

15 juegos divertidos para antes y después de la enseñanza.

En el ministerio de niños

Especial para niños de 5 a 11



Te dejamos una recopilación de dinámicas para niños que puedes poner en práctica antes de comenzar con tu enseñanza en la iglesia de niños, lo ideal es que empiecen muy dinámicos y con toda la energía, lo que va a permitir que en el momento de la alabanza puedan adorar con todo el ánimo.

Del mismo modo, al finalizar tu enseñanza y mientras los papitos recogen a los niños, puedes implementar algunas de estas dinámicas para cerrar el día.

1. Balonmano.

Materiales: Una pelota pequeña de plástico (la que usan para piscina de pelotas).

Organiza dos grupos mixtos, pueden participar también profes. En los dos extremos del lugar deben simular canchas donde va a ser el gol. El objetivo del juego es jugar fútbol pero con la mano, entre equipos deben hacer pases hasta llegar a la cancha del otro equipo y hacer el gol, el equipo que más goles haga, será el ganador.

Reglas: Para que un gol se admita, deben hacer mínimo 3 pases por equipo.



2. Descubre la palabra.

El líder debe escribir palabras en el aire usando sus manos, los niños deben adivinarlas, cada vez que un niño adivine una palabra ganará un punto.

Reglas:

Para responder deben levantar la mano.

Recomendaciones:

1. Las palabras deben ser cortas y fáciles de entender por los niños.
2. Puedes hacer grupos con niños de edades mixtas.



3. ¡Prendas de color al ataque!

El líder escogerá un punto de base un poco retirado del lugar donde se encuentran los niños, también escogerá dos niños "capturadores". Con una fuerte voz va a decir prendas de color (zapatos rojos, camiseta blanca, buso negro, etc). Los niños que tengan esa prenda tendrán que ir al punto base lo más rápido posible antes de ser capturados por los "capturadores".

Reglas: Ninguna.

Recomendaciones:

1. Puedes cambiar de capturadores para que otros tengan la oportunidad de atrapar.
2. También puedes nombrar otras características diferentes a la ropa (**color de cabello, niños con gafas, etc**).



4. ¡Atención no te desvíes!

El líder va a hacer movimientos con las partes del cuerpo, mientras los hace va a ir nombrando lo que hace, así los niños tienen que hacer el movimiento que el líder nombró, lo divertido del juego es despistar a los niños mientras decimos un movimiento pero hacemos otro diferente.

Ejemplo: Después de algunos ritmos coordinados con lo que dices y haces puedes decir: "Cabeza en movimiento y puedes mover el brazo derecho".

Reglas: Ninguna.



5. ¡Busca tu pareja!

Los niños deben estar en número impar, si están en número par, debe participar un líder para que sean impar. El profe que dirige grita "¡Viene el León!" Un niño o líder previamente escogido sale de su escondite haciendo de león hambriento y los jugadores deben de formar parejas rápidamente; el que quede solo se convierte en cebra, que es perseguido por el león. Los niños en parejas deben ayudar a la cebra para que no sea capturada.

La cebra se convierte en león cuando es capturada, ahora debe esconderse hasta que el líder vuelva a llamarlo. El que era león pasa a ser jugador y se repite el juego con el llamado del león.

Reglas: Los niños en parejas no deben coger al león de la ropa ni deben retenerlo, solo pueden interrumpir su camino.



6. Fútbol en el aire.

Vamos a necesitar un globo, dividimos a los niños en 2 equipos y armamos un arco o usamos una pared delimitándola en cada extremo. La idea es jugar fútbol en el aire con el globo, lo divertido del juego es que podemos usar todo nuestro cuerpo excepto las manos, si cae el globo, el equipo contrario tiene la oportunidad de iniciar nuevamente desde su cancha.

Si tienes muchos niños en el salón puedes hacer 4 equipos y por tiempo pueden entrar al campo a jugar.

Reglas:

- No se vale tocar el globo con las manos.
- No se vale atrapar el globo con las piernas ni unirse dos compañeros y llevar el globo.
- Deben hacer mínimo 3 pases entre el equipo para que sea válido el gol.



7. Manzana y mango.

El líder va entregar a cada niño dos frutas imaginarias, una manzana en la mano derecha y un mango en la mano izquierda, cuando el líder diga "manzana", tendrán que llevar la mano derecha a la boca como si mordieran la fruta, cuando dice "mango", se llevan a la boca la izquierda. Este juego es muy divertido cuando llevas cambios y repeticiones rápidas y los niños se confunden.

Recomendación: Haz cambios y repeticiones rápidas, pero también pausas lentas para volver a coger el ritmo del juego. Juega con la velocidad.

Reglas: Ninguna.



8. ¡Al son de la música bailo!

Este juego es perfecto para antes de iniciar nuestro tiempo de alabanza con los niños.

Escoge la mejor música de alabanza, dale play a la música y los niños pueden bailar como quieran. En un momento preciso se para la música y ellos deben quedarse quietos en la postura que se encuentren. El líder elige una de las posturas de los niños y todos los jugadores deben imitarla y volver a quedar como estatuas.

Reglas: Los niños solo podrán moverse cuando el líder les indique.

Recomendaciones: Diles a los niños que así como bailamos en el juego vamos a bailar para Dios y que con el mismo ánimo para adorar. Es una buena técnica para que todos se conecten fácil en la alabanza de los niños.



9. Mil saludos, una canción.

Los niños deben estar dispersados alrededor del salón y muy atentos a la música procurando seguir el ritmo y moviéndose de un lado a otro. Cada vez que la música se interrumpa y deje de sonar, todos deben inventarse un saludo diferente para la persona con la que quedaron más cerca.

Reglas:

- No podemos saludar dos veces al mismo compañero.
- Pueden saludar de la forma más creativa que quieran, pero no vale emitir ningún sonido.

Recomendaciones: Usa esta dinámica para antes de iniciar el tiempo de alabanza con los niños, esta también nos ayuda a que los pequeños estén con el ánimo arriba para iniciar este tiempo de adoración a Dios.



10. Bolos para chicos.

Materiales: Vasos desechables y pelota de plástico (la misma que usan en la piscina de pelotas).

Vamos a jugar bolos de una forma divertida y fácil de implementar.

Debes tener vasos desechables en forma de pirámide, ubícalos en un extremo del salón, luego forma grupos dependiendo de la cantidad de niños que tengas y van a participar tirando la pelota por el suelo tal cual como cuando jugamos bolos, por turnos los grupos que más vasos tumben serán los ganadores.

Recomendaciones:

Ubica dos líneas con tiza o con cinta blanca a los lados, lo ideal es que la pelota no salga de las líneas antes de llegar a la pirámide.

En lugar de vasos, puedes usar botellas de plástico recicladas.

Reglas: Todos los niños de cada grupo deben participar.



11. En mi maleta llevo...

Este juego es recomendado para niños más grandes desde los 6 añitos y especial para niños de 9 a 11 años.

Vamos a formar un círculo. El líder grita "me voy de viaje y meto en mi maleta... una agenda que empieza por la letra A". El niño que sigue debe decir "me voy de viaje y meteré en mi maleta una agenda y una biblia que empieza por la letra B"; y así sucesivamente hasta completar el abecedario.

Recomendaciones: Cuando un niño se equivoque debe seguir el que está al lado, no es recomendable sacar a ningún niño del juego.

Reglas: Deben incluir solamente objetos con el nombre que sigue en el abecedario.



12. Seguro que te hago reír.

Haz dos filas de niños, una frente a la otra, el objetivo de este juego es lograr que el niño contrario se ría de alguna forma posible, el equipo que más tiempo dure sin reírse, será el ganador.

Para ello sólo podrán hacer muecas, todas las que deseen. Guiñar un ojo, sacar la lengua, inflar los cachetes, etc. Recuerda que gana el equipo que más aguante sin reír. ¡Verás qué caras y qué carcajadas!

Recomendación: Los niños que no quieran participar no hay problema, puede otro líder acompañarlos mientras miran cómo los niños hacen gestos y muecas, probablemente se antojen de hacerlo.

Reglas: No pueden tocar al niño ni salirse de la fila, solo deben usar sus gestos o palabras para hacer reír al otro.



13. Sí o no, ¡Perdiste!

El líder debe preparar algunas preguntas previamente para que el juego sea más fluido.

Vas a contarles que hay dos palabras prohibidas durante el juego, esas palabras son "sí" y "no" y cada vez que el líder les pregunte algo deben responder sin usar las palabras prohibidas. El objetivo será confundir al niño con sus preguntas para que éstos terminen usando las palabras prohibidas.

Recomendación:

Las palabras prohibidas pueden ser elegidas libremente al inicio del juego, puedes aumentarlas o cambiar las palabras sugeridas.

Los niños querrán jugar todo el tiempo, una vez termine el juego explícales que ha terminado y que podrán volver a jugar en otra oportunidad.

Reglas: Ninguna.



14. Reto con plastilina.

Materiales: Plastilina (la cantidad dependerá del número de niños que tengas).

Líder, debes repartir un poco de plastilina a cada niño. Vas a decir objetos al azar y cada niño debe hacer la palabra que dice en menos de 1 minuto por reloj. La idea con este juego es que los niños desarrollen motricidad fina y se diviertan un poco ya que ellos aman la plastilina. Luego todos desde su lugar van a mostrar el arte hasta donde alcanzaron a llegar.

Ejemplo: Hacer una biblia, una pizza, una hamburguesa, etc.

Recomendaciones:

También puedes hacer grupos o parejas para que entre ellos se ayuden a crear el objeto y con esto ahorrarás más plastilina.

Reglas: Debe ser en máximo 1 minuto por objeto.



15. Adivina el animal:

Este juego es recomendable para niños más grandes, desde los 6 añitos.

Este juego está compuesto por una serie de tarjetas cada una con un animal diferente.

Un niño al azar debe coger una tarjeta sin mirar el animal, deben estar volteadas, tú puedes colocarla en la cabeza del niño y pegarla con un poco de cinta blanca, luego el niño debe hacer preguntas a los demás niños acerca del animal hasta conseguir adivinar la tarjeta que tiene.

Los otros niños solo pueden responder a las preguntas con sí, no y más o menos.

Ejemplo: El niño tiene en la frente la Jirafa, pueden preguntar cosas relacionadas como: si es un animal grande, pequeño, con ojos grandes o que si es alto, si es de mar o de tierra, etc.

Recomendaciones: Explícales a los niños que no pueden decir el nombre del animal porque la idea es que el niño logre adivinarlo.

Reglas: Ningún niño puede decir el nombre del animal, solo debe responder ayudándolo a descubrir el animal.

