una ronda nueva. Para las rondas con gente pillada y no pillada, se recomienda que los pillados caminen delante del que paga y los no pillados detrás.

OBSERVACIONES: Si no es mucha gente la que participa, y el que paga tiene buena voz, se puede ir caminando y contando un cuento inventado y que mosquee con palabras similares a "cherco".

1.6. CAZA DEL CIERVO NOCTURNA:

MATERIAL: Un pito o silbato.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un persona representa el papel de un ciervo al que deberán pillar unos cazadores. Se deja un cierto tiempo para que se aleje el ciervo y después saldrán en su busca los cazadores. Para localizarlo, este deberá pitar cada dos minutos aproximadamente. Gana quien consiga atraparlo.

OBSERVACIONES: Para alargar más el juego, se puede introducir dos ciervos, o que deban quitarle una pañoleta que lleve a su espalda. O para realizarlo de un modo diferente, el ciervo en vez de un silbato, puede llevar una linterna que deberá encender cada dos minutos.

1.7. EL PRISIONERO:

MATERIAL: Una linterna y una cuerda o cordón para atar al prisionero.

PARTICIPANTES: Preferiblemente no más de 25 - 30 personas.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un prisionero es atado fuertemente a un árbol del bosque por su guardián o guardianes, haciéndolo en un tiempo limitado, por ejemplo, cinco minutos. Atado el prisionero, el guardián se aleja unos diez pasos hasta encontrar un lugar cómodo desde donde vigilar a su cautivo. El árbitro dejará pasar unos momentos para que el prisionero pueda quejarse de lo incómodo que está y de lo apretadas que están las ligaduras. Una vez que el guardián haya revelado la clase de muerte que correrá el prisionero si sus amigos no logran libertarlo dentro de un cierto tiempo, ya que no hay esperanzas de que pueda desatar los nudos en la oscuridad, se impone un profundo silencio. El árbitro deja salir entonces de su escondite a los amigos del prisionero, uno por uno, para que vayan a libertarlo sin detenerse. Si el guardián ilumina de pleno al acechante, éste queda eliminado. El número de veces que puede encender la linterna, es limitado (nº de participantes más un 20%). El guardián no podrá moverse de un sitio previsto.

OBSERVACIONES: Es conveniente que haya un árbitro cerca del guardián para resolver posibles conflictos y controlar el número de veces que usa la linterna.

1.8. EL PIRATA:

MATERIAL: Una linterna y una venda o pañoleta para tapar los ojos.

PARTICIPANTES: Preferiblemente no más de 20 - 25 personas.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Una persona se sitúa sentada y con los ojos vendados en el centro de una explanada, simulando ser un pirata que custodia su tesoro. El resto de participantes deberán llegar a tocarlo sin que este los oiga, así que deberán desplazarse lo más sigilosamente posible. Para eliminar gente, el que está sentado, dispone de un linterna, la cual usará para iluminar en la dirección que oye algún ruido de gente acercándose, toda persona que se encuentre en esa dirección iluminada quedará eliminado o volverá al comienzo.

OBSERVACIONES: Interesa que haya alguien controlando para ver si realmente hay alguien iluminado y retirarlo si no se ha enterado. También interesa que se realice en una zona sin demasiados ruidos externos.

JUEGO N° 1: EL ENANO PARLANCHÍN

Objetivo: Recreación en campamentos **Ámbito:** Tiempo libre

Material: Una sábana o cortina, unos zapatos llamativos, una camisa o chaqueta y algo de maquillaje para la cara.

Organización: Para poder realizar este espectáculo hacen falta dos personas, una de ellas pone la cara y los pies, y la expresión de sus manos. El de la cara y pies debe ponerse por delante y el de las manos por detrás (este debe estar tapado por la cortina para que no se le vea).

Desarrollo: El de delante se coloca unos calcetines en sus brazos y los coloca dentro de los zapatos. El de detrás mete sus brazos por la camisa o chaqueta y pasa los brazos por debajo del de la chaqueta (lo que se ve es la parte trasera de la camisa).

Empieza el espectáculo, el enano habla, gesticula, mueve sus manos, mueva los pies... Para que tenga éxito debéis tener en cuenta: tener un guión preparado para no improvisar. Si os maquilláis el impacto y la gracia es mayor. El que está detrás no puede verse si colocáis dos enanos las posibilidades de diversión son mayores.

JUEGO N° 2: POTENCIA PULMONAR

Objetivo: Recreación en campamentos **Ámbito:** Tiempo libre

Material: Un mechero, un pañuelo para la cara y un vaso con harina o Cola Cao

Organización: Se escoge a una persona del público, y se le tapan los ojos, de forma que no pueda ver nada.

Desarrollo: A esa persona que se ha escogido, se le cuenta la historia, de que, queremos probar la fuerza de sus pulmones. Y se le darán 3 intentos.

1º intento: Se enciende el mechero y se le pide que sople. Lo pagará y todo el mundo le aplaude.

2º intento: Se enciende por segunda vez (un poco más lejos), sopla de nuevo, lo apaga, y todo el mundo aplaude.

3º intento: Se enciende por tercera vez (más lejos todavía), insistiéndole que está la llama muy lejos, y tiene que soplar muy fuerte, en el momento que sopla, se le coloca la taza con la harina o el Cola Cao, manchándose toda la cara.

JUEGO N° 3: LA MÁQUINA AUMENTADORA

Objetivo: Recreación en campamentos **Ámbito:** Tiempo libre

Material: Una manta o saco de dormir, un cubo con agua, una piedra grande y un palo.

Organización: Se escoge a una persona del público, y se le lleva a un lugar donde no pueda ver la broma que le preparan. Detrás de la manta (será sujeta por dos personas), se esconderá una persona, con el cubo de agua. La piedra y el palo, preparados. Se trae a la persona elegida y se coloca enfrente de la manta, sin que pueda ver nada.

Desarrollo: A esa persona que se ha escogido, se le cuenta que la máquina es una maravilla que aumenta solo lo que se le dé. Y se le pide que haga una prueba lanzando un palito pequeño detrás de la manta. Tras lanzarlo "la Máquina" se lo devuelve aumentado lanzando el palo por encima (cuidado de no golpear a nadie). Se le pide que pruebe otra vez, pero esta vez lanzando una piedrecita, nuestra "máquina" se la devolverá aumentada. Por último, le pediremos que "escupa" para ver lo que pasa, en el momento que lo

haga, la manta caiga y el que está detrás, cogerá el cubo y pondrá "chorreando " de agua a la persona que habíamos cogido del público.

JUEGO N° 4: LA MÁQUINA DE ALARGAR

Objetivo: Recreación en campamentos

Ámbito: Tiempo libre

Material: Una manta o saco de dormir.

Organización: Una manta, poncho, o algún similar (nunca transparente o translúcido) y cinco personas para realizar el acto

Desarrollo: Se trata de una curiosa manera de "quedarse" con la gente: Dos personas sujetan la manta de modo que actúe de parapeto y nadie del público pueda ver nada; detrás, escondidos, se encuentran otras dos personas. Se informa de que eso que parece una manta es, en realidad una máquina de alargar cosas, ante la incredulidad del público se dice que si no se lo creen que ahora lo demostrará, para lo que, con un gran sacrificio se va a estirar a sí mismo. Se coloca detrás de la manta y al decir que va a empezar comienza a gritar como si le estuvieran estirando de verdad (por favor, ser mínimamente elocuentes). Las dos personas escondidas sacaran en ese momento una mano y un pie cada uno (el que esté a la izquierda las extremidades derechas y viceversa). Si se hace bien y los pies están igual calzados y las manos son parecidas (que la gente no es tonta y los más pequeños empezarían a gritar "Las botas son diferentes... las manos son diferentes...") el panorama será una cómica réplica de la primorosa máquina de es! tirar (marca registrada)

JUEGO N° 5: EL LIMÁI

Objetivo: Recreación en campamentos, entretenimiento, pasar un rato agradable

Ámbito: Tiempo libre

Material: Un limón, pañuelo, barro

Edad: 8 en adelante

Organización: un monitor o niño que guíe, y otros dos participantes

Desarrollo: Se piden 2 voluntarios, los cuales uno debe adivinar las partes del cuerpo del otro con los ojos tapados. El monitor le pide al niño que tiene los ojos tapados que le deje su brazo para guiarle, primero se lo pone en la cara del otro este adivinara que es la cara, luego en una pierna etc... y al final el monitor coge un dedo del niño de los ojos tapados y lo mete dentro del limón que estará relleno de barro y este se pensara que se lo ha metido en el culo del otro.

JUEGO N° 6: LA MOMIA

Objetivo: Recreación en campamentos, entretenimiento, pasar un rato agradable **Material:** una manta, tabla y una pelota, un sombrero **Edad:** 8 en adelante

Organización: Dos personas aparecen en la velada cargando la tabla con una momia.

Desarrollo: La momia se arma con uno que se acuesta y se lo tapa todo con la manta, pero en los pies se coloca una pelota -debajo de la manta- y en cada mano sostiene las zapatillas que sobresalen de la manta. A primera vista debe parecer que la cabeza y los pies están en su lugar, pero se encuentra invertido. Se inventa una historia de cómo se encontró, de donde vino, y se aclara que está viva y puede responder preguntas pero que es un poco sorda por eso hay que acercarse a donde -aparentemente- está la cabeza. Contesta solo sí o no moviendo la cabeza. Se hace pasar a varios a realizar preguntas, por último pasan dos o tres y se los hace gritar agachados cerca de la cabeza la pregunta que quieran hacerle. En ese momento la momia se levanta del otro lado y les pega un grito provocando el susto de ellos.

JUEGO N° 1: PILLA - PILLA NOCTURNO

Objetivo: Mejorar la observación y orientación.

Ámbito: Recreativo **Material:** Silbato y linternas.

Edad: 8 años en adelante.

Organización: Se divide el grupo en dos grupos diferenciados y se delimita el terreno de juego. **Desarrollo:** A la señal, un grupo, previamente elegido, tendrá 4 minutos para esconderse, dentro del terreno delimitado. Al pasar los 4 minutos. Se hará sonar un silbato, lo cual significará la salida del grupo que estaba esperando. Deben intentar pillara la mayor número de personas del equipo contrario, en un tiempo máximo de 7 minutos.

Una vez que pillan a alguien, deberán llevarlo a un lugar indicado, donde se acumularán a todos lo pillados. Una vez cumplidos los 7 minutos, se cambian los papeles.

El que más pille es el que gana el juego.

JUEGO N° 2: ASALTO A LA BANDERA

Objetivo: Coordinación de movimientos sin hacer ruido.

Ámbito: Recreativo

Material: Linternas para los monitores, un lumino y una bandera.

Edad: de 8 en adelante

Organización: Gran grupo. Un punto luminoso colocado en un lugar visible, junto a una bandera y monitores escondidos en lugares estratégicos con linternas.

Desarrollo: Se coloca un punto luminoso, en un lugar muy visible y a su lado una bandera. A la señal, todo el mundo debe intentar conseguir la bandera.

La dificultad radica en que hay personas escondidas (monitores) en lugares estratégicos. Los participantes deben llegar a la bandera sin ser vistos. Si son enfocados con las linternas de los monitores, deben retroceder 40 pasos.

Gana el que consiga la bandera.

JUEGO N° 3: FUGITIVO

Objetivo: Coger al fugitivo **Ámbito:** Recreativo, Orientación por sonido **Material:** Un silbato **Edad:** Cualquiera

Organización: Pueden dividirse en equipos o ser individual. Se suele jugar en un pequeño bosque

Desarrollo: El "fugitivo", que es mejor que sea un adulto, se esconde (subido a un árbol, en unos arbustos,...). Al comienzo del juego todos los niños deben ir a buscarlo; debido a que hay poca luz, deben guiarse por los pitidos que cada cierto tiempo emitirá el fugitivo, sin salir de su escondite. Cuando los niños encuentren al fugitivo, éste puede salir corriendo, ya que siempre es divertida una gran carrera final.

JUEGO N° 4: COMANDOS

Objetivo: Estrategia, Liderazgo **Ámbito:** Psicomotricidad, nocturno

Material: huevos de rellenos de harina, ropa negra, 2 banderas y pañoletas de 2 colores

Edad: De 10 en adelante

Organización: Se divide en 2 grandes equipos, todos vestidos de negro, pero con una pañoleta de un color en el cuerpo, para ver de qué equipo son, armados con 5 huevos cada integrante.

Desarrollo: Debe desarrollarse en la noche, de preferencia en un bosque o lugar abierto, los 2 equipos elegirán un lugar donde poner su bandera y elegirán a un capitán, que designara que integrantes del equipo son defensivos y quienes ofensivos, el objetivo es tomar la bandera del equipo contrario, pero si se recibe 3 huevazos, que se verán las marcas en la ropa negra, se deberá de salir del juego, aquí el niño también aprende a ser honesto, porque se debe de salir a los 3 contactos es muy divertido en la práctica.. y cada persona organizadora puede agregarle más reglas si quiere, o cambiar de "armas", el chiste es pasar un largo rato agradable SUERTE

JUEGO N° 5: EL CIERVO Y LOS LOBOS

Objetivo: Mejora de la orientación nocturna y auditiva **Ámbito:** Recreativo

Material: 2o3 silbatos y linternas (por niños)

Edad: 8-14 años.

Organización: Grupos, dependiendo el N° de participantes

www.ministerioinfantil.com

Desarrollo: Un monitor es el ciervo y se oculta a oscuras. Los niños son los lobos y deben encontrar al monitor que cada x tiempo debe hacer sonar el silbato. Los niños solo dispondrán de linternas y es mejor que vayan en grupo por si se pierden. No se debe hacer en un campo muy grande. Para mayor diversión es conveniente que más de un monitor lleve silbato y haga de ciervo situándose en el lado más opuesto del otro monitor. Cuando los niños se acerquen el otro debe hacer sonar el silbato para que no encuentren a ninguno. Eso sí, los niños no lo deben saber. El tiempo de juego se podrá extender a gusto. Pero os recomiendo que no los tengáis mucho buscando sin encontrar a nadie porque se aburren y descubren la trampa. Cuando encuentran a un monitor se acaba la búsqueda y se empieza si así se desea.

JUEGO N° 6: LUCES Y SONIDOS

Objetivo: Orientación - Cooperación Grupal

Ámbito: Actividades de Campamento

Material: linternas con luces de diferentes colores, silbatos

Edad: 8-99

Organización: Dividir al grupo en equipos de igual cantidad de participantes.

Desarrollo: A cada grupo se le entrega una tarjeta de objetivos que debe encontrar, previamente se delimita el campo de juego (preferentemente lugar con posibilidades de esconderse), cada monitor representará un objetivo (p. ej. "luz verde", silbato, vaca, luz amarilla, etc.) el grupo deberá encontrar los objetivos planteados en su tarjeta en el orden estipulado, y no podrá llevar más de una linterna por grupo. Al dar la orden de comenzar el juego, todos los grupos salen en busca de los objetivos, el que primero lo logra es el ganador. Los monitores, al ser encontrados por el grupo firmarán la tarjeta, pero sólo si el grupo se halla completo, es decir que no pueden dispersarse y buscar cada uno un objetivo diferente para ganar tiempo.

Espero que les sirva, nosotros por aquí lo usamos mucho y a los chicos les encanta, (a los mayores también), se le pueden agregar varias cosas, por ej. Para firmar una vez que me encuentran, me tienen que hacer reír, o tienen que inventar una canción entre todos, realizar una figura que no tenga más de 4 apoyos en el suelo, etc., etc. Ya sé que el juego es muy conocido, pero aún existe gente que no lo conoce.

JUEGOS PARA JÓVENES DE PROMOCION

Los juegos para jóvenes son extremadamente importantes en el bachillerato, yo te animo a compartir este pack de 4 súper Juegos para Jóvenes de Bachillerato que ayudara a compartir un poco con tus amigos del colegio y así también puedes compartir un poquito de la palabra de Dios mientras toman un descanso después de los juegos.

Puedo decirte que para construir relaciones personales y fomentar interacciones sociales entre los estudiantes. La transición de la secundaria al bachillerato puede ser un problema algunas veces para muchos adolescentes que son tímidos para enfrentarse a la incómoda situación de conocer gente nueva. Los beneficios de involucrarse en juegos para jóvenes de bachillerato incrementan la autoestima y la confianza, también la unión en equipo y el respeto a los demás.

Ahora si a continuación los 4 Juegos para Jóvenes de Bachillerato

1. EL CUADRADO QUE SE ENCOGE

Coloca un gran pedazo de papel en el piso. Haz que los estudiantes se paren sobre el papel. El objetivo de este juego es ver cómo los estudiantes pueden cooperar e interactuar entre ellos, en orden de quedarse sobre el papel mientras consecutivamente divides la hoja de papel a la mitad. Este juego es un gran ejercicio de construcción de equipos que enseña como trabajar juntos como un grupo.

2. EL "TIC-TAC-TOE" HUMANO

Ordena nueve sillas en tres filas. Divide a la clase en dos grupos: "X" y "O". Alterna preguntando a cada equipo una pregunta, basada en una trivía o un tema estudiado. Los miembros del equipo se reúnen para encontrar una respuesta. Si es correcta, un miembro del equipo puede sentarse en una silla. El primer equipo en tener tres de sus miembros en fila, ya sea en vertical, horizontal, o diagonal; gana.

3. LA CARRERA DE RELEVOS CON 3 PIERNAS

Divide a los estudiantes en dos equipos iguales. Haz que los estudiantes de cada equipo se coloquen en parejas y amarra una de sus piernas a la de su compañero. Comenzando con una pareja de cada equipo, haz una carrera a un punto específico. Una vez que los compañeros de equipo lleguen a la línea de meta, la siguiente pareja del equipo podrá correr. El primer equipo con todos sus miembros en la meta, gana.

4. EL JUEGO DEL ZAPATO

Dale instrucciones a los estudiantes de quitarse los zapatos y colócalos amontonados a la mitad de la habitación. Mezcla todos los zapatos. Divide a los estudiantes en dos equipos y hazlos correr a encontrar sus zapatos. Deben encontrar sus zapatos, ponérselos, atárselos y volver a sentarse. El primer equipo en el que todos los miembros estén sentados, gana el juego.

Espero los uses y esperamos comentarios de cómo te resultaron y también puedes enviarnos algún otro juego que se les pueda ocurrir y lo compartimos con todos. Bendiciones.

JÓVENES CAMARERÍA EQUIPO

Los buenos juegos para grupos de jóvenes ayudan a construir un sentido de camaradería y trabajar en equipo

Las actividades para grupos de jóvenes cristianos idealmente incluyen elementos que las hacen divertidas y edificantes. Los buenos juegos ayudan a construir un sentido de camaradería y crean recuerdos que van más allá del final del día. No te quedes estancado en la rutina, incorpora una variedad de actividades atractivas que atraigan a las distintas personalidades en un grupo. Disfruta de estos Juegos para Jóvenes Divertidos.

CÍRCULO ZIGZAG

Este juego es una actividad para desarrollar la confianza en grupos de diez o más. Todos se paran haciendo un círculo y se toman bien de las manos. Los pies deben permanecer en el suelo sin moverse. La mitad de las personas se inclinan hacia adelante y la otra hacia atrás de forma intercalada (una persona hacia adelante, la siguiente hacia atrás). Después, todos los jugadores cambian de dirección. Este puede ser un buen paso para un discusión o mensaje relacionado con la confianza.

RELEVOS PASANDO UN PLÁTANO

Este relevo es una buena actividad para realizar afuera, ya que es probable que genere un poco de suciedad. Equipos de 7 a 10 personas se forman en línea. Todos los jugadores de un equipo se acuestan en una línea recta a aproximadamente dos pies (60 cm) de distancia entre sí. Coloca el plátano cerca de los pies del primer jugador de cada equipo. Cuando el líder dé la señal, la primera persona toma el plátano usando sólo sus pies y se lo pasa sobre la cabeza a la siguiente persona en la línea tocándola sólo con los pies. La última persona en línea debe pelar el plátano, comérselo y correr a la línea de inicio. El primer equipo que termine, gana .

NUDO HUMANO

Haz que los adolescentes formen grupos de diez para esta actividad. Cada grupo se para en un círculo y todos ponen su mano izquierda en el centro y agarran la mano de alguien en el otro lado del círculo.

Después, todos ponen la mano derecha adentro y sostienen la mano de una persona diferente. Los jugadores necesitan sostener las manos de dos personas diferentes y ninguna de ellas puede estar al lado. Sin soltar las manos, el grupo debe desenredarse a sí mismo para formar un círculo. Si alguien en el grupo se suelta, deben comenzar de nuevo desde el principio. Los equipos eficaces usan habilidades para resolver problemas y comunicación para completar la tarea.

BOLOS EN MINIATURA

Para hacer una versión miniatura de bolos sin tener que ir a una bolera, encuentra seis tachuelas y una canica pequeña para cada grupo de cuatro. Haz que los grupos coloquen las tachuelas en una superficie plana en formación de triángulo con la parte puntiaguda hacia arriba. Los jugadores toman turnos haciendo rodar la canica para ver cuántas tachuelas pueden tumbar.

CABALLO CON OJOS VENDADOS

Este campo con obstáculos se completa en parejas, donde uno actúa como el caballo y el otro como el jinete. Haz dos campos con obstáculos similares usando cajas de cartón, bloques de madera, botellas de soda o conos de plástico. Venda los ojos de los dos caballos, los que gatearan a través del campo de obstáculos, y pídeles a sus compañeros que se sienten encima. El jinete no puede hablar pero debe usar presión en los muslos para dirigir el caballo a lo largo del campo. Cuando una pareja haya atravesado el campo de obstáculos exitosamente, arregla el campo y deja que otros dos caballos con jinetes lo intenten.

ROMPEHIELOS VARIOS

MONO TÚ

Que el grupo forme un círculo. Pon en la espalda de cada uno una palabra o un dibujo sin que ellos vean lo que es.

Luego pide que se formen parejas, uno de ellos inicia viendo lo que tiene su compañero en la espalda y va a tratar que su compañero adivine por medio de mímica, sin hacer sonidos ni señalar cosas, la palabra que tiene en la espalda. Y cuando ya adivina le dice "mono tú" para que el otro empiece a hacer señas.

La primera pareja que adivina lo tienen en la espalda, gana.

LA TELARAÑA

Antes que nada consigan una bolita de lana o estambre.

Que el líder tome la bolita de lana, la sujete de la punta de estambre; diga su nombre, dónde vive, qué hace y qué le gusta. Terminado esto, lanza la bolita de lana a cualquier otro participante sin soltar el extremo que tiene en su mano.

El que recibe la bola, debe decir la misma información del participante anterior y agregar la propia. lo bueno de este jueguito es que no tiene límite de jugadores y el juego termina (si quieren) cuando se acaba la lana, o los participantes.

QUÉ LINDO GATITO

Se forma un círculo de 5 a 30 personas, una persona al centro va a pasar con cada uno de los que están en el círculo y tiene que decir "miiiiiaaaaauuuuu" lo más gracioso que pueda, para hacer reír a la persona que está en el círculo, ésta tiene que decir "qué lindo gatito" pero de una forma muy conmovedora y sin reírse, porque si se ríe pierde, y toma el lugar del gatito, y si no se ríe entonces el gatito pasa con la persona que sigue y hace lo mismo.

Pueden jugarlo antes de la clase o de alguna reunión, verás que se rompe el hielo.

CELULAR LOCO

Divide a los jóvenes en dos grupos:

El de varones y el de mujeres. Cada uno en una hoja o ficha, escribirá su fecha de nacimiento, con 6 dígitos: es decir, si alguien nació el 6 de abril de 1980, escribirá sólo: 060480.

Cada grupo deposita su ficha en una caja. Se revuelven y luego los varones tomarán las fichas de las mujeres y viceversa.

Se explica que ahora lo que tienen en sus manos es un número de teléfono celular, entonces un varón empieza marcando en voz alta, la dama de quien sea el número, se pone de pie y contesta lo que ella desee: si quiere platicar con él dirá: "bueno, hola, etc" Entonces ahí entablarán la plática. Si no quiere hablar con él, dirá que el número está fuera de servicio, ocupado, etc, dependiendo de la situación.

Después que la primera pareja termina el diálogo, la mujer ahora marcará al número de celular que ella tiene, y así sucesivamente hasta que todos hablen.

LA SELVA

Para esto debes usar palillos de dientes.

Primero divide tu grupo en números del 1 al 4 (hasta diez si quieres, para formar equipos dependiendo de la gente que tengas), luego que se reúnan los 1 con los 1, y los 3 con los 3, etc.

Diles que escojan un animal con su sonido respectivo, y escojan un líder de grupo.

Haz que todos los grupos escuchen el sonido de los demás grupos, luego esparce o tira los palillos por todo el salón, o donde te reúnas, por dentro y afuera.

Luego diles que tienen que buscarlos pero la única manera de recogerlos es haciendo como su animal, como un perro, una gato pero que el único que puede levantarlos del suelo o donde se encuentre es el líder, y ellos deben llamarlo con su sonido seleccionado.

Al final el equipo que más colecta, gana, Dales unos cinco minutos y esparce bien los palillos.

BUSCANDO LOS TESOROS...

Se hacen 2 o 3 equipos máximo de 10 personas, también se puede hacer equipo de hombres y equipo de mujeres, a cada equipo se les da una lista de 10 cosas que puedan encontrar en el lugar donde estén ya sea cerca o lejos del lugar (ejemplo: 1 vaso, 1 arete, 1 hoja seca, 1 hormiga, etc.)

Después el líder debe darles la instrucción de empezar y ellos se ponen de acuerdo y leen lo que se les pide buscar y corren a buscarlo.

El equipo que reúna primero todos los objetos gana. Previamente se debe acomodar unas 2 o 3 sillas dependiendo el número de equipos que haya, para que cada equipo vaya acomodando los objetos que van reuniendo, en esa silla.

Es divertido ya que todos corren por todos lados para reunir los objetos lo más rápido posible y como generalmente no se ponen de acuerdo que es lo que va a buscar cada integrante del equipo, casi siempre resulta que casi todos los integrantes del equipo buscan el mismo objeto al mismo tiempo.

Veras que pasan un buen momento y conviven muy bien los jóvenes! Dios te bendiga.

MUNDO LOCO

Se hacen círculos de 4 o 5 personas, dependiendo cuantos jóvenes haya, los círculos deben tener el mismo número de personas. El líder les pondrá un nombre a cada persona del círculo, por ejemplo, con colores, si cada círculo tiene 5 personas, el líder les dará los nombres como "rojo, azul, amarillo, verde, blanco" y cada una de las personas de cada círculo tendrá un nombre, de esta manera, en cada círculo habrá un amarillo, un rojo, un verde, etc. después que se les da el nombre, el líder grita "MUNDO LOCO" y todos los jóvenes corren y gritan buscando a sus otros compañeros que tienen el mismo color o el mismo nombre que ellos y se harán otros círculos, conforme vayan encontrándose se agacha cada círculo y el que quede al último pierde.

Es muy divertido para los jóvenes, se puede hacer con frutas, equipos de fútbol, ciudades, árboles, o cualquier otro nombre... No aburre!!! y se pasa un buen momento gritando y riéndose mientras buscan a sus compañeros...

Dios les bendiga, espero que les sea de utilidad.

LOS CUBIERTOS

Desarrollo: Es un juego muy divertido y sencillo. El animador les dice que cuando mencione cuchillos todos se paran, cuando diga cucharas todos se sientan y cuando diga cubiertos todos se cambian de lugar. El que se equivoque se va saliendo del juego. Gana quien quede hasta el final.

Al final se premia al ganador, o a todos los participantes con unos dulces, espero que les sea de bendición...

EL HOYO

1.) "Había un hoyo en el fondo de la mar" (2)

"Había un hoyo, había un hoyo, había un hoyo en el fondo de la mar"

>>> aquí se usan las dos manos para simular que hay un hoyo. y así se van usando mímicas para lo que se va diciendo.

2.) "Había un Palo, en el hoyo en el fondo de la mar" (2)

"Había un palo, había un palo, había un palo en el hoyo en el fondo de la mar"

3.) "Había un NUDO, en el PALO, en el HOYO, en el FONDO DE LA MAR" (2)

"Había un NUDO, había un NUDO, había un NUDO, en el PALO, en HOYO, en el FONDO DE LA MAR"

4. "Había un SAPO, en el NUDO, en el PALO, en el HOYO, en el FONDO DE LA MAR" (2)

"Había un SAPO, había un SAPO, había un SAPO, en el NUDO, en el PALO, en HOYO, en el FONDO DE LA MAR"

5. "Había una MANCHA, en el SAPO, en el NUDO, en el PALO, en el HOYO, en el FONDO DE LA MAR" (2)

"Había una MANCHA, había una MANCHA, había una MANCHA, en el SAPO, en el NUDO, en el PALO, en HOYO, en el FONDO DE LA MAR"

Así sigue todo y la orden es

HOYO, PALO, NUDO, SAPO, MANCHA, PELO, PIOJO, MICROBIO.

Se le pueden agregar cosas o quitar depende de cómo lo quieran que quede.

Espero y lo puedan usar, es muy divertido ver que todos se equivocan. También se les puede preguntar si alguien lo quiere hacer solo enfrente de todos.

CANASTA REVUELTA

Material: Un lugar abierto o en un lugar cerrado sillas individuales.
Un grupo de jóvenes deseosos de divertirse.

Desarrollo:

El director de juegos dará las instrucciones.

1.- cuando se le diga a cualquier persona manzana va a contestar diciendo el nombre de la persona que está sentada a su izquierda, y cuando se le diga pera contestara con el nombre de la persona que este a su derecha.

2.- cuando el director diga canasta revuelta todos deben cambiarse de sus lugares.

Pierde la persona que tarde en decir el nombre, o que lo diga mal.

Y pasa a dirigir el juego.

Conclusión:

Nos sirve para poder conocer la mayor parte de los nombres de los integrantes, de manera divertida además que necesariamente cada que la persona se cambie de lugar entablara una rápida platica para aprenderse el nombre de sus dos vecinos inmediatos.

BROCHES

Este juego se puede usar como rompehielos, se toman dos parejas de cada equipo, a uno de la pareja se le pone un sombrero suelto o puede usarse otro elemento de vestimenta, el juego consiste en que su compañero debe colocarle broches en la prenda destinada por el juego, pero el compañero debe colocar los broches con su boca (no puede usar las manos).

PUENTE

Este juego consiste en formar parejas y estos un puente, uno al lado del otro (para que cada pareja esté viendo de frente a su pareja con las manos arriba y entrelazadas, cada pareja está a lado de la demás parejas - casi cadera contra cadera - para que haya dos filas de personas con un puente de manos entre ellos). Debes escoger uno o dos participantes que no tengan pareja, estos, cuando comienza la música deben pasar por adentro del puente, robarse un(a) compañero(a) y formarse al final de la hilera de "puentes". Los que quedan sin pareja (su pareja fue "robada"), deben ingresar por una de las puntas al puente (las dos "entradas" donde termina el puente) y realizar la misma operación (robar pareja). Cuando la música para, quedan eliminados los que no tienen pareja o se les puede contar para una prenda.

DÍGALO CON GÁRGARAS

Este juego consiste en interpretar una canción mediante las gárgaras, un participante de un equipo pasa y gargarea para su equipo y éste debe adivinar la canción. Si no lo adivina en cierto tiempo, se le puede dar la oportunidad al otro equipo para que arriesgue una respuesta.

El juego puede terminar cuando todos hayan pasado.

PAÑAL

Esto puede ser usado como rompehielos, tomamos un participante de cada equipo y se le entrega un pañal a cada uno con dulce de leche desparramado en su interior, luego se marca el comienzo y aquel que coma el dulce en el menor tiempo es el ganador.

CHOQUE DE GLOBOS

Los equipos se dividen en dos, enfrentándose a unos cuantos metros de distancia. Hay una cantidad de globos inflados puestos en el centro de los dos equipos (hacia donde corren). Los contrincantes deben correr y reventar el globo antes que su compañero.

También pueden poner el globo entre una espalda y otra y empujar contra la pareja hasta romperlo.

¿QUÉ ANIMAL ME GUSTARÍA SER?

Dale a cada persona una tira de papel con el nombre de un animal de corral: oveja, caballo, pollo, cabra, cerdo, vaca, etc.

Pide a los jóvenes que busquen otros animales de su misma especie y formen un grupo. Sólo se podrán comunicar haciendo el sonido o algún característico del animal que les tocó, no se puede hablar. El equipo que se complete primero, gana.

[El objetivo es que al terminar haya grupos de 3 a 5 personas, así que si tienes 20 jóvenes utiliza 5 animales diferentes. Si tienes menos de 10 jóvenes, mejor que formen parejas en lugar de grupos. Es posible realizar esta actividad sin papeles, diciéndole al oído a cada joven el animal que le toca, solamente con el cuidado de que nadie más oiga]

Al terminar felicita al equipo ganador, y después con todos los grupos ya formados, pide que cada uno comparta con su grupo qué animal le hubiera gustado ser y porqué [por ejemplo: Me hubiera gustado ser pájaro porque me gustaría poder volar].

Esta dinámica se puede usar solamente como un rompehielos, para dividir el grupo grande en grupos más pequeños por "X" razón, o puedes utilizarla para ayudar los jóvenes conocerse un poco más

CAZA FIRMAS

Reparte la hoja Caza Firmas y lápices a los jóvenes. Lee las instrucciones en voz alta y dales unos minutos para completarla. El momento en que alguien consiga todas las firmas o que haya transcurrido el tiempo designado, todos deberán volver a sus asientos. Felicita a los que consiguieron más firmas. Luego que cada estudiante comparta con el grupo algo nuevo que aprendió de alguna persona del grupo.

Nota: En el documento de Word de abajo encuentras el modelo de la hoja Caza Firmas.

CARRERA DE GLOBOS

Duración aprox.: 15 minutos

Número de personas: 2 - 5 equipos (por lo menos 2 equipos de 4 personas, pero es más divertido con varios equipos de 8 o más personas)

Antes de iniciar el juego cada participante escribe su nombre en su globo y lo deposita en "paso 2".

Paso 1 – A la señal del director del juego, cada equipo empieza mandando a su primer integrante hacia donde se encuentran los globos de cada uno

Paso 2 - Toma el primer globo que tenga a mano, lee el nombre del compañero que está inscrito en el globo, lo revienta.

Paso 3 - Se regresa corriendo hacia su equipo gritando el nombre de éste. El jugador nombrado se prepara para irse corriendo de la mano con su compañero a tomar el siguiente globo que tiene escrito otro nombre.

El juego continúa hasta que el equipo reviente todos los globos y por ende identifique por nombre a cada uno de los participantes.

[Si te gustaría imprimir esta gráfico, puedes hacerlo bajando el archivo de Word que se encuentra abajo... solo haz clic sobre el icono de la hoja con la "W"]

HAGO UN VIAJE

Duración aprox.: 15 minutos

Número de personas: 6 - 20 personas

(Si hay más que 20 personas, que los dividan en equipos de por lo menos 6 personas y por los máximo 20 personas)

Cada equipo tomará lugar aparte de los demás equipos para desarrollar la actividad.

Consiste en que el líder empieza la frase del recorrido diciendo: "hago un viaje y llevo..."

Diciendo cualquier artículo, por ejemplo: "unas sandalias..."

El siguiente miembro del equipo repite: "Hago un viaje con...(nombre del líder) y llevo... "las sandalias" (mencionadas por el líder) y... (Agrega otro artículo)."

Continúa así, repitiendo y añadiendo hasta que cada uno mencione su nombre y artículo por el que será recordado durante el resto de la actividad.

Si después de unos intentos alguien no recuerda alguna parte, los demás deben de ayudearle. La meta no es ganar o perder (y aun menos avergonzarle a alguien) pero que el grupo se conoce.

BINGO "CONÓCETE"

Duración aprox.: 20 minutos

Número de personas: 20 personas mínimo

Cada equipo tomará un lugar aparte de los otros equipos para realizar la actividad.

Cada grupo necesitará una hoja diseñada según su color como la siguiente:

H O L A

A

M

I

G

O

En un tiempo de 5 minutos intentarán llenar sus casillas una por una, con los nombres de 20 personas (en este caso) cualesquiera del grupo, pidiendo a estos que escriban su nombre o firma (es importante que sea legible.)

Terminado esto, todos se sentarán y empezarán a llenar el "bingo" según el líder vaya mencionando los nombres de cada uno. El líder decide si ganan por rellenar toda una línea en equis posición o "a cartón lleno".

Cuando alguien cumple con el requisito, se pondrá de pie y gritará su nombre y el de la persona con la que llenó su última casilla, que fue la que le dio el gane; Recibirá un premio tanto él como su "nuevo amigo".

El juego continúa hasta pasados 15 minutos (o cuando lo determines.)

Preguntas de Interacción

Estas 20 preguntas se pueden usar en forma de rompehielos, para que los del grupo se conocen mejor o para estimular interacción.

1. Qué te da risa?
2. ¿Qué te da miedo?
3. ¿Qué es la cosa más asquerosa que has visto en tu vida?
4. ¿Qué es la persona en tu vida que más respetas, y por qué?
5. Si pudieras ir a cualquier lugar en el mundo ahorita, ¿Adónde quisieras ir?
6. ¿Qué es algo que te gusta de tus padres?
7. Si pudieras cambiar algo de tu vida, ¿qué cambiarías?
8. ¿gustaría casarte? ¿Por qué o por qué no?
9. Si pudieras ser rico o muy sabio, ¿qué escogerías?
10. Si pudieras escoger entre vivir 200 años de vida normal o vivir solamente 15 años más pero ser alguien famoso, ¿qué escogerías y por qué?
11. ¿Qué es más importante para ti, tu familia o tus amigos?
12. ¿Qué es "el éxito" para ti?
13. Si mañana recibieras un millón de pesos, ¿qué sería la primera cosa que harías con tu dinero?
14. Si el presidente (o el líder de tu país) hoy te preguntara, "qué debo de hacer para que nuestro país sea mejor," ¿qué le dirías?
15. ¿Qué es lo que más quisieras enseñar a tus hijos cuando tu seas padre o madre?
16. ¿Crees que eres más introvertido o extrovertido? ¿Por qué?
17. Cuando llegas al cielo, ¿con quién te gustaría platicar? ¿Por qué?
18. ¿Cuál es tu película favorita, y por qué?
19. ¿Cuál es el incidente chistoso o vergonzoso que te ha pasado?
20. Si tu fueras un animal, ¿qué animal te gustaría ser?

EL BAILE DEL JAPONÉS

Instrucciones:

Forma un círculo con tu grupo de jóvenes.

Luego el/la líder del grupo deberá cantar lo siguiente:

"Este es el baile del japonés, mueve la cintura y mírate los pies, da una media vuelta y agáchense, párate de un salto y saludense"

La idea es que se vayan cambiando de puesto para que todos se saluden con todos, también se puede hacer aumentando la velocidad del ritmo de la canción para soltarse y quebrar el hielo al interior del grupo. Desafío: Nosotros hemos inventado 5 ritmos para el baile del japonés. ¿Cuántos puedes crear tú?

LA FIESTA DE LOS PIES

- * He aquí una fiesta, literalmente, de recibir de PIE al año nuevo.
- * Planea un evento con el tema de los pies.
- * No se permiten zapatos, absolutamente. Cada persona vendrá descalza a la fiesta.
- * Divide en equipos con los nombres de los dedos de los pies: Pulgares, índices, anulares, meñiques, uñas, etc.
- * Después, jueguen algunos de estos juegos de pie:

1.- CONCURSO PINTA CON TU PIE Dale a cada equipo hojas y lápices y que pinten algo con su pie. Pueden usar brochas o pintar con sus dedos.

2.- PREMIACIÓN DE LOS PIES Premia:

- 1) Al pie más grande.
- 2) Al pie más pequeño.
- 3) Al pie más feo.
- 4) Al pie más atractivo.
- 5) Al pie más oloroso.
- 6) Al pie más limpio.
- 7) Al pie más decorado (mejor vestido).

3.- EL KILOMETRO DEL PIE Forma equipos de cinco o más personas. Pide que se coloquen en línea poniendo sus pie alineados; el dedo gordo con el talón del otro pie y así todos los integrantes. La línea más larga ganará.

4.- LA FIRMA DEL PIE Este es un buen mezclador. Los jóvenes recolectarán autógrafos en las plantas de sus pies. Ganará el que obtenga más.

5.- LUCHA DE PIES Los jóvenes se sientan en el piso de frente uno a al otro. Ellos se toman de los pies entrelazando los dedos de los mismos (o juntándolos) y tratan de dominar los pies del otro con sus propios pies. Gana el que detenga un pie del otro 3 segundos en el piso.

6.- PASO DEL LIMÓN Forma dos equipos. Estos se alinean y se sientan en el piso, y tratan de pasar un limón a lo largo de la línea y lo traen de nuevo al principio, usando solamente sus pies. El limón no debe tocar el piso.

7.- PIES REVUELTOS Pinta letras en la planta de los pies de cada joven. Forma dos equipos Entonces, di palabras que contengan letras de las repartidas. En sus equipos, los jóvenes con las letras se sentarán en una fila y arreglarán sus pies de manera que se lea la palabra pedida (para complicar la situación que cada joven tenga 2 letras en cada pie y que ambas letras se requieran en la palabra pedida).

- * Se creativo e inventa otros juegos en los que intervengan los pies.
- * Como refrigerio preparen algo como galletas con formas de pies u otra cosa similar.

AVIVAMIENTO DE LOCURA

- * Si tu iglesia está planeando servicios especiales en una fecha próxima, aquí tienes un evento especial que generará entusiasmo y emocionará a tus jóvenes.
- * Cuando los muchachos lleguen diles que para que sepan como asistir a sus servicios de la iglesia, ellos necesitan practicar ciertas prácticas de la iglesia. A continuación, organiza estos juegos:

1.- ENCUENTRA UN ASIENTO En caso de que estés en un salón lleno de gente durante el servicio tendrás que buscar un asiento. He aquí el juego de las sillas musicales. En este juego se ponen sillas una con su

respaldo hacia el frente y otra hacia atrás, alternándolas. Debe haber una silla menos que el número de participantes. Alguien (sin ver al grupo que juega) hará sonar la música y todos caminarán con las manos atrás. Al dejar de sonar la música se sentarán. El que no halló silla saldrá del juego. El último que quede será el ganador.

2.- PASA EL PLATO Esto te ayudará a practicar el paso de la canasta o alfolí de ofrendas. Jueguen cualquier juego de relevos, pero usen canastas o alfolí de ofrendas como estafetas de relevos.

3.- QUE HIMNO ES Llegó el momento de cantar. Se jugarán "Caras y Gestos" con títulos de himnos. Tan pronto los adivine el grupo deberán cantar unas líneas.

4.- VERSÍCULOS DE MEMORIA Esta es una práctica para oír la lectura de la Biblia durante los cultos. Este juego conocido como "El Chisme", consiste en alinear a los jóvenes por equipos. Al primero de la línea se le dice un versículo y este se lo dirá al oído al que sigue y así hasta llegar al último. El último deberá repetir correctamente el versículo. El equipo con más aciertos gana.

5.- ANIMANDO EL SERMÓN Los jóvenes necesitan practicar el responder al sermón cuando estén de acuerdo o les motive lo que se ha dicho con palabras o frases de ánimo y alabanza a Dios. Distribuye a cada joven, papelitos con una de estas frases: ¡Gloria!, ¡Amen!, ¡Aleluya!, ¡Estoy de Acuerdo!, ¡Predica eso hermano!, ¡Así es! Procura distribuir 7 ó más de cada frase. A una señal todos deberán gritar su frase sin parar. Se reunirán todos los de una misma frase y el primer grupo que se reúna es el ganador.

Como refrigerio puedes repartir sandwiches de atún y jugo de uva.

FIESTA ANUAL DE CUMPLEAÑOS

* El tema de este evento es cumpleaños. Su propósito es celebrar el cumpleaños de cada uno, todo a la vez. Arregla 12 mesas y decora cada una de acuerdo al tema que identifique a cada mes del año.

* Prepara un pastel para cada mes del año y ponlo en su mesa correspondiente junto con helado (que servirás después) y demás cosas para fiestas como gorros, espanta-suegras, globos, etc.

* Planea una variedad de juegos de cumpleaños tradicionales, 12 piñatas. Algunos juegos pueden ser:

- Pégale la cola al burro.

- Tira las piezas de ropa en una lata desde cierta altura, etc.

* He aquí algunos otros juegos posibles:

1.- CORRAL DE CUMPLEAÑOS Pide a los asistentes que caminen por el salón haciendo el ruido que les corresponda de acuerdo a su mes de nacimiento.

Enero - Febrero Brrrrr - Brrrrr

Marzo - Abril Soplido de viento

Mayo - Junio ¡Jum! Aquí viene la novia

Julio - Agosto Yupiiii

Sept. - Octubre Buuuuuuuuu

Nov. - Diciembre ¡Ju ! ¡Ju ! ¡Ju ! ¡Ju !

2.- REVOLTIO DE CUMPLEAÑOS Divide en equipos. Los jóvenes se alinearán por orden de cumpleaños. El primer equipo en ponerse en orden correcto ganará.

3.- CONCURSO DE ENVOLTURA DE REGALOS Forma equipos por meses de cumpleaños. Dar a los equipos de cada mes algo que sea difícil de envolver como regalo. Que compitan para ver quien hace el mejor trabajo creativo. Para que sea difícil dales un pollo o un pato vivo.

4.- PORRAS DE CUMPLEAÑOS Agrupa a los jóvenes de acuerdo a su mes de cumpleaños. Que cada grupo cree una porra a su mes. Los jueces dirán cuál fue la mejor. Cuando se termine el período de juegos se sentarán en su mesa y se iniciará un programa que puede incluir reconocimientos y regalos al de mayor edad, al menor, a la persona con cumpleaños en un día festivo, a la persona que nació en el lugar más lejano a donde estén ahora, a la persona de cumpleaños más reciente, a la que más pronto celebrará su cumpleaños, etc. Es una gran manera de honrar a alguien el hacer una gran fiesta de cumpleaños.

FIESTA DE LAS SEMILLAS

Este evento especial puede promoverse como si realmente fueran las semillas quienes lo organizan. Dile a los jóvenes que vengan vestidos como semillas, si desean.

He aquí un conjunto de juegos:

1.- EL PASO DE LA SEMILLA Los miembros tratarán de pasar una semilla grande u otro objeto similar, de uno a otro usando sólo sus axilas. Una variante puede ser una carrera de relevos en la que los jóvenes lleven algún objeto (Puede ser un huevo) en la axila por una ruta fijada. El equipo que termine primero gana (puede ser un globo lleno de agua).

2.- PIT-STOP Este juego de relevos requiere que cada concursante se detenga en el camino (a la mitad) y coma o beba algo dispuesto (frutas con semilla) por el organizador y luego continuará su recorrido.

3.- SKETCH Divide al grupo en equipos y que hagan sketches con el tema " Es la Semilla". Dale a cada equipo una bolsa de cosas para que las incluyan en el sketch. Que los jueces escojan al mejor. NOTA : Todos los sketches deben terminar con la frase "¡ Peso, muchacho, es la semilla !"

4.- ADIVINA DE DONDE VIENE Reúne semillas de diferentes frutos y que cada equipo adivine de que fruto son.

5.- TIRO DE SEMILLAS Los jóvenes concursarán para ver quién tirará más lejos (sólo deslizando con los dedos índice y pulgar como si fueran a jugar canicas) semillas de algún fruto (nance, grosella, tejocote, de naranja, etc.). Como refrigerio pueden repartir dulces de pepita o cacahuete, garapiñados.

FIESTA DEL MUNDO PEQUEÑO

* He aquí un evento especial que no solamente traerá mucha diversión sino que además de ello ayudará a incrementar la conciencia del mundo en cada joven. Advierte que todas las actividades de este evento tendrán un sabor internacional.

* Los jóvenes, de preferencia deberán asistir vestidos con ropa de otros países.

1.- MEZCLADOR DE NACIONALIDADES Al llegar, los jóvenes harán un cartel representando una nacionalidad que les gustaría tener. Dales entre 15 y 20 minutos para hacerlo (provee cartulina, lápices de colores, cintas, pegamento, papel de colores, etc.). Premia el mejor trabajo por medio de aplausos.

2.- EL MEZCLADOR DE FIRMAS Dale a cada joven una lista con 20 preguntas o tópicos, similares a las de la lista siguiente, adecuadas al grupo. Ellos deberán conseguir una firma por cada pregunta o tópico.

- A - Alguien que nació fuera del país donde están.
- B - Alguien que ha vivido en otro país o estado.
- C - Alguien que le gusta la comida China.
- D - Alguien que hable inglés.

3.- DESFILE DE MODAS INTERNACIONAL Aquellos que usen o tengan trajes internacionales que los modelen. Se premiará el más elegante, el más creativo, etc.

4.- JUEGOS TÍPICOS Busca en la Biblioteca local, en libros de juegos, algunos que sean de otros países. Si hay familias de otros países pregunta por juegos típicos y jueguen lo más que puedan (según lo permita el tiempo).

Este evento puede ser muy divertido si se prepara bien. Combínalo con una cena internacional progresiva, o bien sirvan comidas de diferentes países.

Este evento puede apoyar la labor misionera internacional.

FIESTA EN LA PRISIÓN

* He aquí un evento especial con el tema " Prisiones". Decora el salón como una prisión. Pon barrotes a las ventanas, una sirena para control de la gente.

* Los anfitriones, organizadores se vestirán como guardias.

* Conforme lleguen los jóvenes arréstelos. Tómenle sus huellas. Denles una gorra de papel, estilo prisionero (hechas con periódico). Pídeles que vengan trayendo pijamas rayadas (si las tienen) para que se vistan de presos al ser arrestados. Dale un globo con algo de agua y átalalo con una cuerda a su pierna izquierda. Ponles un número al pecho (hecho con papel y marcadores y tómales la foto para su expediente).

* Si puedes, provee uniformes a los jóvenes (playeras de rayas y gorras) en recuerdo de la reunión.

* En el comedor puedes servir un refrigerio (estilo prisión).

* Este evento puede ser la introducción hacia la discusión de un tema acerca de la Libertad, la Prisión, etc.

* Se puede planear después una visita a un centro de readaptación social.

* Organicen algunos de estos juegos:

1.- MOTÍN EN LA PRISIÓN O BATALLA DE CADENAS Y GLOBOS Todos los concursantes, pondrán en el piso su globo que contiene agua y que está atado a su pie. A una señal todos los presos tratarán de reventar el globo de los demás. El que quede al último gana.

2.- EL TÚNEL DE ESCAPE Construye un túnel con cajas de cartón y mesas. Forma equipos para que concursen a ver cuántos presos pueden escapar en cierto tiempo dado. Los equipos se enfrentarán uno por vez. Cada equipo, cuando le corresponda el turno se alinearán, de uno en fondo, a la entrada del túnel y a una señal, el primero pasará por el túnel arrastrándose y al salir correrá al final de la línea de su equipo. Cuando él llegue a la línea entrará otro y así hasta que se dé la señal de tiempo agotado. Así pasarán los otros equipos y el que logre el mayor número de reos escapados será el ganador.

3.- ASESINATO EN LA CELDA No. 5 Una persona es designada secretamente "El Asesino". Se apagarán las luces, y esa persona caminará por el salón, mientras los demás se arremolinarán. El asesino le susurrará a quien el desee "Estas muerto". El que recibió el mensaje contará hasta 10 y caerá muerto. El asesino tratará de matar al mayor número de jóvenes posible antes de ser descubierto. Si alguien cree que lo ha descubierto podrá decir en voz alta "fulano, es el asesino". Si falla en su intento él quedará muerto también. Los muertos se sentarán y quedarán fuera del juego. Para jugar varias veces este juego se recomienda desde antes de iniciar la reunión nombrar a 3 ó 4 jóvenes para que sean "El Asesino", cada vez que se juegue.

4.- ASALTO Jueguen esta actividad al aire libre (patio, estacionamiento...) si la noche es verdaderamente oscura. Asigna una torre de vigilancia donde puedan estar 2 personas, las cuales sean los guardias. Dale dos reflectores. A una señal, los demás jóvenes tratarán de asaltar la torre y hacer sonar un timbre o campana previamente instalada en ella. (La campana o timbre estarán en la parte de abajo de la torre). Los guardias tratarán de cazar con la luz a los asaltantes. En cuanto alguno logre sonar el timbre sin ser visto

por la luz intercambiará el lugar con uno de los guardias y continuará el juego. Si hay decisiones apretadas un juez dirá la última palabra.

5.- ENCUENTRA EL BOTÍN Divide a los jóvenes en 2 grupos. Esconde (antes de la reunión) dulces, chocolates, etc. los cuáles serán el Botín. Nombra un capitán por equipo y que cada capitán se sitúe en un lugar fijo el cual será su base de acción. El capitán o jefe de la banda esperará en tanto sus aliados buscarán el botín escondido en diferentes lugares. Cuando algún integrante de una banda halle un botín correrá y le dirá a su capitán o jefe y él irá por el botín y lo traerá a su base. Sólo el jefe puede traer el botín a la base. Sus aliados no podrán tocar el botín. Para recoger el otro botín deberá regresar a la base y dejar allí el que recogió y así podrá ir por el otro. A una señal del director todos regresarán y ganará quien haya reunido más botín. Se recomienda tener jueces que vigilen a los jugadores para que no rompan las reglas.

6.- EJERCICIO EN EL PATIO DE LA PRISIÓN Efectúa cualquier juego de relevos.

LA NOCHE DEL PERIÓDICO

* He aquí un buen evento especial construido sobre el tema de los periódicos. Recolectar un fila enorme de periódicos entre más, mejor.

* Este evento se puede combinar con un evento de todo el día paseando en carro. Durante el día saldrán a recolectar periódicos por equipos y en la noche se efectuará el evento con juegos como estos:

1.- CARRERA CON TRAJES DE PERIÓDICOS Los equipos tendrán 5 minutos para vestir a uno de sus jóvenes para que se vean como un personaje que se les asigne, ejemplo: Santa Claus, Benito Juárez, etc.

2.- LA CACERÍA DEL TESORO DEL PERIÓDICO Dale a cada equipo una cantidad de periódicos con ciertos pedazos de papel escondidos dentro (que serán las piezas de un rompecabezas que tendrán que armar), el primer equipo que encuentre todos y arme el rompecabezas será el ganador.

3.- BÚSQUEDA EN EL BASURERO DE PERIÓDICOS Que busquen en los periódicos ciertos anuncios, como por ejemplo: Un anuncio de Autos, una nota deportiva, una nota de una boda, una nota de policía, etc. El primer equipo en encontrarlo es el ganador.

4.- CONCURSO DE FAJOS Y PILAS Los equipos competirán durante 5 minutos, haber quien hace la pila más grande de periódicos, la más alta gana.

5.- DONDE ESTAS BARRABAS Que cada equipo oculte tantos jóvenes como les sea posible en la pila de periódicos que construyó en el juego anterior. El equipo con más jóvenes fuera de la vista es el ganador.

6.- PERIÓDICOS COMPACTOS Los equipos tratarán de comprimir su pila de periódicos a una más pequeña.

7.- GUERRA DE BOLAS DE NIEVE Has una línea de sillas entre dos 2 equipos, dale 5 minutos para fabricar todas las bolas de papel que le servirán de balas. A una señal tirarán sus bolas de papel al otro bando. Cuando el silbato suene todos se detendrán. El equipo con menor cantidad de papeles a su lado es el ganador.

8.- EVENTO OPCIONAL Dale a cada equipo bolsas de basura de plástico, has un concurso para ver quien mete más papel en las bolsas. El equipo que meta más papel en el menor número de bolsas ganará.

LA PAPA - NOCHE

- * ¡Qué gran diversión trae este evento basado en el tema Las Papas !
- * Anuncia el evento con mensajes o anuncios así:
 - "No te sientas A - papa - churrado"
 - "Ven a la Papa - Noche"
 - "A - papa -ntalla a tus amigos"
 - "Tráelos a la Papa - Noche"
- * Pide a cada joven que traiga unas cuantas papas.
- * Avisa que se premiará a la papa más grande, a las más fea y a la más bonita.
- * Jueguen algunos de estos :

1.- PAPA - SABOR Compra diferentes marcas de papitas en el supermercado y sírvelos en diferentes platos en una mesa. Cada joven pasará y probará (puede ser con los ojos vendados) una papita de cada plato y deberá adivinar a que marca pertenece. El que tenga más aciertos ganará.

Torneo del Malvavisco o Bombón

* Este evento se centra en los malvaviscos. Hay toda clase de cosas que se pueden hacer con un malvavisco y divertirse así. Por ello, planea una "Noche de Malvaviscos" con actividades como estas:

1.- CREACIONES CON MALVAVISCOS Dale a los jóvenes algunos malvaviscos / bombones y palillos de dientes y que hagan esculturas. Pon jueces para determinar a los ganadores.

2.- TIRO DE PRECISIÓN Cada persona recibe un malvavisco y trata de que caiga dentro de una canasta situada a cierta distancia. El que falla sale del concurso, se hacen varias rondas para ir eliminando a los que fallan. El último que quede es el ganador.

3.- LANZAMIENTO DE DISTANCIA Se trata de ver quien lanza más lejos un malvavisco.

4.- LANZAMIENTO POR PAREJAS Las parejas se paran uno frente al otro a cierta distancia y se van tirando el malvavisco o bombón uno al otro. Cada vez que ambos lo hayan tirado, dan un paso cada uno hacia atrás (alejándose más). Si se le cae el malvavisco a alguno, la pareja sale del concurso.

5.- EL LLENADO DE BOLSAS Este juego es muy divertido. Formen círculos de 6 a 10 personas (todos los círculos deben ser iguales en número de personas). Cada persona en los círculos, estará separada a un metro de la otra. Determina un punto de inicio en el círculo y pon allí 2 bolsas, una llena de malvaviscos y la otra vacía. A una señal, la persona con la bolsa llena toma un malvavisco y se lo da a la persona más próxima a su derecha la cual hará lo mismo y así hasta que el malvavisco llegue al final del círculo, donde la última persona lo meterá en la bolsa vacía. El equipo que meta más malvaviscos en la bolsa vacía, en 60 segundos será el ganador. Para hacer más interesante este juego, que un jugador de otro equipo se siente junto a la bolsa vacía y vaya comiendo (de uno en uno) los malvaviscos que vayan depositando en la bolsa vacía. (Sólo podrá sacarlos de 1 en 1 de esa bolsa). Nótese que entre más malvaviscos coma, menor puntuación tendrá el equipo que los deposita en la bolsa. El que come los malvaviscos sólo podrá usar una mano.

6.- EL MENEIO DE LOS MALVAVISCOS Forma dos o más equipos. Los jóvenes rescatarán malvaviscos que floten en chocolate líquido. El equipo que rescate más en 60 segundos ganará. Cada jugador de un equipo, sólo podrá sacar un malvavisco por turno y deberán pasar todos los del equipo.

7.- LANZA-BOCA DE MALVAVISCOS Forma dos equipos y escoge una pareja por equipo. Que cada par se pare frente uno del otro a 3 metros de distancia. Uno de cada pareja (el lanzador) tendrá una bolsa

de malvavisco. El tomará uno y los lanzará a su compañero (el recepto) quien los recibirá con su boca. La pareja que reciba más será la ganadora.

8.- COCHI-MALVAVISCOS Forma dos equipos y que cada uno se alinee en una fila. Dale a cada uno de los integrantes un palillo de dientes de puntas redondeadas. Todos los jugadores sostendrán su palillo con los dientes. El primero de cada fila recogerá un malvavisco con su palillo de dientes y se lo pasará a su vecino en la línea, el cual lo recibirá con su propio palillo (boca a boca). El primero dejará su palillo y la acción se repetirá hasta terminar con todos los integrantes del equipo. El equipo que termine primero ganará. ¡Cuidado con los ojos pues pueden picarse con los palillos!

9.- GOLF CON MALVAVISCOS Usa unos vasos de plástico. Con unos palos de escoba podrás jugar golf. Traza un campo de golf en los terrenos del templo o en donde estés. Jueguen a ver quién cubre la ruta primero (3 tiros por jugador, 1 por equipo) hasta cubrir todos los hoyos. (Lee las reglas del golf para tener una idea).

10.- LA LÍNEA DE 40 PULGADAS Que 3 o 4 jóvenes participen en este concurso (1 por equipo). Cada uno recibirá un malvavisco con un hilo de 40" atado y lo sostendrá con su boca desde la punta del hilo, de tal manera que el malvavisco cuelgue hacia el suelo. A una señal, los competidores irán metiendo el hilo a su boca hasta comer el malvavisco. El primero gana.

11.- GOTEIO DE MALVAVISCOS Forma parejas y que uno cada una se acueste en el piso boca arriba mientras el otro se parará con los pies separados quedando por encima de él, la persona que está en pie recibirá 3 malvaviscos y una taza con miel. A una señal cada uno remojará sus malvaviscos en la miel y los dejará caer desde arriba en la boca de su compañero. Premia al que logre capturar los 3 malvaviscos en menos tiempo.

12.- FIESTA DE MALVAVISCOS Pide a los jóvenes que vengan vestidos con colores de malvaviscos y que cada uno traiga una bolsa de malvaviscos como requisito. Al final cada uno preparará su refrigerio, para ello dale a cada uno 2 galletas, 1/2 pieza de dulce de chocolate y uno o dos malvaviscos. Cada quien asará su malvavisco y lo pondrá entre las galletas y la barra de chocolate

UN PEQUEÑO GESTO DE AMOR

Materiales: Un osito de peluche o una muñeca bonita.

1. El líder cuenta una historia: Ejemplo: "Cuando venía a la reunión me encontré a 'pepita' (nombre de la muñeca o del osito), ella estaba triste y sola, y necesita mucho amor. Yo le conté que en este grupo de jóvenes ustedes le podían brindar muchísimo amor.
2. Dejar que cada joven demuestre con un gesto el amor a Pepita, como por ejemplo: un beso, un abrazo, una frase cariñosa (te quiero pepita), etc.
3. Una vez que todos le demuestran su gesto de amor a pepita, el líder debe decir: "Pepita está muy contenta porque todos ustedes la quieren, pero ahora ella les quiere pedir un favor más. Pepita te quiere regalar de su amor, por lo tanto, repite el gesto que le hiciste a pepita al compañero que tienes a tu lado.
4. La idea es que cada joven le demuestre el amor a su compañero como se lo demostró a pepita, y así poder poner en práctica nuestra comunión.
5. Con esta dinámica quebrarás el hielo y acrecentarás el amor fraternal entre los miembros del grupo. Es muy sencillo y práctico.

REVUELTO DE NOMBRES

Este rompehielos que hoy te compartimos te recomendamos realizarlo con un grupo grande. Es excelente para que los chicos se conozcan entre ellos, específicamente sus nombres, además de ser un juego divertido.

Mira cómo se realiza:

“Este es un buen rompehielos para grupos grandes (de 15 personas o más) que no se conozcan entre sí. Reparte recortes de papel y lápices para que cada uno haga un anagrama de su nombre. Es decir, que escriba su nombre, mezclando el orden de las letras. Si te llamas Javier López, puedes escribir: “Variej Olzep”.

Todos los anagramas serán depositados en un sombrero y cada participante volverá a sacar uno de esos papelitos. Cuando les des la orden de comenzar, los jóvenes deberán tratar de descifrar el anagrama que les haya tocado, solos o con la ayuda de otros. Una vez que descubran el nombre oculto, busquen a la persona a los gritos o preguntando a cada uno como se llama. Cuando lo encuentren, deberán pedirle que les firme el papel. El juego finalizará cuando acabe el tiempo límite, o cuando todos hayan develado los anagramas.”

RECUERDOS DE NAVIDAD

Utiliza esta actividad para comenzar el encuentro navideño con los jóvenes.

Antes de pedirles a todos que se agrupen de a 3 personas, cuenta tú delante de todos alguna anécdota o linda historia navideña de tu infancia. Prepara de ante mano algo interesante, y divertido, quizás puedes buscar alguna foto de esa navidad. No lo hagas largo, con 2 minutos alcanza.

Luego pídeles que se junten de a 3 personas y que cuenten entre ellos algún recuerdo navideño que los haya marcado o que simplemente recuerden con cariño. Solo tienen 5 minutos para compartir las historias.

Puedes poner de fondo alguna linda música navideña.

Con esta actividad logras romper el hielo para comenzar y también logras que se conozcan un poco más entre todos.

ROMPECABEZAS

Este rompehielos que hoy te compartimos es una excelente alternativa que puedes utilizar con un grupo grande o pequeño, para descubrir el título del mensaje o enseñanza del día. Mira cómo se realiza:

Esta dinámica te servirá para introducir el tema del encuentro. Si conoces el juego “búsqueda de tesoro” te será fácil implementar esta actividad. Debes escribir grande sobre un cartón o papel tipo cartulina de un tamaño aprox. 50 cm por 70 cm el título del tema del día, por ejemplo “la pornografía y el internet”. Haz 2 carteles iguales, para poder dividir a los participantes en dos equipos.

Luego, corta cada cartel en piezas de rompecabezas (puzzle), calcula los espacios para que al menos te queden 5 piezas de rompecabezas y escóndelas por separadas por todo el salón sin que ningún adolescente te vea.

Explícales las mismas reglas de la búsqueda del tesoro. Estas consisten en que vos como líder escribas pistas que vayan llevando a los equipos hacia las piezas del rompecabezas. Cada pista lleva a la siguiente pieza.

El primer grupo que encuentra y arma el rompecabezas con todas las piezas, gana!

Ten preparado un premio para el equipo ganador.

INSPIRACIÓN AL AIRE LIBRE

Este es un rompehielos que puedes realizar en un lugar abierto con un grupo pequeño preferiblemente para que así puedan tener un tiempo de reflexión más cercano. Es un excelente recurso para hablar con los chicos de la creación que nuestro Dios nos da. Mira cómo se realiza:

“Seguro al menos una vez al año tienes una actividad con tus jóvenes al aire libre. Las salidas de campo, campamentos, etc. pueden ser la oportunidad para enseñarles a los jóvenes una manera diferente de adorar a Dios.

Materiales necesarios:

- Hojas de dibujo o cartulinas. (Una para cada joven)
- Cola de pegar (una por joven)
- Lápices, crayones, fibras, etc. (para compartir entre todos)
- Música tranquila de adoración.

Sienta a los jóvenes en el césped y dales las siguientes instrucciones:

- Cada uno recibirá una hoja y una cola de pegar. Deben ir por el campo y cortar de la naturaleza elementos para un arte que alabe a Dios. Pueden recoger hojas, ramitas, flores, arena. (Solo lo necesario, no deben tomar más de lo que necesiten). El tema es libre.
- Tienen 30 minutos para pegar y hacer funcionar su idea sobre el papel.
- Luego, pasado ese tiempo, todos colgarán sus diseños de alabanza a Dios en el salón principal y quedaran como una decoración especial. Si tienes tiempo puedes hacer que cada joven explique su arte.

¡Usemos nuestra creatividad para Dios!”

TALENTOS EN UNA BOLSA

Aquí presentamos una actividad divertida, creativa y contemporánea para usar en conjunto con la parábola de los talentos que se encuentra en Lucas 19:11-27

Llenemos bolsas de plástico o de papel con una variedad de clips, bolas de algodón, cinta adhesiva, bandas elásticas, paletas, palillos de dientes, pajillas (todo lo que encontremos a mano). Pongamos un poco de todo en cada bolsa. Entreguémosle a cada persona una bolsa con estas instrucciones:

“Vean lo que pueden hacer con lo que está adentro”. No digamos nada acerca de la razón de esta actividad. Tengamos un poco de goma de pegar, papel, tijeras y otros artículos básicos disponibles por si fueran necesarios.

Después de 20 minutos, pedirles a los chicos que muestren y expliquen sus creaciones. Luego leamos la Parábola de los talentos y discutamos a partir de estas preguntas:

¿En que se parece la actividad de la bolsa llena de chatarra a la parábola de los talentos?

¿Cómo te sientes cuando no das de ti lo mejor o no logras desarrollar todo tu potencial? ¿Cómo te sientes cuando haces lo mejor que puedes y optimizas tu potencial?

JUEGOS DE PRESENTACIÓN

CORAZONES

Objetivo: Ejercicio rompe hielo al integrar un grupo nuevo Participantes: para 40 personas.

Preparación: En 20 hojas blancas se dibuja en el centro un corazón, utilizando marcador rojo. Las hojas con corazones se rasgan en dos. Deben rasgarse de manera que queden sus bordes irregulares, haciendo así un total de 40 partes, uno para cada participante.

Reglas:

- a- Se colocan los papeles en el centro, (bien mezclados) sobre una mesa.
- b- Se pide a los participantes que cada uno retire un pedazo de papel.
- c- Luego, buscan al compañero o compañera que tiene la otra mitad, la que tiene coincidir exactamente d-
- Al encontrarse la pareja, deben conversar por 5 minutos sobre el nombre, datos personales, gustos, etc., experiencias, etc.
- e. Al finalizar el tiempo, vuelven al grupo general, para presentarse mutuamente y exponer sus experiencias.

PRESENTACIÓN PARA CONOCERSE Y APRENDERSE LOS NOMBRES

Reglas:

Se explica que va a haber una fiesta, y que cada cual debe llevar algo, pero que empiece con la inicial de su nombre.

El primero comienza diciendo su nombre y lo que va a llevar a la fiesta. El segundo repite lo que dijo el anterior, y luego dice su nombre y lo que va a llevar a la fiesta.

Por ejemplo:

- 1. Yo soy Pablo y voy a llevar la música
- 2. Él es Pablo y va a llevar la música y yo soy Ricardo y voy a llevar los refrescos.
- 3. Él es Pablo y va a llevar la música, él es Ricardo y va a llevar los refrescos y yo soy Juana y voy a llevar el pastel

Y Así se repite sucesivamente hasta completar la cantidad de participantes.

IDENTIFICACIÓN CON UN ANIMAL

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos

Objetivo: Todas estas actividades ayudarán al grupo a conocerse e integrarse un poco más.

Material: Dibujos o recortes de revistas con figuras de animales. Se pegan en la pared para ambientar el lugar. Algunos letreros con frases como éstas: "Porfiado como mula", "Lento como tortuga", etc.

Desarrollo:

- 1. - El animador invita al grupo a observar los dibujos y letreros y comenta:
A veces asociamos a las personas con animales por su forma de actuar o su aspecto físico. Los animales pueden ayudarnos a describir un poco lo que somos nosotros.
Hoy queremos que cada uno piense en aquel animal con cuyas características se siente de alguna manera identificado.
- 2. - En un momento de silencio, cada uno piensa en el animal con el cual se identifica.
- 3. - Se reúnen en equipos si el grupo es muy numeroso. Aquí cada uno se presenta y luego da a conocer el animal con el cual se siente identificado. Los demás aprovechan la ocasión para preguntar las razones por las que se sienten identificados con determinado animal.
- 4. - Juntos intentan identificar a personajes conocidos por todos con algún animal. También pueden intentarlo con algunos grupos o instituciones, incluso pueden hacerlo con el mismo grupo.
- 5. - También pueden realizar una pequeña competencia entre los equipos, elaborando la mayor cantidad de mensajes donde utilicen animales en lugar de palabras. En una reunión plenaria los equipos presentan sus mensajes y los demás tienen que descifrarlos.

Evaluación: Esto se puede hacer apoyándose en estas preguntas: ¿Cómo se sintieron durante la dinámica? ¿Qué fue lo que les resultó más sorprendente? ¿Qué descubrieron de sus amigos? ¿Qué podrían hacer para seguir integrándose?

LA MALETA CON SOMBREROS

Observación: Para realizar con chicos durante una convivencia. Material: Una maleta (Valija o bolso) - Sombreros, gorros, pañuelos, gorras, etc., en abundancia

Organización: Se pone en medio de un cuarto, una maleta llena de sombreros y pañuelos para la cabeza.

Reglas: Cada participante, uno tras otro, sucesivamente, se acerca a la maleta, la abre y hace una presentación de su persona en función del sombrero o pañuelo que escoja. Con él se cubre la cabeza. (El animador también debe hacer su presentación)

Lo que se espera

- Formar un grupo - Crear ambiente - Percibir los distintos caracteres de unos y otros.

Otros posibles usos:

Una posible variante es que, en el propio micro en que se dirigen a la convivencia, cada cual es invitado a presentar a su vecino de asiento: un detalle característico, un aspecto de su vestimenta, etc.

Es una estupenda y divertida manera de empezar a conocerse.

Algunas dificultades:

Procurar que todo el mundo se presente, ayudando especialmente a los más tímidos y defendiendo discretamente a los que suelen ser objeto de más burlas.

El animador nunca debe presentarse el primero.

Reflexión:

El animador deberá apuntar cuidadosamente la forma en que cada cual se expresa y se presenta ante los demás. En este juego, efectivamente, se manifiesta lo que cada uno quiere ser y la facilidad (o la torpeza) para expresarlo ante los demás, especialmente al comienzo de la adolescencia. Se manifiesta lo que cada uno es y lo que el grupo nos hace o nos obliga a ser.

JUEGO DE LAS TARJETAS

Objetivo:

- Facilitar la integración de los participantes - Calor Humano
- Memorizar los nombres.

Tiempo: 40 minutos

Lugar: Una sala grande para formar un círculo entre los participantes

Materiales: 1 tarjeta de cartulina, (20x10cm) para cada participante. 1 marcador para cada participante. Alfileres para fijar la tarjeta en la ropa. 1 tarjeta preparada a modo de ejemplo.

Estructura del Ejercicio:

- Distribución de los Materiales
- Explicación y llenado de las tarjetas
- Ejecución de la lectura.
- Realización del ejercicio de la memorización
- Descripción Desarrollo:

Se distribuye a cada participante una tarjeta, un marcador y un alfiler.

El coordinador de la dinámica solicita a todos que coloquen su nombre o su sobrenombre, en forma vertical, en el margen izquierdo de la tarjeta. Se indica que busquen para 3 letras del nombre, 3 adjetivos positivos que reflejen una cualidad positiva personal y las escriban en la tarjeta a continuación de la letra elegida (ver ejemplo). Luego se les pide que se la coloquen en un lugar visible, en la ropa.

Ejemplo:

A
N
Genial
Entusiasta
L
Amigable

Después de esto, se les invita a desplazarse por el salón para leer los nombres y cualidades de los otros. Pueden hacerse comentarios entre los participantes y circular libremente. Luego de unos minutos se les pide formar un círculo para iniciar el ejercicio de memorización.

Segunda etapa:

Cada persona se presenta (primero con su nombre y luego con uno de los adjetivos escritos.)

El ejercicio consiste en que cada participante debe comenzar a decir de memoria el nombre y el adjetivo de los que hablaron anteriormente y luego el suyo.

Los participantes pueden, si se olvidan, leer las tarjetas, ya que el objetivo principal del juego no es que memoricen sino que se conozcan y se integren.

El coordinador puede producir variantes para amenizar, como que cada uno debe recordar uno o dos, al azar - o que cada uno tenga que recordar a aquel que tenga el mismo color de ropa - etc.

EL BINGO DE PRESENTACIÓN

- El animador entrega a cada participante una ficha y les pide que anoten su nombre y la devuelven al animador.

- Luego se entrega un cartón en blanco en donde el animador invita a los presentes a anotar el nombre de sus compañeros, a medida que el animador los va leyendo, de las fichas entregadas por el grupo. Cada uno los anota en el espacio que desee.

- Cuando todos tienen listo su cartón, el animador explica cómo se juega: a medida que se vayan diciendo los nombres de los participantes hacen una marca en el cartón, donde aparece ese nombre. La persona que complete primero una fila, recibe diez puntos. El ejercicio se puede realizar varias veces.

LA PELOTA PREGUNTONA

■ El animador entrega una pelota a cada equipo, invita a los presentes a sentarse en círculo y explica la forma de realizar el ejercicio.

■ Mientras se entona una canción la pelota se hace correr de mano en mano; a una señal del animador, se detiene el ejercicio.

■ La persona que ha quedado con la pelota en la mano se presenta para el grupo: dice su nombre y lo que le gusta hacer en los ratos libres.

■ El ejercicio continúa de la misma manera hasta que se presenta la mayoría. En caso de que una misma persona quede más de una vez con la pelota, el grupo tiene derecho a hacerle una pregunta.

LOS SALUDOS CON PARTES DEL CUERPO

El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.

Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, que le gusta y que no le gusta.

Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona enfrente.

El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

PEDRO LLAMA A PABLO

El objetivo de esta dinámica es lograr que los miembros de una reunión graben los nombres de sus compañeros y logren, memorizar rostros y actitudes divertidas de los participantes.

Se forma un círculo con los participantes, todos ellos sentados. El jugador que está a la cabeza comienza diciendo su nombre y llamando a otro jugador, ejemplo: "Pedro llama a María",

María responde "María llama a Juan", Juan dice "Juan llama a Pablo", etc.

El que no responda rápido a su nombre paga penitencia que puede ser: contar un chiste, bailar con la escoba, cantar.

LOS REFRANES

Objetivo: Presentación y Animación

Materiales: Tarjetas en las que previamente se han escrito fragmentos populares; es decir, que cada refrán se escribe en dos tarjetas, el comienzo en una de ellas y su complemento en otra.

Desarrollo: Esta dinámica se usa en combinación con la presentación por parejas. Se reparten las tarjetas entre los asistentes y se les pide que busquen a la persona que tiene la otra parte del refrán; de esta manera, se van formando las parejas que intercambiarán la información a utilizar en la presentación.

LOS NOMBRES COMPLETOS

Objetivo: Presentación, ambientación.

Materiales: Tarjetas, Alfileres.

Desarrollo: Unos doce participantes forman un círculo y cada uno de ellos se prende en el pecho una tarjeta con su nombre. Se da un tiempo prudencial para que cada cual trate de memorizar el nombre de los demás compañeros. Al terminarse el tiempo estipulado, todo mundo se quita la tarjeta y la hace circular hacia la derecha durante algunos minutos, y se detiene el movimiento.

Como cada persona se queda con una tarjeta que no es la suya, debe buscar a su dueño y entregársela, en menos de diez segundos. El que se quede con una tarjeta ajena, de prenda.

El ejercicio continúa hasta que todos los participantes se aprendan los nombres de sus compañeros.

BAILE DE PRESENTACION

Objetivo: Conocerse a partir de actividades afines, objetivos comunes o intereses específicos. **Materiales:**

- Una hoja de papel para cada participante.
- Lápices.
- Alfileres o Maskin tape.
- Algo para hacer ruido: radio, cassetes, tambor o un par de cucharas.

Desarrollo:

Se plantea una pregunta específica, como por ejemplo: ¿Qué es lo que más le gusta del trabajo que realiza?, la respuesta debe ser breve, por ejemplo: "preparar el terreno para la siembra";, otro: "que estoy en contacto con la gente", otro: "que me permite ser creativo", etc.

En el papel cada uno escribe su nombre y la respuesta a la pregunta que se dio y se prende con alfileres en el pecho o en la espalda.

Se pone la música y al ritmo de ésta se baila, dando tiempo para ir encontrando compañeros que tengan respuestas semejantes o iguales a las propias.

Conforme se van encontrando compañeros con respuestas a fines se van cogiendo del brazo y se continua bailando y buscando nuevos compañeros que puedan integrar al grupo.

Cuando la música para, se ve cuántos grupos se han formados; si hay muchas personas solas, se da segunda oportunidad para que todos encuentren a su grupo.

Una vez que la mayoría se haya formado en grupos, se para la música. Se da un corto tiempo para que intercambien entre sí el porque de las respuestas de sus tarjetas; luego el grupo expone al plenario sobre la base de que afinidad que se conformó, cual es la idea del grupo, porque eso es lo que más les gusta de su trabajo,)

CANASTA REVUELTA

Objetivo: Todos los participantes se forman en círculos con sus respectivas sillas. El coordinador queda al centro, de pie.

En el momento que el coordinador señale a cualquiera diciéndole ¡Piña!, éste debe responder el nombre del compañero que esté a su derecha. Si le dice: ¡Naranja!, debe decir el nombre del que tiene a su izquierda. Si se equivoca o tarda más de 3 segundo en responder, pasa al centro y el coordinador ocupa su puesto.

En el momento que se diga ¡Canasta revuelta!, todos cambiarán de asiento.(El que está al centro, deberá aprovechar esto para ocupar uno y dejar a otro compañero al centro).

EL AMIGO SECRETO

Objetivo: Crear un clima de compañerismo e integración.

Material: Papeles pequeños.

Desarrollo: El primer día del taller o curso, se le pide a los participantes que cada uno de ellos escriba en un papel su nombre, a que se dedica y alguna característica personal (como cosas que le gustan, etc.) Una vez que todos los participantes hayan escrito su nombre se ponen en una bolsa o algo similar y se mezclan todos los papeles; luego cada persona saca un papelito a la suerte, sin mostrarlo a nadie; el nombre que está escrito corresponde al que va a ser su "amigo secreto".

Una vez que todos tengan a su amigo secreto, se explica que durante el tiempo que vamos a trabajar juntos debemos comunicarnos con el amigo secreto de tal forma que este no nos reconozca. Que el sentido de esta comunicación es levantar el ánimo de una manera simpática y fraternal, hacer bromas, (siempre y cuando estas no vayan a perjudicar a ninguna persona) reconocer sus aportes, hacer críticas constructivas, etc.

Esto implica que vamos a observar a nuestro amigo secreto y todos los días debemos comunicarnos con él, (por lo menos una vez), enviándole alguna carta o algún obsequio (lo que la imaginación de cada cual le sugiera).

Para hacer llegar nuestro mensaje al amigo secreto, lo enviamos con otro compañero del taller, o lo colocamos en algún sitio específico en que sepamos que el compañero lo va a encontrar; nadie debe delatar quien es el amigo secreto.

El último día del taller se descubre los amigos secretos. A la suerte, pasa algún compañero y dicen quien cree él que es su amigo secreto, y porque; luego se descubre si acertó o no y el verdadero amigo secreto se manifiesta y luego a él le toca descubrir a su amigo secreto y así sucesivamente hasta que todos hayan encontrado el suyo.

PELOTA CALIENTE

DEFINICIÓN

Consiste en presentarse indicando, además del nombre, unos datos básicos por medio de una pelota que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.

OBJETIVOS Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

PARTICIPANTES Grupo, clase,... a partir de 8 años.

MATERIAL Una pelota u otro objeto para lanzar.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lo más rápido posible. La pelota está muy caliente y quema.

DESARROLLO

En círculo, sentados o de pie. El animador/a explica que la persona que reciba la pelota tiene que darse a conocer, diciendo:

El nombre con el que le gusta que la llamen. Su lugar de procedencia. Algunos gustos. Algunos deseos.

Todo eso hay que hacerlo rápido para no quemarse. Inmediatamente terminada la presentación se lanza la pelota a otra persona que continúa el juego.

QUIEN CALLA PAGA

DEFINICIÓN

Consiste en decir el nombre o algún dato identificativo de algún participante antes de que te toquen.

OBJETIVOS

Aprender los nombres o algún dato identificativo. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 8 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lo más rápido posible. Si te tocan pasas al centro. Antes de iniciar el juego todos deben decir previamente el dato en cuestión.

DESARROLLO

6 participantes en círculo y uno en el centro. El animador/a da el nombre de una persona del círculo, esta debe decir el nombre de otro antes de ser tocada por la que este en el centro y así sucesivamente. En caso de ser tocado antes de responder pasa al centro.

NOTAS Variantes: el nombre con el que le gusta que la llamen. Su lugar de procedencia. Algunos gustos. Algunos deseos.

EL ESPEJO

DEFINICIÓN: Consiste en imitar las acciones del compañero/a.

OBJETIVOS: Percibir la imagen que damos a los demás. Conocimiento del esquema y de la imagen corporal interna y externa.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 6 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lentamente en un principio para que nuestro compañero pueda imitarnos. Intentar que los movimientos sean lo más iguales posibles.

DESARROLLO

Por parejas, desde la posición de sentados uno dirige y el otro hace de espejo, primero a nivel facial, después también con el tronco y los brazos. Luego desde de pie con todo el cuerpo. Cambiar de papeles.

VARIANTES Hacerlo a distancia.

ME PICA

DEFINICIÓN

Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: "Soy Juan y me pica la boca". A continuación el siguiente tiene que decir cómo se llamaba al anterior, y decir dónde le picaba. Él también dice su nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y dónde les picaba.

OBJETIVOS: Aprender los nombres, presentación y distensión.

PARTICIPANTES

Desde tres o cuatro personas hasta 30. Mientras más, más divertido es y más memoria hay que desarrollar. La edad es indiferente.

CONSIGNAS DE PARTIDA:

Hablar bien alto para que todo el mundo se entere, y al decir que te pica, hacerlo también con gestos.

DESARROLLO

Uno a uno van diciendo su nombre y lo que les pica, y el nombre y lo que le picaba a cada persona que ha hablado antes que ellos.

EVALUACIÓN

Se verá si la gente se ha quedado con algún nombre de los que desconocí a al principio o no.

TIERRA

DEFINICIÓN: Consiste en que el grupo diga el nombre del que recibe la pelota.

OBJETIVOS

Aprender los nombres de los componentes del grupo. Estimular la precisión en los envíos, lo cual implica que se desarrolle o potencie la capacidad física y la coordinación óculo-manual.

PARTICIPANTES

Se recomienda que los grupos sean pequeños, que oscilen entre los 7 u 8 miembros. La edad apropiada para realizar este juego es a partir de los 4 años.

MATERIAL: Espacios libres sin obstáculo y una pelota u otro objeto para lanzar.

DESARROLLO

1. Los jugadores se ponen de pie formando un círculo, menos uno que se queda en el centro con una pelota en la mano.

2. Posteriormente el que se encuentra en el centro le tira la pelota a uno de los que se encuentran alrededor de él, por lo que el grupo deberá decir al uní sonó cual es el nombre del que tiene el balón, a la vez que el grupo deberá rodear a la persona que posea el balón.
3. Si el grupo no conoce el nombre del miembro que posee el balón, éste tendrá que castigar al grupo de alguna manera: Andar en círculo, sentarse en el suelo, andar en círculo a cuatro patas... y decirle al grupo cuál es su nombre.
4. Posteriormente se reanuda el juego colocándose otro miembro del grupo en el centro.

EVALUACIÓN

Se evaluarán los siguientes aspectos:

Capacidad de memorización.

Los reflejos que posea el individuo.

El grado de participación del alumnado.

Valoración de la actividad realizada por el docente y el discente en la puesta.

VARIANTES

Para Infantil y Primer y Segundo ciclo de Primaria se aconseja realizar la actividad tal y como está. Para el Tercer ciclo de Primaria, las modificaciones que podemos realizar son, en cuanto a lo que tienen que decir en voz alta, en vez de pedirles que digan el nombre, pedirles que digan una cualidad de esa persona. A los de Secundaria se les puede pedir que digan tanto un defecto como una cualidad de la persona a la que va destinada el balón, además de su nombre.

EL PROTOCOLO

DEFINICIÓN

En subgrupos cada uno tiene que pensar en una forma de saludo y por grupos tienen que representar ese saludo.

OBJETIVOS: Enseñar a trabajar en equipo. Conseguir individuos socialmente eficaces.

PARTICIPANTES: Cualquier edad, y número indefinido.

MATERIAL: No precisa material alguno.

CONSIGNAS: Todos los miembros de los subgrupos han de saber su forma de saludo, y todos han de respetar los turnos de representación.

DESARROLLO

El primer paso consistirá en dividir el grupo en subgrupos. Cada subgrupo tendrá el mismo número de integrantes. Se dejará un máximo de diez minutos para que todos los subgrupos piensen e inventen el saludo a representar. Y finalmente cada subgrupo representará su saludo, y practicarán su saludo con los otros subgrupos.

EVALUACIÓN: Bastará con que cada miembro del subgrupo se relacione con los demás practicando su saludo inventado.

VARIANTES

No se dividen en subgrupos, sino individualmente, dependerá del número de miembros que constituyan el grupo principal, esto es menos aconsejable porque es menos favorecedor de la socialización.

TELARAÑA

DEFINICIÓN: Consiste en presentarse utilizando una bola de estambre u ovillo de lana que se va lanzando entre las/os participantes del grupo.

OBJETIVOS: Aprender los nombres. Iniciar un pequeño conocimiento del grupo.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 4 años.

MATERIAL: Una bola de estambre u ovillo de lana para lanzar.

CONSIGNAS DE PARTIDA: Debe hacerse lo más rápido posible

DESARROLLO:

Todas las personas formaran un círculo, luego se seleccionara alguna persona al azar y ella tomara el principio del estambre u ovillo de lana y lanzara el resto de estambre a algún participante que el elija pero antes de lanzarlo deberá decir su nombre, pasatiempos, intereses esto dependerá de las características que

se utilizaran en la presentación al lanzarlo el otro participante debe repetir la presentación de su compañero y la propia y lanzar el estambre, quedándose también con una parte de él hasta llegar al último participante y lograr formar una telaraña el dirigente o moderador tomara la decisión de deshacerla siguiendo el mismo desarrollo pero ahora mencionaran los participantes otro dato como algo positivo sobre la persona a la que le regresara el extremo del estambre y así se continua hasta llegar a la primera persona que tiene el inicio del estambre.

LAS INICIALES

DEFINICIÓN

Con la inicial del nombre de cada uno, consiste en decir nombre y adjetivos, cualidades,...

OBJETIVOS

Generar la idea de grupo, dar a conocer el grupo y recordar los nombres. Conocer el lenguaje.

PARTICIPANTES A partir de los 8 años.

CONSIGNAS: Respetar los turnos y levantarse al hablar. Hay que procurar que no se copien.

DESARROLLO Estando el grupo sentado, el animador explica el juego y se pone como ejemplo: Yo soy Pablo y me gustan los Pokémon. "P" es la inicial del nombre y con ella se construye algo que empieza igualmente, como un gusto, una cualidad, un dibujo animado,... Y así todos los miembros del grupo.

EVALUACIÓN Bastará con que todos los miembros del grupo conozcan el nombre del resto.

EL NOMBRE KILOMÉTRICO

DEFINICIÓN Consiste en auto presentarse al tiempo que se trata de recordar el nombre de todos los del grupo.

OBJETIVOS Aprender los nombres y empezar a tomar contacto con el grupo.

PARTICIPANTES A partir de los 8 años.

CONSIGNAS: Se debe atender y respetar el turno. No es necesario que se haga rápidamente; dependerá de la edad.

DESARROLLO:

Sentados en círculo, un componente del grupo comienza diciendo su nombre (o como quiere que le llamen). El siguiente a su izquierda (siguiendo el movimiento de las agujas del reloj) debe decir: 1.El nombre de su compañero anterior 2.Su propio nombre. El tercer componente, por orden, dirá el nombre del primero, del segundo y el suyo. Y así, sucesivamente, hasta llegar al monitor o educador que será el último y el encargado de repetir todos los nombres seguidos. Ejemplo: Yo soy Luis... Él es Luis, yo soy Juan... Luis, Juan y yo Elena... Luis, Juan, Elena y Víctor...

EVALUACIÓN

Para comprobar la eficacia del juego hay dos opciones:

Volver a jugar empezando por otro punto distinto al inicial.

Probar otro juego distinto de presentación.

CENTRIFUGADORA

DEFINICIÓN: Dar vueltas con un paracaídas.

OBJETIVOS: Favorecer la cooperación en grupo.

PARTICIPANTES A partir de los 7 años.

MATERIALES Un paracaídas.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Todos sentados cogidos de un asa del paracaídas.

DESARROLLO

El que empieza el juego se tira hacia atrás y derecha sin soltar del asa. Los demás le imitan siguiendo el movimiento (de forma correlativa uno por uno), como si fuera una ola. Se consigue un movimiento circular ondulante.

EVALUACIÓN

Si se consigue el movimiento de forma uniforme.

VARIANTES

En lugar de utilizar zapatos como material, se podrán cambiar por otros objetos o prendas que sean comunes entre los niños. El curso de la dinámica será el mismo.

ALGO DE TI

DEFINICIÓN: Los participantes hacen preguntas con las letras de un nombre

OBJETIVOS: Conocer información específica diversa de los participantes

PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 10 años, en parejas.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Prestar atención a la información dada y respetar las respuestas de los demás.

DESARROLLO

El grupo es subdividido en parejas. Cada persona en la pareja dice o escribe su nombre en una hoja de papel. Con las letras de su nombre la otra persona debe formular cualquier tipo de pregunta (puede depender de la situación). En las preguntas cualquiera de sus palabras debe empezar por la letra correspondiente del nombre, desde la primera hasta la última. Cuando una persona haya terminado empieza la siguiente. Por ejemplo: CRIS ¿Te gustan los Caramelos? ¿Qué te hace Reír? ¿Hablas algún otro Idioma? ¿Qué te gusta de esta Sociedad?

EVALUACIÓN

Cuando las parejas hayan terminado, cada persona presenta al grupo a su compañero comentando las respuestas a las preguntas que se hicieron.

GESTO PARANOICO

DEFINICIÓN

Crear e imitar gestos. Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación hacer un gesto. A continuación el siguiente tiene que decir cómo se llamaba al anterior, y repetir su gesto. Él también dice su nombre y realizar un gesto distinto y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y sus gestos.

OBJETIVOS

Conocer a los demás miembros del grupo. Desarrollar la memoria, tanto oral como gestual Aprender a respetar el turno y a escuchar.

PARTICIPANTES

Mientras más componentes participen, más divertido y difícil. La edad es a partir de 4 años **CONSIGNAS DE PARTIDA**

Hay que respetar el orden. Debemos repetir el nombre y gesto de todos los anteriores y añadir el nuestro. Tenemos que intentar no repetir y ser originales.

DESARROLLO

Se colocan en círculo, con cierta separación unos de otros y a ser posible, de pie. El primero dice su nombre y hace un gesto y el siguiente debe repetirlos ambos y añadir su nombre y su gesto. El tercero repetirá el nombre y gesto de los dos anteriores y añadirá el suyo.

EVALUACIÓN

Bastará con que se vayan repitiendo los nombres y gestos, aunque sea con ayuda de los compañeros

VARIANTE

Todo el grupo en círculo. Una persona comienza diciendo su nombre acompañado de un gesto, saltos, saludo, baile, etc. y todos lo repiten, así sucesivamente hasta que todos han dicho su nombre con su gesto y todo el grupo lo ha ido repitiendo.

La variante la envía Ma Carmen del Barrio y le llama "repetimos gestos".

Otra variante es "me pica".

EL ABOGADO

DEFINICIÓN

El coordinador pregunta datos básicos y responde el compañero del al lado (abogado).

OBJETIVOS

Conocer a las personas dentro de un determinado grupo PARTICIPANTES

La edad de los participantes puede ser de los 8 años en adelante. El número de participantes puede ser variado, con preferencia de 10 personas o 30.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Solo es importante que se mantengan dentro de la ronda o turno DESARROLLO

Consiste colocar en una ronda personas que pueden ser entre 10 a 30 o más, entonces empezando de un extremo la persona siguiente va a ser su abogado y así sucesivamente, entonces el coordinador pregunta algo a una persona (su nombre o edad) y el que responde es su abogado.

BUSCANDO PAREJA

DEFINICIÓN

El animador reparte entre el grupo diferentes objetos (caramelos, piezas geométricas..) Cada persona debe buscar a su pareja y presentarse.

OBJETIVOS

Favorecer el primer contacto entre los miembros de un grupo nuevo

Romper el hielo

PARTICIPANTES

Indiferente

MATERIAL

Objetos diferentes (caramelos de colores, figuras geométricas de diferentes formas...)

CONSIGNAS DE PARTIDA

Cada persona va a coger un objeto de la bolsa sin mirar y no se puede cambiar.

DESARROLLO

El animador introduce en una bolsa o caja una serie de parejas de objetos, por ejemplo caramelos de diferentes colores. Va pasando la caja por todo el grupo para que cada persona coja una pieza sin mirar. Cada persona tiene que buscar a su pareja, por ejemplo los que ha elegido el caramelo de color rojo, se sientan juntos y hablan entre ellos diciendo el nombre, sus aficiones, que le gusta hacer en su tiempo libre. Se indica al grupo que han de estar muy atentos a lo que les diga el compañero ya que luego ellos tendrán que presentarlo al resto del grupo.

Cada miembro de la pareja presenta después a la persona con la que ha estado hablando al resto del grupo.

EL BOLÍGRAFO LOCO

DEFINICIÓN

Se hace girar un bolígrafo y hacia quién apunte debe decir el nombre y alguna característica de un compañero

OBJETIVOS

Conocimiento de los nombres del grupo y de alguna característica personal.

PARTICIPANTES

A partir de los 8 años. El número es ilimitado CONSIGNAS DE PARTIDA

En la primera vuelta, cada participante dice su nombre y una cualidad suya que le parezca determinante. Debe tratarse de cualidades positivas de un mismo. Se dice en pocas palabras. Es preferible que no se puedan repetir las personas de las que se hable.

DESARROLLO

Sentados en círculo, en una primera vuelta cada uno se presenta y dice su nombre y una característica personal positiva. En la segunda vuelta, se girará el bolígrafo para que al señalar a un jugador diga el nombre y la característica de otra persona. El objetivo no es que todos hablen, sino que se nombre una cualidad y el nombre de todos los integrantes del grupo.

DESARROLLO

La evaluación será positiva si los participantes han retenido algunos nombres y características del resto de compañeros/as.

PAREJAS

DEFINICIÓN: Se busca a un compañero según la pareja de famosos que nos tocó.

OBJETIVOS

Conocer a las personas dentro de un determinado grupo

PARTICIPANTES: La edad de los participantes puede ser de los 6 años en adelante.

MATERIAL Papel y bolígrafo.

DESARROLLO

Consiste dar en un papel el nombre de alguna pareja famosa (ejemplo: el gordo y el flaco) y entregarlo a cada uno del grupo. Después deben encontrar a alguien del grupo para que les ayude a presentar la pareja del papel.

JUEGOS RECREATIVOS

AGENTES SECRETOS

Objetivo:

- I. Analizar el proceso de percibir mensajes no-verbales.
- II. Reforzar el aprendizaje de conocimientos adquiridos.
- III. Actividad recreativa para los grupos

Tiempo Requerido: 60 minutos

Material:

- I. Papel y lápiz para cada participante.
- II. Una pelota.
- III. Un pañuelo por jugador.

Lugar: Salón amplio y bien iluminado.

Desarrollo:

- I. El instructor presenta el ejercicio y forma subgrupos.
- II. Los equipos están formados de tal manera que se pueda ver perfectamente a todo el mundo. Los jugadores se hayan sentados.
- III. El instructor explica que unos bandos rivales de agentes secretos intentan descubrir el misterio de las identidades de los espías.
Un sabio ha puesto a punto de ingenio esférico y cósmico (el detector - la pelota) que reduce a la impotencia a un agente secreto tan pronto como este último ha sido identificado.
- IV. Se echa a la suerte para determinar el equipo que iniciara el juego.
- V. Uno de los jugadores del equipo designado toma la pelota y se dirige hacia un equipo de su elección, deteniéndose frente al que interpela a su jefe, poseedor de la lista de apodos de sus compañeros de equipo.
- VI. Le pregunta ¿A quién tengo que lanzar el detector?
- VII. El jefe, después de haber consultado su lista pronuncia un apodo cualquiera, detentado por uno de sus compañeros o por... el mismo.
- VIII. El jugador lanza entonces el detector en dirección a uno de los agentes secretos. Este último está obligado siempre a recibir la pelota.
- IX. Si la elección ha sido acertada y el jugador ha adivinado correctamente, el agente secreto queda neutralizado por el detector. En tal supuesto, se quita el pañuelo que lleva colocado alrededor del cuello o toma una postura característica que indica que ha sido eliminado. Pero el agente secreto neutralizado continuo ayudando a su equipo.
- X. Los demás jugadores, como es lógico, anotan los resultados de la operación y apuntan que Carlos no es "Corazón de León" y que Martha no es "Z 413". De esta suerte, poco a poco, las presunciones se concretan y pueden efectuarse elecciones con crecientes posibilidades de éxito.

XI. Cualquier jugador tiene plena libertad para adelantarse hacia un equipo y no dirigirse al jefe para saber a quién lanzara la pelota-detector. En efecto, puede anunciar: Lanzo a "Toro Sentado". Y arroja la pelota hacia el jugador que cree que realmente es "Toro Sentado".

XII. Si el jugador se equivoca (cosa que ocurre muchas veces), regresa a su sitio. Entonces será el jugador que haya recibido la pelota quien tendrá derecho a levantarse y adelantarse hacia otro equipo para intentar descubrir a un agente secreto del mismo.

XIII. Gana el equipo que logra eliminar a todos los agentes secretos de los otros equipos. **VARIACIONES:** En el caso de utilizar este ejercicio para reforzar el aprendizaje, es necesario manejar como "apodos" los conceptos y quien arroja la pelota tendrá que dar la definición del concepto. Por ejemplo: El que lanza la pelota dice: "La capital del estado de Nuevo León" y se la envía a una persona que tiene el "apodo" de Monterrey.

Evaluación: En sesión plenaria se comenta la vivencia.

COMPETENCIA DIVERTIDA

Material: 1 hoja con cuestionario para cada participante, 1 lápiz Dirigida: a niños.

Reglas: Se distribuye en una hoja las siguientes preguntas a cada participante.

Se tiene 4 minutos para contestar.

1. Comienza por conseguir el nombre y la firma de la persona que está más cerca de ti.
 2. Consigue la firma o nombre de la persona con la más bella sonrisa.
 3. Ahora consigue el nombre o la firma de la persona con los ojos más bellos.
 4. No te pierdas la oportunidad de conseguir el nombre de la persona con el cabello más corto.
 5. Cuenta hasta Diez y consigue la firma de la persona que pese más.
 6. Busca la firma de una persona que tenga alguna prenda azul.
 7. Has que firme la persona que a tu juicio sea más simpático.
 8. Consigue la firma o nombre de la persona más bella o sexy.
 9. Ahora consigue el nombre o la firma de la persona que pese menos.
 10. Ahora pon tu firma y grita ya termine. Al final se hace un plenario, para ver el ganador de cada pregunta.
- La pueden modificar y con su ingenio puede ser más divertida.

DESCUBRE EL DIRECTOR

Organización: Todas las personas se sientan en un círculo.

Tamaño de Grupo: indefinido **Material:** ninguno.

Lugar: puede realizarse al aire libre o en un salón.

Desarrollo:

- Una vez que están colocados en el círculo, todos los participantes se sientan, se escogen entre los jugadores el que será el director de la orquesta, este deberá cambiar en el momento oportuno, de instrumento, debiendo todos los participantes imitarlo.

Al iniciar el juego se designara una persona que saldrá del salón para que se nombre el director, siendo este quien debe descubrir quien ordena el cambio de instrumentos al regresar al salón y observar a todos los músicos.

En cuanto se ponen de acuerdo en la designación del director, comienza el juego tocando el instrumento que el director indique.

Al ser descubierto el director, será este quien salga y nuevamente se pondrán de acuerdo para designar al director

EL CARTERO

Material: 1 silla para cada participante

Organización:- Los jugadores se colocan sentados en sus respectivas -sillas en círculo, el que inicia el juego carece de asiento.

Reglas: El jugador que está de pie inicia el juego numerando a los participantes, acto seguido, cita a tres o cuatro diciendo:

HAY CARTA PARA LOS NUMEROS X, X, X, y X (puede del color de las prendas de vestir u objetos, por ejemplo Hay carta para los que vienen vestidos de color azul, etc.) Los nombrados tiene que correr hacia el centro del círculo en cuanto al cartero dice: "CORRESPONDENCIA ENTRECADA", todos trataran de volver a sus asientos; como el que inicio el juego carecí a de asiento, uno se quedara sin sentarse y tomara el lugar del Cartero, así se continua el juego.

EL FOSFORO

Reglas:

Se forma un círculo con los jugadores sentados o de pie. El director o el que inicia el juego, enciende un fósforo de cocina y lo pasa a los compañeros que están en el círculo, sentados uno junto a otro, diciéndole: ENCENDIDO LO RECIBO. ENCENDIDO TE LO DOY.

Esto tiene que ser con la rapidez que se pueda para no entregar apagado el fósforo, al que esto le pase, tendrá que pagar una prenda que posteriormente deberá realizar.

El juego puede durar hasta que se terminen tres o cuatro fósforos o según el ánimo de los participantes. Al terminar se deberán realizar las prendas elegidas, a todos o individual.

EL GATO.

Reglas:

- Los jugadores se sientan en círculo, excepto uno que la hace de gato. Al iniciarse el juego, el gato está en el centro del círculo dando brinquitos como gato, hasta ponerse al frente de uno de los jugadores del círculo, lanzando maullidos lastimeros y una serie de gestos tratando de hacer reír a los compañeros.
- Los jugadores o jugador, ante quien se ha colocado el gato, tiene que decir tres veces " POBRE GATO" y pasarle la mano por la cabeza como a los gatos.
- Si algún jugador se ríe, paga prenda y pasa a ocupar el lugar del que la hace de gato.
- Puede durar el tiempo que se quiera hasta que no pierda el ánimo de los jugadores.

EL GRITO EN LA SELVA

Material: Papeletas con el nombre de animales machos; otras papeletas con las mismas animales hembras, y otros con el nombre de la cría de estos. Por ejemplo, Gallo - gallina - pollito; caballo, yegua, potro...

Disposición: Todos (sin equipos) se ponen en círculo, de pie o sentados.

Reglas: Todos los jugadores reciben del guía una papeleta en secreto y no deben abrirla hasta que se les indique. El guía cuenta una pequeña historia en que los animales de un zoológico se salen de sus respectivas jaulas, se confunden y después tratan de encontrar su respectiva familia, originando una bulla tremenda.

Al final de la historia, el guía ordena que todos abran sus papeletas y empiecen a emitir el grito característico del animal que les ha tocado, para ubicar así a los demás miembros de su familia. No bien se ubican, se sientan juntos. Es importante recordar que los animales no hablan ni saben leer (para mayor seguridad, recoger los papeles).

Valor: Emoción, alegría, expresión corporal.

LA DILIGENCIA

Desarrollo:

Los jugadores están sentados en su silla, a cada uno se le da el nombre de una de las partes de la diligencia: la rueda derecha o izquierda, el eje, los asientos, la puerta, el arnés, los caballos, el freno, el cochero, los pasajeros, el equipaje, el estribo, etc.

Uno de los jugadores empieza a hacer un relato acerca de la diligencia, trayendo a cuenta todos los objetos relacionados en ella. A cada cosa que se mencione, el jugador (o jugadores) que la representen se ponen de pie y corren alrededor de sus sillas.

En un momento dado de su relato, el jugador que los está refiriendo exclama: Diligencia y todos deben levantarse de sus asientos e ir a ocupar otros diferentes.

El relator trata de ganar un asiento en la revuelta, quedando por lo tanto otro jugador que empiece a hacer un nuevo relato.

DINÁMICAS VARIAS

DIBUJANDO A CIEGAS

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos.

Material: Una bolsa de papel o tela por equipo; se le puede pintar un rostro triste por ambos lados - Un papelógrafo y un plumón para cada equipo.

Desarrollo:

1.- El animador invita al grupo a formar espontáneamente equipos de seis personas. Se ponen un nombre para identificarse.

2.- Escuchan la explicación de la dinámica:

Todos los integrantes de cada equipo participarán por turno, dibujando con la vista tapada. Cada dibujante agregará otros elementos a los dibujados anteriormente, según lo que indique el animador. Mientras participa el primer voluntario, su equipo puede orientarlo con aplausos. Cuando dibuje en el lugar correcto, los golpes serán fuertes. Si está equivocado, los golpes serán más débiles. Los equipos contrarios pueden estorbar la ayuda con silbidos o tarareando una canción.

3.- El primer dibujante se cubre con la bolsa de papel o tela oscura y comienza a dibujar lo que le señala el animador. Una casa con dos ventanas y una puerta. Entrega la bolsa de papel o tela al segundo participante.

Segundo: un árbol junto a la casa.

Tercero: el sol sobre la casa.

Cuarto: una vaca en el jardín de la casa.

Quinto: la cordillera detrás de la casa.

Sexto: el papá, la mamá y su hijo caminando hacia la casa.

4.- Participa el equipo número 2. Lo hace de la misma manera que el anterior. La dinámica continúa igual hasta que intervienen todos los equipos. El motivo que se dibuja es siempre el mismo. Al final se comparan los papelógrafos. Gana el equipo cuyo dibujo es el mejor logrado.

Evaluación: ¿Cómo se sintieron durante la experiencia? ¿Qué momento les resultó más difícil? ¿Qué descubrieron de los demás? ¿Sintieron el apoyo de su equipo? ¿Cómo podré relacionarse la dinámica con la vida de este grupo? ¿Cómo se sienten ahora?

Tareas con la comunidad

Objetivo: Reflexionar y llegar a compromisos concretos de servicios en la comunidad.

Reglas:

- Separarse en pequeños grupos y analizar ¿Qué necesidades, que retos y desafíos existen en nuestra comunidad?
- Realizar un plenario y puesta en común.
- Analizar cómo podemos, preparamos para afrontar estos retos (el compromiso, sentido de misión, etc.)
- Asumir un compromiso y realizarlo.

ACENTUAR LO POSITIVO

Objetivo: Lograr que las personas puedan derribar las barreras impuestas por ellas mismas debido a que no les permiten tener un buen concepto propio; mejorar la imagen de ellas mismas mediante el intercambio de comentarios y cualidades personales.

Tamaño de Grupo: 20 participantes

Tiempo Requerido: 10 minutos. **Material:** Ninguno **Lugar:** Un salón amplio que permita a los participantes estar sentados y comentar.

Desarrollo:

I. Muchos hemos crecido con la idea de que no es "correcto" el auto elogio o, para el caso, elogiar a otros. Con este ejercicio se intenta cambiar esa actitud al hacer que equipos de dos personas compartan algunas cualidades personales entre ellos. En este ejercicio, cada persona le da a su compañero la respuesta a una, dos o las tres dimensiones siguientes sugeridas:

Dos atributos físicos que me agradan de mí mismo.

Dos cualidades de personalidad que me agradan de mí mismo.

Una capacidad o pericia que me agradan de mí mismo.

II. Explique que cada comentario debe ser positivo. No se permiten comentarios negativos. (Dado que la mayor parte de las personas no ha experimentado este encuentro positivo, quizás necesiten un ligero empujón de parte de usted para que puedan iniciar el ejercicio).

Evaluación: Se les aplicara unas preguntas para su reflexión:

Cuantos de ustedes, al hacer el trabajo asignado, se sonrió ligeramente, miró a su compañero y le dijo, "Tú primero"?

Fue difícil señalar una cualidad al iniciar el ejercicio?

Cómo considera ahora el ejercicio?

¡LEVANTESE Y SIÉNTESE!

Objetivo: Animación, Concentración.

Desarrollo:

Todos sentados en círculo. El coordinador empieza contando cualquier historia inventada. Cuando dentro del relato dice la palabra "quien" todos se debe levantar, y cuando dice la palabra "no", todos deben sentarse.

Cuando alguien (no se levanta o no se sienta en el momento en que se dice "quien" o "no", sale del juego o da una prenda.

El coordinador puede iniciar la historia y señalar a cualquier participante para que la continúe y así sucesivamente.

El que narra la historia, debe hacerlo rápidamente para darle agilidad; si no lo hace, también pierde.

EL BUM

Objetivo: Animación, Concentración.

Desarrollo: Todos los participantes se sientan en círculo, se dice que vamos a enumerarse en voz alta y que todos a los que les toque un múltiplo de tres (3- 6- 9- 12, etc.) o un número que termina en tres (13- 23- 33, etc.) debe decir ¡ BUM! en lugar del número; el que sigue debe continuar la numeración. Ejemplo: se empieza, UNO, el siguiente DOS, al que le corresponde decir TRES dice BUM, el siguiente dice CUATRO, etc. Pierde el que no dice BUM o el que se equivoca con el número siguiente. Los que pierden van saliendo del juego y se vuelve a iniciar la numeración por el número UNO.

La numeración debe irse diciendo rápidamente; si un compañero se tarda mucho también queda descalificado. (5 segundos máximos).

Los dos últimos jugadores son los que ganan.

El juego puede hacerse más complejo utilizando múltiplos de números mayores, o combinando múltiplos de tres con múltiplos de cinco por ejemplo.

ESTO ME RECUERDA

Objetivo: Animación, Concentración.

Desarrollo:

Esta dinámica consiste en que un participante recuerda alguna cosa en voz alta. El resto de los participantes manifiesta lo que a cada uno de ellos, eso les hace recordar espontáneamente. **Ejemplo:** "pensé en una gallina", otro "eso me recuerda...huevos" etc.

-Debe hacerse con rapidez. Si se tarda más de 4 segundos, da una prenda o sale del juego.

COLA DE VACA

Objetivo: Animación

Desarrollo: Sentados en círculo, el coordinador se queda en el centro y empieza haciendo una pregunta a cualquiera de los participantes. La respuesta debe ser siempre "la cola de vaca". Todo el grupo puede reírse, menos el que está respondiendo. Si se ríe, pasa al centro y da una prenda. Si el compañero que está al centro se tarda mucho en preguntar da una prenda.

Dinámicas de valores

EL ÁRBOL SOCIAL

Objetivo:

- I. Ofrecer una forma creativa y accesible de apropiarse, utilizar y manejar, un modelo de interpretación estructural de un grupo y de la sociedad.
- II. Lograr que se entienda a un grupo y la sociedad como un todo, diferenciando 3 niveles. _ Ideológico _ Jurídico/político _ Económico
- III. Reconocer la interrelación de estos tres niveles.

Tamaño de Grupo: 20 personas como mínimo.

Tiempo Requerido: 60 minutos aproximadamente Material:

- I. Pizarrón
- II. Portafolio y marcadores.

Lugar: Un lugar Amplio. Se puede utilizar el aula donde se desarrolla el curso.

Desarrollo:

- I. Se comienza preguntando a los participantes:
¿Cuáles son las partes principales de cualquier árbol? Conforme van respondiendo se va dibujando, hasta tener la raíz, el tronco y el follaje del mismo. Después se les pregunta: ¿Qué funciones tienen estas partes (raíz, tronco y follaje) para el árbol?
- II. En el momento que estén ampliamente descritas las partes del árbol y sus funciones, se debe enfatizar que éste es un TODO, un sistema con vida, que necesita de la estrecha interrelación de sus partes, para garantizar su supervivencia. Un comentario que puede ayudar a esto es que ni un tronco, ni una raíz o el follaje solos, forman un árbol.
- III. Habiendo resaltado al árbol como un sistema, se procede entonces a compararlo con la sociedad preguntando:
¿En la sociedad que elementos se asemejan o cumplirían las funciones señaladas para la raíz, el tronco y el follaje?
¿Si la raíz sirve al árbol para extraer del suelo las sustancias que lo alimentan, en la sociedad cómo extraemos de la naturaleza todo lo que necesitamos para vivir?
¿Si el tronco le da fortaleza al árbol, en la sociedad qué o quienes simbolizan la fuerza y el poder entre las relaciones de los grupos y comunidades humanas?
¿Si el follaje cubre al árbol, lo protege y es por medio de las hojas o frutos que identificamos el tipo de árbol del que se trata, en la sociedad a través de qué medios o elementos los seres humanos, se explican (descubren) justifican (protegen) o reproducen (encubren). La clase de relaciones que establecen entre ellos, y los frutos que generan esas relaciones?
- IV. En el desarrollo de la discusión sobre la ubicación de los distintos elementos de la realidad en el árbol, debe llegarse a bautizar a cada uno de los tres niveles del árbol. Al follaje se le nombrará nivel ideológico, donde se reproduce, encubre o descubre todo el sistema social. Al tronco se le llamará nivel político, donde el poder, toma forma organizativa, institucional y jurídica, a estos dos últimos niveles se les puede llamar también superestructura. A la raíz y todo lo contenido en ella, se le llamará nivel económico o infraestructura, donde se ubica todo el proceso de producción de bienes de una sociedad, su circulación, su distribución y su consumo.
- V. Es importante saber sentir como Instructor, cuándo introducir los términos infraestructura y superestructura, ya que esto va a ayudar o va a confundir al grupo, esto dependerá del nivel de conocimiento que tengan del mismo.
- VI. En sesión plenaria se analiza el ejercicio y el instructor obtienen comentarios finales.

SOCIODRAMA: CLASES DE GRUPOS

Oportunidad: Para una revisión.

Objetivo: Que se aprecie el sentido de colaboración y trabajo en equipo.

Motivación: En todo grupo humano se dan diversos tipos de actitudes que conviene estudiar para prevenir los daños que un mal grupo puede hacer en el conjunto'. (5')

Sociodrama:

Se divide el grupo en cuatro subgrupos y por suerte se les entrega una hoja con las características de cuatro grupos diferentes:

a. Grupo Cerrado: Características de 'rosca'; no dejan participar a otros.

Son individualistas, exclusivistas, egoístas. No admiten ninguna iniciativa que no venga de ellos. Son autosuficientes.

b. Grupo Cianuro: Todo lo miran con actitud de crítica destructiva.

Nada les parece bueno. Tiene envidia a lo de los demás. No colaboran en nada porque todo les parece sin importancia.

Lo difícil lo toman a juego. Tratan de disminuir lo bueno que ven en los otros.

c. Grupo Montón: Unidos sin ningún interés porque cada uno busca lo suyo.

Se sienten marginados; no se ayudan entre sí.

Nunca se ponen de acuerdo en nada. Aislados e indiferentes.

No se entusiasman por nada y no dan soluciones a nada.

Todo les parece complicado y difícil.

d. Grupo Integrado: Colaboración y amistad sincera.

Aceptan las iniciativas de otros.

No les interesa la competencia, sino ayudar.

Buscan el bien del grupo en general.

Están abiertos a los demás que quieran participar.

DINÁMICAS DE LIDERAZGO

DECISIÓN GRUPAL

Oportunidad: Para entrenar a grupos en la toma de decisiones.

Objetivo: Descubrir las luchas de liderazgos y las agendas ocultas de tipo afectivo o ideológico que influyen en las decisiones de nombramientos. Material:

A continuación se encuentran los papeles que se entregan a la gente. ¡ Sólo se les debe entregar un personaje e indicarles que no deben dejárselos conocer por los otros cuatro!

Personaje 1: Crees ser la persona indicada para ser coordinador de tu grupo. Posees una ideología clara de cambio con inclinación a realizar lo que tu quieres y crees en la necesidad del aporte ideológico del coordinador. Rechazas la posibilidad de que el personaje "2" sea el elegido pues a tu manera de ver, es demasiado activista y no se sabe hacia dónde puede encaminar el grupo.

Personaje 2: Crees ser la persona indicada para ser el coordinador del grupo. Eres una persona muy activa y emprendedora, de mucha iniciativa y capacidad para llevar a cabo un objetivo grupal. Rechazas como coordinador al "personaje 4", pues habla mucho pero de ahí no pasa. En el fondo es tímido, aunque no lo dice.

Personaje 3: Crees ser la persona indicada para ser coordinador de tu grupo. Eres una persona muy cordial, de magníficas relaciones humanas, aceptada por todo el grupo. De no quedar como coordinador te inclinas por el "personaje 5", persona muy capaz, y a la cual hay que darle otra oportunidad de superación.

Personaje 4: Crees ser la persona indicada para ser el coordinador del grupo. Posees una gran facilidad de expresión y convences rápidamente a un grupo con tus planteamientos. En caso de no ser elegido crees que cualquiera podría a hacerlo, a condición de que no sea una persona exagerada y radical. Personaje 5: No crees ser la persona indicada para ser coordinador del grupo. En otras ocasiones prestaste este servicio al

grupo y por determinadas circunstancias fue negativa tu experiencia. Sabes que tienes cualidades suficientes para ser el coordinador pero no quieres correr el riesgo de un nuevo fracaso. A tu modo de ver, el "personaje 5" podrá a ser un buen coordinador.

Reglas:

1. Se preparan dos observadores con anterioridad, para que vean, observen y anoten lo que pasará en los grupos donde les toque.
2. Aprender los papeles. Después de una buena motivación sobre la importancia de desempeñar bien los papeles que se les van a dar, se entrega en cada subgrupo de 5 personas, el respectivo papel que les toca representar. Se dan unos 5 minutos para aprendérselos, tan pronto como acaban de oír el caso: ustedes forman parte de un equipo de promoción social. Hoy es el día indicado para elegir coordinador. Los acompañarán dos personas que no forman parte del equipo y que por tanto no podrán intervenir. Tienen 5 minutos para aprenderse e interiorizar los papeles y 25 minutos para ponerse de acuerdo en la elección. (10')
3. Trabajo en grupos (25'). Están presentes los observadores.
4. Resonancia. Se invita a los grupos a compartir entre sí estas preguntas:
 - ¿cómo se sintieron representando esos papeles?
 - ¿cómo sintieron a los demás?, etc.Después leen sus respectivos papeles y ven cómo los desempeñaron. Los observadores leen sus apuntes procurando no dar juicios, sólo lo que observaron. Finalmente sacan alguna enseñanza para el plenario. (45')
5. Plenario: ¿Qué enseñó este ejercicio? (30')

SIGA AL LÍDER

Oportunidad: Reunión, curso, con gente tímida.

Objetivo: Detectar o analizar líderes en grupo.

Materiales: Tocar discos, CD o grabadora. Disco apropiado.

Reglas:

1. El coordinador dice: "Voy a poner un disco. Escúchenlo y sigan el ritmo. Si les recuerda algo o desean explicar lo que ustedes sienten, pasen al centro y háganlo. Pueden también hacerlo desde su lugar.
2. La gente en círculo. Se pone la música. Expresiones. (10')
3. Se para el disco. Regresan al círculo. Se pone otro (10'). Y, otro. (10')
4. Resonancia: ¿Cómo les fue? ¿Por qué salieron al centro o no? Análisis de liderazgos, bloqueos, etc. (20')

EL PODER

Objetivo: Analizar las diferentes formas del uso del poder directo e indirecto en un grupo.

Tamaño de Grupo: 70 participantes.

Tiempo Requerido: 180 minutos.

Material:

- I. Papel y lápiz para cada participante.
 - II. Un sobre para cada subgrupo.
- Lugar:** Una salón amplio con sillas o pupitres.

Desarrollo:

- I. El instructor solicita a los participantes que se integren en subgrupos (de 5 a 10 personas).
- II. Les indica, que escriban individualmente una tarea que pueda ser ejecutada por una persona durante 5 minutos. Los papeles con las tareas se colocan en un sobre.
- III. Un miembro del equipo saca un papel del sobre y ejecuta la tarea señalada, el resto del grupo anota sus observaciones.
- IV. Se repite el proceso con cada integrante del equipo.
- V. Una vez terminado, el instructor solicita a los participantes evalúen la utilización del poder indirecto.

- VI. El instructor indica a los participantes que cada miembro del grupo ejercerá el poder sobre su equipo, durante diez minutos.
- VII. Cuando todos han ejercido el poder directo, el instructor les solicita evaluar la vivencia.
- VIII. Concluidas las evaluaciones, en los equipos de trabajo se hace una reflexión sobre las formas de autoridad y manejo del poder.
- IX. En sesión plenaria se comenta el ejercicio.

CIEGOS, COJOS, MUDOS

Oportunidad: Es un ejercicio sencillo, descansado y propio para horas pesadas, pero profundo.

Objetivo: Analizar cómo nos relacionamos en el trabajo, ver los diferentes liderazgos, etc.

Tiempo Requerido: Material: Una cartulina por grupo. Es preferible no dar más y dejar el resto a la iniciativa de los participantes.

Desarrollo:

1. Se forman grupos de 6 personas y cada uno escoge hacer de ciego, mudo, manco, cojo, sordo o normal. A cada grupo se le asigna un observador.
2. Se pone una 'tarea': caminar unos 30 metros, fabricar una caja, conseguir un regalo (flor, dulce, etc.) y elegir a quién se lo van a dar. (5')
3. Salen del salón a cumplir la tarea. (15')
4. Al llegar se entregan los regalos; momento de alegría. (10')
5. Resonancia. Por los mismos grupos pequeños (45'):
 - ¿Cómo me sentí cumpliendo el 'oficio'?
 - ¿Cómo nos vimos?
 - ¿Privo la 'tarea' o la relación humana?
 - ¿A quién le permití ser y quién me dejó ser? (analizar paternalismos)
6. Plenario. Comentarios y enseñanzas (30').

DINAMICAS DE COMUNICACION

¿ES ASÍ?

Objetivo: Analizar los elementos que distorsionan la comunicación. Tamaño de Grupo: 20 **participantes**.

Tiempo Requerido: 20 participantes.

Material:

- I. Un pizarrón y gises.
- II. Un objeto o una hoja con una figura.

Lugar:

Un salón que permita a los participantes estar parados y dibujar en el pizarrón.

Desarrollo:

- I. Este ejercicio consta de tres etapas: Primera Etapa: Se piden 2 voluntarios, uno estará frente al pizarrón y el otro dándole la espalda al primero y al grupo, éste último describirá la figura que está en la hoja (o el objeto), sin voltearse hacia el pizarrón. El que está frente al pizarrón, debe tratar de dibujar lo que le están describiendo. **NO PUEDE HACER PREGUNTAS**. Segunda Etapa: Colocados de la misma forma, se repite la descripción y el dibujo, sólo que el que dibuja SI se puede hacer preguntas. Tercera Etapa: Se repite el ejercicio, pero se cambia al compañero que describe la figura por otro del grupo. (Esta tercera etapa se hace si el dibujo no ha sido correcto). Igualmente se puede hacer preguntas y el que describe puede mirar al pizarrón para ayudar al que dibuja.
- II. Se pide a los voluntarios que cuenten cómo se sintieron durante el ejercicio, en sus distintas etapas.
- III. Se comparan los dos dibujos realizados entre ellos y con el dibujo u objeto original.
- IV. Se discute que elementos influyeron para que la comunicación se distorsionara o dificultara: la falta de visión, de diálogo, etc.

V. Posteriormente, se discute qué elementos en nuestra vida cotidiana dificultan o distorsionan una comunicación.

EL CHISTE TONTO

Objetivo: Animar a los participantes a que hagan preguntas (aunque parezcan tontas).

Tamaño de Grupo:

25 participantes.

Tiempo Requerido: De 5 a 10 minutos.

Material: Ninguno.

Lugar: Un salón amplio que permita a los participantes estar sentados y escuchar atentamente. **Desarrollo:**

I. Con la cara más seria que pueda, narre lo siguiente al grupo: "

¿Han oído el cuento de un estudiante en el último año de la carrera que estaba haciendo un estudio científico? Tenía una cucaracha, la puso sobre una mesa y le dijo que saltara; y saltó, hasta la orilla de la mesa. El estudiante tomó la cucaracha y le arrancó un par de patas. La volvió a poner en la mesa y le ordenó saltar. El estudiante la tomó otra vez, le arrancó otro par de patas y la puso otra vez; le ordenó saltar y lo hizo en una distancia muy pequeña. Después, le arrancó las patas que le quedaban y la puso en la mesa. Le ordenó saltar y ni siquiera se movió. El estudiante llegó a la conclusión de que una cucaracha sin patas se queda sorda."

II. Por muy bien que se narre este cuento, en el mejor de los casos sólo logrará sonidos de desaprobación en su auditorio.

III. Para finalizar, se les aplicarán las siguientes preguntas para su reflexión: ¿Por qué debo contar un cuento tan tonto? (Para que los asistentes estén menos tensos.) ¿Qué enseñanza pueden obtener de este incidente? (Nadie debe tener miedo de hacer un enunciado o hacer una pregunta en apariencia tontos).

ACTIVIDADES SOBRE LA FAMILIA Y LOS DERECHOS DEL NIÑO

HISTORIA DE BURROS

Dificultad: II Duración: 30 minutos.

Destinatarios: A partir de 10 años.

N° de Participantes: A partir de 15 personas.

Definición: Se trata de analizar y comentar unas viñetas que reflejan situaciones concretas.

Objetivos: Favorecer la capacidad de análisis - Favorecer la observación del conflicto - Estimular la búsqueda de soluciones creativas a los conflictos.

Contenidos: Análisis - conflicto - Comunicación - Resolución de conflictos.

METODOLOGIA

Motivación: El trabajo que se va a realizar es el análisis de una situación determinada.

Consigna de Partida: Observar el modelo individual la fotocopia que se entrega a cada participante, analizarla y exponer por escrito lo que os sugiere.

Desarrollo:

- 1- Repartir una viñeta a cada participante. Cada uno pone por escrito lo que sugiere la viñeta.
- 2- Distribución entre pequeños grupos. (4 a 6 participantes depende del número total.)
- 3- Comentar lo trabajado individualmente en el grupo pequeño y sacar varias conclusiones.
- 4- Puesta en común del trabajo realizado en los grupos pequeños, extrayendo conclusiones comunes.

Materiales: Fotocopias de las viñetas - Papel y bolígrafos - Portafolios o pizarras. **Preparación:** Fotocopiar las viñetas según el número de participantes.

Evaluación:

Se puede trabajar los siguientes temas: - Competitividad / cooperación. - Soluciones creativas y cooperativas para los conflictos. - Sentimientos durante la dinámica.

Se puede desarrollar cada tema con preguntas específicas.

Fuente: (Fuente: La alternativa al juego II - Seminario de educación para la paz).

MENSAJE FOTOGRÁFICO SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO Y LA NIÑA.

Dificultad: II **Duración:** 7 horas.

Destinatarios: A partir de 6 años.

N° de Participantes: A partir de 10 personas.

Definición: Se trata de realizar un montaje fotográfico sobre los derechos del niño en su realidad cotidiana.

Objetivos: Desarrollar la imaginación y la creatividad - Conocer y comprender los derechos de la infancia - Ser capaz de relacionar imágenes y derechos.

Contenidos: Derechos de la infancia - Fotografía - Relación entre derechos y contexto cotidiano.

METODOLOGIA

Motivación: Se va a realizar un montaje fotográfico y cada equipo dispondrá de una cámara fotográfica.

Consigna de Partida: Formación de grupos de menos de 7 participantes. Facilitar a cada equipo una cámara fotográfica habiendo explicado anteriormente los diferentes derechos del niño y la niña. **Desarrollo:**

- 1- Realizar un montaje fotográfico en referencia a uno de los derechos de la infancia en pequeños grupos.
- 2- Realizar un montaje fotográfico de las fotos obtenidas.
- 3- Reunirse para que cada grupo pequeño explique cómo ha realizado el montaje y el significado de cada fotografía.

Materiales:

Pizarra y tizas - Cámaras fotográficas (el n° dependerá de los participantes). - Rotuladores Cartulinas... -

Películas fotográficas. **Preparación:** Preparación del material. **Sugerencias:**

Cada grupo puede elegir aquel derecho que les resulte más interesante o significativo, en vez de trabajar las fotografías de todos los derechos.

Evaluación: Se pueden trabajar los siguientes temas: - Comprensión de los derechos del niño y la niña. -

Grado de contextualización de los derechos en su realidad. - Trabajo en equipo.

Se realizan preguntas a partir de la exposición de los diferentes trabajos.

Variantes: En caso de no contar con recursos para la obtención de cámaras fotográficas, pueden adaptarse procurando una gran cantidad de revistas, donde puedan buscar y recortar fotografías.

LOS DERECHOS Y LA PRENSA

Dificultad: II **Duración:** 60 minutos.

Destinatarios: A partir de 11 años.

N° de Participantes: A partir de 10 personas.

Definición: Elaboración de un mural con reportajes de prensa sobre los derechos del niño y la niña.

Objetivos:

- Reconocer y reflexionar sobre las distintas situaciones que se dan actualmente en las que hay niños y niñas privados de sus derechos.
- Valorar su propia situación y a la de los demás niños y niñas con respecto a los derechos de la infancia. **Contenidos:** Derechos de la infancia - Análisis y comprensión de documentos escritos - Imagen de la infancia en los medios de comunicación.

METODOLOGIA

Motivación: Se va a realizar un gran mural con recortes de prensa relacionados con los derechos del niño.

Consigna de Partida: Formación de pequeños grupos de menos de 7 participantes. Dar a cada equipo diferentes diarios y revistas, así como los materiales para hacer el mural.

Desarrollo:

- 1- Formación de equipos (se puede realizar con una pequeña dinámica de formación de grupos).
- 2- Se reparten los diferentes materiales descritos anteriormente y los participantes comenzarán a seleccionar las noticias que valoren más interesantes.
- 3- Realización del mural.
- 4- Exposición por parte de los diferentes grupos del mural que hayan elaborado y debate sobre los temas más interesantes que hayan aparecido.

Materiales: - Cartulinas - pegamento - diarios y revistas - tijeras - rotuladores Preparación: Preparación del material.

Sugerencias: Como actividad adicional, se puede escribir una carta colectiva a un diario o revista, exponiendo las conclusiones.

Evaluación: Se pueden trabajar los siguientes temas: - Comprensión sobre los derechos del niño y su grado de cumplimiento. - Grado de contextualización de los derechos en la realidad. - Trabajo en equipo.

- Analizar los criterios que han seguido a la hora de selección de noticias. Se pueden realizar preguntas a partir de la exposición de los trabajos.

Fuente: Haz que se cumplan tus derechos" - Scouts de España y UNICEF

LAS ORGANIZACIONES Y LOS DERECHOS DE LA INFANCIA DIFICULTAD: II

Duración: Diferentes días.

Destinatarios: A partir de 12 años.

Nº de Participantes: A partir de 10 personas.

Definición: Recoger diferente información sobre las distintas organizaciones que trabajan en la defensa y promoción de los derechos de la infancia.

Objetivos:

- Conocer las diferentes organizaciones que trabajan en la defensa y promoción de los derechos de la infancia.
- Conocer las diferentes acciones que llevan a cabo cada una de estas organizaciones.

Contenidos: Organización no gubernamental - Derechos de la infancia - Comunicación escrita y clasificación de datos.

METODOLOGIA

Motivación: Existen numerosas organizaciones que están desempeñadas en defender los derechos del niño/a y en contribuir al desarrollo de un mundo más solidario y más justo.

Consigna de Partida: Formación de grupos de menos de 3 participantes, dándoles a conocer un directorio donde figuren diferentes organizaciones que defiendan los derechos del niño y la niña.

Desarrollo:

- 1- Formación de equipos (pueden realizar una pequeña dinámica de formación de grupos) y explicación de la actividad.
- 2- Se seleccionan las diferentes organizaciones que trabajan por los derechos de la infancia en un directorio que se le da a cada equipo.
- 3- Elaboración de cartas, solicitando información sobre la organización y las actividades que realizan.
- 4- Recopilación y clasificación de las diferentes respuestas que se hayan obtenido.

Materiales: Directorio de ONG.- Folletos y propaganda sobre ONG.- Folios bolígrafos, sobres y estampillas.

Preparación: Conseguir los materiales necesarios para el desarrollo de la actividad. **Sugerencias:** Se puede variar la actividad, modificando la primera parte, y dando a cada grupo dos o tres organizaciones concretamente.

Evaluación: Se pueden trabajar los siguientes temas:

- Analizar las dificultades que han tenido en el desarrollo de la actividad.
- Grado de conocimiento de las organizaciones y sus acciones.
- Capacidad de comprensión y de relación.
- Grado de satisfacción con la actividad.

CONTRA TUS DERECHOS

Dificultad: III

Duración: 30 días

Destinatarios: A partir de 12 años.

Nº de Participantes: A partir de 10 personas.

Definición: Elaborar dibujos sobre situaciones donde no se cumplan los derechos del niño y la niña, y crear un debate aportando posibles soluciones para estas situaciones.

Objetivos:

- Conocer los derechos del niño/a.
- Saber detectar situaciones en las que se incumplan los derechos de la infancia.
- Conocer que se hace ante situaciones de incumplimiento de los derechos de la infancia.

Contenidos:

Derechos de la infancia - Injusticia social - Descripción de situaciones - Participación.

METODOLOGIA

Motivación: A menudo, nuestros derechos son vulnerados, porque ni siquiera sabemos que los tenemos o porque no sabemos muy bien cómo defenderlos. Veamos cómo.

Consigna de Partida: Cada participante dibujará en un folio una situación en la que no se respeten los derechos de la infancia.

Desarrollo:

- 1- Cada participante dibujará una situación de incumplimiento de los derechos de la infancia.
- 2- Se reunirán en grupos de 3 y comenzarán a comentar los diferentes dibujos. (Se podrá realizar varias veces el comentario en pequeños grupos, según el n° de participantes.)
- 3- Puesta en común y debate sobre diferentes situaciones donde los derechos de la infancia no sean respetados.
- 4- Realizar una lluvia de ideas sobre propuestas para que los derechos de la infancia se cumplan y sobre qué puede aportar cada uno para ello.
- 5- Elaboración de las conclusiones finales.

Materiales: Folios, Rotuladores, pinturas, lápices.

Preparación: Preparar los diferentes materiales.

Sugerencia: Se pueden desarrollar con posterioridad a la actividad una exposición con los dibujos trabajados.

Evaluación: Se pueden trabajar los siguientes temas:

- Analizar las dificultades que han tenido en el desarrollo de la actividad
- Se puede comentar alguna situación personal que haya vivido algún participante en su vida cotidiana. Se puede compaginar con la actividad, intercalando las preguntas apropiadas durante el desarrollo de la misma.

META / DESEO

Dificultad: II **Duración:** 30 minutos.

Destinatarios: A partir de 6 años.

N° de Participantes: A partir de 15 personas.

Definición: Se trata de describir conflictos y buscar soluciones en grupo. **Objetivos:**

- Aprender a explicar todos los detalles de un conflicto.
- Estimular la imaginación y creatividad e la búsqueda de soluciones.
- Favorecer el apoyo del grupo ante los conflictos.

Contenidos: Conflicto - Cooperación en el grupo - Búsqueda de soluciones.

METODOLOGIA

Motivación: El trabajo que se va a realizar es un análisis de una situación determinada.

Consigna de Partida: Formación de grupos con menos de 7 participantes.

Desarrollo:

- 1- Se comienza hablando en voz alta de los problemas que cada cual tiene en su mente, sin discutirlos. Se escriben de forma que todas las personas del grupo lo vean.
- 2- Un participante escoge el problema de la lista que le parezca más significativo (probablemente será uno de los que haya sugerido), y lo explica detalladamente al grupo, para que todos lo entiendan.
- 3- A continuación todos los participantes dicen una "Meta / Deseo" o de "deseo fantasía" que les gustaría que ocurriese si todo fuera posible (esto abre una variedad de posibilidades para la situación y ayuda de definirla más claramente).

4- Después, cada cual da una solución, práctica y realista, que pueda solucionar el problema. Las Metas / Deseos y las soluciones se escriben y se entregan a la persona que ha sugerido el problema. El proceso se repetirá para cada uno de los participantes.

Materiales: Pizarra y tizas.

Preparación: Preparación del material.

Evaluación: Se pueden trabajar los siguientes temas:

- Qué aportaciones se han hecho.
- Soluciones creativas y cooperativas para la resolución de conflictos.
- Sentimientos durante la dinámica.

EL COLLAGE

Dificultad: III Duración: 90 minutos.

Destinatarios: A partir de 10 años.

Nº de Participantes: a partir de 12 personas.

Definición: Consiste en desarrollar un juego de competición para analizar las actitudes y formas de resolución de conflictos de cada participante, ofreciendo pautas

Objetivos:

- Analizar las actitudes y formas de resolución de conflictos que provoca una dinámica competitiva, así como diferentes maneras de afrontarla.
- Conocer técnicas de resolución de conflictos.
- Favorecer el apoyo del grupo ante los conflictos.

Contenidos: Conflicto - Cooperación en el grupo - Búsqueda de soluciones - Competitividad.

METODOLOGIA

Motivación: Se va a trabajar en tres equipos y se ha de conseguir realizar un collage con el material del que se dispone en un tiempo determinado.

Consigna de Partida: División de los participantes en 3 grupos.

- Cada grupo tiene 20 minutos para realizar un collage que represente los cuatro conflictos diferentes que se puedan dar en la familia.
- Todas las partes del collage han de estar pegadas a la cartulina y rotuladas menos el título.
- Antes de cumplirse los 20 minutos se han de entregar los collages al animador.

Desarrollo:

- 1- Una vez ofrecidas las consignas generales y dividido el grupo se reúne a los observadores y se les explica su papel (ver anexo).
- 2- A continuación se les da un tiempo, antes de comenzar el trabajo, para que se organicen.
- 3- Justo antes de comenzar se le explica a cada grupo por separado la consigna su equipo (ver anexo), informándoles claramente que nadie puede salirse de su papel asignado.
- 4- Una vez explicados los papeles a todos los grupos, se coloca el material en el centro y se da la señal de inicio.

Materiales: 4 cartulinas, 1 barra de pegamento, 1 rotulador, 1 revista vieja.

Preparación: Preparación del material y designación de observadores.

Evaluación: En esta dinámica la evaluación es la parte fundamental.

- Se comienza con una rueda en la que cada uno sin entrar en debate, cuenta cómo se ha sentido, solo sentimientos!.
- Después los observadores cuentan lo más objetivamente posible el desarrollo del juego, explicando a todo el grupo cuál es la consigna específica del grupo que ha detectado.
- A continuación se puede abrir un debate sobre las actitudes que se han dado y se dan en un ambiente de competición. ¿Qué resultados se han obtenido con las diferentes actitudes: violentas, pasivas, no violentas...?; ¿Se han dado respuestas efectivas a los conflictos que hayan podido surgir?; ¿qué tipo de respuestas?; ¿qué conflictos en la vida familiar se han planteado y qué posibilidades hay de solución?

Anexos:

Anexo 1: Consignas específicas Observadores:

No intervenís en ningún momento. Tomad nota de todo lo que ocurra, por ejemplo:

- La estrategia que elabora el grupo.
- Su forma de organizarse.
- Las relaciones con los otros grupos.
- Frases significativas.
- Etc.

Primer Grupo: Vuestro objetivo es ganar por encima de todo, para ello os está permitida cualquier cosa. No cooperéis con los otros grupos y no deberéis arriesgaros a que otro grupo pueda hacer un collage mejor que el vuestro.

Segundo grupo: Trabajad en vuestro collage sin meteros con nada ni con nadie. Vuestra postura es rehuir las dificultades o conflictos. Nunca os enfrentéis. Anote órdenes o agresiones, vuestra postura es la sumisión y el acatamiento. Mientras no se metan con vosotros, continuad trabajando.

Tercer grupo: Vuestra consigna principal es que todo grupo tiene derecho a realizar su mural.

Debéis afrontar los conflictos que puedan producirse de forma positiva.

NUESTRA FAMILIA

Dificultad: III Duración: 60 minutos.

Destinatarios: A partir de 11 años.

Nº de Participantes: a partir de 10 personas

Definición: Consiste en que cada participante desarrolle un gráfico sobre su actitud ante la familia.

Objetivos:

- Conocer cuánto tiempo estamos con nuestra familia.
- Conocer las actitudes que tenemos con nuestra familia.

Contenidos: Comunicación familiar - Relación familiar - Análisis de situaciones.

METODOLOGIA

Motivación: Se va a trabajar en tres equipos y tenéis que conseguir realizando un gráfico con el material del que disponéis en un tiempo determinado.

Consigna de Partida: Cada participante hace un gráfico en el que aparezcan las horas en que cada miembro de la familia está en su casa.

Desarrollo:

1- Una vez diseñado el gráfico, cada participante subraya en colores las distintas actitudes que mantenemos en casa en el tiempo de que permanecemos junto al resto de la familia:

Azul: actitud fría y pasiva. - Rojo: actitud agresiva. - Naranja: actitud dialogante y cariñosa. - Verde: comunicación de proyectos e ilusiones. - Morado: actitud de silencio y tristeza. - Amarillo: actitud de fiesta y alegría.

2- Se discuten los resultados, descubriendo, a la vista del cuadro aspectos y detalles nuevos. La discusión se puede orientar hacia una posible toma de decisiones. Se debe tener en cuenta la diversidad de las familias.

Materiales: Papel y bolígrafo, Lápices de colores.

Preparación: Preparación del material.

Evaluación: Los temas que se pueden trabajar son los siguientes:

- Actitud ante la familia.
- Nivel de confianza.
- Modelos de relación con los padres y madres.

JUEGOS DE AFIRMACIÓN

¿UN QUÉ?

DEFINICIÓN

El juego consiste en poner dos mensajes en diferentes direcciones. Todos los participantes se colocan sentados en círculo.

OBJETIVOS

Este juego favorece la distensión y estimula la concentración en el grupo.

DESARROLLO

El mensaje y el gesto que se comunica se puede modificar (apretón de manos, utilización de un clip, goma...) según las características del grupo. Que comienza el juego (A) dice al de su derecha (B): "esto es un abrazo" y le da uno, B pregunta: "¿un qué?" y A le responde: "un abrazo" y se lo vuelve a dar. Luego B dice a C (el de su derecha): "Esto es un abrazo" y le da uno, C pregunta a B: "¿un qué?" y A contesta a B: "un abrazo" y se lo da. Así sucesivamente. La pregunta "¿un qué?" siempre vuelve a "A", quien envía de nuevo los abrazos. Simultáneamente manda por su izquierda otro mensaje y gesto: "esto es un beso" y se lo da, se sigue la misma dinámica que en el ejemplo anterior. Cuando los besos comienzan a cruzarse en una de las partes del círculo comienza el jaleo y la diversión

AFECTO NO-VERBAL

DEFINICIÓN

Se trata de que todo el grupo exprese a una persona, sucesivamente, sentimientos positivos. **OBJETIVOS** Estimular el sentimiento de aceptación en grupo mediante expresión no verbal.

CONSIGNAS DE PARTIDA El juego se hace en silencio.

DESARROLLO

Un/a participante, con los ojos tapados, se sitúa en el centro y los demás en círculo a su alrededor. Estos se la van acercando y le expresan sentimientos positivos de forma no verbal, de la manera que deseen, durante un tiempo de 4-5 minutos. Luego la persona del centro cambia, hasta que participen todos/as los que quieran.

CUIDADO

OBJETIVO:

Favorecer la confianza en el grupo.

DESARROLLO:

Se hace un circuito con los objetos. Tres voluntarios que entrarán de uno en uno. El voluntario recorre el circuito con los ojos abiertos. Vuelve a recorrerlo, pero esta vez, con los ojos vendados. Sin que él se entere, quitamos los objetos del suelo. Los compañeros le "dirigen" simulando que aún están los objetos.

LAS GAFAS

DEFINICIÓN

Consiste en ver la realidad a través de distintos puntos de vista.

OBJETIVOS

Comprender el punto de vista de los otros y cómo una determinada postura condiciona nuestra visión de la realidad.

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 8 - 9 años

MATERIAL

Ocho monturas de gafas sin cristales o de alambre o cartulina.

DESARROLLO

El animador plantea: "estas son las gafas de la desconfianza. Cuando llevo estas gafas soy muy desconfiado. ¿Quiere alguien ponérselas y decir qué ve a través de ellas, qué piensa de nosotros?". Después de un rato, se sacan otras gafas que se van ofreciendo a sucesivos voluntarios (por ejemplo: la gafas de la "confianza", del "replicón", del "yo lo hago todo mal", del "todos me quieren", y del "nadie me acepta", etc.)

EVALUACIÓN

En grupo. Cada uno puede expresar cómo se ha sentido y qué ha visto a través de las gafas. Puede ser el indicio de un diálogo sobre los problemas de comunicación en el grupo.

LAS LANCHAS

DEFINICIÓN

Se trata de salvarse en grupos.

OBJETIVOS: Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico.

PARTICIPANTES: Grupo, clase,... a partir de 4 años **CONSIGNAS:** Tratar de ayudar a los compañeros.

DESARROLLO: Se tiran en el piso, dispersas, hojas de papel periódico y al grupo se le dice que están en un barco que ha empezado a hundirse y que esas hojas de papel representan lanchas en el mar, que se van a salvar según la orden que se dé. La orden es la siguiente: "Las lanchas se salvan con 4..." Los participantes tienen que pararse en las hojas de papel de 4 en 4 participantes, las personas que no hayan encontrado lugar en las "lanchas" irán saliendo del juego. El número de salvados variará según la orden que dé el que dirige el juego.

EVALUACIÓN: Al final los participantes comentarán cómo se sintieron al no encontrar lugar en la "lancha" o cómo se sintieron al no poder ayudar a sus compañeros a "salvarse".

VARIANTES: Las "lanchas" (hojas de papel) se pueden ir cortando a la mitad o en cuartos cada que se da una nueva orden, a manera de que quepan menos participantes en ellas.

SPLASH

DEFINICIÓN

Se trata de evitar que te pillen y librarte "queriendo" a los compañeros/as.

OBJETIVOS

Distenderse. Cohesionar al grupo. Tomar contacto físico. Quitar prejuicios.

PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años

DESARROLLO

El animador/a trata de pillar a alguien, tocándole. Si lo consigue ésta será la nueva persona que intente pillar. Para tratar de evitar que te pillen, puedes, en cualquier momento, pararte, juntando las manos (dando una palmada) con los brazos estirados al tiempo que gritas SPLASH. A partir de ese momento quedas inmóvil en la posición. Para reanimar a las que están inmóviles alguien tiene que entrar dentro del hueco que forman con sus brazos y darle un beso. Mientras se está dentro de los brazos sin darle un beso, los dos están en zona libre, sin que puedan darles.

JUEGOS DE CONOCIMIENTO

EL DETECTIVE

DEFINICIÓN

Cada uno escribe en una hoja sus datos personales y algún hobby. Luego se deja un rato para que todos lean las hojas de los demás, y a continuación se hacen preguntas como: ¿A quién le gusta ir al fútbol los sábados? (contestan todos menos el interesado).

OBJETIVOS

Como apoyo a otros juegos de conocimiento, para profundizar en el conocimiento de los demás, pero todavía a un nivel muy inicial.

PARTICIPANTES

Lo hemos probado para chavales entre 14 y 18 años, pero puede funcionar en un margen más amplio de edades. Número: no demasiados, porque puede resultar pesado. Hasta 20 va bien. Si son más, habrá que dividir el grupo.

DURACIÓN: 20 minutos.

MATERIAL: Una hoja para cada uno, y una silla, ya que nos sentaremos en círculo. Espacio mínimo: el necesario para que todos se puedan ver y relacionarse unos a otros con las hojas.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Silencio absoluto. Respeto por lo que los demás pongan en las hojas.

DESARROLLO

Se introduce el juego diciendo que vamos a recibir a un detective que va a buscar a alguien. Entonces, para que el detective pueda descubrir a la persona que busca, vamos a apuntar nuestro nombre, apellidos, edad, cumpleaños, lo que nos gusta, lo que no nos gusta y algún rasgo que nos defina en una hoja. A continuación se dejan unos 10-15 minutos para que todos puedan ver las hojas de los demás. Por último nos sentamos todos y el animador realiza preguntas como: El detective busca a alguien que nació en Enero. A lo que se debe responder aquellos que recuerden. En principio es el animador el que va preguntando, pero se puede plantear como variante que quien responda el primero puede preguntar él.

EVALUACIÓN

Este juego no tiene planteada ninguna evaluación como tal, ya que su principal objetivo es el llegar a conocerse mejor. Sin embargo, se puede realizar un análisis de las reacciones del grupo al leer las hojas: qué ha hecho gracia, qué ha gustado, qué a resultado una sorpresa, etc.

CARTA AL TÍO DE AMÉRICA

Se hace la siguiente presentación a los participantes: "Un tí o vuestro marchó a América antes de que vosotros nacieseis, y vuelve ahora. No le conocéis, así que ¿cómo os reconocerá cuando salgáis a recibirle al aeropuerto?. Vais a escribirle una carta dándole una descripción de vuestra personalidad de modo que él pueda reconocerlos. Ahora bien, no vale indicar la ropa que llevaréis, ni el color de vuestro pelo, ni el de vuestros ojos, ni la altura, ni el peso, ni el nombre. Tiene que ser una carta más personal: tus aficiones, lo que haces, lo que te preocupa, los problemas que tienes, qué piensas de las cosas, cómo te diviertes, lo que te gusta y lo que no te gusta, etc."

Una vez hecha la explicación, se dan 20-30 minutos para escribirla. Se recogen todas las cartas y a cada uno se le da una que no sea la suya. Cada uno lee en voz alta la carta que le ha correspondido, y tiene que adivinar a qué persona del grupo corresponde.

Pueden dársele dos oportunidades. Si no lo adivina, otro cualquiera del grupo, si cree saberlo, puede intervenir. Tras adivinar a quién corresponde, se pregunta qué datos son los que le han dado la pista o los que nos han despistado.

AL LORO

Se reparte a cada jugador una cuartilla. Se divide en cuatro partes iguales con el lápiz, y se escribe de izquierda a derecha y de arriba abajo, lo siguiente: lo que suele hacer un domingo por la tarde; su afición favorita; lo que más le gusta encontrar en las personas; el deseo que pediría a un hada. Una vez rellenas, se recogen y barajan, para ser repartidas de nuevo, sin que a nadie le toque la suya.

En este momento, cada jugador deberá encontrar al dueño de la tarjeta sin mostrarla a ninguno de los otros y sin hacer preguntas directas. Solo sirve la intuición y el conocimiento que tengamos de los otros. Cuando se encuentra al dueño, se escribe el nombre en la cuartilla y se la pega en el pecho

LA PELOTA CANTARINA

Se ata una cuerda a un balón que no haga daño (de espuma). Se forma un círculo y una persona se coloca en el interior con los ojos tapados, esta tira la pelota, un miembro del círculo recoge la pelota y ha de cantar una canción procurando no ser reconocido/a. Si es reconocido/ pasa al centro y vuelve a tirar.

ARDILLA A SU CUEVA

DEFINICIÓN

Conocimiento de los integrantes a través del juego.

OBJETIVOS

Lograr la integración de los participantes

PARTICIPANTES

A partir de los 14 años y un número par.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Los participantes deben formar parejas.

DESARROLLO

Todas las personas forman un círculo, luego, ya que cada persona tiene su pareja, entonces se asignan sus roles: uno hará de ardilla y el otro compañero de cueva. Todos los que tienen el rol de cueva realizan muy bien el círculo, cogiéndose de las manos. Luego la pareja correspondiente o sea la ardilla lo mira a los ojos y le hace preguntas tal como en qué lugar vive, como se llama, qué edad tiene. Cuando el monitor diga: **ARDILLA**, las personas que tienen el rol de ardilla se mueve a la derecha para conversar con el compañero que sigue y le realizará la misma serie de preguntas. El monitor de juego dirá varias veces **ARDILLA** con el fin de que todos roten y se conozcan los compañeros. Las cuevas nunca se deben mover. Cuando el monitor diga **cueva**, todas las ardillas deben buscar a la pareja que tenían al iniciar el juego y se ubican entre las piernas de la persona que hace de cueva. La última persona que encuentre su pareja debe salir al medio del círculo y presentarla. Esto se debe repetir varias veces.

EVALUACIÓN

Con este juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando, conoceremos a aquellos niños más tímidos y a los que no tienen ningún problema a la hora de hablar delante de otros compañeros.

SÍ/NO

DEFINICIÓN

Le hacen una pregunta a un compañero y según la terminación de su contestación los compañeros le responderán.

OBJETIVOS

El conocimiento de los compañeros. La pérdida de vergüenza entre ellos. confianza, comunicación, distensión...

PARTICIPANTES

Indiferente.

DURACIÓN

Indefinido

MATERIAL

Ninguno.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Coger a dos muy amigos y sacar al uno; se le dice al otro cuando entra "anda que lo que nos ha contado tu amigo de ti..."

Deben saber todos que cuando lo que diga acabe en vocal la respuesta es **SÍ** y cuando lo que acaba de decir sea una consonante la respuesta es **NO**.

DESARROLLO

Un compañero se sale del entorno en el que está el resto para no escuchar lo que dicen. Todos se ponen en un corro y se ponen de acuerdo para contestar **SÍ** o **NO**. Consiste en que uno del grupo le hace una pregunta a un compañero que no ha escuchado de que va el juego y si en la contestación que da la última palabra acaba en vocal todos responderán **SÍ** y si es consonante todos responderán **NO**. Lo que se trata es que al que le pregunten se quede asombrado de lo que la gente sepa de él aunque en realidad no sabe nada.

EVALUACIÓN

El análisis lo hacen entre todos.

EL ORDEN DE LAS EDADES

DEFINICIÓN

Es un juego cooperativo y de conocimiento. Se trata de ordenarse por edades sin hablar **OBJETIVOS**

El conocimiento de los miembros de un grupo, el desarrollo de la expresión corporal y el cooperación del grupo.

PARTICIPANTES

De 6 a 25 participantes, a partir de 8 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA No hablar durante el juego.

DESARROLLO

Todos en fila, adquieren en compromiso de no hablar mientras dure el juego, sólo pueden hacer señas. El objetivo del grupo es ordenarse por fechas de nacimiento por orden descendente, de mayor a menor, pero sin hablar. Ganará el grupo cuando esté ordenado. Al final se contrasta el orden conseguido sin hablar, con las fechas reales que cada cual nos cuente

EVALUACIÓN
Se realizan diversos comentarios finales sobre las dificultades que han tenido y sobre cómo se han sentido sin poder hablar.

RUMBO A LO DESCONOCIDO

DEFINICIÓN

Conocer a un grupo recién formado, sus gustos, aficiones, etc.

OBJETIVOS

El conocimiento del grupo y la presentación al mismo

PARTICIPANTES

Mayores de 8 años. Numero de 10 en adelante.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Hay que cambiar de compañero a preguntar. No vale siempre al mismo.

DESARROLLO

Se hace una batería de preguntas que deben tener todos los participantes. Por ejemplo: Buscar a una persona que tenga como color favorito el rojo; a una persona que haga determinado deporte; a una persona que su nombre empiece por "C"; etc.

El juego consiste en encontrar para cada característica una persona entre la gente que juega. Si la encontramos le preguntamos cómo se llama y lo ponemos junto a esa frase. Seguidamente vamos a por otra persona. Así sucesivamente hasta terminar toda la lista, momento en el que finalizará el juego.

EVALUACIÓN

Comprobando que, efectivamente todos han completado la lista con un nombre por cada característica y que verdaderamente cumple la misma.

JUEGOS DE CONFIANZA

CUIDADO

OBJETIVO:

Favorecer la confianza en el grupo.

DESARROLLO:

Se hace un circuito con los objetos. Tres voluntarios que entrarán de uno en uno. El voluntario recorre el circuito con los ojos abiertos. Vuelve a recorrerlo, pero esta vez, con los ojos vendados. Sin que él se entere, quitamos los objetos del suelo. Los compañeros le "dirigen" simulando que aún están los objetos.

CONTROL REMOTO

Se divide el grupo en dos subgrupos y se forman parejas, de modo que cada componente de las parejas se encuentre en subgrupos diferentes. Se disponen bien en dos filas enfrentadas o bien una mitad ocupando el centro del círculo que forma a su alrededor la otra mitad del grupo. La pareja no podrá estar frente a frente (esto es, los miembros de cada pareja no deben estar uno frente al otro). Los jugadores de un subgrupo llevan los ojos vendados. Los otros son los lazarillos, que no podrán moverse. Los ciegos tendrán que alcanzar a su lazarillo, quienes sólo podrán llamarles una y otra vez por su nombre.

EQUILIBRIO

DEFINICIÓN

Se trata de que, por parejas, se consiga alcanzar el punto de equilibrio, y hacer movimientos cooperando.

OBJETIVOS

Favorecer la confianza e uno/a mismo/a y el otro/a. Estimular la cooperación y el sentido del equilibrio.

PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 10 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Es importante invitar a que las parejas se formen entre personas desproporcionadas físicamente: bajas con altas, gordas con delgadas,... Siempre es posible alcanzar el equilibrio.

DESARROLLO

Las personas participantes se reparten por parejas. Dentro de cada pareja los integrantes se ponen frente a frente, dándose las manos, juntando los pies y uniendo las punteras. A partir de esta posición y sin despegar los pies del suelo, cada integrante va dejándose caer hacia atrás con el cuerpo completamente recto. Así hasta llegar a estirar completamente los brazos y conseguir el punto de equilibrio dentro de la pareja.

Una vez alcanzado el equilibrio se pueden intentar hacer movimientos cooperando y sin doblar los brazos: una de las integrantes de la pareja dobla las piernas mientras la otra la sostiene, las dos bajan,

EVALUACIÓN

¿Cómo nos sentimos? ¿Fue fácil encontrar el equilibrio? ¿Qué ocurrió con parejas muy desproporcionadas?

EL NUDO

DEFINICIÓN

Se trata de hacer un nudo, a partir de un corro, lo más complicado posible.

OBJETIVOS

Estimular la cooperación, la flexibilidad y el sentido del equilibrio.

PARTICIPANTES

Grupo,... de cualquier edad a partir de 6 personas.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Un participante se aleja de grupo para no ver como los demás desde corro se enredan lo máximo posible.

DESARROLLO

Las personas de corro se enredan pasando por encima y por debajo del manso del compañero. Cuando ya no puedan complicarlo más llaman al compañero que está alejado y este intenta deshacer el nudo indicando al grupo que deben hacer.

EVALUACIÓN

¿Cómo nos sentimos al hacer el nudo? ¿Hubo colaboración?

Voleyvoz

DEFINICIÓN

Dos grupos que simulan ser jugadores o jugadoras de voleibol. El balón es la voz. Se hacen los gestos de golpear pero diciendo el nombre de la persona a la que envías el balón.

OBJETIVOS

Desinhibición, Conocimiento de los compañeros y compañeras. Participación lúdica **PARTICIPANTES**

A partir de los 6 años Grupos de seis personas, dispuestos, o no, en el terreno, como los jugadores/as de voleibol

CONSIGNAS DE PARTIDA Hacer los gestos de voleibol.

DESARROLLO

Se simula con gestos que se golpea la pelota, pero se hace con la voz.

EVALUACIÓN

Sentados/as comentamos lo experimentado, si ha habido vergüenzas, o que alguien no ha participado por que no han dicho su nombre, si alguien se ha reído del resto, etc.

PONLE LA COLA AL BURRO

DEFINICIÓN: Intentar poner la cola a un burro pintado con los ojos vendados.

OBJETIVOS Estimular la confianza.

PARTICIPANTES

Grupo,... de 4 años de edad en adelante.

MATERIAL

Pintar el burro con tizas de colores o crayolas, recortar en papel una cola en la punta poner cualquier material que pegue y una venda para los ojos.

CONSIGNAS DE PARTIDA

No pueden decir si puso o no la cola correctamente.

DESARROLLO

Se venda los ojos al niño, se le da la colita del burro y se le da 3 vueltas y si el niño está acertando hay que decirle "ponle la cola al burro" si no decirle "el burro no tiene cola", para que sepa si lo está haciendo bien.

LAZARILLO

DEFINICIÓN

Es un juego de confianza donde un lazarillo debe llevar a un invidente a un lugar previamente establecido.

OBJETIVOS

Que los niños se integren, que sepan que sus compañeros confían tanto en ellos que se arriesgan a que los dirijan, que generen comunicación no solo oral, porque lógicamente no pueden permanecer en silencio aunque se les diga en las instrucciones, que se imaginen lo que es ser invidente y de ese modo comprendan a personas con capacidades diferentes

PARTICIPANTES

Tiene que ser un número par porque deben ser parejas, de cualquier edad, porque aun los niños lo pueden hacer.

MATERIAL

Puede hacerse dentro o fuera del salón, necesitamos las vendas o mascaradas o velillos para cubrir los ojos y el material a traer de regreso o los papelillos que comprueben que se llegó a la meta o lugar establecido

CONSIGNAS DE PARTIDA

El lazarillo no debe quitarse la venda hasta que llegue de regreso con el material o papelillo, o hasta que llegue a su asiento, el que le guía ha de procurar estar en silencio y evitar que caiga su invidente en ningún momento

DESARROLLO

En un grupo de cualquier tamaño se aplica al separar a los integrantes por parejas, se vendan los ojos de uno de los participantes y el otro lo tiene que llevar a un lugar sin decir nada, el niño con los ojos vendados puede darle la mano a su lazarillo o solo ponerla sobre su hombro, como desee, así que solo presionando el brazo o llevándole de la mano lo puede guiar, de preferencia que sea fuera del aula hacia ella o a la dirección, se puede pedir que traigan algo para comprobar que llegaron al lugar, por ejemplo, un papelito o un material de un área del salón. Puede durar cuanto quiera el docente o hasta que se logre llegar a un lugar determinado donde se puede pedir que el lazarillo sea ahora el invidente

EVALUACIÓN

Comentarios en el grupo de las sensaciones, incidencias, si se logró el objetivo, como se sentirían al ser invidentes y que han de hacer si se encuentran con uno

NOTAS: Es divertido ver como los niños intentan explicar que hay escaleras o que hay alguna pendiente en el terreno, escalones o cualquier desnivel u objeto con el que pueda golpearse su invidente.

TÚNEL OSCURO

DEFINICIÓN

Confiar en tus compañeros mientras vas debajo de sus piernas con ojos cerrados

OBJETIVOS

Favorecer la confianza entre sus compañeros, conseguir un ambiente distendido y tomar conciencia de la noción de izquierda y derecha.

PARTICIPANTES: De seis años en adelante, unas 20 personas

CONSIGNAS DE PARTIDA

No se pueden cerrar las piernas y mucho menos engañar al compañero dándole indicaciones incorrectas

DESARROLLO

Se divide a los chicos/as en grupos de siete personas que cada grupo se colocara en fila india con las piernas abiertas a un metro de distancia unos de otros.

El último de la fila se colocara a gatas con los ojos cerrados o tapados y se le dirá que es un tren que tiene que pasar por un túnel muy oscuro.

Sus compañeros mediante las indicaciones de izquierda derecha y centro deberán indicar al tren para que llegue por debajo de las piernas hasta el principio.

Cuando acabe se colocara como sus compañeros y el último de la fila realizara el mismo proceso

EVALUACIÓN

¿Cómo se han sentido? ¿Han confiado en todo momento de sus compañeros?

JUEGOS DE COMUNICACIÓN

GRAN FIESTA

Esta actividad deberá realizarse en un espacio amplio. Se necesitarán sillas, una por persona .Además también se emplearán cartulinas, diferentes lápices de colores (rotuladores, lápices de madera, ceras, etc.).

DEFINICIÓN: Trabajar por grupos una idea que debe de ser plasmada mediante el dibujo. Terminando en una puesta en común.

OBJETIVO: Potenciar la relación entre los miembros del grupo. Promover el trabajo en grupo. Respeto hacia el trabajo de los demás. Desarrollar la capacidad de representación. Desarrollar la creatividad e imaginación.

CONSIGNAS DE PARTIDA: El grupo deberá saber antes de comenzar la actividad, que deberán respetar el turno a la hora de hablar, a la misma vez que todos los componentes del grupo deberán aportar su opinión, es decir, todos deberán de participar.

DESARROLLO: Se hará un círculo entre todos los componentes del grupo y se empezará con una historia. Esta historia tratará de ponerles en situación, contándoles que vivimos en un reino, en el que el rey quiere realizar una fiesta por la entrada de la primavera; pero como este rey ya ha hecho muchas fiestas no tiene ni remota idea de cómo realizarla. Por lo que ha pedido a su pueblo que le entreguen ideas para realizarla. Esto deberá presentarse antes de la fecha de la fiesta, así el rey realizará la fiesta que más le guste. Con todo el mundo y una vez explicada la situación, se realizarán pequeños grupos de cinco personas aproximadamente. Los grupos se harán atribuyendo a cada persona una palabra, estas serán: ancianos del pueblo, hombres, mujeres, niños y animales. Los ancianos formarán un grupo y así todos. Cada grupo deberá intentar plasmar en el papel grupal, teniendo en cuenta el papel que le ha tocado representar dentro del reino.

EVALUACIÓN: El/la responsable de la actividad irá observando como los grupos trabajan, si la gente participa, los comentarios realizados entre los niños y las niñas, viendo las diferentes intervenciones, quienes son los que intervienen.

INTERFERENCIAS

OBJETIVO:

Valorar las dificultades de la comunicación si no se hace en unas condiciones adecuadas.

DESARROLLO:

Se redactarán, antes de empezar la dinámica por parte del educador, cuatro frases que luego tendrán que ser transmitidas por los participantes en la técnica. Se forman cuatro grupos y de cada grupo hay uno/a que emite el mensaje, otro/a que lo recoge escribiéndolo, otro/a que hará de repetidor del mensaje y otros/as harán interferencias a la comunicación de otros equipos.

En una sala los cuatro equipos se disponen de la siguiente manera:

El emisor subido en una silla y de frente a una distancia relativamente corta el receptor también subido/a en una silla. A mitad de camino entre ambos está el repetidor que intentará ayudar a los dos anteriores en la transmisión del mensaje.

El resto de participantes que harán de interferencia se colocarán en fila entre el emisor y el receptor de los equipos contrarios, manteniéndose en el medio el repetidor que no pueden moverse de su sitio. Las

interferencias se harán dando voces y moviendo las manos de tal forma que eviten que el equipo contrario transmita el mensaje de forma adecuada.

Se da un tiempo determinado para que transmitan cada uno el mensaje asignado que debe tener más o menos la misma dificultad y luego se leen los mensajes para ver si se ha transmitido adecuadamente. Se establecerá un pequeño debate sobre las dificultades que han tenido al transmitir los mensajes.

PASEO EN LA JUNGLA DEFINICIÓN

Consiste en decidir la posición y el orden para atravesar una jungla imaginaria.

OBJETIVOS

Potenciar la comunicación del grupo simulando situaciones difíciles. Desarrollar la toma de decisiones.

PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

DESARROLLO

Todo el mundo imagina que está en la jungla. Para atravesarla, dada la dificultad y los peligros, tienen que dividirse en hileras de cuatro personas. Cada jugador/a elige una posición según sus preferencias: primera, segunda, tercera o última posición. Luego, el animador/a indica que cada participante tiene que ir a una de las cuatro esquinas, que se corresponden con las cuatro posiciones elegidas. Es decir, todos/as los que eligieron la primera posición estarán en una esquina, y así sucesivamente. En cada grupo se habla de por qué se tomó esa decisión.

EVALUACIÓN

¿Qué argumentos se utilizaron para tomar la decisión? ¿Cómo se toma la decisión en la variante?

NOTAS

Una variante puede ser que cada participante elija individualmente su posición. A continuación se forman grupos espontáneamente, en los que probablemente se repitan las posiciones. Cada grupo tiene que discutir y concretar en qué posición atravesarán la jungla

¿COMO ESTOY?

DEFINICIÓN

Observación del compañero, mediante el tacto, para conseguir descifrar la posición que adopta. OBJETIVOS Mejora de la percepción espacial. Promover la comunicación táctil.

PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

MATERIAL

Vendas para los que hacen de ciegos.

CONSIGNAS DE PARTIDA

El/La ciego/a no debe abrir los ojos o quitarse la venda hasta adoptar la postura del compañero/a estatua.

DESARROLLO

Por tríos un ciego/a, una estatua y la otra evalúan. El ciego/a, palpando, debe colocarse en la misma posición que la estatua; cuando crea que ya está abre los ojos y corrige si es preciso. Puede ser una postura exacta, una simétrica, o libre pero conservando uno o varios elementos de la estatua. Rotación de papeles.

EVALUACIÓN

Durante: La que observa debe comprobar la semejanza entre ambas posturas, la del ciego/a y estatua. Al final: Dificultades surgidas. ¿Cómo se solucionaron?

NOTAS

Una variante puede ser hacerlo por parejas eliminando el papel del/a observador/a.

GRAN FIESTA

DEFINICIÓN

Trabajar por grupos una idea que debe de ser plasmada mediante el dibujo. Terminando en una puesta en común.

OBJETIVOS

Potenciar la relación entre los miembros del grupo.

Promover el trabajo en grupo.
Respeto hacia el trabajo de los demás.
Desarrollar la capacidad de representación.
Desarrollar la creatividad e imaginación.
Pasarlo bien.

PARTICIPANTES

El número de participantes rondará entre los 20-25 personas. Esta actividad se podrá realizar con niños a partir de 12 años.

MATERIAL

Esta actividad deberá realizarse en un espacio amplio. Se necesitarán sillas, una por persona. Además también se emplearán cartulinas o papel amplio como por ejemplo el papel de estraza, diferentes lápices de colores (rotuladores, lápices de madera, ceras, etc.).

CONSIGNAS DE PARTIDA

El grupo deberá saber antes de comenzar la actividad, que deberán respetar el turno a la hora de hablar, a la misma vez que todos los componentes del grupo deberán aportar su opinión, es decir, todos deberán de participar.

DESARROLLO

Se hará un círculo entre todos los componentes del grupo y se empezará con una historia. Esta historia tratará de ponerles en situación, contándoles que vivimos en un reino, en el que el rey quiere realizar una fiesta por la entrada de la primavera; pero como este rey ya ha hecho muchas fiestas no tiene ni remota idea de cómo realizarla. Por lo que ha pedido a su pueblo que le entreguen ideas para realizarla. Esto deberá presentarse antes de la fecha de la fiesta, así el rey realizará la fiesta que más le guste. Con todo el mundo y una vez explicada la situación, se realizarán pequeños grupos de cinco personas aproximadamente. Los grupos se harán atribuyendo a cada persona una palabra, estas serán: ancianos del pueblo, hombres, mujeres, niños y animales. Los ancianos formarán un grupo y así todos. Cada grupo deberá intentar plasmar en el papel grupal, teniendo en cuenta el papel que le ha tocado representar dentro del reino.

EVALUACIÓN

El/La responsable de la actividad irá observando como los grupos trabajan, si la gente participa, los comentarios realizados entre los niños y las niñas, viendo las diferentes intervenciones, quienes son los que intervienen.

NOTAS

Con los más mayores, en la puesta en común se discutirá los diferentes estereotipos en los que han sido divididos y el porqué de sus representaciones.

VAMOS A VENDER

DEFINICIÓN

Todos los participantes se sientan formando un círculo. Un compañero empieza cogiendo al compañero que se encuentra al lado y debe presentarlo como un producto, habiendo de persuadir a los otros compañeros de que es el mejor producto existente en el mercado, explicando cuál es su función, comodidades, ventajas, forma de uso, dando ejemplos de su utilización.

OBJETIVOS

Desarrollar la imaginación y creatividad de los niños. También ayuda a la expresión verbal y corporal ante un público que son los propios compañeros.

PARTICIPANTES

A partir de 7-8 años y un número indefinido

CONSIGNAS DE PARTIDA

Los participantes deben de valerse de su habilidad para dar credibilidad al producto que intentan vender.

DESARROLLO

Los alumnos empiezan presentándose y posteriormente presentan el producto. Por ejemplo un alumno coge al compañero y lo presenta como una cama que hace masajes. Este debe demostrar cuales son las

cualidades de la cama con ejemplos de su funcionamiento y uso, así como su fantástico precio y sus facilidades de pago.

EVALUACIÓN

Con este juego podemos conocer mejor al grupo con el que estamos trabajando, conoceremos a aquellos niños más tímidos y a los que no tienen ningún problema a la hora de hablar delante de otros compañeros.

NOTAS

Podemos marcar un producto específico, como por ejemplo solo valen productos de limpieza o muebles de la casa

EL SUBMARINO

DEFINICIÓN

Este juego consiste evitar chocar con los compañeros.

OBJETIVOS

La participación en grupo.

La escucha.

Afinar el sentido del oído

PARTICIPANTES

A partir de los 7 años y ¡mientras más mejor!

CONSIGNAS DE PARTIDA

Que se respeten a todos y que todos participen

DESARROLLO

Los niños se sientan en el suelo separados aproximadamente un metro, otro tiene que ir a gatas con los ojos vendados, pasando por medio de estos y cuando este a punto de chocar los que están sentados deberán decir "pi, pi, pi"

EVALUACIÓN

El que menos choque y el que más participe gana.

PELOTA IMAGINARIA

DEFINICIÓN

En corro pasamos una pelota imaginaria. Cada uno hará algo con ella, distinto a lo hecho hasta el momento y los demás lo imitarán.

OBJETIVOS

Desarrollar la creatividad y la imitación gestual.

PARTICIPANTES

Para educación infantil y el primer ciclo de primaria (de 3/4 a 6/7 años) y menos de 30 participantes.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Seamos originales. Realizar los gestos con la pelota con rigor.

DESARROLLO

Los alumnos se sitúan en corro cogidos por las manos. Nos soltamos. El profesor pasa la pelota imaginaria a uno de los alumnos, quien tendrá que hacer algo con ella (botar con la mano derecha, izquierda, lanzarla al aire y recogerla, mantenerla en equilibrio en la cabeza, recorrer con ella el cuerpo, darnos un masaje,...). Todos los alumnos imitan esta acción. El alumno pasa esta pelota al siguiente compañero y continuamos el juego hasta pasar todos.

EVALUACIÓN

Los criterios para la evaluación de la actividad serían:

Es creativo

Acepta las consignas del juego

Es respetuoso con sus compañeros

VARIANTE

Podemos hacerlo con una pelota de verdad. Sin embargo, la pelota imaginaria nos ofrece una gama más amplia de posibilidades.

EL PSIQUIATRA

DEFINICIÓN

La persona que se "la liga" es un psiquiatra y tiene que adivinar nuestro problema.

OBJETIVOS

Establecer una confianza de la persona con el grupo, desinhibición y pérdida de timidez. **PARTICIPANTES**

Un grupo no muy numeroso, a partir de 14 años más o menos.

CONSIGNAS DE PARTIDA

El grupo debe saber que tiene que adoptar la personalidad de la persona que tiene a su derecha o izquierda (según se establezca) y que cuando se miente o se dice algo mal sobre esa persona, ésta tiene que decir en voz alta "psiquiatra" y todos se cambian de sitio.

DESARROLLO

Se elige una persona que no sepa el juego y lo llevamos a una habitación donde no escuche las instrucciones que vamos a dar al grupo. Una vez hecho esto, el presentador explica al grupo que la persona es un psiquiatra y nosotros somos locos, dicho psiquiatra tiene que adivinar nuestro problema que no es otro que un desdoblamiento de personalidad adoptando la personalidad del compañero/a de la izquierda o derecha según se establezca, al psiquiatra se le dice que tiene que resolver nuestro problema mediante preguntas.

EVALUACIÓN

Se debe producir un buen ambiente y confianza de la persona en cuestión con el resto del grupo Juegos de cooperación

CONSTRUIR UNA MÁQUINA

Se trata de construir una máquina, u otro objeto, entre todos. El animador propone: "vamos a hacer una máquina y todos somos parte de ella". Se escoge la máquina a crear: lavadora, túnel de lavado, máquina de escribir, un tren, un carromato, algo imaginario... Alguien comienza y los demás se van incorporando cuando vean un lugar donde les gustaría situarse, incorporando un sonido y un movimiento. Hay que asegurarse de que lo que se añade conecta con otra parte de la máquina. Cuando todos se hayan colocado, se hace el test de funcionamiento.

SOPLAR LA PLUMA

Se divide a los participantes en grupos. Las manos han de colocarse a la espalda. Los miembros de cada grupo han de colocarse muy juntos. Se lanza un plumón sobre ellos y todos deben soplar para impedir que se caiga al suelo. Se puede acordar un tiempo determinado para mantener la pluma en el aire o trasladarla de zona.

LEVANTARSE EN GRUPO

Se disponen en grupos de más de diez, sentados en círculo con la espalda hacia dentro, cogidos en jarras (por los codos). A una señal, intentan levantarse a la vez sin apoyar las manos en el suelo.

RIÓDE PIRAÑAS

DEFINICIÓN: Buscar los materiales adecuados, para que todos podamos atravesar un espacio sin poner un apoyo directo en el suelo.

OBJETIVOS: Aportar ideas al grupo. Colaborar en el mantenimiento del equilibrio mutuo. **PARTICIPANTES:** Grupo, clase,... a partir de 5 años. El número de participantes por grupo dependiente del espacio y material.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Todos tienen que llegar a la orilla contraria.

Cada miembro del grupo transportará su material elegido y lo colocará donde lo crea oportuno.

El transporte de material y colocación será en orden.

Hay que mantener y ayudar para guardar el equilibrio sobre el "camino".

DESARROLLO

Hay que atravesar un río infectado de pirañas, formando un "camino" que nos permita pasar sin mojarnos los pies. Pero hay que mantener el equilibrio a la ida (transporte de material) y vuelta (búsqueda de nuevos materiales), por lo tanto hay que colaborar en el mantenimiento del equilibrio cuando nos cruzamos en el camino con los demás.

EVALUACIÓN

¿Qué materiales han sido más adecuados?: consistencia para aguantar nuestro peso. Ligero para el transporte.

¿Cómo hemos ayudado para mantener el mutuo equilibrio cuando nos cruzamos en el camino?.

NOTAS

El material será retirado y colocado en la orilla a la que hemos llegado, para dejar el río limpio.

Limitar el número de materiales, por lo que en un momento determinado el material ya utilizado es transportado, colocado o utilizado nuevamente.

MATERIALES

Espacio: indiferente en su composición (arena, sala,...) Material: todo aquel que pueda ser fácilmente transportado y mantenga nuestro peso corporal.

¡SIGUE LA HISTORIA!

DEFINICIÓN

Se elige un tema. Uno del grupo comienza una historia relacionada con dicho tema y los demás, de forma consecutiva, la continúan.

OBJETIVOS

Sensibilizar sobre la idea del trabajo cooperativo. -Desarrollar la creatividad.

PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 7-8 años. De 15 a 30 participantes.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Debe hacerse lo más rápido posible. El orden de intervención es secuencial.

DESARROLLO

El primer miembro del grupo dispone de un minuto de tiempo para contar su historia. A continuación el siguiente componente seguirá contando la historia desde el punto en el que el anterior compañero la dejó. Así sucesivamente hasta que todos los miembros del grupo cuenten su parte de la historia.

EVALUACIÓN

Participación del alumnado.

Comprensión de la historia.

Escuchar y respetar a los compañeros.

NOTAS: Cada miembro continuará la historia iniciada por el compañero anterior.

MATERIALES

Encerado o similar, y útiles para escribir.

FORMAR PALABRAS

DEFINICIÓN

Formando subgrupos y tumbados en el suelo, tienen que formar una letra de la palabra que el/a monitor/a asignará, de manera que los subgrupos formen la palabra.

OBJETIVOS

Conseguir que el grupo se desinhiba y desarrollen el espíritu de colaboración.

PARTICIPANTES

La edad de los participantes debe ser superior a diez años. El número de participantes es indiferente.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Todos los miembros del grupo han de saber que la colaboración es lo más importante, ya que sin ella la realización de este juego y de otras muchas actividades de la vida cotidiana será imposible de realizarlas.

DESARROLLO

Se dividirá el grupo principal en subgrupos, de manera que en cada subgrupo exista el mismo número de miembros. La palabra que el/a monitor/a asigne, se dividirá en letras y cada subgrupo tendrá que representar esa letra. Cuando éstos se organicen, en cuanto a la formación de las letras se pondrán "manos a la obra" y tendrán que representar dichas letras tumbadas en el suelo, siguiendo un orden para que de esta manera se forme la palabra asignada.

EVALUACIÓN

Se realizará a los participantes una serie de preguntas como pueden ser las siguientes:

¿Qué hemos aprendido en cuanto a la construcción de las palabras?

¿Ha sido fácil realizar las letras y la palabra en sí?

¿Cómo fue la organización y realización de letras como por ejemplo la "A"?

NOTAS

Si sabemos de antemano el número de componentes del grupo podremos prepararlo y organizar la repartición de letras, sino, habrá que improvisar.

ZAPATOS VIAJEROS

DEFINICIÓN

Cada niño echará uno de los zapatos en un saco para, posteriormente, ir sacando uno por uno y reconocer a quién pertenece. Una vez reconocido, deberá ponérselo a su compañero.

OBJETIVOS: Mejorar la cooperación entre todos los participantes.

PARTICIPANTES: Menos de 30. A partir de los 3 años.

MATERIALES

Un saco o una bolsa de basura grande para meter los zapatos. Un antifaz o una media que cubra la cara del ladrón. Espacio: se podrá realizar tanto en la clase como en el patio.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Cada uno debe entregar su zapato y esperar a que alguien lo vuelva a sacar para recuperarlo. Todos deben mantenerse en su sitio hasta que llegue su turno.

DESARROLLO

Las animadoras comentarán a los niños que están muy cansadas y que les duele un pié. Por esto se quitarán el zapato e invitará a los demás a que también se lo quiten. Los niños deberán estar sentados en el suelo formando un círculo.

Cada niño, al igual que los animadores, echará su zapato en un gran saco, el cuál se sacará del círculo con el objetivo de que "un ladrón" se los lleve sin el conocimiento previo de ello.

Uno de los animadores saldrá al rescate de los zapatos logrando alcanzar al ladrón. Aprovechando que ha recuperado el saco, la animadora sacará uno de los zapatos y deberá buscar a su dueño para entregárselo. El que lo haya recuperado será el encargado de sacar el próximo zapato y repetir la acción anterior. Así sucesivamente.

EVALUACIÓN

Si los niños han cooperado conjuntamente en la dinámica se habrán alcanzado los objetivos anteriormente citados

VARIANTES

En lugar de utilizar zapatos como material, se podrán cambiar por otros objetos o prendas que sean comunes entre los niños. El curso de la dinámica será el mismo.

A VOLAR CON EL PARAGUAS GIGANTE

DEFINICIÓN

Todos/as los/as niños/as agachados y alrededor del paracaídas, agarran fuertemente el mismo con las dos manos, a la orden o el silbato, se levantan, lo sostienen hasta la cintura y a una segunda orden, elevan rápidamente los brazos al unísono, de tal forma que al mismo instante de tener todos los brazos arriba lo sueltan, se forma entonces un enorme paraguas o cabeza de seta (Sugerencia: también se le puede llamar la ¡ ¡ SETA GIGANTE!!). En ese instante aprovechamos para desplazarse dos pasos a la derecha cada niño/a. Al segundo lanzamiento haremos lo mismo pero haciendo el desplazamiento hacia la izquierda.

OBJETIVOS

Trabajar la coordinación auditiva y miembros superiores. Fomentar el trabajo y la cooperación en equipo. Promover la sociabilidad de los participantes. Adquirir nociones espaciales y de volumen. PARTICIPANTES A partir de los 7-8 años.

MATERIALES

Un paracaídas o 6 telas de sábanas cortadas y cosidas en forma de círculo.

CONSIGNAS DE PARTIDA

A la 1a orden del profesor o del silbato, debemos levantar el paracaídas hasta la cintura. A la 2a orden elevamos con fuerza los brazos y la tela hacia arriba y al 3° silbato, soltamos todos a la vez. y rotamos dos pasos a la derecha DESARROLLO

Los niños se colocan sentados alrededor del paracaídas, lo sujetan con las manos, ya sentados pueden hacer girar la tela de izquierda a derecha oscilando sus troncos en posición de sentado, luego se ponen de pie, y levantan la tela hasta la cintura, a la orden del profesor elevan los brazos y la tela simultáneamente, y de a la orden del profesor o de otro compañero/a se suelta las manos y el paracaídas o tela sube hacia arriba, en ese momento los participantes se desplazan un número predeterminado de pasos hacia un lado o hacia otro, hasta completar una vuelta completa.

EVALUACIÓN

Interés, participación, actividad, así como la forma o agilidad para levantarse los niños, la intensidad con la que tiran por la tela y la tensan, la coordinación entre la orden de elevar los brazos y soltar el paracaídas, la agilidad y destreza en los movimientos de elevación, desplazamiento, noción de lateralidad, etc.

VARIANTES

Una variante sería que todos los participantes, corrieran hacia el centro para dejarse cubrir por la tela del paracaídas. Otra variante sería que uno de los niños diese la orden de levantar y soltar y luego gritara, me cambio por... Ana por ejemplo, y en ese instante antes de que les cubra el paracaídas o caiga al suelo, los dos niños deberán permutar sus posiciones. Otra variante también sería sin soltar los extremos del paracaídas, levantar brazos hacia arriba y elevar la tela, en ese momento correr todos hacia el centro del círculo cerrando la copa del paracaídas y formando un champiñón o seta gigante.

ENCESTAR EN LA RUEDA

DEFINICIÓN

Se trata de encestar el mayor número posible de pelotas en una cubierta de neumático.

OBJETIVOS

Cooperar grupalmente. Divertirse todos juntos, sin excluir a nadie.

PARTICIPANTES

Indiferente.

MATERIALES

Un paracaídas, una cubierta de neumático y varias pelotas de diverso tamaño.

CONSIGNAS DE PARTIDA

La única regla es que la pelota que cae al suelo no puede ser devuelta a la tela del paracaídas, con independencia de si ha caído dentro o fuera de la rueda.

DESARROLLO

Se coloca una cubierta de neumático justo bajo el agujero del paracaídas y un número indeterminado de pelotas de distinto tamaño en la tela del paracaídas, los jugadores agitan la tela del paracaídas con el objetivo grupal de conseguir introducir el mayor número posible de pelotas en la rueda.

EVALUACIÓN

Se puede realizar un comentario de las dificultades para conseguir el objetivo y cómo las han ido resolviendo a lo largo del juego.

VARIANTES

Se puede permitir el devolver al paracaídas las pelotas que están en el suelo y no han quedado dentro de la rueda. En este caso el juego finalizará cuando todas las pelotas estén dentro de la cubierta de neumático. Hay que tener la precaución de colocar en el paracaídas un número reducido de pelotas con el fin de que

quepan todas en la rueda. También se pueden colocar varias ruedas y jugar con la misma regla, lo cual incrementa la dificultad del juego y también la diversión.

LA VARA DE LA COMUNICACIÓN

DEFINICIÓN

Es una actividad en parejas. Utilizando una vara de 30 cm. aprox. ambos compañeros mantienen un extremo de la vara con su dedo índice (ambos derecho o izquierdo).

OBJETIVOS

Favorece la comunicación corporal y la confianza con el compañero que está sosteniendo el otro extremo.

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 10 años en parejas.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Deberán moverse, con música de fondo, no muy rápida, sin que se caiga la vara. La confianza que se adquiere al probar distintos movimientos, como giros u otros.

MATERIAL

Gimnasio. Varitas de 30 cm., música clásica, percusiones, depende de características y edad del grupo.

DESARROLLO

El profesor da indicaciones sobre cómo tomar la varita. Debe resaltar que no importa que ésta se caiga. Si eso sucede, se vuelve a comenzar. Primero se intenta en el lugar y luego se invita al desplazamiento.

EVALUACIÓN

Se hace un comentario final, sobre cómo se sintieron en la actividad, si sintieron el lenguaje corporal.

PASAR EL TESORO

DEFINICIÓN

El equipo ha de conseguir que el que lleva el objeto llegue hasta el otro extremo de la pista.

OBJETIVOS

Favorecer la cooperación de todo el equipo y el concepto sacrificio.

PARTICIPANTES

Grupo, clase,... A partir de 7 años. Máximo 25 participantes.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Solo con tocar al niño del equipo contrario ya estará pillado (para evitar placajes o situaciones violentas).

No tocaremos al niño más arriba del pecho.

Muy importante la comunicación entre el grupo

DESARROLLO

Se divide al grupo en dos equipos. Cada uno se sitúa en un extremo de la pista (en las dos porterías si se trata de un campo de fútbol sala). A uno de los equipos se le da un objeto pequeño. El objeto lo lleva escondido solo uno de los niños de este grupo (sin que el otro equipo sepa quién lo tiene). Todo el equipo ha de conseguir que el niño que lleva el objeto llegue hasta el otro extremo de la pista.

El otro equipo tratará de evitar la llegada de dicho objeto.

En la primera ronda un equipo hará de atacante y el otro de defensor, y posteriormente se cambiarán los roles.

EVALUACIÓN

¿Puede ganar mi equipo con mi sacrificio?

Podemos comunicarnos bien sin que nos descubra el otro equipo?

VARIANTES

Se puede dar más de un objeto y comprobar al final cuántos objetos repartidos han conseguido su objetivo.

NOTAS

Juego muy útil para conocer las características de nuestro grupo de alumnos.

ORDENAMOS ZAPATILLAS

DEFINICIÓN

Agrupar las zapatillas (sus pares) en el centro del campo. Tomar el tiempo de cada equipo.

OBJETIVOS

Organización y cooperación. Atención y velocidad de reacción.

PARTICIPANTES

Desde 4 a 16, de cualquier edad.

CONSIGNAS DE PARTIDA

Ordenar las zapatillas (que estarán amontonadas) en línea, como si se tratara de un puesto de venta de calzado. Volver rápidamente a la situación de partida.

DESARROLLO

El primer grupo deberá dirigirse con rapidez y de forma organizada al montón de zapatillas, ordenarla y volver rápidamente a la salida. Una vez se tome el tiempo que ha empleado este grupo en ordenar las zapatillas, se dará la salida al segundo grupo.

EVALUACIÓN

Necesidad de organizarse y trabajar de forma colaborativa.

Recabar de los alumnos las dificultades que han tenido.

Educar en el conflicto.

Percibir tamaños, colores, formas.

Trabajar la velocidad de reacción y de desplazamiento.

VARIANTES

Este juego puede tener algunas variantes, las que seamos capaces de añadir.

Una puede ser que en lugar de colocar ordenadamente los zapatos los alumnos se los suyan y tras colocar los de los compañeros del grupo de enfrente ordenadamente, volver a su situación de partida. Otra puede ser salir hacia el grupo contrario y quitarles los zapatos, amontonarlos y que ese grupo contrario vaya rápidamente a buscar sus zapatillas, ponérselas y volver a su lugar de salida.

FORMEMOS UN PUENTE

DEFINICIÓN

Consiste en tratar de coger la esencia de la vida (será representada con un palito) que se encuentra en un hueco profundo (imaginario).

OBJETIVOS

La comunicación gestual y la cooperación

PARTICIPANTES

Grupo, clase,... de 15 años mínimo. Desde los 8 participantes hasta un máximo de 20

CONSIGNAS DE PARTIDA

En el juego no se puede hablar todo lo tienen que hacer por señas. No se debe pisar dentro del círculo y solo se pueden utilizar prendas de vestir.

DESARROLLO

Los participantes se ingeniarán la forma de hacer una clase de puente para coger la esencia de la vida en un tiempo delimitado. Para llegar ahí se deben utilizar solo las prendas de vestir o algo que tengan a la mano (sin pisar el interior del juego), es importante delimitar el hueco ya si se da un paso dentro de él se pierde

EVALUACIÓN

Si lo lograron es porque tiene capacidad de trabajar en grupo y de comunicarse entre ellos.

GINCANA COOPERATIVA

DEFINICIÓN

Mediante respuestas acertadas a preguntas (sobre cualquier contenido que nos interese) se va formando un arco iris gigante

OBJETIVOS

Desarrollar en los niños: cooperación, respeto del turno de palabra, interés por contestar adecuadamente, actitud de ayuda hacia los compañeros

PARTICIPANTES

Un aula de 20 o 25 alumnos, dividida en subgrupos. A partir del segundo ciclo de primaria hasta el primer ciclo de la ESO

MATERIALES

Piezas grandes (cartulina) que forman el puzzle de un arco iris (o cualquier otro dibujo que nos interese según el área que estemos tratando) Por ejemplo: una flor, un animal, ...

CONSIGNAS DE PARTIDA

Una vez se hayan dividido en grupos (dos o tres como mucho por aula), se van contestando a las preguntas que hace el secretario de cada grupo por turnos. Si aciertan colocan una pieza del gran puzzle, si no aciertan le tocaría contestar al otro grupo. Así hasta que se forme la figura completa.

DESARROLLO

Las preguntas las pueden sacar ellos mismos de los contenidos que quieran repasar de cualquier área, o el profesor puede tener ya preparada una batería de preguntas. Cuando sea el turno del grupo A, el secretario del grupo B les hace una pregunta y tiene que contestar cada vez un miembro diferente del grupo A (aunque puede recibir ayuda si no sabe la respuesta). A continuación le tocará al grupo B contestar una pregunta hecha por el grupo C (en caso de que hubiera un tercer grupo) y así sucesivamente.

EVALUACIÓN

Se pueden contar el número de piezas que ha conseguido colocar cada equipo. O también podemos valorar la actitud no competitiva sino cooperativa de cada equipo en lograr la figura.

NOTAS

Si el juego se hace entre profesores durante alguna fiesta escolar, y con preguntas semi-comprometidas, puede llegar a ser interesante. Y divertido. (Dependiendo de la confianza entre ellos). Sería ideal que se pudiera llevar a cabo. Significaría que no tienen prejuicios entre ellos y trabajan de forma cooperativa.

JUEGOS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS

EL ESCUADRÓN

DEFINICIÓN

Cada equipo debe hacer una nave voladora usando dos hojas de papel (de tamaño A4) y tiene que hacer que vuele y atravesase una distancia para llegar a un objetivo.

OBJETIVOS

La creatividad, el trabajo en equipo y la comunicación.

PARTICIPANTES

Grupo, clase,...a partir de los 10 años en grupos entre 3 y 5 personas

MATERIAL

Hojas de papel Bond, tamaño A4

1 Aro de cincuenta centímetros de diámetro

CONSIGNAS DE PARTIDA

Cada grupo va a hacer una nave voladora

Esta nave tiene que recorrer una distancia de 5 metros

Y debe atravesar un aro de 50 cm. de diámetro.

Tienen tres intentos para lograr su cometido **DESARROLLO**

Se forman los grupos (3 a 5 personas)

Se les entrega los papeles Se les imparte la consigna

Advertir sobre la solicitud de una hoja adicional (Adultos)

El grupo concluye la prueba cuando logra que su nave vuele y atravesase el aro (tiene hasta 3 intentos) Los intentos de cada grupo no pueden ser consecutivos (a fin de fomentar la participación de todos)

El juego termina una vez que todos los grupos han cumplido la prueba.

EVALUACIÓN

El moderador debe aplaudir los aciertos.
Felicitarse a todo el escuadrón por el logro del objetivo.
El equipo debe aplaudir los aciertos.
Felicitarse al primer grupo que cumplió con el objetivo.
El moderador preguntará de manera abierta: Pedir opiniones ¿Que podemos sacar de aprendizaje de este juego?
¿Cuál ha sido el momento más difícil?
¿Qué se siente ver que los otros grupos pasan y nuestro grupo se queda?
¿Que sentimos ahora que todos hemos cumplido con el objetivo?
El moderador debe hacer un cierre reflexivo sobre lo que ha hecho que cada grupo llegue a su objetivo: en términos de comunicación, trabajo en equipo y sobre todo motivación.

VARIANTES

Variante para adultos (Negociación): Si malogran alguna hoja de papel se les entrega otra nueva, pero además una hoja adicional, la cual necesariamente debe incluirla en su diseño (Es el costo por malograr una hoja).

DEFINICIÓN

Desde un círculo deben presentarse voluntarios para ubicarse dentro del mismo y se debate las motivaciones.

OBJETIVOS

Demostrar como las personas, aunque actúen de la misma manera, pueden estar partiendo de motivaciones diferentes y comprender actitudes aparentemente incomprensibles.

PARTICIPANTES Menos de 30 personas.

DESARROLLO

Se pide que cinco o seis personas se presenten voluntariamente al centro del círculo. Luego deberán decir al grupo los motivos por los que se han presentado voluntariamente. El resto del grupo escucha. Seguidamente se pide a quienes no se han presentado voluntariamente que expongan públicamente sus motivos para no hacerlo.

Este ejercicio puede hacerse de otro modo: se pide a quienes no se han presentado voluntariamente que digan porque creen que se han presentado los otros y viceversa

EVALUACIÓN

Las motivaciones son muy personales nadie es dueño de la verdad, sino que cada cual puede poseer una parte de la misma debemos ser menos jueces y más humanos muchas veces proyectamos en los demás nuestras propias motivaciones

JUEGOS DE DISTENSIÓN

EL MERCADO DE CHINÍ-CHINÓ

Se sienta a los participantes en círculo. El animador dice: "imaginaos que estamos en el mercado de chiní - chinó, que es un mercado chino, en el cual se pueden comprar unas cosas y otras no, por ejemplo yo compraría una cama". Entonces los participantes van diciendo cosas que quieren comprar. Si las palabras llevan "i" u "o" no las pueden comprar, y si no llevan, sí las pueden comprar. Los participantes deben descubrir por qué pueden comprar las cosas.

EL INQUILINO

DEFINICIÓN

Se trata de que una persona que está sola consiga entrar a formar parte de apartamentos formados por tríos.

OBJETIVOS

Pasar un rato divertido, con un ejercicio de movimiento.

PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años.

CONSIGNAS DE PARTIDA

El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

DESARROLLO

Todos/as se colocan por tríos formando apartamentos. Para ello una persona se coloca frente a otra agarrándose de las manos, y la tercera se meterá en medio, rodeada por los brazos de las anteriores. La que está en el interior será el inquilino y las que están a sus lados serán la pared izquierda y derecha respectivamente.

La persona que queda sin apartamento (si el grupo es múltiplo de 3, el animador/a, y si hay dos sin apartamento, jugarán como una sola), para buscar sitio, puede decir una de estas cosas: pared derecha, pared izquierda, inquilino, casa o terremoto. En los tres primeros casos, las personas que están haciendo el rol nombrado tienen que cambiar de apartamento, momento que debe aprovechar la que no tiene sitio para ocupar uno. En el caso de que diga casa serán las dos paredes y si dice terremoto, serán todos/as los que tienen que cambiar y formarse nuevos apartamentos. Continúa el juego la persona/as que quedó sin sitio.

CAZA ABRAZADORES

DEFINICIÓN

ABRAZARSE POR PAREJAS CAMBIANDO A OTRO COMPAÑERO O COMPAÑERA DISTINTO DEL ANTERIOR.

OBJETIVOS

MEJORAR LA RELACIÓN ENTRE TODOS LOS COMPAÑEROS DE LA CLASE O GRUPO, NIÑOS Y NIÑAS.

MEJORAR LA AUTOESTIMA.

PARTICIPANTES

Grupo, clase, ... a partir de 6 hasta 10 años.

MATERIAL

CONOS O TELAS, ESPACIO AL AIRE LIBRE O GIMNASIO.

CONSIGNAS DE PARTIDA

LOS CAZA ABRAZADORES SOLO PUEDEN TOCAR A LOS COMPAÑEROS CUANDO NO TIENEN PAREJA Y DEBEN TOCARLES EN LA ESPALDA.

DESARROLLO

LOS ALUMNOS SE DISTRIBUYEN LIBREMENTE POR EL ESPACIO Y A LA SEÑAL DEL PROFESOR HAN DE ABRAZARSE POR PAREJAS. CADA VEZ QUE EL PROFESOR DICE CAMBIO DE PAREJA HAN DE ABRAZARSE A OTRO COMPAÑERO O COMPAÑERA DISTINTO DEL ANTERIOR PARA FAVORECER LA RELACIÓN ENTRE TODOS. PARA DINAMIZAR EL JUEGO HAY QUE DESIGNAR DOS VOLUNTARIOS QUE LLEVAN UN OBJETO EN LA MANO (CONO FLEXIBLE) QUE SON LOS CAZA ABRAZADORES, ES DECIR TIENEN QUE CAZAR, TOCAR A UN COMPAÑERO MIENTRAS ESTE BUSCA DESESPERADAMENTE UN ABRAZO, CUANDO ESTÁ ABRAZADO YA NO SE LE PUEDE CAZAR.

TIBURONES Y SALVAVIDAS

DEFINICIÓN

Esta actividad es una de las favoritas usadas por los niños en los juegos cooperativos de la iniciativa Jugar para la Paz (

Usando el paracaídas en el suelo hay un tiburón debajo tratando de llevarse a los que están sentados con pies debajo en él. El salvavidas los trata de salvar.

OBJETIVOS

Diversión entre grupos de distintas culturas para promover la realidad de que todos somos parecidos. El jugar papeles de ayuda o de conseguir socios (tiburones) y así promover la amistad.

PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 6 años hasta adulto.

MATERIAL

Paracaídas y espacio suficiente para ponerlo en el piso limpio o en césped. Hay paracaídas de distintos tamaños así que la cantidad de personas dependen de cuantas personas estén alrededor. Se puede reducir el tamaño enrollándolo si es un grupo más pequeño.

CONSIGNAS

La importancia de tener cuidado al estar debajo del paracaídas y no lastimarse.

DESARROLLO

Se identifica alguien que sea el tiburón y otro/a que sea salvavidas (más de uno de cada uno si es un grupo grande). El grupo se sienta en el piso con los pies extendidos debajo del paracaídas y haciendo olas moviendo la tela para arriba y abajo (sin mirar abajo). El tiburón esta debajo y empieza a arrastrarlos a algunos hacia adentro para convertirlos en otros tiburones con él/ella. Ellos piden ayuda para que el salvavidas los ayude a rescatarlos. El salvavidas corre dando vueltas al paracaídas tratando de salvarlos (agarrándolos de los brazos para que no se los lleve por debajo el tiburón). Sigue el juego hasta que ya no quedan personas fuera del paracaídas. Se puede repetir, puesto de que siempre hay otros que quieren ser tiburones o salvavidas.

EVALUACIÓN

Primero se pregunta si se divirtieron. También se puede hablar del papel de la ayuda que se da entre personas en situaciones peligrosas.

IGLÚ

DEFINICIÓN

FORMAR CON EL PARACAÍ DAS UN IGLÚ DEL LOS ESQUIMALES DONDE LOS ALUMNOS ENTRARAN.

OBJETIVOS

COOPERACIÓN

PARTICIPANTES

Grupo, clase,... a partir de 8 años. Menos de 30 por paracaídas.

MATERIAL Un paracaídas.

DESARROLLO

TODOS SUJETAN EL PARACAÍ DAS POR LA CINTA QUE BORDEA EL PARACAÍ DAS CON LAS DOS MANOS. A LA SEÑAL DEL PROFESOR:¡ ARRIBA!, TODOS LEVANTAN LOS BRAZOS Y A LA SEÑAL DE ABAJO TODOS LOS BAJAN A LA VEZ SIMULTÁNEAMENTE. CUANDO ESTE PROCESO PREVIO SE CONOCE Y DOMINA BIEN SE PASA AL SIGUIENTE QUE CONSISTE ELEVAR EL PARACAÍDAS PARA DESPUÉS DESCENDER HASTA EL SUELO Y FORMAR UNA GRAN BURBUJA DE AIRE SUJETANDO CON MANOS Y RODILLAS LOS BORDES DEL PARACAÍ DAS PROCURANDO QUE EL AIRE NO SE ESCAPE.

Después de este proceso el siguiente seria meter todos los cabezas dentro del paracaídas de manera que el aire no se escape y que todos nos veamos las caras, se puede jugar a soplar o a gritar muy fuerte. El siguiente paso sería entrar todos dentro del paracaídas y sentarse sujetando los bordes al sentarse en el suelo. Esto se consigue de la siguiente forma, cuando todos levantan el paracaídas hacia arriba dan un paso hacia delante y a su vez bajan el paracaídas por detrás de la espalda sin soltarlo y situarlo debajo de ti para después sentarse con las piernas dobladas.

TENIS

DEFINICIÓN

Igual que en el tenis, pero los paracaídas hacen de raquetas.

OBJETIVOS

Principalmente, favorece la coordinación.

PARTICIPANTES

Exceptuando edades comprendidas entre los 13 y los 17 años, es válido para todas las edades. El número de participantes depende de los equipos para agarrar los paracaídas.

MATERIAL

Dos paracaídas, un balón y una red. Espacio amplio.

GRANDES JUEGOS

LOS INDIOS

Objetivo: Estrategia, socialización y cooperación.

Nº de participantes: 4 Equipos (entre 8 y 10).

Material: Temperas.

Organización: Cuatro equipos cada uno en un esquina, los componentes deben llevar la cara pintada.

Desarrollo: Los rojos pillarán a los azules; los azules a los amarillos; amarillos a verdes y verdes a rojos. Si alguien es pillado va a casa de los opuestos, pero pueden ser salvados por sus compañeros. Los equipos pueden aliarse, de forma que si un verde tiene que pillar a un rojo, éste se puede aliar con un amarillo, que pilla al verde, así al verde le cuesta más pillar al rojo.

Los que son pillados y están en la cárcel no pueden escaparse, hasta que uno de sus compañeros lo libere.. Cuando todos los equipos estén pillados, se empieza de nuevo. Ganará el que más contrarios tenga en su esquina.

LA BÚSQUEDA

Objetivo: Estrategia, Nocturno.

Nº de participantes: 2 Equipos (cada uno con un color).

Material: Temperas o lazos de colores.

Organización: un equipos son los cazadores y el otro los perseguidos. En un terreno previamente delimitado, por el que los perseguidos se repartirán.

Desarrollo: A la señal, el grupo de "perseguidos", tiene dos minutos para esconderse en en zona que previamente ha sido delimitada. A los dos minutos sale el grupo de los cazadores, los cuales tienen siete minutos para pillar a sus contrincantes, una vez pillados deben llevarlos a una "cárcel" que será el punto de partida del juego. Una vez terminado el tiempo se cambian los papeles. Gana el equipo que más personas pille.

LA CONQUISTA DEL TESORO

Objetivo: Entretenimiento, estrategia, Nocturno.

Nº de participantes: Gran grupo.

Material: Una linterna intermitente y una linterna por persona.

Organización: En un espacio previamente delimitado, se colocará una linterna intermitente. Del gran grupo se cogerá a unas cuantas personas que harán de "guardianes" que se esconderán, y el resto se repartirá por el espacio delimitado.

Desarrollo: La finalidad del juego es intentar llegar a la luz intermitente. El grupo de guardianes estará escondido en lugares estratégicos, de los que no se podrán mover, para evitar que nadie llegue. Los demás deben intentar llegar sin que los guardianes les descubran, si son descubiertos deben retroceder cincuenta pasos e intentarlo de nuevo.

CROSS DE ORIENTACIÓN

Objetivo: Entretenimiento, estrategia, Nocturno.

Nº de participantes: Gran grupo.

Material: Un mapa de la zona (podéis dibujarlo vosotros), Brújulas (si no tenéis, no pasa nada). Balizas (construidas por vosotros mismos, por ejemplo un trozo de papel, con un N° y un dibujo diferente en cada baliza).Un cronometro.

Organización:

Desarrollo: Escondéis las balizas por el terreno, y las marcáis en el mapa (ponéis el N° de la baliza) y si hay brújula la indicación. Situáis una zona de control, donde estéis vosotros, a cada grupo de niños, le entregáis una copia del mapa, y lo mandáis a una baliza diferente para comenzar.

Cada vez que encuentren una baliza deben copiar el dibujo, y llevárselo a vosotros, donde lo verificáis si es verdad o no, gana el que menos tarde en encontrar todas las balizas.

Variantes:

Cada vez que encuentren una baliza y os la lleven le podéis poner una prueba a superar.

En los dibujos podéis poner animales de la zona por ejemplo, que los dibujen y los reconozcan.

EL TESORO

Objetivo: Captura y defensa

Ámbito: Psicomotricidad, juego en equipo.

Deporte: Colectivo.

Material: Cancha lisa sin obstáculos.

Edad: desde 6 años.

Organización: Dos equipos.

Desarrollo: Se divide el terreno por la mitad y hay que tratar de capturar el tesoro (balón) que está dentro de un círculo de 6 metros de diámetro del otro lado y llevarlo a campo propio.

Sólo en la mitad ajena a mi equipo me pueden congelar. Un compañero me puede descongelar. Pasando bajo mis piernas.

Las defensas no pueden entrar a su círculo.

Se pueden dar pases.

EL NUDO HUMANO

Objetivo: Contacto físico, rompehielos de un grupo que se conoce recientemente.

Ámbito: Contacto físico, rompehielos. Deporte: Colectivo.

Material: Ninguno. Edad: desde 10 años.

Organización: Una ronda todos tomados de las manos mirando hacia el frente.

Desarrollo: El juego consiste en que uno de los integrantes de la ronda, profesor o guía, comenzará a caminar por entre los brazos o bajo los brazos de los demás integrantes de la ronda, nadie deberá soltarse y todos deberán ir pasando por donde paso el guía. La idea es que entre todos se forme un gran nudo humano, una vez que el guía no puede seguir avanzando, se debe comentar el cómo se encuentran y si posiblemente se puede seguir. De no ser así, se comienza el retroceso para formar nuevamente la ronda y realizar otra actividad.

CAMBIO DE PLANETA

Objetivo: Salto.

Ámbito: Habilidades Básicas.

Material: Aros.

Edad: 6 y 7 años.

Organización: Aros repartidos por todo el espacio, serán los planetas.

Desarrollo: Un aro por niño/a, menos uno/a que será el que primero la quede. Este gritará "CAMBIO DE PLANETA" y deberán cambiar de aro desplazándose a saltos. El que la quedaba también debe buscar planeta, quien se queda sin él es el que la queda. Se pueden cambiar los tipos de salto para desplazarse: con dos pies juntos, a la pata coja.

SIGUE EL CAMINO...

Objetivo: Lectura de señales de senderismo.

Ámbito: Orientación.

Material: Cartulinas (Blancas, Amarillas, Rojas).

Edad: 6 a 10 años.

Organización: Grupos de 4 o 5.

Desarrollo: Previamente el profesor colocará por el patio del colegio las señalizaciones correspondientes haciendo un recorrido. Los niños/as con sus grupos deberán empezar su camino por los "senderos" y

deberán seguir las señalizaciones, hasta leer la posta final. Que podrá decir algo así como..."ENHORABUENA, HAS LLEGADO A LA META".

LAS 7 MARAVILLAS.

Objetivo: Conseguir los objetos que se piden en el listado Ámbito: Creatividad

Material: Papel con una lista de 7 maravillas Edad: Desde los 6 años

Organización:

Desarrollo: Se dividen los participantes en grupos de a 10 como máximo. A cada grupo se le da una lista de cosas que tienen que conseguir, como por ejemplo, flores de distintos colores, piedras con formas de animales, etc... la lista la hace cada profesor a su gusto, y teniendo en cuenta el lugar donde se va a desarrollar el juego. Se juega por tiempo, pueden ser entre 10/20 minutos, terminado el plazo se muestran lo que cada equipo pudo conseguir, otorgando puntaje en base a la creatividad mostrada por cada grupo, en base a lo solicitado por el profesor. (Como ejemplo, se puede pedir un rayo de sol, un metro de agua, etc... para que los niños tengan que improvisar y jugar creando).

LAS BANDERAS

Objetivo: Visualización del espacio, de los compañeros y de los contrincantes.

Ámbito: Velocidad, agilidad

Material: Pañuelos, papel, pelotas o cualquier cosa que se quiera utilizar como bandera.

Edad: A partir de 9 años

Organización: En una pista de fútbol sala (o similar) colocaremos el mismo n° de banderas en cada esquina

Desarrollo: A cada equipo pertenece la mitad del campo, y las banderas que hay en sus dos esquinas. La portería se utilizará como cárcel. El juego consiste en pasar a "campo enemigo" a robar sus banderas (una cada vez) sin que te hagan prisionero, y evitar que te roben las tuyas. Normas del juego:

Una vez que tienes una bandera en tu poder, no pueden hacerte prisionero.

Las banderas conseguidas se unirán a las que están en tus dos esquinas.

Los prisioneros se salvan dándoles en la mano y consiguiendo llegar a tu campo sin que te pillen.

Gana el equipo que consigue hacerse con todas las banderas del equipo contrario, o que ha hecho prisionero a todo el equipo de enfrente.

LOS BOMBEROS

Objetivo: Nociones básicas del deporte Ámbito: softbol

Material: 1 pelota blanda, 4 bases de goma, cartón o en su defecto dibujadas con tiza Edad: 6 años en adelante

Organización: Dibujar un cuadrado en el suelo de 18 metros de lado. En tres esquinas ubicar una base cuadrada, en la otra, ubicar una con forma de casita.

Desarrollo: Se dividen dos grupos: los bomberos y los incendiarios. Los bomberos se ubican esparrados dentro de los límites del cuadrado y nombrarán a un jefe que se ubicará detrás de la base con forma de casa. El otro grupo se forma en fila, fuera del cuadrado. El primero se ubicará delante de la casita con la pelota en la mano, y sus compañeros detrás. A la señal del profe el primero arroja la pelota lo más lejos posible con las manos y corre alrededor del cuadrado, pisando las bases en orden y tratando de llegar a la casita antes de que el jefe apoye la pelota en ese lugar. Los bomberos tratarán de tomar la pelota y por medio de pases enviársela al jefe antes de que el corredor llegue a la casa. Si el corredor logra llegar se anota un punto para su equipo. Una vez que pasaron todos los compañeros, cambian de roles, los bomberos serán incendiarios y viceversa.

BÉISBOL RACKET

Objetivo: Iniciación al Tenis y al Beisbol

Ámbito: Pre-deporte

Material: Raqueta de Tenis, pelota de Beisbol, bases.

Edad: a partir de los 10

Organización: Estructuración del campo como el Beisbol.

Desarrollo: Igual que el Beisbol pero con los puntos de otra manera: un home run: 5 puntos un home: 3 puntos

Los que hacen home run después de que tiren todos tiran 2 veces y los que hacen home 1 vez.

LOS AMIGOS TREPADORES...

Objetivo: Cooperación, comunicación, ecología, etc.

Ámbito: Vida en la Naturaleza, habilidades motoras **Material:** Árbol grande, colchonetas o similar **Edad:** a partir de los 12

Organización: Se ubica el equipo, que participa, alrededor del árbol y a trepar **Desarrollo:**

ATENCIÓN: Es muy importante primero, remarcar las medidas de seguridad cotidianas, en éstos tipos de juegos. Es por equipos y se controla el tiempo, que tarda todo el grupo para estar ubicado en el árbol seleccionado, para jugar. Ninguno puede estar por debajo, de la marca previamente señalada en el vegetal. En ese momento se para el cronometro, luego pasan los otros equipos. El ganador es el conjunto que tarda menos, para ubicar a todos los integrantes.

FÚTBOL CON ESCOBAS

Objetivo: Diversión **Ámbito:** Psicomotriz-sociabilización **Material:** Escobas y un balón **Edad:** 12 en adelante

Organización: organizar dos equipos no importa el número de ellos delimitar las porterías cada jugador con escoba y sin portero

Desarrollo: meter gol con la escoba en la portería contraria.

PICHI-CACHER

Objetivo: Capacidades Físicas Básicas **Ámbito:** Fútbol-Baseball **Material:** Un balón de fútbol y 9 conos

Edad: A partir 8 años

Organización: El gran grupo dividido en 2 equipos.

Desarrollo: Se dispone de una pista o zona de juego. Se dispone el material de la siguiente forma: Los conos representan las bases. Se juega a modo de baseball, pero adaptándolo a la escuela:

En lugar de batear, chutamos con el pie.

Si un alumno caza el balón por el aire elimina al chutador.

Si consigues un home run (Vuelta en 1) 2 ptos. Si no, 1.

Cuando todos los alumnos de 1 equipo han chutado, cambio de equipo.

LA NUMERACIÓN

Objetivo: Agilidad mental y física **Ámbito:** Psicomotricidad **Material:** Ninguno

Edad: Desde 8 en adelante, incluyendo adultos

Organización: Se deben separar en 2 grandes grupos (o más) de mínimo 8 personas **Desarrollo:** el equipo A y el B se tomarán de las manos, la persona encargada enumerará las manos tomadas por grupo (no a las personas por grupo), luego dirá en voz alta uno de los números y las personas que tengan tomadas sus manos en ese número deberán levantar sus brazos formando un túnel por el que deberán pasar los extremos del grupo (o fila), deberán pasar todos y volver a su estado inicial, terminando ganador el grupo que grite ¡ listo! y levante sus manos.

TALLERES

JUEGO N° 1: FLORES DE PAPEL

Objetivo: Mejorar la habilidad manual N° de participantes: Individual.

Material: Papel de periódico, Papel Pinocho o Revistas, tijeras y pegamento.

Organización:

Desarrollo: Con el papel de periódico se hacen unos canutos de aproximadamente 20 cm. de longitud y se forran con papel pinocho de color verde para simular el tallo de una flor, a él se pegan trozos de papel con forma de hojas de diferentes tamaños.

Se corta un rectángulo de papel de 6 x 20 cm. y se enrolla al rededor del tallo (dejando sobresalir este ligeramente) se pega el extremo del rectángulo a él procurando formar una especie de cono, es decir, ajustando la parte que va unida al tallo y dejando más suelta la parte superior.

Una vez fijada la flor se dobla la parte superior hacia fuera para darle forma.

JUEGO N°2: MARIONETAS

Objetivo: Mejorar la habilidad manual y la creatividad.

N° de participantes: Individual.

Material: Guantes de Látex, Cartulina, etiquetas adhesivas, pedazos de tela, pinturas, tijeras y pegamento.

Organización:

Desarrollo: En los dedos del guante los niños elaborarán una familia de ratones. Las partes de la cabeza de cada ratón: orejas ojos, boca, nariz, pintarán y recortarán en cartulina y las pegarán en cada dedo. También pueden utilizarse etiquetas adhesivas para esta parte.

JUEGO N° 3: MARIONETA FANTASMA

Objetivo: Mejorar la habilidad manual..

N° de participantes: Individual.

Material: Pegamento, servilleta de papel, hilo, rotuladores, fixo, una pelota de ping pong y dos palitos.

Organización:

Desarrollo: Se hace un agujero pequeño a la servilleta, por esta se introduce un trozo de hilo, el cual se pegará a la pelota de ping pong con fixo, este hilo se atará a los dos palitos, que previamente, los habremos unido en forma de cruz, en medio de los dos palitos. Atando un trozo de hilo a cada punta de los dos palitos los uniremos con cada esquina de la servilleta. Con lo que tendremos la forma de la marioneta, solo queda decorarla, dibujando dos ojos y una boca con los rotuladores.

JUEGO N° 4: CREACIONES CON GOMA ESPUMA

Objetivo: Mejorar la habilidad manual, estimulación de la imaginación N° de participantes: Individual.

Material: Varias planchas de goma espuma, tijeras, rotuladores, pegamento de contacto, y pintura en spray.

Organización:

Desarrollo: Se le da a cada niño un trozo grande de goma espuma, en el cual creará libremente lo que quiera. Por ejemplo: puede pintar el contorno de su mano por duplicado, lo corta con las tijeras, y luego pega los bordes de las manos con el pegamento de contacto, quedándole una mano gigante, que después con mucho cuidado decorará con la pintura.

JUEGOS EN EL AUTOBÚS

Los largos viajes en autobús son agotadores para los niños. El interés del paisaje les cansa bastante pronto, y la excitación de la marcha les pone en un estado de tal nerviosismo que a veces hay que pensar en ocupaciones tranquilizantes. Con esta finalidad hemos reunido los juegos contenidos en este apartado; creemos así ser útiles a los monitores de campamentos juveniles.

Estos juegos están en un principio pensados para ser jugados especialmente dentro del marco de un autobús; pero desde luego pueden ser jugados en otra parte, con algunas modificaciones de detalle. Si los utilizáis en viaje, no olvidéis las reglas elementales de seguridad.

No hagáis jugar del principio al final del viaje. Sería una lástima atravesar ciertos paisajes o pasar cerca de ciertas curiosidades sin señalarlas a la atención de los niños. No olvidéis tampoco los maravillosos recursos de los cuentos. Las canciones tienen alguna vez cierto encanto, pero pronto son gritadas, de tal forma que acentúan el clima de nerviosismo. No improviséis directamente estos juegos en viaje sin haberlos leído y estudiado antes de la salida, y no olvidéis proveeros del material elemental que precisa.

Y ahora, ¡feliz viaje!

1. MANITOS CALIENTES

Entre dos participantes, este juego es especial cuando las manos están frías. Un participante extiende sus manos con las palmas hacia arriba y el otro coloca las suyas sobre las del primer participante, con las palmas hacia abajo. El juego consiste en que el participante que tiene las palmas abajo debe tratar de golpear las manos del oponente (por la parte de arriba) sin que este alcance a sacarlas. Si logra golpearla las palmas regresan a la misma posición, de no ser así cambian las palmas de lugar (el de arriba gira sus manos y las coloca bajo las del oponente).

El juego termina cuando uno de los participantes se retira por "dolor de manos"

2. PIEDRA, PAPEL O TIJERA

Es un juego eliminatorio por parejas. Dos jugadores se enfrentan en una partida.

Cada uno de ellos tiene unas "armas" imaginarias que son una piedra, un papel y unas tijeras.

La piedra se representa con un puño cerrado. El papel con la mano extendida con la palma hacia abajo. Las tijeras se representan con los dedos índice y corazón extendidos, y el resto de los dedos recogidos. Los dos jugadores dicen al tiempo: "piedra, papel o tijera" mientras mantienen sus manos ocultas a la espalda.

Cuando han dicho tijera, enseñan su mano derecha enseñando al mismo tiempo el arma imaginaria elegida. Si exhiben el mismo arma se repite la jugada. La piedra vence a las tijeras machacándolas imaginariamente. Las tijeras vencen al papel cortándolo imaginariamente, y el papel vence a la piedra, envolviéndolo (imaginariamente también). Se pueden hacer partidas al mejor de tres. El ganador de una pareja puede jugar con el ganador de otra pareja, o con otro jugador que aún no se haya batido con nadie, hasta que quede un único ganador.

3. PARES O NONES

Es un juego para dos jugadores. Cada uno de ellos elige entre pares o nones.

Teniendo las manos a la espalda dicen al mismo tiempo: una, dos y TRES. Al decir tres, los dos muestran su mano derecha con uno o dos dedos estirados. Si la suma de los dedos mostrados da como resultado un número par, gana el jugador que haya elegido pares, si da como resultado un número impar, gana el jugador que haya elegido impares. Suele ser un buen juego para esos momentos en los que hay que elegir entre dos niños algo como quien puede sentarse en la ventanilla o algo que los dos quieran. También cuando haya un empate en cualquiera de los juegos anteriores, es bueno para decidir quién entre los dos será el cerebro de la nueva partida.

4. EL JUEGO DE LAS PALMADAS

El cerebro del juego, reproduce la música de una canción mediante palmadas. Los demás jugadores deben intentar adivinarla. El jugador que lo consiga pasará a ser el nuevo cerebro del juego, siendo el encargado de reproducir otra nueva canción mediante palmadas.

5. LOS LIMONES

El cerebro del juego será el número 1, y pondrá números a los demás jugadores. El cerebro comienza diciendo: Un limón y medio limón, 3 limones y medio limón. Como en este caso ha dicho el número 3, el jugador que tenga ese número debe responder: 3 limones y medio limón, "x" limones y medio limón. En lugar de "x" debe decir un número. El jugador con ese número, debe continuar el juego.

Se puede penalizar al jugador que no sepa continuar, o que diga un número inexistente con un punto negativo. Una vez que un jugador llegue al número máximo de puntos negativos acordados (por ejemplo 3) quedará eliminado.

6. IMAGINA QUE FUERAS...

El cerebro del juego hace preguntas de esta clase: Imagina que fueras el rey o la reina de un país. ¿En qué usarías tu poder? Imagina que fueses el mejor de tu barrio en algo, ¿En qué te gustaría que fuese? Imagina que pudieses vivir en cualquier país del mundo, ¿En qué país vivirías y por qué? Imagina unas vacaciones perfectas, ¿A dónde irías y a quien llevarías contigo? Imagina que estuvieses atrapado en una isla desierta y sólo pudieses comer una clase de comida para el resto de tu vida, ¿Qué comida sería? Imagina que pudieses crear una fiesta nacional, ¿En qué día sería, y en honor a qué? Imagina una lucha entre los mejores superhéroes, ¿Quién ganaría y por qué?

Si se terminan las preguntas el cerebro puede continuar inventando las suyas propias. También se puede jugar, haciendo que el cerebro elija la respuesta que le haya parecido más ingeniosa o divertida, y el que haya dado esa respuesta, será el nuevo cerebro, y será el que haga la siguiente pregunta.

7. DE LA HABANA HA VENIDO UN BARCO...

El cerebro del juego dice: "De la Habana ha venido un barco cargadito de..."

Y dice una palabra cualquiera, por ejemplo: "Limonas" El siguiente en jugar debe decir otra palabra que comience por la misma sílaba que la primera, por ejemplo: "Libros"

El siguiente: "Literas", y así hasta que alguien no consiga encontrar una palabra que empiece por esa sílaba. Se puede jugar poniendo un tiempo máximo, pero en mis experiencias, no ha sido nunca necesario, porque cuando un jugador tarda mucho en encontrar una palabra, es él mismo el que abandona.

8. LOS ESPAGUETIS

Definición: Desenredar el cordel antes que los demás.

Objetivos: Fomentar la destreza y la habilidad manual.

Participantes: Mínimo 2 jugadores, máximo 10. De 7 a 11 años.

Material: Aproximadamente 80 cm. de cordel de grosor medio y de idéntica calidad para cada uno de los jugadores. Para el árbitro, cronómetro o reloj con segundero.

Consigna de la partida: El árbitro distribuye los cordeles: uno a cada jugador.

Desarrollo: A una señal, cada uno se esfuerza en anudar y liar su cordel lo mejor que puede. Al cabo de treinta segundos, nueva señal. Cada uno pasa su cordel a su vecino de la derecha (o de enfrente para los que no tengan vecino a la derecha). Éste prosigue el trabajo tan bien comenzado, anuda, y lí a lo mejor que puede. Quince o treinta segundos más tarde, cada uno pasa de nuevo a su vecino el cordel que tiene en la mano, y sigue anudando el que recibe; y siempre a la señal, lo pasa a su vecino de la derecha. En este momento el conductor del juego grita: "¡Desenredad!", e inmediatamente todos se apresuran a desenredar el cordel que acaban de recibir. Resulta ganador el primero que desenreda el cordel que acaban de recibir. Para aumentar el interés, se puede pedir una prenda al último jugador.

Variante: Este juego puede jugarse por equipos o por asientos. Cada uno enreda los cordeles como mejor sabe. Luego los equipos intercambian sus cordeles; y el que primero lo ha desenredado todo resulta ganador.

9. ¿HAS VISTO?

Definición: Juego de observación.

Objetivos: Este juego permite explicar ciertas palabras poco conocidas por los pequeños, y hacerles descubrir el objeto correspondiente: noria, máquina forrajera, trilladora. También les brinda la ocasión de aprender a distinguir desde lejos, un campo de trigo, las remolachas de las patatas, etc... Participantes: Mínimo 3, máximo 16, a partir de 6 años.

Material: Papel, lápices.

Consignas de partida: Se prepara antes de salir (o durante una parada en alguna Estación) una serie de papelitos, llevando cada uno un nombre de persona, de animal o de objeto visible a lo largo del trayecto: niño saludando a los viajeros, señora en la ventana, perro, vaca, almiar de paja o heno, árbol abatido, río, iglesia, camión en marcha, carro tirado por caballo, arado, tractor, etc.

Desarrollo: Una vez en marcha, el conductor del juego coloca los papelitos doblados en cuatro dentro de una gorra. Los mezcla. Cada jugador coge uno o varios, según el número de jugadores y de papeles. Todos observan por las ventanillas y, cuando alguno ve el objeto escrito en su papel, se lo enseña al árbitro y vuelve a meter el papel en la gorra. El primer jugador que se desembaraza de todos sus papelitos resulta ganador. El último al que todavía le quedan en la mano, paga prenda.

Nota: Este juego mantiene a los niños tranquilos durante un buen rato, habida cuenta del tiempo necesario para la preparación de los papeles que se puede hacer en común, de acuerdo con las sugerencias de cada uno.

10. LA CARRERA DE LAS LETRAS

Definición: Juego de palabras

Objetivos: Formar palabras que empiecen por una letra, para ello deben ver primero el objeto. Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje.

Participantes: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 9 años.

Materiales:

Consignas de partida: El árbitro tiene que vigilar atentamente las repeticiones, ya que los niños, preocupados en la busca, no se acuerdan siempre de lo que ya se ha dicho.

Desarrollo: Se elige (o se saca a suertes) una letra muy usual. Evitar las letras raras como K, Ñ, W, X, Y, Z. A una señal dada por el árbitro, los jugadores miran por los cristales, y gritan el nombre de todo lo que ven, cuyo nombre empieza por la letra elegida (caballo, colina, arado, cisterna, etc.). No se debe señalar un objeto que haya sido nombrado. Se suma un punto por objeto designado. Se restan dos puntos por repetición de objeto ya nombrado. Resulta ganador el primero que llega a cinco (o diez o quince, según el humor y la costumbre de los jugadores). Cada uno cuenta sus puntos con los dedos.

Nota: Abandonar el juego antes de cansar la atención de los más pequeños, de los menos dotados, o de los mal situados (de diez minutos a una media hora). Si al cabo de este tiempo nadie ha obtenido todavía 5 puntos, se designa como ganador al que suma más.

11. DELETREAD LA PALABRA

Definición: Este juego es una variante del anterior.

Objetivos: Formar palabras que empiecen por una letra, para ello deben ver primero el objeto. Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje.

Participantes: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 9 años.

Desarrollo: Se elige una palabra compuesta por tantas o más letras que número de jugadores. Por ejemplo: si hay 9 jugadores. Por ejemplo: si hay 9 letras, se podrá elegir "cocodrilo", palabra que tiene 9 letras, o "coleccionador", que tiene 13, o cualquier otra palabra de más de 8 letras. A una señal dada por el árbitro, los jugadores miran por los cristales para intentar descubrir un objeto cuyo nombre empiece por cada una de las letras de la palabra elegida. Uno dice: "caballo", otro "olivo", un tercero "labrador", etc., hasta que la palabra elegida "coleccionador" quede completamente deletreada. Resulta evidente que hay que seguir el orden de las letras; y no decir "labrador", por ejemplo, antes de que las palabras que empiecen por las dos primeras letras - en nuestro caso "caballo" y "olivo" hayan sido encontradas. Si varios jugadores nombran objetos que empiecen por la misma letra, únicamente cuenta el primero nombrado (excepto, desde luego, si esta letra es doble en la misma palabra: dos C en "coleccionador"). Si dos jugadores nombran al mismo tiempo un mismo objeto, se produce nula, y hay que encontrar otro objeto que empiece por la misma letra. Los jugadores que no hayan dicho nada cuando la palabra haya sido deletreada pagan prenda.

12. LA MONEDA QUE CORRE

Definición: Juego de habilidad.

Objetivos: Fomentar la habilidad y la destreza manual.

Participantes: Mínimo 4, máximo 20, a partir de 8 años.

Material: Una moneda. Cuanta más pequeña es la moneda, más difícil es el juego.

Consignas de partida: Los jugadores se hallan sentados en los asientos, con la mano derecha colocada, palma hacia arriba sobre la rodilla.

Desarrollo: El jugador sentado en el extremo de cada asiento coloca en su mano derecha una moneda que pasa a sus vecinos si cerrar ni doblar la mano, sino, impulsándola con la palma hacia abajo en la mano derecha de su vecino de la izquierda. La moneda pasa así en dirección izquierda hasta el extremo del asiento. Vuelve de nuevo en sentido inverso por el mismo medio: mano derecha chocando con mano derecha del vecino de la derecha. Esto es ya más difícil. A la segunda vez se procede igual con las manos izquierdas. Ida y vuelta. A la tercera vez se utilizan las manos derechas, que ya no deben tocarse: se deja caer la moneda en la mano del vecino. Ida y vuelta. A la cuarta vez, ídem, con las manos izquierdas. Ida y vuelta. A la quinta vez se utilizan las manos derechas, que ya no pueden inclinarse: tiene que permanecer horizontales con la palma hacia arriba. Se pasa la moneda haciéndola saltar en la mano del vecino. Ida y vuelta. Cuando la moneda cae, se imputa la falta al lanzador. El receptor no mueve nunca la mano, colocada extendida sobre la rodilla.

13. ¿QUÉ VES?

Definición: Juego de observación.

Objetivos: Desarrollar la capacidad de observación y el dominio del lenguaje.

Participantes: Mínimo 6, máximo 10, a partir de 7 años.

Consignas de partida: Ningún nombre tiene que ser repetido, y la clase de objetos cambia cada vez.

Desarrollo: El conductor del juego interpela a un jugador por su nombre: "Francisco o María, ¿qué ves en el autobús?". El interpelado tiene que contestar inmediatamente: "Veo una ventana, o una maleta", etc., es decir, dando el nombre de un objeto que realmente exista en el autobús. Inmediatamente después el jugador situado a la derecha (o delante) del jugador tiene que continuar diciendo: "veo una ventana y una maleta", y añadir otro nombre y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores hayan hablado. En este momento el conductor inicia otra partida interpellando a otro jugador y preguntándole otra clase de nombre. Por ejemplo, dirá: "Pedro, ¿qué ves por la ventanilla....?". Para variar el juego, resulta entretenido preguntar nombres de la región a dónde se va, o de la ciudad de donde se viene (objetos, lugares, personajes, etc.). Por ejemplo: "María, ¿qué ves en Cádiz?", o "¿qué ves en Córdoba?", etc.

14. NI SÍ, NI NO

Definición: Juego de atención.

Objetivos: Conseguir un ambiente alegre y distendido.

Participantes: Mínimo 2, máximo 15, a partir de 7 años.

Material:

Desarrollo: El conductor del juego inicia la conversación y formula sucesivamente a los jugadores diferentes preguntas a las cuales tienen que contestar, sin pronunciar ni sí, ni no.

Cada equivocación hace perder un punto. Al cabo de un tiempo determinado - cinco minutos por ejemplo - se cuentan los puntos perdidos. Resulta ganador el que ha perdido menos.

Variante: Para complicar el juego o renovar el interés cuando los jugadores están bien entrenados, se pueden cambiar las palabras prohibidas, o añadir otras nuevas; por ejemplo: "Blanco y negro...., ayer, hoy y mañana....", según la fantasía del conductor del juego.

15. EL TELEGRAMA

Definición: Redactar un telegrama partiendo de una frase escogida.

Objetivos: Conseguir un ambiente alegre y distendido. Son sorprendentes los telegramas que llegan a redactar los niños. Os vais a reír a carcajadas.

Participantes: Mínimo 2, máximo 10, a partir de 10 años.

Material: Papel y lápices.

Consignas de partida: Se elige de común acuerdo una de las numerosas inscripciones que pueden leerse en un autobús. Con preferencia no elegirla demasiado larga: "Prohibido fumar" o "Ventanilla de emergencia".

Desarrollo: El árbitro sugiere un tema, como por ejemplo, un periodista que telegrafía una información. Cada jugador redacta un telegrama sobre este tema, utilizando por orden todas las letras de la inscripción elegida. Un número e la inscripción elegida equivale a las letras que ocupan este lugar en el alfabeto. Así: 1 = A, 2 = B, 3 = C, 10 = I. Cuando todos han terminado cada uno se levanta para leer en alta voz su telegrama, siendo proclamado vencedor el autor del que resulte mejor redactado.

16. EL DETALLE CAMBIADO

Definición: Detectar con rapidez los cambios realizados en el atuendo de los jugadores.

Objetivos: Desarrollar la capacidad de observación.

Participantes: Mínimo 6, máximo 15, a partir de 6 años.

Material:

Consignas de partida: Para evitar confusiones, resulta confusiones que el director del juego anote los cambios realizados.

Desarrollo: Se designa a dos jugadores para que salgan. Estos examinan antes atentamente el atuendo de los demás jugadores. Salen de la zona de juegos, y mientras tanto los demás jugadores cambian - o no cambian - un detalle de su atuendo. Vueltos los jugadores resulta ganador el que descubra más cambios en un tiempo convenido de antemano. El ganador elige un sustituto. Éste sale a su vez acompañado del "perdedor", que procurará no serlo una segunda vez. Aumentar progresivamente el número de cambios realizados.

NEHEMÍAS

SECCIÓN I: ABC bíblico.

- A. "Y todo el pueblo se fue...y a gozar de grande _____ porque habían entendido las palabras que les habían enseñado"
- B. Nombre del que tomó mujer de las hijas de Barzilai galaadita: _____
- C. "...entonces supe del mal que había hecho Eliasib por _____ a Tobías"
- D. "...y ayuné y oré delante del _____ del cielo"
- E. Bendijo entonces _____ a Jehová, Dios grande. Y todo el pueblo respondió: ¡Amén!...
- F. "...Te ruego oh, Jehová Dios de los cielos, _____, grande y temible..."
- G. "no os entristezcáis porque el _____ de Jehová es nuestra fuerza..."
- H. Salum trabajó junto con sus: _____
- I. "El segundo coro _____ del lado opuesto, y yo en pos de él, con la mitad del pueblo sobre el muro..."
- J. "Para la dedicación del muro de _____ buscaron a los levitas"
- K. Hasabías fue gobernador de la mitad de la región de: _____
- L. "El Dios de los cielos, él nos prosperará, y nosotros sus siervos nos _____ y edificaremos..."
- M. "...entonces supe del _____ que había hecho Eliasib por consideración a Tobías"
- N. Nombre de una profetisa: _____
- O. Abrió Esdras el libro a _____ de todo el pueblo

- P. "...ni yo ni mis hermanos comimos el _____ del gobernador"
- Q. Mes en que Nehemías se entera de la condición de Jerusalén: _____
- R. "Y enviaste tu buen Espíritu para enseñarles, y no _____ tu maná de su boca, y agua les diste para su sed"
- S. Nombre de la capital del reino de Artajerjes: _____
- T. Elíasib había emparentado con _____ y le había hecho una gran cámara.
- U. "Porque a las cámaras del tesoro han de llevar los hijos de Israel y los hijos de Leví la ofrenda del grano...allí estarán los _____ del santuario..."
- V. "Porque a las cámaras del tesoro han de llevar los hijos de Israel y los hijos de Leví la ofrenda del grano, del _____ y del aceite..."
- X. "Habitaban los jefes del pueblo en Jerusalén; mas el resto del pueblo echó suertes para traer uno de cada (en números romanos) _____ para que morase en Jerusalén..."
- Y. Llegaron luego los dos coros a la casa de Dios; y _____, y la mitad de los oficiales conmigo 12:40
- Z. Tobías dijo: "Lo que ellos edifican si subiere una _____ lo derribará"

SECCIÓN II - FALSO O VERDADERO

Instrucciones: Escribe una "F" si el enunciado es falso o una "V" si es verdadero.

- Se menciona específicamente al hijo de un perfumero: _____
- Se menciona específicamente al hijo de un platero: _____
- Se menciona específicamente al sexto hijo de alguien: _____

SECCIÓN II - OPCIÓN MÚLTIPLE

Instrucciones: Selecciona la respuesta más acertada

Número de gobernadores que participaron en la reconstrucción del muro:

- a) 1
- b) 3
- c) 5
- d) Más de 7

Número de veces que Nehemías le dice a Dios: "Acuérdate de mí..."

- a) 2
- b) 4
- c) 6
- d) Más de 8

Número de días en que tardaron en reconstruir el muro:

- a) 7
- b) 52
- c) 180
- d) No se especifica

SECCIÓN IV – PREGUNTAS ABIERTAS

Escribe la respuesta y la cita bíblica en la que se basa.

¿Qué responde Nehemías cuando Sanbalat y Gesem lo invitan a reunirse con ellos en el campo de Ono?

¿Qué responde Nehemías cuando Semaías le dice que vayan al templo a encerrarse porque vienen a matarlo?

BONUS EXTRA

¿Cuál fue la razón por la que Nehemías actuó de forma diferente a la de los anteriores gobernadores y NO abrumó al pueblo pidiendo para sus Necesidades?

PENITENCIAS Y CASTIGOS

1- EL MANIQUÍ

El penado se coloca en el centro.

Cada jugador vaaély le coloca en la posición que le parezca.

El castigado debe permanecer así hasta que el siguiente le cambie.

2- EL CARGAMONTES

El penitente se sienta en medio de la rueda de los jugadores, con los ojos vendados. Se le hace tocar un objeto, con un sólo dedo.

Si no adivina qué objeto es, se le pone por encima luego otro objeto, y otro hasta que acierte. Así alguno podrá cargar montones.

3- SÍ O NO

El castigado se retira un poco, hasta un sitio desde el cual no pueda escuchar al grupo. Deberá contestar, a grito, "sí o no", como quiera, pero solamente una palabra de estas. Los del grupo formulan suavemente la pregunta y el castigado debe contestar cuando le digan.

¿Usted es tonto? ¿Ha robado algo? ¿Lo quiere su novia?

4- LA CONFE SIÓN PÚBLICA

El penitente se arrodilla y se tapa la cara con las manos. El director del juego hace un gesto, una mueca y pregunta: "¿Cuántas veces hace usted esto cada día?". El castigado debe responder cuántas veces.

Finalmente se le dice de qué pecados se acusó públicamente y cuantas veces lo cometió.

5- EL GANCHO

Mientras el castigado esté afuera. El director del juego va pasando por los distintos puestos y cada jugador dice lo que le parece como razón para que vaya al banquillo el acusado, por ejemplo: "por inteligente", "por bruto", "por bella", "por los ojos verdes", "por los zapatos rotos". Entra el acusado, se sienta en el centro y pregunta: "¿Por qué estoy en el banquillo" El director del juego dice algunas de las cosas que le dijeron y el acusado debe adivinar quién lo dijo.

6- EL ARCA DE NOE

El castigado sale de la sala. Cuando regresa encuentra sentado en medio a "Noé", quien le dice después de hacerlo arrodillar: "¿Cuál de los animales del Arca desea usted ver?" El de la penitencia dice el nombre de un animal. Noé saca entonces un espejo y se lo pone delante.

7- FRENTE AL PAPEL

Cada uno de los participantes escribe una frase corta en un papel mientras el castigado está fuera.

Cuando éste regresa, el director del juego le dice: "piense que su frente es de papel y esto es lo que lleva escrito".

El castigado va pasando frente a cada jugador y le pregunta: "¿Qué llevo escrito en mi frente?" Y el jugador lee lo que escribió.

8-EL ABOGADO

Se pide al castigado que hable como defensor de una causa, que se busca entre los jugadores. Por ejemplo: que defienda al gato que se comió la salchicha, a la señora que se subió al bus sin pagar, a fulano que rompió el florero.

9- ADIVINA QUIÉN ES

El castigado debe adivinar quién le tocó la punta de la nariz con un dedo, estando vendado.

(El mismo que lo venda lo toca varias veces la nariz).

También se le puede decir que al tacto puede adivinar, entonces estirará los brazos a coger a la persona y quien le ha tocado es el que lo vendó y está detrás de él.

10- EL ZOOLÓGICO

El castigado va pasando delante de cada jugador y le pregunta cuál es el animal favorito.

Tan pronto tenga respuesta, debe imitar en alguna forma al animal que le han nombrado.

11- A QUÉ SE PARECE

.Entre todos escogen, sin que el penado sepa, un animal, persona o cosa. Le llaman y se le pregunta: "¿A qué se parece lo que pensamos?" el castigado debe contestar.

Le decimos entonces lo que habían escogido y él debe buscar alguna analogía o parecido entre una cosa y la otra.

12- COLOQUEN BIEN EL LÁPIZ

Pide al castigado que coloque un lápiz en el suelo de tal manera que nadie pueda saltar sobre él.(Tendrá que colocarlo en un rincón o al largo de la pared).

13- LOS ESPEJOS

El castigado sale de la sala y entra cuando le llaman. Mientras tanto todos convienen en que cuando regrese le van a imitar en todo lo que haga y así lo hacen al venir él.

14- LOS TRES RETRATOS

Sale el castigado. Los jugadores concuerdan que representan, en su orden, los tres retratos.

(Ejemplo La novia, un perro, una boda). Al regresar el penado se le dice qué va a hacer con lo que representa el primer retrato, y él debe contestar sin saber qué representa. Luego, el segundo y después el tercero. No puede hacer lo mismo con dos de los retratos, debe ser diferente. Luego se le indica cuales eran los retratos.

15- EL ESPEJO

El castigado debe repetir los gestos y movimientos del que castiga, colocado al frente. Así, si el otro mueve la mano derecha, él mueve la izquierda; vuelve la cabeza a la izquierda, cuando el otro la vuelve a la derecha.

16- VARIAS CARRERAS CON EQUILIBRIO

Esta clase de carreras son muy propias para organizar algunas sesiones recreativas.

Llevar desde un punto a otro, previamente convenido y señalado, un tarrito o plato lleno de agua, colocando sobre la cabeza de los participantes, pero sin sujetar los tarritos en ninguna forma. Gana quien llegue sin regar el agua.

Llevar cada jugador, suspendida de un trozo de cuerda, una campanilla, en la carrera. Si hay varias campanillas iguales, los jugadores pueden correr al mismo tiempo empleado.

Llevar durante la carrera, agarrada con los dientes, una cuchara sopera, en la que se coloca una bola de cristal. Gana quién llega primero, sin haber dejado caer la bola.

Correr, llevando cada jugador una vela encendida. Gana quien llega en menor tiempo, pero con la vela encendida.

Correr con los pies atados o maniatados, quedando sólo 30 centímetros de largo de cuerda que lo une. También se puede correr, metidos los pies entre los costales, siempre que éstos sean iguales.

17- LA ELECTRICIDAD

Se le ruega que salga. Al resto se le informa; debemos guardar profundo silencio en el juego. A uno de los participantes se le determina como el "poseedor de electricidad". Cuando el que debe penitencia, toque la cabeza del señalado, todos gritaremos fuerte. Al entrar se le dice: "uno de los presentes tiene electricidad, y debes concentrarte bien al ir tocando la cabeza de los participantes para poder darte cuenta de quién es, y avisar tan pronto la encuentre". Se procede al juego.

18- QUÍTAME EL PAÑUELO

Se amarra un pañuelo a la cabeza de cada jugador. Gana el que pueda quitar el pañuelo al contendor.

19- DOMINIO DE LA RISA

Dos jugadores en el centro. Se saludan muy seriamente así: "Tomás te saludo", dice uno y el otro responde: "Te saludo Tomás". El primero que se equivoque, o sonría, debe pagar penitencia nuevamente.

20- POBRE GATICO

Un jugador hace de gatico y los demás permanecen sentados en el círculo. El gatico se hace frente a cualquier jugador, se acurruca, hace monerías y maulla 3 veces: miau, miau, miau... El otro debe acariciarlo diciendo, cada vez: "pobre gatico", pero muy seriamente; si no puede resistir la risa, paga penitencia y pasa a hacer de gatico.

21- LA ORQUESTA

Los jugadores de pie, forman un círculo; cada uno tiene un pañuelo agarrado por una punta. El director del juego agarrará una de las otras puntas de cada pañuelo. Cada vez que éste toque con la otra mano uno de los pañuelos, el que lo sostiene tendrá que cantar una canción diferente. Quien no lo haga así pagará penitencia nuevamente.

22- REGALO Y PENITENCIA

Se ponen regalos pequeños, envueltos. Para poder quedarse con el mismo, debe de antemano cumplir con el trabajo que se ha escrito entre cada regalo. En un mismo paquete puede ponerse varios, separados por sus envolturas respectivas y con sus penitencias. El paquete grande va pasando al son de una música o durante el tiempo que quiera el que dirige. Cuando se dé una señal o "pare la música", el que tiene el paquete lo desenvuelve, cumple penitencia y se queda con el regalo. El juego comienza de nuevo.

JUEGOS DE DISTENSIÓN

2.1. BORDÓN

MATERIAL: Un bordón o un palo que se pueda hincar en el terreno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se clava en el centro de una explanada un bordón, y los participantes se unen de la mano formando un círculo. A la voz de ya o de un silbato se empieza a girar en torno al bordón y a otro silbido o a la voz de ya, los participantes pueden empezar a hacer más fuerza, girar más rápido, acercarse o alejarse del bordón, con el objetivo de que alguien toque el bordón y así eliminarlo o que dos personas se suelten y así eliminar a ambos. El juego lo gana el participante que no se haya eliminado.

OBSERVACIONES: Con jugadores más jóvenes, se puede ambientar metiendo alguna cancioncita mientras se gira alrededor del bordón que dejara de cantarse cuando se empiece a hacer fuerza.

2.2. CAZA DEL CIERVO:

MATERIAL: Un silbato.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un persona representa el papel de un ciervo al que deberán pillar unos cazadores. Se dejara un cierto tiempo para que se aleje el ciervo y después saldrán en su busca los cazadores. Para localizarlo, este deberá pitar cada dos minutos aproximadamente. Gana quien consiga atraparlo.

OBSERVACIONES: Para alargar más el juego, se puede introducir dos ciervos, o que deban quitarle una pañoleta que lleve a su espalda.

2.3. ASALTO AL MAFEKING:

MATERIAL: Una pañoleta por equipo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen dos equipos y se delimitan su territorio. Cada equipo deberá tener al final de su territorio una base (para la cual interesaría marcar en el terreno un círculo de 2 - 3 m de radio) con una pañoleta en su interior. El juego consiste en tratar de quitarle al otro equipo su pañoleta y llevártela a tu campo. Para ello los atacantes deberán entrar en el círculo del otro equipo sin ser pillados por los defensores, los cuales podrán pillar a los atacantes en el momento que estos entren en su campo. Los pillados serán llevados a la base propia donde permanecerán prisioneros hasta que algún miembro del otro equipo consiga entrar sin ser pillado, en ese momento liberará a todos sus compañeros, pero no podrán llevarse la pañoleta. Para poder llevársela, no deberá de haber nadie pillado de tu equipo en la base contraria.

OBSERVACIONES: Este juego es fácilmente modificable y mejorable. Basta con que cada uno lleve una pañoleta en la espalda para poder ser pillado. O hacer más de dos equipos. También se puede ambientar sobre cualquier tema y que vayan los jugadores disfrazados. En definitiva en un juego que se prestan a fáciles modificaciones para hacerlo más entretenido.

2.4. EL JUEGO DE LOS NÚMEROS:

MATERIAL: Una pañoleta por equipo, alguna pintura para pintar sobre la cara.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Parecido al juego anterior, también se hacen dos equipos (como mínimo) y se delimitan sus bases colocando en su interior una pañoleta. La variación estriba en que cada jugador deberá llevar pintado en su frente o en un lugar visible un número. Para poder pillar a un adversario, deberás tener un número mayor que el del otro adversario. Si no es así, será el adversario quien te pueda pillar a ti. Para atacar y defenderse, se podrán unir cogidos de la mano como máximo tres personas y sus números se sumaran para realizar el ataque.

OBSERVACIONES: Para hacerlo más justo repartir los números los monitores e intentar que la gente más pequeña y que corra menos tenga los números más altos y que los más mayores tengan números más bajos, de esta forma obligaras a que se tengan que unir para poder atacar con más ventaja. También por modificarlo un poco en vez de que lleven a los pillados a su base, que los lleven a una especie de cárcel común donde estén los monitores, allí o se les hace una pruebecita para poder salir, o simplemente se les baja el número que tengan pintado.

2.5. JUEGO DE LOS CINTURONES

MATERIAL: Un cinturón o una pañoleta por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 11 - 12 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen parejas y estas parejas se tumban en el suelo juntos (uno al lado del otro) formando un círculo con las parejas bien separadas. Se elige a una persona que paga y a otra que debe ser pillado. El que paga debe intentar golpear con el cinturón o la pañoleta al otro jugador y en el momento que lo consiga, se intercambian los papeles, el que pagaba pasa ahora a correr para que no le pillen y el que corría para que no le pillen pasa a pagar. Se sigue así con esta dinámica de juego, hasta que al que tienen que pillar decide tumbarse al lado de una pareja que este tumbada, en ese momento la persona que esta tumbada justo al otro lado de donde se ha tumbado al quien tienen que pillar pasa a ser este a quien tienen que pillar (explicación gráfica, si hay una pareja tumbada formada por X e Y [XY\, si llega una persona B a la que tienen que pillar y se coloca así: [XYB\, será ahora X la persona a la que tienen que pillar, se hubiese colocado así: [BXY\, sería Y la persona a la que tienen que pillar.

OBSERVACIONES: Este juego conviene hacerlo en un lugar donde tirarse rápidamente al suelo no suponga apenas ningún riesgo, como podría ser en un prado con césped, la playa, un local cubierto con colchonetas. También conviene jugar con personas que más o menos se lleven muy bien entre si y que admitan que es un juego y que no se vayan a picar porque no se quien le ha dado muy fuerte con el cinturón. para suavizarlo un poco en vez de usar un cinturón se puede ir a tocar simplemente.

2.6. EL JUEGO DEL PRECINTO

MATERIAL: Rollos de precinto para embalar.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de que unas personas (preferiblemente los monitores), tienen que pillar al resto de participantes, una vez pillados en vez de llevarlos a ninguna cárcel, lo que harán será precintarlos en el lugar que se encuentren, bien atándoles pies y manos o bien precintándoles a un árbol o poste, etc... Se puede dividir a los jugadores en equipos y que sean solo los de su mismo equipo los que pueden liberarlos del precinto en caso de ser pillados. Para ver quien gana, se puede prefijar un tiempo y acabado ese tiempo ver qué equipo tiene más jugadores libres.

OBSERVACIONES: Este juego conviene que no sea muy largo no mucho más de media hora, para que así sea más intenso y que el área de juego no sea excesivamente grande.

2.7. POLIS Y CACOS

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen dos equipos unos serán los polis y otros los cacos. Los polis dejarán un tiempo para que se marchen los cacos, y al rato saldrán a pillarlos, a los pillados se le llevará a un lugar que sea la cárcel, en la cual los cacos no pillados podrán salvar a sus compañeros si se introducen en ella sin ser pillados o tocando con la mano a uno de sus compañeros. Cuando los polis hayan pillado a todos los cacos, se pueden intercambiar los papeles entre los equipos.

OBSERVACIONES: ¿Hay algún juego más típico que este?

2.8. LA OLLA

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se marca o delimita en la zona de juego un área que será la casa. Después se elige a una persona que empezara pagando, esta persona deberá intentar pillar a otra yendo con las dos manos juntas. Para comenzar el juego otro jugador deberá decir la siguiente frase completa: "Abro la olla con pan y cebolla" y al acabar de decir esto dar un golpecito en las manos de quien paga. Una vez se haya pillado a la primera persona, ambos el que pagaba y el pillado deberán correr a refugiarse en su casa, durante este camino, el resto de participantes puede ir a darles un calvete en la cabeza pero sin poder entrar en la casa. Para la siguiente ronda, ambos jugadores irán cogidos de la mano e intentarán pillar a una tercera persona, así sucesivamente hasta que quede solo una persona y se le pille. en caso de que la cadena que forman los que pillan se soltase por alguna razón, deberán volver a casa y nuevamente podrán darles un calvete a todos antes de que lleguen a casa.

OBSERVACIONES: Conviene repetirles en caso de que haya algún jugador un tanto bruto, que cuando se dice un dar un calvete, es un golpecito suave y sin mala intención, nada de pegar un puñetazo o patada.

2.9. LAS CUATRO ESQUINAS

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los participantes en cuatro grupos, cada uno se coloca en una esquina de un cuadrado de más o menos 10 - 12 metros de lado. Cada jugador deja en su esquina una prenda (camisa, jersey, gorra, pañoleta, abrigo, etc...) y a la orden de salida, deben ir a robar prendas a los restantes equipos, solo vale coger una prenda por incursión, y no se puede defender tu esquina para evitar que otros equipos

te roben a ti. Al cabo de un rato dos o tres minutos, se para el juego y se hace recuento de cuál es el equipo que más prendas tiene en su poder.

OBSERVACIONES: Para alargar el juego se pueden hacer varias mangas o series y decir que el equipo que gana es el primero que consiga ganar tres o cuatro partidas.

2.10. LAS REBAJAS

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hace un montón con prendas (camisa, jersey, gorra, pañoleta, abrigo, etc...), con una prenda menos que participantes haya. Se coloca a todo el mundo alrededor del montón y empiezan a andar alrededor de este escuchando una historia que alguien cuenta, al oír la palabra "REBAJAS", cada jugador se lanzara al montón e intentara coger un objeto, como habrá menos objetos que personas, la persona que no coja nada quedara eliminada. Para la siguiente ronda se volverá a quitar una prenda y se seguirá con la misma dinámica.

OBSERVACIONES: Para ir más rápido en caso de ser mucha gente, en vez de que haya una prenda menos que jugadores, que haya dos o tres menos que jugadores.

2.11. INSECTOS PALOS

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Al menos unos veinte.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los jugadores en dos grupos principales dentro de esos grupos se subdivide al primero en equipos de hormigas (que haya al menos dos o tres equipos) y al segundo se les dice que son todos palitos salvo a cuatro o cinco que serán insectos palo (y que solo deberán saber ellos quienes son). La dinámica del juego es la siguiente, los palitos se distribuyen por el área de juego junto con los insectos palos, ambos deberán permanecer de pie sin moverse para nada, a la orden de comienzo, las hormigas intentaran coger cuantos más palos mejor, para ello deberán llevarse a su madriguera a los palos (bien levantándolos a peso entre varios, bien empujándolos, etc...). Ahora bien, si lo que intentan llevarse es un insecto palo, este en el momento que intenten moverlo les dará un susto y los cazará a ellos quedando eliminada esa hormiga del juego. El juego acabara cuando solo queden por coger a los insectos palos, entonces se contabiliza que equipo de hormigas ha conseguido mayor número de palitos. Luego se intercambiarían los papeles y los palos e insectos palos pasarían a ser hormigas y viceversa.

OBSERVACIONES: Interesa que sea un juego rápido para que no se fijen demasiado en los demás y no se enteren exactamente de donde están los insectos palos.

2.12. CABALLEROS A SUS CABALLOS

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los jugadores por parejas (intentando que sean más o menos de la misma estatura o corpulencia), y se les coloca formando un círculo con las parejas mirando hacia dentro y cada uno detrás de su compañero. El de más a fuera será el caballero y el de más a dentro el caballo. A la voz de ya el caballero deberá salir corriendo y dar una vuelta al círculo (en el sentido prefijado y sin pasar por el centro del círculo), llegar hasta donde estaba su compañero y subírsele a caballito. La última pareja que lo haga quedara eliminada, esto se va repitiendo, pero alternándose los papeles de caballero y caballo para que todos corran.

OBSERVACIONES: Para complicarlo más se puede hacer que el que esta fuera en vez de subírsele directamente a caballito, tenga que pasar por debajo de las piernas de su compañero, y que sea su compañero quien se le suba a caballito.

2.13. ARRANCAR CEBOLLAS

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se coloca a todos los participantes sentados en una hilera uno tras otro se les dice que se agarren muy bien al de delante suya y otro participante que este de pie o algún monitor empieza por el principio de la fila o por el final a ir arrancando miembros de esa fila, las personas que vayan siendo desenganchadas, se pueden ir uniendo a este y ayudándole a desenganchar a todas las personas.

OBSERVACIONES: Si se puede realizar en un terreno más o menos blando mejor.

2.14. SARDINAS EN LATA

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es muy parecido al escondite tradicional, a un jugador se le deja que se esconda y al cabo de un rato, el resto de participantes salen en su busca, con la variación de que si alguien ve al que está escondido en vez de descubrirlo, se calla y se esconde junto a el lo más pegado que pueda, así irán haciendo el resto de jugadores hasta que solo quede uno.

OBSERVACIONES: Conviene estar atento para ver donde se a escondido el primero, no vaya a ser se haya colocado en un sitio peligroso para cuando se le junten más personas y también estar atento y dar pistas a los que se desaniman si tardan mucho en encontrar al escondido.

2.15. PEPES Y PEPAS

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los jugadores en dos grupos, unos serán "Pepes" y otros "Pepas". Se marca una línea que divida en dos el terreno y a cierta distancia de esa línea y en cada campo se marca otra línea que marcara el área de casa o de seguridad. Se coloca a los dos equipos paralelos a lo largo de la línea central, pero cada uno en su campo. Un narrador va contando una historia, y si se dice la palabra "PEPES", el equipo de los Pepes debe intentar pillar al de las Pepas antes de que estos lleguen a su casa. En caso de decir "Pepas", sería este equipo quien intentaría perseguir al otro. Cuando a un jugador le han pillado, pasa a formar parte del otro equipo, y si le vuelve a pillar su anterior equipo, volvería con ellos así sucesivamente. El juego se terminaría si se consigue que solo haya jugadores en un equipo.

OBSERVACIONES: Para complicar aún más la cosa, el narrador si acaba de decir "Pepas" y esta este equipo a mitad de pillar al otro, puede el narrador seguir con la historia y decir "Pepes", con lo que se cambiarían los papeles.

2.16. ESTATUAS INMÓVILES

MATERIAL: Ninguno.

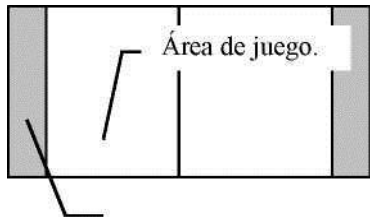
PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 11 - 12 años en adelante.

DESARROLLO: Se forma dos filas con los participantes de forma que dejen un pasillo entre medias. Hay un jugador que es el que paga que deberá intentar atravesar el pasillo sin soltar palabra y sin que se le vean los dientes. Los participantes que conforman el pasillo antes de que este empiece a cruzarlo, adoptaran posición de estatua (la que ellos quieran), según va avanzando el que tiene que atravesar el pasillo se le puede dar golpes con las siguientes condiciones; no le puede ver el que está cruzando moverse y tampoco pueden mostrar los dientes. Si el jugador que cruza ve moverse descaradamente a una estatua o le ve los dientes, lo señalara y si ha estado claro, esta nueva persona será la que intente cruzar. Pero si por el contrario el que habla o enseña los dientes (quien se los vea deberá gritar "dientes" para que el resto de la gente se entere) es el que intenta cruzar, este deberá correr hasta el final del pasillo evitando los golpes que

ahora si podrán dar las estatuas aunque se les vea moverse. Si ocurre esto deberá volver a cruzar por el pasillo hasta que vea los dientes de alguna otra persona o vea moverse a alguien.

OBSERVACIONES: Si bien es un juego que puede estar divertido, interesa estar controlándolo para que la gente no se pase con los golpes y ayudar a aclarar situaciones de si se ha podido o no ver los dientes o si realmente le han visto moverse a una estatua.



Área de muertos o del muerto voluntario.

2.17. MATAR:

MATERIAL: Un balón y tiza o algo para delimitar un campo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los jugadores en dos equipos y se marca en el terreno un campo parecido al del dibujo (de 10x20 metros más o menos). A continuación uno de cada equipo se ira al área de los muertos voluntarios (la marcada en gris). Con todo esto solo falta un balón para poder comenzar a jugar. El juego consiste en alcanzar con el balón a los

Jugadores del equipo contrario (lanzando el balón con la mano) que aún se encuentran en el área de juego, si se logra alcanzar a un jugador del otro equipo, este pasara a irse al área de muertos (caso de ser el primer jugador eliminado, el muerto voluntario volvería a su área de juego) y comenzara de nuevo el juego sacando él. Si el que da a un jugador del equipo contrario se encuentra en el área de muertos, este volverá de nuevo a su campo y en caso de que no quedase ningún muerto tras esto se deberá colocar algún muerto voluntario. Para alcanzar y mandar al área de muertos a un jugador, el balón deberá darle limpiamente y sin que haya dado un bote previo (en cuyo caso no pasaría nada) y si el jugador alcanzado consigue coger el balón al vuelo y que no caiga al suelo, tampoco pasaría nada. El juego lo gana el equipo que mande al área de muertos a todo el equipo contrario.

OBSERVACIONES: El si va por el suelo el balón, solo puede ser cogido por el equipo del área que este cruzando el balón, es decir que un equipo no puede coger un balón que este en el área contraria ni en el área de muertos del otro equipo.

2.18. STOP

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un jugador paga y deberá pillar a otro para que sea este el que pase a pagar en sustitución del anterior. Para evitar que le pillen el jugador perseguido puede decir la palabra "STOP" y deberá quedarse inmóvil en el sitio con los brazos en cruz. Así pues a ese jugador no se le puede pillar, salvo que sea salvado por otro jugador, para ello deberá cruzar bajo sus piernas a cuatro patas.

OBSERVACIONES: No valdrá que pillen a alguien que esta mitad de cruzar bajo las piernas de otro.

2.19. LOVE:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Juego similar al anterior, pero en vez de decir "Stop" para que no te pillen se dice "LOVE" y para salvarlo deberá darle un beso un jugador del sexo contrario.

OBSERVACIONES: Ninguna.

2.20. TORITO EN ALTO

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Muy parecido a los dos anteriores, uno pilla y para evitar ser tu el que pagues, podrás estar a salvo en cualquier lugar que este en alto o si eres capaz de engancharte a algo y mantener el equilibrio, de forma que tus pies no toque el suelo.

OBSERVACIONES: Ojo con jugar en sitios públicos (entiéndase un autobús, tren o metro), podría provocar el enfado de alguna persona.

2.21. EL PAÑUELO

MATERIAL: Un pañuelo, una pañoleta o un trozo de tela.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se forman dos equipos, y dentro de cada equipo se numeran como quieran con el número de participantes que haya. Se colocan en línea enfrentados a una distancia de 10 a 15 metros, y en medio de ambos equipos se sitúa una persona cogiendo un pañuelo con la punta de su mano. Al decir esta persona un número, por ejemplo: "El uno" los jugadores números uno de cada equipo deberán salir corriendo a coger el pañuelo e intentar llevárselo a su campo, si lo consigue eliminara al jugador del equipo contrario (y en el equipo del eliminado deberán recomponerse los números pues posiblemente algún jugador deberá llevar más de un numero). Si lo coge un jugador y en la carrera hacia su campo el otro es capaz de pillarlo, es el jugador pillado el eliminado. Y si a la hora de coger el pañuelo, no lo cogen ninguno de los dos y uno pasa de la línea imaginaria que marcaría el que sujeta el pañuelo con los pies, este quedaría eliminado.

OBSERVACIONES: Este juego se puede complicar más metiendo más de dos equipos. O que haya un pañuelo por equipo y deban cogerlo, volver a su campo y atárselo a un compañero.

2.22. LOS COCODRILOS

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Todos los participantes se colocan en un extremo de un terreno previamente delimitado, de aproximadamente 20x10 metros. Se nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr evitando al participante que estaba en el medio. Los participantes que sean atrapados por éste deberán cogerse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que atraviesan el terreno. Cuando hayan llegado todos al lado contrario, se volverá a repetir pero corriendo hacia el otro lado. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

OBSERVACIONES: Ninguna.

2.23. EL GATO Y EL RATÓN

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un jugador será el gato (el que paga) y otro el ratón (al que ha de pillar al gato), el resto de jugadores se ponen por parejas y se colocan mirándose y cogidos por las manos (dejando un hueco para que quepa una persona entre ellos). El gato deberá intentar pillar al ratón y si lo pilla se intercambian los papeles. Pero para poder escaparse del gato, el ratón puede colarse en el hueco que hay entre dos personas y cogerse el con la persona que tenga de cara, así pues dejara a la persona que está a su espalda con el papel de ratón.

OBSERVACIONES: Otra variante podría ser que si el ratón se mete en una casa el que salga en su lugar lo haga como gato y el anterior gato pase a ser ratón.

2.24. UN DOS TRES POLLITO INGLES

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Hay un jugador que paga y se coloca para comenzar de espaldas a todos y mirando a una pared. El resto de jugadores se colocan más o menos en línea a unos 7 - 8 metros. Para comenzar el juego el que paga dirá: " Un dos tres pollito ingles a la pared' y se dará rápidamente la vuelta. En lo que ha tardado en decir esa frase el resto de jugadores habrán intentado acercarse lo más posible a la pared, pero si al darse la vuelta el que paga ve a alguno en movimiento, ese uno tendrá que darse la vuelta y volver al principio. El que consiga tocar la pared pasa a ser el que pague en la ronda siguiente.

OBSERVACIONES: Creo que este juego es más típico que ninguno.

2.25. PELEA DE GLOBOS

MATERIAL: Un globo por participante.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Cada jugador se ata un globo al tobillo, el juego consiste en explotar el globo a los demás sin que te exploten el tuyo. El último que quede con el globo sin pinchar será el ganador.

OBSERVACIONES: Este juego se puede mejorar y hacer más divertido si el globo está lleno de agua y si en vez de llevarlo en el tobillo, lo llevas atado a la espalda o metido dentro de los calzoncillos, bragas o bañador.

2.26. PELEA DE ESTERILLAS

MATERIAL: Una esterilla por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de marcar o delimitar un campo y hacer dos equipos. Cada equipo deberá intentar sacar a los rivales a base de empujones y golpes con las esterillas, el equipo que antes saque al otro del terreno gana. Lógicamente a los que saquen fuera están eliminados.

OBSERVACIONES: Cuidado con los más brutos, dejarles claro que es un juego.

2.27. PELEAS DE GALLO

MATERIAL: Una pañoleta por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Parecido al anterior, se marca o delimita también un campo, se hacen dos equipos y gana el equipo que consiga quitarle al otro antes todas las pañoletas (cada jugador llevara una cogida a la espalda, lógicamente no vale atársela a la correa ni a la evilla de los pantalones). También quedaran eliminados aquellos jugadores a los que les haya sido quitada la pañoleta.

OBSERVACIONES: Este juego sirve como base a muchos otros e incluso se puede hacer tipo competición por liga o eliminatorias individuales.

2.28. PELEA DE GALLO POR EQUIPOS

MATERIAL: Una pañoleta por equipo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Similar al anterior, pero se hacen equipos de cinco o seis personas cogido de la cintura del de delante. El último llevara cogida la pañoleta a su espalda y el primero sera el unico que pueda quitárselo al equipo rival. Gana quien antes quite la pañoleta al equipo contrario.

OBSERVACIONES: aquí nuevamente se puede hacer un mini campeonato y que luchen un equipo contra otro en forma de liga o eliminatoria. Ojo que no vale caerse, hacerse daño, lastimarse, romperse nada ni salir disparado por los aires.

2.29. SUMO

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata del antiguo arte de lucha japonés, hay dos luchadores que luchan entre si sin ninguna arma sin dar golpes y con la única ayuda de su cuerpo y su inteligencia. Para ganar se puede hacer de varias formas sacando a su adversario de un círculo (de 2 - 3 metros de radio) o haciendo que este toque el suelo con cualquier parte del cuerpo distinta a la planta de los pies.

OBSERVACIONES: Aunque pueda parecer un deporte un tanto violento y para personas grandotas, es muy divertido y solo hay que tener un poco en cuenta no enfrentar a dos chavales entre los que haya gran diferencia física. También se pueden organizar una liga o un mini campeonato.

2.30. POLLITO DENTRO - POLLITO FUERA

MATERIAL: Una cuerda de 5 - 6 metros y una bolsa o saco relleno con ropa

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se ata una de las puntas de la cuerda al saco con ropa. El encargado del juego será el granjero y los participantes serán los pollitos. El granjero debe hacer girar el saco sobre su cabeza con un radio de 5 metros aproximadamente. para luego gritar "pollito dentro". A este llamado los pollitos corren a refugiarse junto al granjero, cuidando de no ser golpeados por el saco y la cuerda. Al grito de "pollito fuera" los pollitos que están agachados junto al granjero, se alejan corriendo de su lado sin que el saco los alcance. Los pollitos golpeados salen del juego y gana el último pollito que queda vivo.

OBSERVACIONES: La persona que hace de granjero debe tener especial cuidado de soltar la cuerda cuando ve que va a golpear a un pollito, además de tratar de no poner mucho peso en el saco.

2.31. SOGA TIRA

MATERIAL: Una sogá o cuerda resistente.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen dos equipos y se coloca cada uno a un extremo de la cuerda, a mitad se coloca una pañoleta o una marca. Se marca a dos - tres metros de la marca de la cuerda una línea en cada dirección y se da la orden de comienzo. Cada equipo tiene que tirar con todas sus fuerzas para conseguir que la pañoleta supere la línea que hay más cercana a ellos. Si logran que el otro equipo se caiga también habrán ganado.

OBSERVACIONES: Aquí también se puede hacer un pequeño campeonato y que se vayan enfrentando de dos en dos equipos.

2.32. SOGA TIRA EN CRUZ

MATERIAL: Dos sogas o cuerdas gruesas, cuatro trozos de cuerda más fina (pita), cuatro recipientes (cacerolas, latas, etc...) y cuatro lastres que quepan en los recipientes (piedras, latas llenas, pelotas de plástico, etc...).

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se atan 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de x (o +, como se prefiera). Se atan 4 pedazos de cuerda fina, una a cada a cada brazo de la x, con un peso en la punta y a la misma distancia del centro. Se colocan 4 recipientes bajo los pesos o lastres. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego. Gana el primero que logre colocar el peso dentro de su recipiente.

OBSERVACIONES: De nuevo tenemos otro juego que se podría prestar a hacer algún campeonato con él.

2.33. CARRERA DE HOJAS

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Primero se le pide a cada niño que busque una hoja, sin decirle para que será. El juego consiste en que sus hojas competirán en una carrera y para que avancen cada uno soplará la suya.

OBSERVACIONES: Lógicamente habrá que hacerlo en un lugar donde hay posibilidad de coger hojas y que en ese momento no haga mucho viento.

2.34. ESCONDER UN NÚMERO

MATERIAL: Un boli por persona un trozo de papel por persona y pintura para la cara.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Cada uno de los participantes tendrá un número escrito en su frente, con números grandes. El lugar del juego debe tener abundante vegetación o lo suficiente para que todos los participantes puedan esconderse y acecharse entre ellos. El juego es individual, en el que cada uno de los participantes debe "acechar" al resto, tratando de leer el número de la frente de otros, además de tratar de que no vean el suyo. Gana el que anota más participantes con su respectivo número.

OBSERVACIONES: Dejar un tiempo prudencial como para que tengan tiempo para encontrar a bastante gente, pero que no se aburran mucho del juego, una duración de unos 10 - 15 minutos no estaría mal.

2.35. BOTE

MATERIAL: Un bote, botella o lata vacío.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un jugador paga y trata de pillar a los demás. Para comenzar hay un bote en el centro del terreno, al cual otro participante deberá dar una patada e intentar mandarlo lo más lejos posible a la vez que grita "Bote", el que paga deberá ir a recogerlo y colocarlo en su lugar, y en ese tiempo que ha transcurrido entre el chute y la colocación de nuevo del bote es el tiempo que tiene el resto de participantes para esconderse. El que paga deberá.

Buscar al resto y cada vez que vea a un correr de nuevo hasta el bote y gritar "Por (el nombre del que haya visto)""

Así el pillado ha de salir y colocarse cerca del bote. La dinámica del juego sigue igual hasta que alguien de los escondidos sale y consigue dar de nuevo una patada al bote a la vez que grita: "Bote", con lo cual estará salvando a todos los que había pillados. El juego se acaba o se cambia de persona que paga cuando logra pillar a todos.

OBSERVACIONES: Para que no se haga eterno conviene ir cambiando a la persona que paga cada poco mejor que pasarse media hora esperando a que pille a todos.

2.36. JUEGO DE REFLEJOS

MATERIAL: Un palo o trozo de tubería de plástico por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hace una línea en el suelo y tras ella se tumban boca abajo todos los participantes.

Después a 10 - 15 metros se colocan tantos palos como participantes haya menos uno. A la orden de salida,

cada jugador deberá intentar coger un palo lo más rápidamente posible. El jugador que se quede sin palo se eliminará. Esto se continúa quitando en cada ronda un palo y gana el que gane la final de los dos últimos con un solo palo.

OBSERVACIONES: Interesa realizarlo en una zona donde la gente se puede lanzar sin miedo al suelo por ejemplo en la playa o en un prado de césped.

2.37. LA CADENA ALIMENTARIA

MATERIAL: Una pañoleta por persona.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen cinco o más grupos, preferiblemente con nombres de animales conocidos para ambientarlo mejor, se les explica que cada uno se come a otro tipo de animal y solo a ese y a él solo le puede comer otro tipo de animal, se definen las relaciones para quien se come a quien y de forma que se forme una cadena alimentaria. Una vez explicado se deja un rato para que se dispersen los equipos y al rato se da la orden de comienzo, según se van comiendo unos a otros, los comidos pasan a formar parte del grupo que les haya comido. El juego acabaría si un equipo consigue reunir bajo sus filas a todos los participante o si se ha roto la cadena por algún eslabón se miraría cual es el equipo con mayor número de miembros. Para comerse a otro bastara con quitarle la pañoleta que debe llevar cada uno en su espalda.

OBSERVACIONES: Convendría disfrazarlos o hacer algo para que se distingan de que equipo es cada uno, o bien confiar en ellos y suponer que cuando se vean serán sinceros y dirán a qué equipo pertenecen.

2.38. LA ARAÑA

MATERIAL: Tiza o algo para marcar en el suelo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se marca un círculo grande de 5 metros de radio más o menos y en su interior otro más pequeño de 1 metro de radio. Se divide a los jugadores por equipos y se coloca un equipo (o los monitores) dentro del círculo más grande. Un equipo que esta fuera debe intentar que todos sus componentes lleguen al círculo interior, en caso de ser pillados, vuelve a salirse del círculo grande y vuelven a intentarlo. Se puede tomar tiempos y ver qué equipo tarda menos en colocar a todos sus miembros en el círculo pequeño.

OBSERVACIONES: Ninguna.

2.39. ASALTO AL CASTILLO

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de marcar un círculo en lo alto de una colina, colocar una pañoleta en su interior y que el equipo atacante la coja.

OBSERVACIONES: No hay reglas, vale casi todo (empujar, agarrar, inmovilizar, arrastrar, etc...), lo que sí que no vale es pegar ni ir a hacer daño. Por ello es mejor que el equipo defensor sean los monitores o gente más mayor que controle sus fuerzas. El lugar idóneo es en una duna en alguna playa o sino en una montañita con mucho césped.

2.40. PÍO - PÍO

MATERIAL: Una pañoleta o venda para los ojos para cada jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se dice a todos que se dispersen un poco por el área de juego, se les dice que son pollitos recién nacidos, que son ciegos y deben encontrar a su madre. Para ello deberán andar por ahí en todas las direcciones y cuando se encuentren con otra persona decir: "Pío Pío", si la otra persona es un pollito le

contestara igualmente: "Pío Pío", pero si es la gallina (que será un jugador al que se le haya comunicado previamente sin que nadie más se entere), esta no contestara nada y deberá cogerse a su cintura. El juego continua así hasta que se incorpora a la gallina el ultimo pollito.

OBSERVACIONES: Para hacerlo un poco más divertido, los monitores pueden estar mareando por medio, diciendo sonidos de otros animales de los cuales no se les haya hablado o simplemente dispersándolos para que sea más difícil.

2.41. ELECTRONES

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Todos los jugadores son electrones y como ya se sabe están siempre en movimiento y dando vueltas a la vez que gritan "electrones, electrones....". Hay un director del juego, que cuando le parezca dará una orden de este tipo: "Electrones en grupos de cinco cogidos de la mano", así pues los electrones deben agruparse en grupos de ese numero y hacer lo que se haya dicho. Los que no formen un grupo de las características indicadas, quedaran eliminados y el resto seguirá una ronda más.

OBSERVACIONES: Ninguna.

2.42. EL MOLINO

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hacen de tres a ocho grupo de 5 a 6 personas. Se sientan cada equipo en fila formando todos los equipos una especie de aspa. Hay una persona que va dando vueltas alrededor de todas estas filas, cuando toca en la cabeza a la última persona de esa fila, toda esa fila y el que iba dando vueltas deberán salir corriendo, dar una vuelta y colocarse en fila otra vez. El último que llegue será quien pague a la próxima ronda.

OBSERVACIONES: Se puede ambientar el juego con cualquier tema, para ello se elige una palabra clave que será la que de la señal para que una fila entera se levante y salga corriendo. Para más mosqueo, el que corre deberá tocar siempre la cabeza del último y decir una palabra relacionada con ese tema y cuando este quiera dirá la palabra elegida.

2.43. BALONMUERTE

MATERIAL: Una pelota.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de lanzar un balón a los demás jugadores para darles y eliminarles, cuando un jugador es alcanzado y el balón toca suelo, este se tira al suelo y está muerto, siguiendo jugando el resto de jugadores vivos. Para salvarse si el balón pasa a por su lado por el suelo, lo podrá coger y lanzar contra algún jugador de los que queden vivos, salvándose en caso de que acierte. El balón se debe lanzar desde el punto en que lo coge. Gana quien quede el último vivo.

OBSERVACIONES: Interesa que el balón sea manejable, y blandito.

JUEGOS DE CONOCIMIENTO

3.1. REPETIR NOMBRES:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los jugadores formando un círculo. Empieza una persona diciendo su nombre, luego el jugador que este a su derecha dice su nombre y el del jugador anterior, el siguiente

vuelve a empezar diciendo su nombre pero continua diciendo los nombres de los dos anteriores. Se continua así hasta que de una vuelta al círculo.

OBSERVACIONES: Si hay mucha gente, conviene que no se acabe de dar una vuelta para que no se haga tan pesado, así que sería mejor parar y empezar por una nueva persona y porque no de orden de hablar para que no se haga tan pesado.

3.2. TE GUSTAN TUS VECINOS ? I:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hace sentar a todos formando un círculo y uno se pone de pie. El que está de pie le pregunta a cualquiera: "Te gusta tu vecino?". El preguntado debe responder "No", y el que está de pie preguntará: "Y por quien los cambiarías?" y el que está sentado debe responder: "Los cambiaría por Pepito y Fulanito". Entonces los que estén sentados a derecha e izquierda del preguntado cambian de puestos con los que hayan dejado Pepito y Fulanito (que deberán sentarse al lado del preguntado) y el que está de pie también se sentará quedando uno de pie que será el próximo que quedará de pie y hará las preguntas.

OBSERVACIONES: Ninguna.

3.3. TE GUSTAN TUS VECINOS ? II:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hace sentar a todos formando un círculo y al igual que antes uno se pone de pie. El que está de pie le pregunta a cualquiera: "Te gusta tu vecino?". Si contesta que NO vuelve a preguntar el que está de pie. PORQUE?, el que está sentado entonces contestará: "Porque no me gusta que lleve chaleco verde o gafas o reloj o calcetines blancos o que sea rubio etc..." (solo debe decir una de estas cosas)...entonces todos los que lleven chaleco verde o gafas o reloj o calcetines blancos o sean rubios, cambian de puestos y el que está de pie también se sentará quedando uno de pie que será el próximo castigado. Si contesta que SI, solo se cambian los vecinos y el que estaba de pie quedando de los tres uno de pie.

OBSERVACIONES: Ninguna.

3.4. DECLARO LA GUERRA A ...:

MATERIAL: Un balón.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se colocan todos los jugadores entorno a otro que tiene el balón en sus manos, este lanza el balón para arriba y dice: "Declaro la guerra a Pepito", entonces el resto de jugadores sale corriendo para alejarse del balón, salvo Pepito que deberá ir a por el balón y cogerlo. Nada más cogerlo gritará: "Pies quietos" y todos los participantes deberán pararse y quedarse de pie. El que tiene el balón tiene que conseguir golpear a otra persona lanzándole el balón con la mano, además puede dar tres pasos para acercarse un poco. Cuando se golpea a un jugador, o bien se elimina el golpeado o se le da un punto al que acertó y lanza este el balón de nuevo para arriba, pero si falla o el adversario coge el balón antes de que toque el suelo, el punto se lo podemos dar a este y que sea él el que lance el balón. Si un jugador lanza el balón para arriba dice un nombre y esa persona consigue atrapar el balón sin que toque el suelo, tiene la oportunidad de acto seguido lanzar él el balón y decir un nuevo nombre.

OBSERVACIONES: Interesa haber hecho algún otro juego de conocimiento antes o que lleve cada uno el nombre escrito en un lugar visible.

3.5. EL PONCHO:

MATERIAL: Un poncho o una manta.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide a los jugadores en dos grupos y se les coloca en fila mirándose los dos primeros, entre ellos se colocará un poncho o una manta aguantada por otras dos personas que hará que no puedan

verse las caras los primeros de la fila. A la de tres se bajara el poncho y los primeros de la fila tendrán que decir lo más rápido que puedan el nombre de la persona que tienen delante, el que acierta más rápido continua y el otro se elimina. Gana el grupo que consiga eliminar antes al grupo contrario.

OBSERVACIONES: Al igual que antes para hacer este juego ha de haberse hecho algún otro juego para que se conozcan y si no se quiere eliminar a la gente, dar puntos por cada acierto. También cambiar de vez en cuando el orden de la fila para que los más listos no se aprendan con quien les va a tocar.

3.6. PALMÁS:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de decir el nombre propio y el de otra persona llevando el ritmo marcado. En círculo, el monitor marca el ritmo; un golpe con las palmás de las manos sobre las piernas, una palmada, mano derecha hacia atrás por encima del hombro y con el pulgar mirando hacia atrás, este mismo movimiento con la mano izquierda. Al llevar la derecha hacia atrás hay que decir el nombre de uno mismo y al llevar la izquierda el de otra persona del grupo. Todo el grupo tiene que hacer los mismos movimientos llevando el ritmo. La persona nombrada dice su nombre y el de otra persona. Así sucesivamente hasta ser presentados todos algunas veces, sin perder el ritmo.

OBSERVACIONES: Se pueden hacer variantes, cambiando el ritmo, habiéndolo también con los pies estando sentados.

3.7. BUSCAR COINCIDENCIAS:

MATERIAL: Un papel y un boli o lápiz por participante.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de buscar personas que tengan cosas en común, pero que las descubran con un sencillo juego. Se escriben en una pizarra o se les da fotocopiadas una serie de características sobre personas que deben buscar, por ejemplo: "Busca tres personas que nacieron el mismo año que tu, busca una persona que le guste el fútbol, busca dos personas que su apellido empiece por m, etc...". Se les deja un tiempo para que se pregunten entre ellos y lo apunten en la hoja.

OBSERVACIONES: Se puede decir que gana quien complete antes la hoja para que así vayan más rápido y se motiven. Convienen luego hacer una pequeña comprobación.

JUEGUECTLLOS Y PRUEBAS VARIAS

4.1. GATERA:

MATERIAL: Uno o dos rollos de pita.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de crear una especie de camino o senda delimitada en el espacio por cuerda de pita. Se tiene que hacer el recorrido por debajo de esta sin tocarla en el menor tiempo posible.

OBSERVACIONES: Se puede hacer todo lo larga y complicada que se desee, además se puede cruzar zonas mojadas o se puede refrescar en alguna zona a los participantes.

4.2. LABERINTO DE PRECINTO:

MATERIAL: De dos a tres rollos de precinto para embalar.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Parecido a una gatera, pero en además de delimitar un techo y unas paredes, se puede atravesar el pasillo en cualquier dirección con el precinto, con lo que es más difícil pasar sin tocar. También se puede hacer a tiempo o a menor número de toques con el precinto.

OBSERVACIONES: Viva la precintomanía.

4.3. PUNTERÍA CON PELOTA:

MATERIAL: Dos o tres pelotas pequeñas (tipo tenis) y 6 - 8 latas o objetos a derribar.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Clásica prueba en la que se colocan unas latas bien conformando una pirámide o bien alineadas y se trata de derribar el mayor número de ellas mediante el lanzamiento de una pelota desde una cierta distancia.

OBSERVACIONES: Se puede variar un poco vendándole los ojos al lanzador.

4.4. DARDOS:

MATERIAL: Dos o tres dardos, una diana o un cartón o madera donde se claven los dardos. **PARTICIPANTES:** Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Colocar la diana a cierta distancia del lanzador, cada lanzador tendrá dos o tres tiros, se suman las puntuaciones que obtenga en las tiradas para ver el ganador.

OBSERVACIONES: También se puede hacer como prueba por equipos y al final se suman el conjunto de todas las tiradas del equipo.

4.5. EXPLOTAR GLOBOS CON DARDOS:

MATERIAL: Dos o tres dardos, globos según participantes y pita.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se atan los globos a un cuerda de pita, se coloca a los lanzadores a cierta distancia y se les da dos o tres oportunidades. Se contabiliza quien pincho más globos.

OBSERVACIONES: Prueba también indicada para realizarla por grupitos y sumar el resultado total del equipo. También se pueden dejar caer desde lo alto de un muro para que deban explotarlos en movimiento.

4.6. EXPLOTAR GLOBOS CON LA BOCA:

MATERIAL: Globos según participantes y pita.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Al igual que en la anterior atar los globos a la pita y dejarlo a una altura a la que todos los jugadores alcancen a morder. La prueba consiste en ver quienes el que menos tarda en explotar su globo.

OBSERVACIONES: Para darle más gracia, se pueden hinchar algunos globos con agua, con harina, cola cao, etc... .

4.7. EXPLOTAR GLOBOS CON CASCO:

MATERIAL: Globos según participantes, un casco o una gorra de cualquier tipo, pita y un clavo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Al casco o gorra se le coloca un clavo (bien atravesando la gorra, bien sujetándolo con precinto) y los globos se atan a un trozo de pita, y se dejan a una altura razonable para la altura de los jugadores. El objetivo es pinchar cada uno su globo en el menor tiempo posible. Se puede hacer por equipos y que el tiempo que tarden en pasarse el casco también influya.

OBSERVACIONES: Al igual que antes, para darle más gracia, se pueden hinchar algunos globos con agua, con harina, cola cao, etc... .

4.8. DEJAR CAER GLOBOS I:

MATERIAL: Globos.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se hace colocarse al equipo más o menos repartido por el área de juego, un monitor o el encargado de esa prueba lanza hacia arriba un globo lleno de agua, el equipo debe intentar cogerlo sin que se les explote o caiga al suelo. Ganara el equipo que más globos haya salvado.

OBSERVACIONES: Se puede hacer con los equipos por separado o varios a la vez para hacerlo más emocionante.

4.9. DEJAR CAER GLOBOS II

MATERIAL: Globos según participantes, in poncho o una manta.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Parecido al anterior, pero el que lanza los globos esta detrás de un poncho o manta que sujetan dos personas.

OBSERVACIONES: De vez en cuando se pueden lanzar dos o tres globos a la vez para mosquear.

4.10. BARREÑO ASQUEROSO:

MATERIAL: Dos barreños, agua, harina y unas cuantas monedas.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: En un barreño se hecha agua y en su interior se colocan dos o tres monedas (más bien grandes o pelotitas que puedan ser cogidas con la boca), en el otro barreño se hecha harina y dos o tres monedas. La prueba consiste en coger una moneda de cada barreño en el menor tiempo posible, pero siguiendo este orden, primero se intentara en el barreño de agua y luego en el de harina.

OBSERVACIONES: Conviene tener una fuente o un sitio para que se aclaren un poco la cara después de acabar en esta prueba.

4.11. MANZANAS:

MATERIAL: Una manzana por participante y pita.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se atan la manzanas a una cuerda de forma que estén sujetas a una altura cómoda para su boca. Se trata de ver quien se come antes la manzana en menos tiempo, eso si, sin ayudarse de las manos.

OBSERVACIONES: También se puede realizar esta prueba con dos personas que se intenten comer la misma manzana a la vez.

4.12. LOS PATITOS:

MATERIAL: Trozos de corcho, alcayata o clavos, pita, palos largos o cañas y un barreño con agua.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es el típico juego de la feria en el que hay que pescar patitos que flotan en un estanque. A los trozos de corcho se les clava un clavo o alcayata para poder ser cogido, con los palos y la pita se improvisa una especie de caña de pescar que acabe en una gaza o lazo para poder pescar al patito. Se pueden dar cierto numero de intentos y ver quien pesca más patitos en ese tiempo.

OBSERVACIONES: Es un juego ideal para meter en una feria.

4.13. BORRACHO:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de hacer una carrera entre los participantes de un lugar a otro, pero antes de salir cada jugador debe dar diez vueltas sobre si mismo con un dedo tocando el suelo. Gana quien antes llegue a un lugar predeterminado.

OBSERVACIONES: Cuidado con hacer este juego al lado de carreteras o sitios peligrosos.

4.14. BAILOTEO DE LA PATATA:

MATERIAL: Una patata por cada dos jugadores un radio cassette.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Formar parejas con los participantes y darles una patata. Se trata de colocarse la patata entre la cara de ambos y que no se les caiga mientras bailan al son de una canción. Gana la pareja que más tiempo aguante con la patata.

OBSERVACIONES: Si se hace eterno, probar a hacer reír a las parejas a las que no se les caiga la patata.

4.15. CARRERAS DE SACO:

MATERIAL: Un saco por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Cada jugador se introduce en el interior del saco (que preferiblemente debe llegarse casi a la altura de la cintura. Se marca una línea de salida y otra de llegada, y lógicamente gana quien antes llegue a la línea de llegada.

OBSERVACIONES: También se puede hacer por equipos y cronometrarles el tiempo.

4.16. CUCHARITA:

MATERIAL: Una cucharita por equipo y una docena de huevos.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se forman equipos y se colocan en fila para empezar una carrera de relevos con la siguiente peculiaridad, el relevo será la cuchara con la que sostendrán un huevo, la cuchara deben llevarla cogida con la boca. Si a algún participante se les cae el huevo deberá volver al inicio otra vez.

OBSERVACIONES: Ninguna.

4.17. CASTILLO DE NAIPES:

MATERIAL: Una o dos barajas.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Consiste en ver que equipo construye el castillo de naipes de mayor número de pisos sin que se les caiga. Se puede valorar tanto la altura como el tiempo que tardan.

OBSERVACIONES: Interesa hacer esta prueba en un sitio resguardado del viento.

4.18. LAS PELÍCULAS:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: El juego consiste en que mediante mímica un jugador intente dar a conocer al resto el nombre de un película.

OBSERVACIONES: Ninguna.

4.19. REGALA UNA SONRISA:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: El objetivo de esta prueba es hacer reír o que sonría la persona encargada de la prueba (que debe estar mentalizado para todo lo contrario). Se puede hacer a tiempo y ver que grupo tarda menos en hacerle reír. OBSERVACIONES: Para complicarlo más se puede decir que no vale hablar ni contar chistes.

4.20. CONTINUAR UNA HISTORIA:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se cuenta o se da por escrito el comienzo de una historia, la cual deberán continuar entre todos, es decir, que cada miembro del equipo hable continuando con la historia un rato.

OBSERVACIONES: Aquí se trata de valorar la originalidad y la capacidad de imaginación e improvisación. También se les puede decir que en su historia deben aparecer unas siete u ocho palabras determinadas previamente.

4.21. CONSTRUIR UN VIVAK:

MATERIAL: Pita, madera, plásticos, etc.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es una prueba para hacer en medio del campo y ver si sería capaces de improvisar un vivak o refugio para pasar una noche a la intemperie.

OBSERVACIONES: Para que no se pasen un año haciéndolo se les puede guiar en el tipo de vivak a hacer.

4.22. LANZAMIENTO DE PENALTIS:

MATERIAL: Un balón y una portería (o dos arboles o dos montoncitos de piedras).

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: La prueba consiste en lanzar penaltis contra un portero que será el mismo para todos y ver que equipo consigue meter mayor número de goles.

OBSERVACIONES: Ninguna.

4.23. DESCIFRAR UN MENSAJE EN MORSE:

MATERIAL: Un boli y papel.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Básicamente consiste en darles un trozo de texto o frase escrito en código morse y que lo descifren.

OBSERVACIONES: Lo que descifren puede ser una clave para poder continuar en el juego o que les mande a la próxima prueba, etc... . También se puede elegir otros códigos distintos o inventárselos.

4.24. RELEVOS:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es una carrera por equipos en la que todos corren un poco, cada uno hace una vez el recorrido y cuando acaba le pasa el relevo a otro jugador de su mismo equipo.

OBSERVACIONES: Se puede mejorar mucho si en vez de que sea una carrera normal un relevo es a la pata coja, otro corriendo de espaldas, otro a cuatro patas, otro pegando saltos, otro llevando un vaso de agua en la cabeza, etc... .

4.25. PLASTILINA:

MATERIAL: Plastilina.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Darles al equipo plastilina y decirles que deben modelar cinco cosas por ejemplo; un perro, una casa, un plato, un sombrero y una maceta.

OBSERVACIONES: Aquí se trata de valorar su imaginación y originalidad.

4.26. PUZZLE:

MATERIAL: Una cartulina por equipo, pegamento y folios con algún dibujo chulo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Previamente se hacen dibujos o se copian, se recortan en múltiples trocitos y con formás diversas. a cada equipo se les da una cartulina, pegamento y una hoja ya recortada que será el puzzle que deban recomponer en la cartulina.

OBSERVACIONES: Se puede ver que equipo tarda menos en completarlo.

4.27. TOQUES CON BALÓN:

MATERIAL: Un balón.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: La prueba consiste en ver cuantos toques seguidos da una persona a un balón sin que este toque el suelo. Se pueden contabilizar que equipo ha hecho más toques en conjunto.

OBSERVACIONES: Los toques podrían ser con el pie, la cabeza, el cuerpo o con la mano tipo volleyball. También se puede hacer un círculo con los miembros del equipo y que le den toques tipo volleyball sin que se caiga.

4.28. CONSEGUIR QUE CINCO PERSONAS BAIEN LA CONGA:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de que el equipo participante busque cinco personas distintas de su grupo (pueden ser personas de la calle o que pasen por allí) y que bailen junto a ellos la conga (o cualquier otra canción o danza). OBSERVACIONES: También se puede pedir que hagan el trenecito.

4.29. CONCURSO TELEVISIVO:

MATERIAL: Tarjetitas para anotar preguntas, un plato o cacharro metálico por equipo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se coloca a los equipos en fila algo separadas, un monitor lee una pregunta, y al decir tiempo, el primero de cada fila debe salir corriendo a tocar un plato que estará a tres o cuatro metros de él, el primer equipo que toque el plato será quien tenga la opción de responder a la pregunta. Ganará el equipo que más respuestas acertadas acumule al final del juego.

OBSERVACIONES: Aquí se puede meter preguntas de todos los tipos, desde cultura general, pasando por cosas que les hayamos enseñado recientemente y nos apetezca ver si se les ha quedado claro. Se puede ambientar con disfraces, metiendo anuncios televisivos y sintonías de programas conocidos.

4.30. BOLOS HUMANOS:

MATERIAL: Cámaras de neumático para camiones o tractores.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se coloca a un equipo con la posición típica de los bolos, el otro equipo está en lo alto de una colina o cuesta y deberá tirar los neumáticos rodando para intentar derribar a los bolos (con que toquen a una persona ya se consideraría tumbado). Que cada persona tenga dos o tres intentos y sumar el total de bolos tirados por el equipo. Luego se intercambiarían los papeles.

OBSERVACIONES: Estar algunas personas a que los neumáticos no se marchen rodando mucho más abajo de donde estén los bolos para evitar perder tiempo en su búsqueda. En vez de personas se puede colocar también esterillas en posición vertical algo más separadas, o en vez de lanzar con el neumático, hacerlo con un balón.

4.31. CUERPOS QUIETOS :

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se coloca a los participantes formando un círculo y que se miren entre ellos. A la voz de "Quietos", deberán permanecer quietos sin moverse ni gesticular ni reírse para nada durante tres minutos. Si se mueven volverá a comentar el tiempo desde cero, y solo podrán cometer cuatro fallos. Se trata de ver que equipo hace menos movimientos.

OBSERVACIONES: Prueba muy relajante por el silencio que al menos habrá durante tres minutos.

4.32. LAZARILLO:

MATERIAL: Una pañoleta o una venda para los ojos por participante.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se coloca al equipo en fila cogidos al de delante con las manos en los hombros y se le venda los ojos a todos menos al último. Se le enseña un camino que deberá recorrer y se les dice que no vale hablar, que para indicarle al primero que gire a la derecha el último deberá dar al que tienen delante un golpecito en el hombro derecho y este hará lo mismo con el que tiene delante hasta que le llegue al

primero, si quiere que gire a la izquierda golpecito en el hombro izquierdo. Gana el equipo que haga el recorrido en el menor tiempo posible.

OBSERVACIONES: Cuidado con que haya obstáculos que les puedan hacer tropezar.

4.33. TRABALENGUAS CON COLA CAO:

MATERIAL: Un bote de Cola cao (o cualquier otra cosa comestible que venga en forma de polvos).

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se elige un trabalenguas que deberán decir cada miembro del equipo, la particularidad estriba en que antes de empezar a decirlo, deberán meterse en la boca una gran cucharada de Cola cao y a continuación empezar. Se valorará quien menos fallos tenga o más rápido y bien lo haga.

OBSERVACIONES: Tener previsto un bidón con agua o estar cerca de un grifo.

4.34. JUEGOS DE KIM:

MATERIAL: Diversos ingredientes para comidas, diversas bebidas y productos que desprendan un olor característico o que tengan una forma muy peculiar, una pañoleta o una venda para los ojos.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se venda los ojos a cada participante, y se le van dando a probar tanto cosas sólidas, como líquidos o cosas que huelan y cosas que deban palpar con el tacto, el jugador deberá decir que es lo que le hemos dado a probar. Ganará quien más aciertos tenga.

OBSERVACIONES: Es un buen juego para desarrollar los sentidos en los niños.

4.35. CARRERA DE GUSANOS:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan a los equipos formando filas detrás de una línea, se trata de ver que equipo llega antes arrastrando el culo todos a la vez y sin soltarse a otra línea colocada unos metros más adelante.

OBSERVACIONES: Ninguna.

4.36. MEMORY:

MATERIAL: Cartulina.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Previamente se habrán dibujado en unos trocitos de cartulina unos dibujos (los que queramos, pueden ser tan simples como figuras geométricas o complicarlos más) los cuales estarán por duplicado, es decir, habrá dos trocitos de cartulina con el mismo dibujo. Se colocan boca a boca las cartulinas y el juego consiste en levantando de dos en dos cartulina por turno, levantar a la vez las cartulinas que tengan el mismo dibujo, quien falle se le pasa el turno, y quien acierte tiene otro turno. Gana quien más parejas consiga reunir.

OBSERVACIONES: Es un buen juego para estimular la capacidad de observación y memoria.

4.37. CARRERA DE CHAPAS:

MATERIAL: Una chapa de botella por jugador.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se marca en el suelo (con tiza, o marcándolo con algún palo en el terreno) un caminito lo largo que se desee. Cada jugador dispone de una chapa y sus dedos para intentar hacer ese camino en el menor número de tiros (esto podría ser una contrarreloj). También se puede hacer la carrera con todas las chapas a la vez, habría que hacer un orden arbitrario para la primera tirada y a partir de la segunda el orden de tirada irá variando según la posición que ocupe su chapa en la carrera. Las normas son simples, si al tirar una chapa se sale del camino se vuelve a colocar la chapa en el sitio desde donde tiro, si se queda dentro del camino o la empujan y se queda dentro no pasa nada.

OBSERVACIONES: Se puede hacer varias etapas e ir apuntando los vencedores, también se puede seguir como si fuese una vuelta ciclista hacer su clasificación general, con el mallot amarillo (a colocar en la chapa del líder), la clasificación de la montaña, etc... .

4.38. PUNTERÍA A CABALLITO:

MATERIAL: Pita, globos y al menos un bordón o palo que acabe en punta.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sube un jugador encima de otro a caballito (sobre sus espaldas) y se le da al que esta arriba el bordón. A unos siete u ocho metros se habrán colgado unos globos a una cuerda de pita. El juego consiste en pinchar cuantos más globos mejor en un tiempo prefijado. A mitad si están muy cansados se pueden invertir los papeles. Gana la pareja que más globos explote.

OBSERVACIONES: Aquí también se pueden llenar los globos con agua para darle más alegría a la prueba.

4.39. GUERRA CON PISTOLAS DE AGUA:

MATERIAL: Una pistola de agua por jugador, servilletas, precinto, barreños y alguna tinta (acuarelas, azúlete...) para darle color al agua.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: A cada jugador se le coloca una servilleta pegada al pecho con precinto. Se hacen al menos dos equipos y a cada miembro del equipo se le da una pistola de agua. El juego consiste en disparar a las servilletas de los jugadores de los otros equipos e intentar que acaben totalmente coloreadas. Para ver quien gana, cada cierto tiempo, se puede parar para repostar agua, ver cuantas servilletas han sido totalmente empapadas y cambiarlas a la vez que se va contabilizando. Ganara el equipo que más servilletas haya coloreado.

OBSERVACIONES: Interesa advertir a los chavales que ese día vengan con ropa que les de igual mojarse y pringarse, pues a lo peor la tinta usada no saldrá luego de la ropa. También estaría bien que cada equipo tuviera un agua con un color diferente.

4.40. MARCHA ATRÁS CON ESPEJO:

MATERIAL: Un espejo, tiza.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se marca en el suelo un camino con tiza. El jugador ayudado con un espejo deberá realizar ese camino marcha atrás sin salirse del camino. ganara el que consiga acabar el camino en menos tiempo.

OBSERVACIONES: Ninguna.

4.41. CAMBIO DE ROPA:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: La prueba consiste en cambiarse todo el equipo de ropa, ya sea entre ellos mismos, o que se pongan la ropa de ellos mismos totalmente al revés (calzoncillos por fuera, zapatos en pie cambiado, camisas del revés, etc...). gana el equipo que antes vuelva en esta situación.

OBSERVACIONES: Ninguna.

4.42. ROPA DISPARATADA:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es una prueba en la que se les deja cierto tiempo para que vuelva con equis prendas que les digamos y que sean un poco curiosas, por ejemplo unos calzoncillos de dibujos animados, una camisa sin mangas, un calcetín sucio, una bufanda, etc... . El equipo que más prendas de las que se les pidan traiga ganara. OBSERVACIONES: Ninguna.

4.43. HULA JOPS CON RUGBY:

MATERIAL: Un aro de esos de gimnasia, cuerda o precinto y una pelota de rugby.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se ata el aro con pita o precinto entre dos arboles o postes de forma que quede suspendido a cierta altura. El juego consiste en tratar de hacer pasar la pelota de rugby por el aro. Se puede dar equis puntos por cada acierto y gana quien más puntos consiga al final de la prueba.

OBSERVACIONES: Se puede hacer o lanzando con la mano desde una cierta distancia o bien con el pie e ir retrocediendo cada vez más.

4.44. GOLIGOL:

MATERIAL: Un balón, precinto o cuerda.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se divide una portería en cuadrados con la ayuda del precinto o la cuerda, a cada cuadrado se le asigna una puntuación si pasa el balón por allí. se trata de ver quien es el que tras cierto numero de lanzamientos consigue más puntos.

OBSERVACIONES: También se puede hacer con una pelota de rugby o un freesbe (disco de playa).

4.45. LEVITAR SOBRE TABLAS:

MATERIAL: Cuatro tablas de madera resistente de más o menos 50 x 35 centímetros.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se marca un camino o itinerario. Cada dos jugadores de un equipo cogen un tablón cada uno de un lado y se colocan las cuatro parejas una a continuación de la otra siguiendo el camino, otro jugador del mismo equipo deberá recorrer ese camino ayudándose en las tablas que sujetan sus compañeros. Cuando haya pasado por una tabla, esas personas que la aguantan, volverán al principio de la fila para que pueda continuar por el camino el que anda sobre las tablas. gana el equipo que menos tarde en hacer el recorrido.

OBSERVACIONES: Ojo con hacerlo en alguna zona peligrosa, donde haya riesgo de caída de altura de más de dos metros (por ejemplo si se decide porque suban unas escaleras muy largas).

4.46. HABLA Y HAZ LO CONTRARIO:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Colocar a los participantes por parejas, separarlas un poco y que estén cada uno mirando a su pareja. El juego consiste en decir lo que tu compañero esta haciendo pero como si lo hicieras tu y tu hacer (gesticular, moverte, etc...) lo que tu compañero esta diciendo que el hace. Por ejemplo si yo digo: "me estoy rascando la nariz", y mi compañero dice "me estoy tocando la planta del pie izquierdo", realmente yo estaré tocando la planta del pie izquierdo y mi compañero estará rascándose la nariz.

OBSERVACIONES: Es una pruebecilla para ver su coordinación en general, y puede salir algo divertido.

4.47. MOMIFICAR:

MATERIAL: Varios rollos de papel del water por equipo.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: En esta prueba deben vendar a un miembro de su equipo como si fuese una momia con la ayuda del papel de water. Se puede valorar la momia que mejor quede.

OBSERVACIONES: Ninguna.

4.48. RELEVOS SOBRE DONUTS:

MATERIAL: Neumáticos o recamaras ruedas de tractor o camión.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es una prueba acuática así que debe realizarse en un río, una piscina o una playa. Consiste en hacer unos relevos con dos participantes montados encima del neumático (o donut). Gana el equipo que complete antes su relevo.

OBSERVACIONES: Pueden ir más o menos personas encima del neumático e incluso hacerlo por tiempos.

4.49. RESISTENCIA SOBRE DONUT:

MATERIAL: Neumáticos o recamaras ruedas de tractor o camión.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de que cada equipo entero se suba sobre un neumático. Cuando están ya subidos todos se acercan entre sí los neumáticos y se trata de ver que equipo aguanta completo más tiempo sobre su donut, vale empujar, estirar, hacer cosquillas, etc... .

OBSERVACIONES: Hacerlo en un lugar con cierta profundidad para que si se cae una persona no se de con la cabeza en el suelo.

4.50. FUTBOLÍN HUMANO:

MATERIAL: Pita o cuerda y un balón.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es básicamente configurar un futbolín en un campo de fútbol, pero con personas, para mantener la horizontalidad de las filas de jugadores, habrá dos personas (una a cada lado del campo) tensando un poco la cuerda y manteniéndola en su sitio. Si todo van a ser legales no hace falta atarles a la cuerda, con que se cojan ellos sobre, sino, atarles pasándoles una gaza en torno a su cintura. Gana quien más goles meta.

OBSERVACIONES: Tendrá que haber algunas personas que ayuden a sacar el balón de nuevo cuando este llegue a alguna zona donde no llegue nadie.

4.51. LLENAR UN BARREÑO CON LO PUESTO:

MATERIAL: Un barreño.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Para esta prueba es necesario estar cerca de un río, una piscina, la playa o un grifo. Consiste en que un equipo tiene un cierto tiempo para llenar de agua un barreño, para ello disponen de su cuerpo (cogiendo agua con la boca, las manos, escurriéndose el pelo, etc...) y de la ropa que lleven en ese momento (escurriéndola, usándola como bolsa, etc...). Si el barreño está graduado nos ayudara a ver quien lleno más litros, sino, se puede hacer a tiempo.

OBSERVACIONES: Ninguna.

4.52. VACIAR UN BARREÑO A CUCHARADAS:

MATERIAL: Un barreño y una cuchara.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: se llena el barreño de agua se trata de ver cuanto tiempo tarda un equipo en vaciarlo, usando solo una cuchara, se pueden ir turnando para que participen todos y no se cansen. gana quien menos tiempo emplee. **OBSERVACIONES:** Ninguna.

4.53. LABERINTO DESCALZO:

MATERIAL: Pita.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se extiende un rollo de pita u otra cuerda fina por el suelo. El jugador debe recorrer toda la longitud de la cuerda con la cuerda entre sus dedos, si se le sale, deberá pararse y volver a empezar donde se quedo. gana quien menos tiempo tarde en hacer el recorrido completo.

OBSERVACIONES: Ninguna.

JUEGOS DE INTERIOR

5.1. LAS TINIEBLAS:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se elige la habitación más oscura y más grande o con más obstáculos o lugares para esconderse, se elige a una persona para que pague, se sale fuera de la habitación durante medio minuto, tiempo durante el cual el resto de jugadores se esconde en la habitación. Al acabar ese tiempo entra y deberá buscar a la gente que hay escondida y decir quien es. La gente pillada se puede ir saliendo o retirando a un lado de la habitación. Gana el ultimo que sea pillado, que puede ser quien pague a la siguiente ronda.

OBSERVACIONES: Es un juego que necesita que este la habitación totalmente a oscuras o si no se puede vendarle los ojos al que paga.

5.2. PRESI - PRESI:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los jugadores formando un círculo, se establece un orden empezando por un presi, un vice, un dire, un secre y a partir de estos puestos cada uno tendrá un numero empezando por el uno. Se trata de seguir más o menos un ritmo a la vez que dices tu puesto dos veces y otras dos veces a continuación el puesto del que tiene que continuar. Por ejemplo, el que es presi empezara: "presi - presi, tres - tres" (siempre empezará hablando el presi tras fallar otra persona), y el que sea el tres responderá: "tres - tres, uno - uno", quien falle o no siga el ritmo perderá y pasará a ocupar el ultimo numero, así todos los que habían por detrás de él avanzaran un puesto. El ritmo puede ser dar dos golpes en tus piernas para decir las dos veces tu puesto y dos palmadas para decir al que quieres que continúe.

OBSERVACIONES: Este juego tiene la ventaja que si gusta no tiene fin.

5.3. LOS MARCIANITOS:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los jugadores en un círculo, hay uno que sera la "estacion base", el resto de jugadores seran marcianitos que cada uno tendra un numero en funcion del puesto en que este. Al igual que el juego anterior, se trata de decir tu puesto y decir quien quieres que continúe, con cierto ritmo y sin equivocarte. Aquí la frase podría ser: esta: "estación base, estación base, llamando a marcianito numero cinco" y el marcianito numero cinco respondera: "marcianito numero cinco, marcianito numero cinco, llamando a marcianito numero dos" y continuaría el dos. Para complicar más el juego el que hable deberá estar haciendo gestos con sus manos cada una a un lado de su oreja, el que este a su izquierda igual pero solo con su mano derecha y el que este a su derecha solo con la mano izquierda. Quien falle de estas tres personas pasará a ocupar el ultimo lugar y el resto avanzara un puesto.

OBSERVACIONES: Ninguna.

5.4. TELEFONO ROTO:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los participantes en círculo. El juego consiste en que un jugador dira una palabra o una frase a su compañero de la derecha, el de la derecha se la repetira al de su derecha, así hasta que se llegue al compañero de la izquierda del que comenzo, el cual dira en voz alta el mensaje que le ha llegado. Como sera distinto, se puede ir retrocediendo para ver como fue evolucionando el mensaje.

OBSERVACIONES: Es un buen juego para que se saque la conclusion de como se cambian las cosas y los hechos si estos se van transmitiendo de unos a otros.

5.5. FÚTBOL CON CHAPAS:

MATERIAL: Al menos once chapas por participante y unos cuantos garbanzos.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Cada jugador tiene once chapas (un equipo de fútbol). El balón será un garbanzo, y básicamente es haber quien marca más goles. El campo puede ser lo grande que se quiera pero unas dimensiones más o menos buenas son dos metros de largo por un metro veinte centímetros de ancho. Las reglas son muy básicas cada vez tira un jugador con la chapa que desee de su equipo, puede intentar disparar si tiene cerca el balón o replegarse e intentar tapar el posible disparo de su adversario. Si el balón se colocase encima de una chapa, esto equivaldría a una falta por manos, y si una chapa golpea a otra del equipo contrario sin haber tocado previamente el balón y esta sale despedida un buen trozo será falta.

OBSERVACIONES: Se pueden organizar campeonatos y ligas para darle mayor emoción.

5.6. FÚTBOL CON BOTONES:

MATERIAL: Doce botones más o menos grandes por jugador y otros más pequeños de balón.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Parecido al fútbol con chapas pero esta vez con botones. Para tirar se puede bien usar otro botón y hacer presión sobre él hasta que salga disparado o disparar como con las chapas.

OBSERVACIONES: Al igual que antes se pueden hacer campeonatos o ligas.

5.7. EL MENSAJE:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los jugadores formando un circulo y cogidos de la mano, salvo uno que estará de pie. Una persona de los sentados dirá que quiere pasar un mensaje a otra de las que estén sentadas. Lo podrá hacer por vía terrestre (con las manos a una altura normal apoyadas sobre las rodillas), por vía marítima (con las manos tocando el suelo) o por vía aérea (con las manos en alto). la forma de transmitirse el mensaje es mediante un apretón de mano, si a ti te aprieta el compañero de tu izquierda la mano, deberás pasar el mensaje apretando la mano del jugador que tienes a tu derecha, pero si decides hacer un cambio de dirección, deberás apretar la mano del que te mando el mensaje dos veces. El que esta de pie tiene que pillar a alguien en el acto pasando un mensaje, y ese pasara a estar de pie en la siguiente ronda, si al que iba el mensaje le llega, volverá a pagar el que estaba de pie.

OBSERVACIONES: Ninguna.

DINÁMICAS

6.1. GUILLOTINA:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 11 - 12 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan en circulo todos los participantes, de forma que se vean las caras. Se empieza por una persona, y se va diciendo persona por persona lo que piensa de la persona escogida, tanto lo bueno como lo malo. Cuando han hablado todos de una persona, esa persona puede hablar y explicar algo o pedir que le aclaren cosas que le hayan dicho. A continuación se haría lo mismo con la persona que se tenga al lado hasta que se hable de todos los participantes.

OBSERVACIONES: Interesa dejar claro que es una dinámica constructiva y si se dice algún fallo de alguna persona, que sea para que se de cuenta e intente mejorar, nunca para hundir a una persona.

6.2. SI FUERA:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Hacer un círculo con todos los participantes sentados. La dinámica consiste en realizar preguntas que siempre empiecen de la misma forma; "Si fuera...", para descubrir a una persona que previamente se habrá elegido entre todos salvo el que debe averiguar quien es. Se pueden hacer preguntas como: "Si fuera un pez, ¿qué pez sería?" y a quien pregunte debe buscar algo de esa persona que pueda relacionarlo con algún pez.

OBSERVACIONES: Ninguna.

6.3. MI VIDA EN TRES MINUTOS:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se sientan todos los participantes en círculo. En esta dinámica se trata de que cada uno resuma su vida en tres minutos y que en ese tiempo y solo en ese tiempo se la cuente a los demás. Se continua así hasta que todos han hablado tres minutos sobre su vida.

OBSERVACIONES: Es una buena dinámica para conocer aspectos de la vida de otras personas a que cosas da más importancia, que le gusta de su vida, etc... . Si no se va disponer de suficiente tiempo, se puede reducir a uno o dos minutos, con lo que habrá que conseguir que la gente sea más concisa.

6.4. SITUACIÓN LÍMITE:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 11 - 12 años en adelante.

DESARROLLO: Se reúne a todos los participantes sentados en un círculo, y se proponen temas un poco comprometidos o se les plantean situaciones límites que les pudiesen ocurrir y se les pide su opinión de como reaccionarían ante esa situación.

OBSERVACIONES: Se pueden haber previsto antes las situaciones o que surjan espontáneamente.

6.5. ORDENARSE POR NÚMEROS:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7 - 8 años en adelante.

DESARROLLO: La dinámica consiste en que se tienen que ordenar en una fila todos los participantes por orden de fecha de nacimiento, pero no pueden hablar para nada entre ellos, solo vale hacer gestos.

OBSERVACIONES: Es una dinámica para ver lo que cuesta no poder expresarse con palabras y para ver que existen otras formas de comunicación.

6.6. EL GLOBO:

MATERIAL: Ninguno.

PARTICIPANTES: Unos seis o siete como mucho. Si son más hacer más grupitos.

EDADES: De 11 - 12 años en adelante.

DESARROLLO: Se les plantea a los participantes que están en un globo aerostático todos ellos y que pierde altura, así que para que no mueran todos unos deberán sacrificarse y abandonar el globo. Además a cada uno se les dice que es un personaje, para que se metan en el papel y que aunque piensen que su personaje debería ser el primero en abandonar el globo, lo defiendan con todo su empeño. Los personajes podrían ser un medico, un terrorista, un policía, un comerciante, un ministro, etc... .

OBSERVACIONES: Ninguna.

GRANDES JUEGOS

7.1. RASTREOS:

MATERIAL: Algún tipo de pintura (ceras, pintura para la cara, pintura de dedos, tiza, etc...), folios, cartulinas, etc.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un rastreo de forma general se podría decir que es un juego en que los participantes deben seguir un camino marcado previamente. Depende como se marque el camino, si se intercalan mensajes escondidos o pruebas, puede ser más interesante. A continuación se explican brevemente algunas posibilidades que hay para realizar un rastreo.

* **RASTREO TÍPICO:** Sería aquel que para indicar el camino se usan flechas cada cierto espacio para indicar la dirección que deben seguir. También se pueden marcar con una equis los posibles malos caminos que preveamos puedan seguir. Para indicar que hay un mensaje escondido, se puede usar una flecha con un recuadro en el que aparezca un numero que será el numero de pasos al que se encuentra de ese punto y en esa dirección, si no se desea decir los pasos, se puede llenar el cuadrado con una gran equis que indicara solamente que esta en esa dirección. También podemos inventarnos pistas que signifiquen otras cosas, como por ejemplo si se va paralelo a un río, una señal que les indique cruzar el río, o que vayan a gatas hasta la siguiente pista, o que vuelvan al campamento, etc... .

* **RASTREO CON PIEDRAS:** Aquí el camino se marcaría colocando piedras pintadas con colores vivos. Y para esconder algún mensaje podemos hacer una acumulación de piedras que indiquen claramente una dirección.

* **RASTREO CON PALITOS DE COLORES:** Parecido al anterior, pero con palitos pintados, se puede hacer incluso varios caminos uno para cada grupo y así podrán estar todos a la vez buscando pistas sin tener que dejar un tiempo de espera entre la salida de un grupo y otro.

OBSERVACIONES: En definitiva se basan todos en lo mismo, establecer unas señales que han de seguir y cada cierto espacio se colocan unos mensajes que pueden estar para que los descifren en algún código, o bien que les mande hacer alguna prueba. También se pueden colocar a lo largo del itinerario unas cartulinas con letras, dibujos, frases, que se pueden aprovechar para que les de alguna información, o se valore su capacidad de observación. Se puede valorar para ver el ganador, tanto el tiempo empleado, como las pruebas realizadas.

7.2. OLIMPIADAS:

MATERIAL: Dependerá de las pruebas elegidas.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Se trata de escoger varios deportes o pruebas atléticas y pasarse una mañana o un día entero, realizando competiciones en esas pruebas. Los deportes, no tienen porque ser los típicos (fútbol, baloncesto, voley, balonmano, béisbol, atletismo, natación, waterpolo, etc...), sino que se pueden inventar nuevas reglas, complicarlos un poco más o hacerlo más fáciles, hacerlos más divertidos (a lo mejor realizándolos en el agua o aprovechando una excursión), etc... .

OBSERVACIONES: Otra cosa que puede mejorar bastante el juego es ambientarlas previamente como si se tratasen de unas verdaderas olimpiadas, con sus equipos participantes, su ceremonia de inauguración y el encendido del pebetero con una antorcha traída a relevos, la entrega de medallas para cada deporte (se puede incluso dar otras medallas o diplomás al más competitivo, al que mejor espíritu de superación, al que más se emociona, etc...) y la ceremonia de clausura o fiestecilla de celebración de que todo a salido bien.

7.3. GIMKAMÁS:

MATERIAL: Dependerá de las pruebas escogidas.

PARTICIPANTES: Sin límites.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Básicamente consistiría en hacer que los equipos participantes vayan superando pruebas más o menos de habilidad, reflejos, físicas, etc..., en definitiva un juego en el que no se estén quietos para nada. Se puede meter pruebas que no haya ningún ganador, que solo sirvan para divertirse (rapell, tirolina,

punto mono, etc...). Para que sigan un orden a la hora de ir pasando por las pruebas, se les puede dar una cartulina en el que les venga indicado donde deben tras superar una prueba, o colocar un tablón central en el que indique todo eso y la localización de las pruebas.

OBSERVACIONES: Para ideas sobre pruebas para gimkana ver el apartado 4 Jueguecillos y pruebas varias.

7.4. JUEGO DE CIUDAD:

MATERIAL: Dependerá de las pruebas, si se puede, mapas de la ciudad.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Es un juego encaminado a conocer mejor una ciudad, un barrio o un pueblo. Básicamente se trata de hacer que los participantes recorran un área de la ciudad y que superen una serie de pruebas o averigüen algunas cosas relacionadas con la ciudad. Hay infinidad de posibilidades para desarrollar este tipo de juego algunas podrían ser; marcar unos puntos en un mapa donde habrá unos controles y se les hará una prueba o se puede esconder mensajes en lugares significativos con la prueba escrita y que además les mande al siguiente lugar mediante una adivinanza. Conviene mezclar alguna prueba movidita que por ejemplo podría tener lugar en un parque o playa.

OBSERVACIONES: Si los participantes son muy pequeños, es aconsejable que sean acompañados por otros más mayores que se encarguen un poco de controlarlos y que no se pierda nadie.

7.5. JUEGOS DE PRUEBAS:

MATERIAL: Dependerá de las pruebas elegidas.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: En este tipo de juegos, lo que se pretende es que los jugadores vayan pasando pruebas diversas ya sean de habilidad, de inteligencia, de astucia, de suerte, etc... . Lo que conviene tener claro es como se hará la transición de una prueba a otra, esto variara en función de la gente disponible para estar controlando en las diferentes pruebas. Las posibilidades son las siguientes: que haya una persona controlando en cada prueba y que los equipos vayan eligiendo el orden que ellos quieran (esto es aconsejable si hay más gente controlando las pruebas que equipos participantes, así son ellos quienes eligen el orden), o darles una hoja con el orden de pruebas que deben seguir (así nos aseguramos un poco más que todos pasaran por todas las pruebas), o que en cada prueba el que esta controlando sepa a que prueba deben dirigirse cuando acaben la suya (es otra forma sencilla de organizarlo y que en principio asegura que no se amontonara la gente en una prueba), o que todos los equipos vayan a la vez a hacer la prueba (si son pocos los que controlan las pruebas o se desea que mientras unos la realizan el resto de gente anime y sepa como van los otros equipos).

OBSERVACIONES: Estos juegos conviene ambientarlos con algún tema, se puede hacer que los participantes se disfrazen, se pongan ellos el nombre a su equipo, etc.

A continuación os ponemos un ejemplo de juego de pruebecitas que realizamos ambientándolo en un concurso televisivo llamado "Que Apostamos":

* OBJETIVOS: Potenciar la imaginación, fomentar la capacidad de superación, cooperación en grupo, divertirnos.

* MATERIAL: Papel de embalar para realizar un tablero, rotulador grueso para marcar y en función de las pruebas se ira añadiendo material.

* DESARROLLO: Cada grupo elige tres pruebas que serán estudiadas por el Comité Organizador para elegir una. Se darán 1.000 monedas chulas. Según la dificultad de la prueba, el Comité Organizador dará un valor de 0 (fácil) o 500 (difícil), por ejemplo, si una prueba es muy difícil se le dará 450 si la superan y se le quitará 50 si pierden. en el tablero se exponen las pruebas que realizara cada equipo y sus apuestas (sobre las pruebas que realizaran los otros grupo, las apuestas serán que si lo consiguen o que no lo consiguen, el máximo de monedas chulas que se puede apostar es de 200 monedas chulas). Según el tiempo disponible, se pueden rotar las pruebas entre los equipos tras realizar cada equipo su prueba propuesta aumentando el grado de dificultad, recortando el tiempo que tengan para superarla, etc... . Ganara el equipo que más monedas chulas acumule al final del juego.

7.6. JUEGOS DE MESA ADAPTADOS:

MATERIAL: Dependerá de las pruebas y de como se realice el tablero.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Una solución muy buena para realizar grandes juegos, es recurrir a algún juego de mesa de los de siempre y adaptarlos a muchos jugadores. Lo más fácil es tener un tablero en pequeño donde cada equipo sea una ficha y juegue al juego como indiquen sus reglas y si hay que usar los dados, en su lugar se sustituya por realizar alguna prueba que le de la puntuación para mover, dentro de estos juegos podríamos meter el Parchís, La escalera, etc... , así tenemos como dos juegos paralelos y parte del equipo puede estar más motivado por una parte del juego y la otra por la otra parte. Tendríamos también otros juegos como el Juego de la oca que según en la casilla que cayesen deberían realizar una prueba u otra y para tirar podríamos recurrir a un dado más grande hecho con alguna caja. También tenemos el Monopoly, al que se puede jugar siguiendo el juego normal y metiendo pruebas en las casillas especiales o bien marcar un gran tablero del estilo y cambiarle el nombre a todas las calles adaptándolas a cualquier otro tema que queramos para ambientarlo, por ejemplo, los pitufos, el cine, etc... . No podemos olvidar el Trivial, que gracias a que hay seis posibles temás, podemos cambiar las preguntas y hacerlas de nuevo nosotros sobre temás que nos interesen o dedicar un bloque a pruebecitas cortas para que haya movimiento. Otro juego adaptable sería el Cluedo, donde para poder hacer alguna pregunta sobre quien es el asesino, se habría que pasar una prueba. Quien no ha jugado a Hundir la flota, aquí para realizar una tirada se ha de pasar alguna pruebecita corta. Y como no, tenemos el Ajedrez o Las damás, que se puede variar un poco y además de hacerlo en un tablero gigante (hay incluso parque infantiles con zonas predispuestas para este tipo de juegos), para que una pieza pueda comerse a otra se tengan que enfrentar en alguna prueba de lucha o habilidad.

OBSERVACIONES: En general, se trata de coger un juego ya inventado y ver las cosas buenas que podemos sacar y meterles cosas de nuestra invención para que acabe saliendo un juego movidito y entretenido.

Además si escogemos un juego conocido, nos será mucho más fácil meterle más cosas nuevas, pues la base ya se la sabrá todo el mundo.

7.7. JUEGOS DE ROL:

MATERIAL: Dependerá de como se plantee el juego.

PARTICIPANTES: Sin límite.

EDADES: De 7- 8 años en adelante.

DESARROLLO: Un juego de rol es básicamente un juego donde cada persona adopta el papel de un personaje y ante situaciones planteadas por un director del juego, expone sus soluciones o como actuaría si el fuese el personaje al que esta representando y el director del juego le informara de que resultado tienen sus acciones (el director del juego, es el que manda, todo lo que el diga que pasa ha de hacerse caso y acatar sus decisiones como si de un arbitro en un partido de fútbol se tratase), luego es un juego para el cual solo hace falta imaginación y meterse dentro del papel que representemos. También se pueden dar incluso unas características numérica al personaje, y en caso de alguna situación comprometida recurrir a lanzar algunos dados. Se puede jugar incluso en una habitación sentados todos alrededor de una mesa y jugar con la imaginación y hablando entre todos (para coger ejemplos hay multitud de juegos de rol ya inventados y que se pueden comprar en librerías y tiendas especializadas. Pero lo que nosotros proponemos es una mezcla de juego de rol basado en la imaginación, guiando a cada grupito un director de juego (o dos sería mucho mejor pues pueden representar diálogos de personajes que queramos que aparezcan y le dará una dosis más de ambientación) y además para hacerlo más movidito se puede intercalar pruebecitas reales, que más o menos se asemejen a lo que se va contando en la historia y que haga que los chavales se metan más en los papeles. Son unos juegos que te dan la posibilidad de ambientarlos en cualquier época e incluso inventarte tu propio mundo, también se puede recurrir a disfrazarse para conseguir más ambientación. Lo primero que habría que hacer es inventarse una historia y desarrollar más o menos todas las posibles situaciones que pensásemos que podrían pasar, después ver donde podemos meter alguna prueba que haga la cosa más movida y se parezca a la historia que se esta

viviendo, así si se hacen varios grupos y cada uno va con un director de juego distinto, lógicamente cada grupo vivirá una situación diferente, pero en el fondo se parecerán en bastantes cosas, también se podría hacer el juego en varias fases y que hubiese un director de juego específico para cada fase, así todos pasarían por un juego mucho más parecido. Una gran cualidad que tienen este juego, es que se puede improvisar todo lo que queramos por parte del director de juego, el cual tiene la capacidad de ir variando todo según como vea que reaccionan los participantes. así pues el éxito de estos juegos esta básicamente en que el director de juego consiga meter en la historia que va contando a todo el grupo que lleve y les haga sentirse como si la historia que les va contando fuese real.

OBSERVACIONES: A continuación te ponemos como ejemplo un par de guiones de juegos de rol que hemos hecho con chavales de 8 a 12 años y tuvieron gran éxito.

EJEMPLOS:

GRAN JUEGO PESADILLA

* **OBJETIVOS:** Aprender la forma de actuar de cada cargo de la seisena, patrulla... . Mostrar que mediante el trabajo en grupo todo el mundo sale beneficiado. Potenciar la imaginación del lobato, tropero

... .

* **PARTICIPANTES:** Lo ideal son 6, uno para cada cargo, si son más hacer varios grupos de ese numero, si son menos de 6 suprimir al subseisenero o que un lobato coja más de un cargo y si son más de 6 que el cargo de cronista se lo turnen entre dos o más.

* **CARACTERÍSTICAS DE CADA PERSONAJE:** Seisenero: portavoz, el único que hable con el director de juego. Subseisenero: sustituye al seisenero cuando este desaparece intermitentemente. Encargado de material: pensar lo que es necesario y hablar con el tesorero. Cronista: escribir la historia que van viviendo ese grupo. Fotógrafo: hace la foto del fantasma. Tesorero: lleva el dinero y es el encargado de comprar.

* **HISTORIA DEL JUEGO:** Un día esta la manada (o el grupo de chavales que este jugando) en un autobús, cuando de pronto entramos en un túnel y aparece cada grupo en un sitio diferente.

- El grupo esta en el bosque (DESCRIBIRLO MUY TÉTRICO).
- Después de andar un rato (INVENTAR SITUACIONES QUE SE PUEDAN DAR COMO QUE APARECE UN ANIMAL, Murciélago, O ALGO EXTRAÑO QUE NO SIRVA PARA NADA).
- Aparece un anciano que no puede hablar, solo hablara cuando le traigan agua (GESTICULANDO SIN PODER HABLAR NOSOTROS SE LO HACEMOS VER) cuando habla les quiere ayudar y les dice que podrán volver a su mundo demostrando al mundo real que el mundo de pesadilla existe y de pronto desaparece.
- Siguen andando y llegan a una posada en la que hay 4 personajes: Posadero: ofrece comida y como conseguir dinero (máximo de 35 monedas de oro (MO), ayudando en cocina). Si compran mucha comida les avisara que no toquen al Franki. Enano borracho: agobia, les promete contarles una historia que les ayudara si le invitan a una cerveza (la historia no los servirá de nada). Frankenstein: no les dirigirá la palabra, ni siquiera les hará caso si no le dan 5 monedas de oro, si se las dan hablará con ellos pero no sabrá nada, sólo les indicará que hay una tienda al este. Si le tocan antes de que le hagan caso se enfadara muchísimo y les pegara una paliza (QUE LES OBLIGARA A IR COJEANDO TODO EL CAMINO). Centauro: les cuenta la historia del fantasma en la casa de Hans, que esta al Norte.

- Noche, pueden dormir en la posada o fuera. En la posada no les pasa nada pero les cuesta 5 MO. Fuera, deberán construir un vivak y se constiparán porque empieza a llover muy fuerte, (DEBERÁN ESTORNUDAR CADA 3 min. APROXIMADAMENTE) el posadero se apiadará de ellos y los hará entrar.

- PASE LO QUE PASE JUGAREMOS A LAS TINIEBLAS TODOS JUNTOS. NOSOTROS PAGAREMOS , SI LES PILLAMOS A ALGÚN TESORERO LES QUITAMOS EL DINERO.

- Después de desayunar (5 MO) seguirán por el bosque, deberán decir hacia donde van N, E, S o O.

- Si van hacia el S o O se encontraran, después de perder tiempo andando, con alguien que les dirá que van por mal camino.

- Si van hacia el E se encontraran la tienda.

- Si van hacia el N se encontraran la casa de Hans.

- Tienda: el encargado será un hombre lobo muy amable que les intentara vender todo lo posible y más:

Cuerdas	2 MO	Armás blancas	3 MO	Maderas	1 MO
Martillos	1 MO	Estacas	2 MO	Clavos	1 MO
Hacha	4 MO	Cámara fotos	5 MO	Película fotos	1 MO
Pelota	1 MO	Película calidad	2 MO	Mochila	2 MO
					3 MO
Cantimplora	1 MO	Piedra mágica	4 MO	Carretilla	
Plantas medicinales	2 MO	Accesorios fotográficos (trípode)		2 MO	

Si no compran la mochila o la carretilla les daremos piedras para que las lleven simulando que son los objetos.

- La piedra mágica no sirve para nada y se les dará una piedra un poco grande para que la lleven, no podrán guardarla en la mochila ni en la carretilla.
- Las plantas medicinales lesa curará de la cojera del Franki.
- Por el camino se encuentran con un Troll que les quiere robar (SE HARÁ UN COMBATE DE SUMO) si tienen armas blancas el Troll luchará con las manos a la espalda (EL HACHA NO SIRVE COMO ARMA BLANCA). Si pierden el Troll les quitará casi todo el dinero (LES DEJAMOS ALGO PARA LA SALA DE JUEGOS) también se les puede quitar algún objeto inútil. Si ganan y registran al Troll le podrán quitar 10 MO y un mapa de la casa de Hans.
- Llegan a la casa que está encima de un peñasco al que podrán subir con las cuerdas (HACER QUE SUBAN ALGO) si no tienen cuerdas pueden subir en ascensor que les costará a todos 5 MO.
- En la casa aparece Hans al que tienen que convencer para entrar (DEBERÁN HACER UNA ESCENIFICACIÓN MUDA DE LO QUE LES HA PASADO CON LA AYUDA DEL CRONISTA).
- Casa de Hans:
- BIBLIOTECA: 1 libro les llama la atención si dicen que BUSCAN o se pasan 2 o 3 minutos ahí. En el libro encuentran la historia del fantasma y como entrar al desván, que es moviendo una percha (RAMA DE UN ÁRBOL) en una habitación (NO PONE CUAL, SERÁ LA ÚLTIMA QUE ENTREN).
- DORMITORIO 1: 1 persona dormida a la que tendrán que despertar para que no les cuente nada y encima se enfada.
- SALA DE JUEGOS: Donde podrán apostar a distintos juegos que habrá que pensar.
- BODEGUILLA: Gnomo borracho, que si le hacen caso y cantan una canción con él les ayudará con ideas al hacer la trampa y les advertirá sobre la película de calidad (que pueden comprar a Hans al doble de precio que en la tienda).
- DORMITORIOS: Cosas para robar pero si lo hacen aparecerá Hans y les pegará una paliza que los dejará lisiados y solo podrán utilizar una mano.
- DESVÁN: Fantasma.
- Cuando consigan hacer la foto (DIBUJO DEL FOTÓGRAFO) al fantasma al salir de la casa y al cabo de andar un rato (SEGÚN EL TIEMPO) se les aparecerá el anciano que les hará traer a 10 personas que al enseñarles el dibujo digan que eso es un fantasma demostrando al mundo real que el mundo de pesadilla existe.

GRAN JUEGO EL SECRETO DE LAS PIRÁMIDES

PARTE PRIMERA (No es un juego de rol todavía, pero es para que el juego sea más variado, esta parte está pensada para que tenga lugar en una mañana entera y el juego de rol por la tarde).

* AMBIENTACIÓN: Es principios de siglo, son arqueólogos especialistas en Egipto. Están buscando financiación para realizar un viaje a Egipto para buscar la tumba de Tutankamón.

* PRUEBAS:

- Primero intentarán conseguir dinero de la forma más rápida, asaltando un banco (juego de polis y cacos o la frontera).
- Después van a un concurso radiofónico (juego tipo preguntas sobre Egipto).
- En ese programa también hay unas pruebas moviditas (momio / momias, modelar conjuntamente una esfinge).

- También intentan conseguir dinero participando en competiciones deportivas (béisbol chut, peleas de gallo con globo).
- Además intentan que algunas empresas les patrocinen (entrevista de trabajo).

PARTE SEGUNDA

* **AMBIENTACIÓN:** Una vez conseguido el dinero, viajan a Egipto y comienza su aventura por buscar el tesoro. Es un juego tipo Rol.

* **FASE I (EL POBLADO EGIPCIO):**

Es el típico poblado casi al borde del desierto donde deberán comprar provisiones y todo el material que consideren necesario para su viaje por el desierto, además deberán conseguir el mapa donde esta la localización exacta de la tumba.

* **LUGARES:**

- Casas de adobe; hay gente hospitalaria que les informa de lo que hay en el pueblo, además, gente antipática que les miente y les da pistas falsas.
- Tiendas; de comida (pueden comprar comida y bebida) y bazar (pueden comprar casi cualquier cosa, hay por ejemplo de objetos raros: bastón de osiris, alfombra mágica, amuleto del dios horus en forma de halcón, udjat de plata, etc).
- Biblioteca; hay información sobre Egipto, hacer algún juego tipo números como en la película "Indiana Jones y la Última cruzada" y así en esos pasadizos tenebrosos que encuentre un mapa de Egipto con la localización de la tumba de tukankamon, para poder obtener la información sobre lo que hay en la biblioteca, lo tendrán que haber encontrado en el café.
- Café; es un café además hostel o pensión para pasar la noche. Hay varios tipos misteriosos, que les cuentan cosas sin interés así hasta el cuarto que pregunten que les contara lo de la biblioteca y el jueguecillo de los números.

-- También cuando duermen, habrá una pruebecilla común, que será que tienen una pesadilla y no se encuentran los distintos miembros de cada expedición, el juego será tipo pio-pio.

- Herbolario; pueden comprar diversas hierbas con algunas propiedades.

* **FASE II (EL TRAVESÍA POR EL DESIERTO):**

Ayudándose del mapa que habrán conseguido, podrán elegir el camino que les lleve hasta la tumba.

* **ZONAS:**

- Desierto; todos al menos al comienzo deberán andar un rato por el desierto. en el se pueden encontrar:
 - Animales (cobras, escorpiones...)
 - Ataques de nómadas, les roban, les mutilan, les quitan el agua, en este caso deberán quedarse inmóviles durante el día y viajar por las noches...).
 - Tormenta de arena
 - Se les puede hacer de noche, bajan las temperaturas (si no llevasen abrigo, mojarles con agua).
- Oasis; típico oasis con su lago y sus palmeras en medio del desierto, en el les podrán pasar las siguientes situaciones:
 - No pueden entrar con armas (si no se las dejan antes se las quitan).
 - Sirve para repostar agua y alimentos, pero del reflejo del sol el agua, se quedaran ciegos (pues no existen gafas de sol), y para conseguir comida y bebida se hará unos juegos de Kim con comidas para conseguir comida y con líquidos para conseguir agua.
- Montañas; son las típicas montañas rocosas erosionadas por el viento y la acción de la arena, les pueden pasar las siguientes cosas:
 - Que caigan en arenas movedizas (que tengan que enterrar a alguno, con cualquier cosa, hojas, ropa, etc...).
 - Que les ataquen unas moscas tse - tse (les produce sueño y tendrán que ir como atontados durante cierto tiempo).
 - Bichos (mosquitos, etc..., pruebecita de explotar globos con la boca y los ojos cerrados).
- Nilo; si deciden realizar su viaje por el río, podrán pasar las siguientes cosas:
 - Primeramente se deberán fabricar su barca.

-- Que se encuentren con aldeanos a mitad de camino, y según como se comporten con ellos, así responden.

-- Cocodrilos, zona de para el río algo difícil sobre troncos, piedras, si se caen, les comen un brazo.

* FASE III (LA PIRÁMIDE):

A la entrada se encontraran un jeroglífico que diga más o menos donde esta la tumba y advierta de que le molesta al faraón.

* LABERINTO: Hacer un dibujo de un laberinto, que se les ira describiendo según avancen, y en el marcar las siguientes trampas:

-- La bola que rueda (con los donuts dejárselos caer por un pasillo de pita entre los arboles)

-- Habitación que se encogen las paredes (gatera que se va reduciendo).

-- Se les apagan los farolillos por una ráfaga de viento (fabricarse una antorcha), si no compraron farolillos que lo primero que hagan sea fabricarse la antorcha.

-- Habitación que se inunda (vaciar un barreño a vasitos en x minutos).

* CÁMARA FUNERARIA: Tras sortear las trampas que encuentren una cámara funeraria donde se encuentran las siguientes cosas. Según lo que elijan coger, les puede pasar algo o si lo que cogen es por interés científico no les pasara nada).

-- Figuritas de esclavos (juego de los insectos palos).

-- Sarcófago de oro (heridas múltiples según con que lo toquen, vendarlos con precinto mismo).

-- Momia (juego de la momia susto).

-- Baúl del tesoro (tiene una maldición, todo lo que toque se convierte en mierda).

-- Piezas de cerámica.

-- Balsa funeraria.

-- Máscara de oro (untarles de crema).

-- Trono de oro (precintar a uno a una silla).

-- Muebles.

-- Comida y bebida.

-- Papiros con escritos.

Si se queda corto el juego, que al rato de estar en la cámara funeraria, que se caiga la pirámide y tengan que salir corriendo, también el viaje de vuelta por el desierto.

No somos un
Ministerio grande
Pero si un
gran Ministerio...



MINISTERIO INFANTIL

www.ministerioinfantil.com

Para más recursos visite:



FANPAGES:

MinisterioInfantilArcolris
CongresoMinisterioInfantilArcolris

GRUPO:

groups/MinisterioInfantilArcolris



ministerioinfantilarcolris



YouTube

MinisterioInfantilArcolris



MinInfArcolris

www.ministerioinfantil.com