

30 JUEGOS CON PROPÓSITO

DINÁMICAS Y REFLEXIONES
SUGERIDAS PARA JÓVENES



RA & JUANJO ZANI



PRÓLOGO

¡Hola líder de jóvenes!

¿Estás buscando una manera divertida y creativa de conectar con sus jóvenes? ¡Este libro es para ti!

En estas páginas encontrarás 30 juegos con propósito, diseñados para jóvenes de todas las edades. Cada juego tiene un tema espiritual, y al final encontrarás una reflexión con un versículo de guía.

Estos juegos son una gran manera de ayudar a sus jóvenes a conectar con Dios y con otros jóvenes. Son una oportunidad para reír, aprender y crecer en su fe.

Aquí hay algunos consejos para usar estos juegos:

- Adapta los juegos a tu grupo. Si tiene un grupo grande, puede dividirlo en equipos más pequeños. Si tiene un grupo pequeño, puede jugar con todo el grupo.
- Sé flexible. No se preocupe si los juegos no salen exactamente como los planeó. ¡Lo importante es divertirse y aprender!
- No olvides la oración. Antes de jugar, tome un momento para orar y pedirle a Dios que bendiga el tiempo que pasen juntos.

¡Espero que estos juegos sean de bendición para su ministerio con jóvenes!





1. CARRERA DE RELEVOS BÍBLICOS

Divide al grupo en equipos.

Cada equipo debe correr hacia una estación donde encontrarán una pregunta bíblica. Deben responder correctamente antes de avanzar.

Preguntas Bíblicas

- ¿Cuál fue el primer milagro que Jesús realizó?
- ¿Quién fue el hijo más joven de Jacob?
- ¿Cuál fue la señal del pacto de Dios con Noé?
- ¿Quién derrotó al gigante Goliat?
- ¿Cuántos mandamientos dio Dios a Moisés en el Monte Sinaí?
- ¿Cuál fue el nombre del discípulo que negó a Jesús tres veces?
- ¿Cuál es el salmo más conocido que comienza con "El Señor es mi pastor"?
- ¿Cuál es el fruto del Espíritu mencionado en Gálatas 5:22-23?

- ¿Qué personaje bíblico soñó con una escalera que llegaba al cielo?
- ¿Cuál es el libro que sigue después de los Evangelios en el Nuevo Testamento?

Reflexión:

"Así como corremos esta carrera, debemos correr la carrera de la fe con perseverancia" (Hebreos 12:1)

La vida cristiana es una carrera. Como en cualquier carrera, hay obstáculos y desafíos. Pero si perseveramos en nuestra fe, podemos llegar a la meta.

La clave es mirar a Jesús, el autor y consumidor de nuestra fe. Él nos da la fuerza para seguir adelante, incluso cuando las cosas se ponen difíciles.

Así que, jóvenes, no nos rindamos ante las dificultades. Confiemos en Dios, y Él nos ayudará a llegar a la meta.





2. Pictionary BÍBLICO

Cada equipo elige una historia bíblica y la dibuja sin palabras. Los demás intentan adivinar.

Historias Bíblicas:

- La creación del mundo (Génesis 1-2).
- El arca de Noé (Génesis 6-9).
- La parábola del hijo pródigo (Lucas 15:11-32).
- La multiplicación de los panes y los peces (Mateo 14:13-21).
- La historia de José y sus hermanos (Génesis 37-50).
- La curación del ciego Bartimeo (Marcos 10:46-52).
- La parábola del buen samaritano (Lucas 10:25-37).
- El nacimiento de Jesús (Lucas 2:1-20).
- La historia de Rut y Noemí (Libro de Rut).
- La resurrección de Lázaro (Juan 11:1-44).

Reflexión:

"Dios nos llama a comunicar su palabra de maneras creativas" (Proverbios 15:2)

La Biblia es un tesoro de sabiduría y verdad. Pero para que sea relevante, debemos comunicarla de manera creativa.

Dios nos invita a ser creativos en la forma en que compartimos su palabra. Podemos usar el arte, la música, el teatro, la danza o cualquier otra forma de expresión que nos parezca adecuada.

La creatividad es un regalo de Dios que podemos usar para compartir su palabra de una manera significativa y transformadora.





3. LA SILLA DE LA CONFIANZA:

Organiza sillas en círculo con una menos que el número de participantes. Cuando la música para, todos deben encontrar una silla.

Reflexión:

"Debemos confiar en que Dios tiene un lugar preparado para nosotros" (Juan 14:2)
Jesús dijo que tiene un lugar preparado para nosotros en el cielo. Esta promesa nos da esperanza y consuelo.

¿Cómo podemos confiar en esta promesa?

- Conoce a Dios. Cuando pasas tiempo con Él en la oración y la lectura de la Biblia, comienzas a entender su amor y su fidelidad.

- Vive una vida de fe. Cuando sigues a Jesús y obedeces sus mandamientos, estás demostrando tu confianza en Él.





4. ROMPECABEZAS DE LA COMUNIDAD:

Entrega piezas de rompecabezas a cada participante. Deben buscar a la persona cuya pieza encaje con la suya.

Puedes utilizar cualquier imagen de revista o dibujo y recortarla en partes iguales para crear un rompecabezas. Puedes entregar una pieza de rompecabezas a cada participante o simplemente esconderlas en diferentes lugares del salón.

Reflexión:

"Somos piezas importantes en el plan de Dios" (1 Corintios 12:27)

Dios nos ha creado con dones y talentos únicos que nos permiten contribuir al mundo de maneras únicas. Cuando usamos nuestros dones para servir a los demás, estamos cumpliendo el plan de Dios para nosotros.

Cuando trabajamos juntos, podemos lograr grandes cosas. Cuando cada uno de nosotros usa sus dones únicos, podemos hacer del mundo un lugar mejor.





5. CAZA DEL TESORO BÍBLICO:

Esconde versículos bíblicos en diferentes lugares. Los equipos deben encontrarlos en diferentes lugares. Puedes poner un límite de tiempo para que genere más adrenalina. Finalmente pueden reflexionar sobre cada versículo.

- Juan 3:16 - "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, sino que tenga vida eterna."
- Filipenses 4:13 - "Todo lo puedo en Cristo que me fortalece."
- Proverbios 3:5-6 - "Confía en el Señor con todo tu corazón, y no te apoyes en tu propia inteligencia. Reconócelo en todos tus caminos, y él allanará tus sendas."
- Mateo 28:19-20 - "Por tanto, vayan y hagan discípulos de todas las naciones, bautizándolos en el nombre del Padre y del Hijo y del Espíritu Santo, enseñándoles a obedecer todo lo que les he mandado."

- Salmo 119:105 - "Lámpara es a mis pies tu palabra, y lumbrera a mi camino."
- Jeremías 29:11 - "Porque yo sé muy bien los planes que tengo para ustedes — afirma el Señor—, planes de bienestar y no de calamidad, a fin de darles un futuro y una esperanza."
- Mateo 5:16 - "Así alumbre vuestra luz delante de los hombres, para que vean vuestras buenas obras, y glorifiquen a vuestro Padre que está en los cielos."
- 1 corintios 16:14 - "Que todo lo que hagan sea hecho con amor."
- Juan 14:6 - "Jesús le contestó: —Yo soy el camino, la verdad y la vida. Nadie llega al Padre sino por mí."
- Romanos 8:28 - "Ahora bien, sabemos que Dios dispone todas las cosas para el bien de quienes lo aman, los que han sido llamados según su propósito."

Reflexión:

"Buscar la verdad en la Palabra de Dios es como buscar un tesoro" (Proverbios 2:4-5)
 La Biblia es un tesoro de sabiduría y verdad. Cuando buscamos la verdad en la Biblia, estamos buscando un tesoro que nos puede enriquecer en todos los aspectos de nuestras vidas.



6. CHARADAS BÍBLICAS:

Crea tarjetas con personajes bíblicos o escenas.

Instrucciones:

1. Elige un jugador para comenzar.
2. El jugador que comienza elige una tarjeta sin ver su contenido.
3. El grupo ve la tarjeta con la palabra o frase.
4. Los otros jugadores intentan ayudar al participante a adivinar la palabra o frase.
5. El participante gana un punto si adivina la palabra o frase correctamente.
6. El jugador con más puntos al final del juego gana.

Opcional:

1. El participante puede hacer preguntas a los otros jugadores, pero no pueden decir la palabra o frase en voz alta.

2. El grupo puede tener limitaciones, por ejemplo no hacer ruido pero hacer solo actuaciones.

Aquí hay algunas sugerencias:

- La Creación del Mundo
- La Historia de Moisés
- David y Goliat
- El Nacimiento de Jesús
- La Parábola del Buen Samaritano
- La Resurrección de Jesús
- La Última Cena
- El Viaje de Pablo
- La Torre de Babel:

Reflexión:

"A veces, nuestras acciones hablan más fuerte que nuestras palabras"

Las palabras son importantes, pero las acciones lo son más.

Si decimos que amamos a alguien, pero no lo demostramos con nuestras acciones, nuestras palabras no tendrán mucho sentido. Las acciones son una forma de demostrar nuestros valores y creencias.

Cuando nuestras acciones hablan más fuerte que nuestras palabras, estamos mostrando a los demás lo que realmente creemos.



7. KARAOKE DE CANCIONES CRISTIANAS

Organiza un karaoke con canciones cristianas.

Sugerencia: En el repertorio puede agregar "coritos" antiguos o las canciones de la Escuela Dominical a menudo son muy divertidos.

Después, reflexiona con el grupo sobre el mensaje de la canción y cómo se relaciona con la fe.

Pueden conversar si esas canciones tienen bases bíblicas, qué les gusta, qué no, qué les genera en su corazón.

Reflexión:

"La música puede ser una poderosa expresión de adoración y un recordatorio de la verdad de Dios"

La música puede ser una forma de adorar a Dios y recordar su amor.

Aquí hay algunas maneras de usar la música en nuestra vida espiritual:

- Escucha música cristiana mientras lees la Biblia u oras.
- Canta canciones cristianas con otros cristianos.

La música puede ser un regalo de Dios que nos ayuda a conectarnos con Él.





8. NOCHE DE CINE Y DISCUSIÓN:

Proyecta una película la cual puede ser cristiana o tener valores positivos para destacar y, después, facilita una discusión sobre los temas tratados.

Dicha película no necesariamente tiene que ser nueva sino permitir una saludable discusión.

Puedes considerar las siguientes:

- Dios no está muerto 1, 2, 3
- Poema de Salvación
- La Cabaña
- McFarland: sin límites
- Megamente
- Encanto

Aquí tienes algunas preguntas que puedes hacerte después de ver una película para reflexionar:

- ¿Qué temas trata la película?
- ¿Cómo te hace sentir la película?

Reflexión:

Las películas pueden ser una fuente de inspiración y reflexión. Pueden enseñarnos lecciones espirituales que podemos aplicar en nuestra vida diaria.

(Santiago 1:22): "No se contenten solo con oír la palabra, pues así se engañan ustedes mismos. Llévenla a la práctica."





9. CARRERA DE OBSTÁCULOS:

Elegir 1 o 2 participantes según la dimensión del grupo, deberán correr una distancia, en el medio habrá obstáculos (sillas, platos, botellas, pueden utilizar sogas, los objetos que haya a disposición), los jóvenes deberán tener los ojos vendados y llegar a la meta. Luego pueden preguntar como se sintieron, también pueden hacer puestas en común sobre lo que les hace sentir esta experiencia.

Reflexión:

La vida es un camino lleno de obstáculos. Nos enfrentamos a desafíos, ya sean grandes o pequeños. Pero con fe en Dios, podemos superar cualquier cosa.

El versículo de Filipenses 4:13 dice: "Todo lo puedo en Cristo que me fortalece". Esto significa que tenemos la fuerza de Cristo para superar cualquier desafío que enfrentemos.

Cuando enfrentamos un obstáculo, podemos recurrir a Dios en oración y pedirle su ayuda. Él nos dará la fuerza y la sabiduría que necesitamos para superar cualquier dificultad.

Una forma de aplicar esta reflexión en nuestra vida diaria es recordar los obstáculos que hemos superado en el pasado. Cuando recordamos cómo Dios nos ayudó a superar esos obstáculos, podemos tener más confianza en que Él nos ayudará a superar los desafíos que enfrentamos hoy.





10. LA CINCHADA:

Se traza una línea en el piso, perpendicular a la cuerda; se ata un pañuelo en el centro de la cuerda, quedando sobre la línea. Cada equipo toma la cuerda de su lado. A la señal, tiran. Al pasar cierto tiempo (30 segundos o más), la posición del pañuelo indica el ganador.

Reflexión:

De esta actividad puedes sacar varias enseñanzas: (Con algunos versículos posibles para cada tema)

Efesios 6:12 "Porque no tenemos lucha contra sangre y carne, sino contra principados, contra potestades, contra los gobernadores de las tinieblas de este siglo, contra huestes espirituales de maldad en las regiones celestes." No nos concentremos en luchar entre nosotros o con otras personas, nuestra verdadera pelea es espiritual, es un campo distinto.

Mateo 6.24 "Ninguno puede servir a dos señores". No te puedes mantener en el medio (como el pañuelo); tarde o temprano deberás elegir un lugar donde estar, donde permanecer. No puedes ser un día cristiano y otro no. Elige. Apocalipsis 3:16 "Pero por cuanto no eres ni frío ni caliente, te vomitaré de mi boca".





11. SIMÓN DICE:

El director es quien guía la acción, y los demás deben seguir las indicaciones del director. La clave reside en la frase mágica "Simón dice". Si el director dice "Simón dice salta", los jugadores deben saltar para permanecer en el juego; de lo contrario, quedarán eliminados. Si el director menciona simplemente "salta", los jugadores no deben realizar la acción, ya que también serían eliminados.

Reflexión:

Mateo 24:4

En un mundo lleno de información, es fácil ser engañado. Hay muchas personas que afirman tener la verdad, pero no todas son de confianza.

Por eso es importante que busquemos a Dios y su palabra. La Biblia es la fuente de la verdad y nos ayudará a discernir entre la verdad y la falsedad.

Cómo aplicar esta reflexión en nuestra vida diaria:

- Estudiemos la Biblia.
- Oremos a Dios por sabiduría.
- Busquemos la compañía de otros cristianos.





12. UNA OBRA DE ARTE

Para este rompehielos, solo necesitas conseguir lápices de colores y varios libritos para colorear, algunos de los cuales ya deben estar coloreados por niños de aproximadamente 2 a 4 años. Primero, distribuye a cada joven unos cuantos lápices de colores y un dibujo. Permíteles colorear durante unos minutos, incluso si no terminan, y luego continúa con la clase. Después, muestra los libritos ya coloreados por los niños y destaca la diferencia. Los dibujos de los jóvenes o adolescentes, estarán perfectamente coloreados, con colores lógicos y todas las líneas bien rellenadas. Por otro lado, los dibujos de los niños serán más libres, con colores mezclados sin sentido y fuera de las líneas.

Reflexión:

Si bien podríamos argumentar que los niños no siempre siguen las instrucciones o pintan de manera desordenada, también podemos

resaltar una verdad significativa. A pesar de que los dibujos les brindan una guía para pintar, los niños, inmersos en el acto de colorear, permiten que su imaginación se despliegue y desborden creatividad en sus pinturas. Así, el pasto puede ser violeta, las formas pueden adoptar nuevas figuras, y a veces incluso crean otros dibujos, olvidándose del original.

En contraste, nosotros nos centramos tanto en pintar respetando las líneas y dibujos que a menudo no logramos producir una imagen diferente a la esperada. Similarmente, trasladamos esta mentalidad a nuestras vidas diarias. La presión cultural nos empuja a vivir dentro de los límites de las expectativas comunes. Luchamos constantemente por no salirnos de las líneas y por respetar los colores que se supone debemos utilizar.

Dios nos insta a ser como niños, a colorear fuera de las líneas, a infundir colores distintos en cada día, descubriendo la auténtica libertad a la que nos ha llamado. Invita a convertir nuestras vidas en una obra de arte. (Romanos 12:1-2, Números 14, especialmente el versículo 24, y también Mateo 5:3-5).





13. MALABARISMO

Coloca al grupo en círculo y entrégales un objeto que deberán lanzarse entre ellos para que otro lo atrape. Parece sencillo, pero la complejidad aumenta al añadir más objetos, procurando que sean de diversos tamaños y pesos. Introduce más objetos que participantes en el juego. Aquellas personas que no logren lanzar el objeto a tiempo, lo retengan demasiado, lo dejen caer o tengan dos objetos a la vez perderán el juego. Es crucial que el director del juego preste especial atención para excluir a aquellos que no respeten las reglas.

Reflexión:

Salmos 55:22 nos recuerda: "Echa sobre Jehová tu carga, y él te sostendrá." No debemos cargar con más situaciones de las que podemos manejar. No te abrumes con problemas pensando que puedes resolverlos solo; confía en Dios, pídele ayuda para resolver las dificultades y comienza a

depositar en Él las cosas que estás
"malabareando".





14. ¿QUÉ QUIEN?... YO NO FUI.

Este juego funciona mejor en grupos pequeños donde todos se conocen bastante bien. De todas maneras, si tienes un grupo grande, puedes pedirles que se dividan en subgrupos. Cada jugador recibe un papel y un lápiz, y cada uno debe escribir una anécdota real sin poner su nombre. Luego, todos colocan su papel en el centro de la ronda, revuelven los papeles y, uno por uno, leen un papel cualquiera. Al terminar de leer la historia, todos tienen la oportunidad de adivinar de quién se trata. El que más acierta gana un premio o simplemente puntos.

Reflexión:

De esta actividad, puedes extraer varias enseñanzas:

- Puedes destacar que somos especiales, creados de manera única con experiencias singulares (Salmos 8:5, Romanos 2:10, Lucas 2:32, 2 Timoteo 2:10).

- Puedes abordar las decisiones que tomamos frente a cada situación (Efesios 6:13, Colosenses 3:20, 1 Pedro 5:5, Proverbios 15:22, 16:1-3).
- También, puedes reflexionar sobre el juzgar a otros basándonos en su apariencia, nuestras creencias sobre lo que hacen o son, o simplemente por una actitud aislada (Lucas 6:36).





15. BÚSQUEDA DESESPERADA

Prepara esta semana un billete de \$100 (aproximadamente) y algunas monedas para llevar a cabo esta actividad. Antes de iniciar la reunión y sin que nadie te vea, adhiere el billete de \$100 debajo de alguna de las sillas donde tus alumnos se sentarán, y dispersa las monedas por el salón. Cuando todos estén en la sala, tal vez durante los anuncios antes de comenzar la lección, informa a tus estudiantes que te has dado cuenta de que se te ha roto el bolsillo de tu pantalón y que podrían encontrar algo de cambio en el suelo. Di: "No es gran cosa, solo algo de cambio, así que el que lo encuentre puede quedárselo" (observarás que solo algunos de ellos buscarán para ver si encuentran algo). Mientras tanto, continúa buscando en el resto de los bolsillos de tu ropa y exclama: "Ahora me doy cuenta de que el bolsillo de mi chaqueta también está roto y el billete de \$100 también se me perdió... bueno, ¿qué voy a hacer? Ya está perdido, el que lo encuentre también puede

quedárselo" (hazlo de una manera que quede claro que es a propósito y que tu intención es regalarles ese dinero).

Reflexión:

Cuando concluyan la búsqueda, ya sea que hayan encontrado algo o no, pídeles a tus estudiantes que tomen asiento y comenta: ¿Se han dado cuenta de que cuando mencioné las monedas, casi nadie las buscó? Nadie se molestó en buscarlas. Sin embargo, cuanto más valor tenía el dinero, más personas empezaron a mirar a su alrededor. Especialmente al saber que no tenían que devolverlo, sino que sería para quien lo encontrara. De manera similar, buscamos a Jesús según el valor que él representa para cada uno de nosotros. Si alguien piensa que no necesita a Dios, de la misma manera que buscaban los centavos, no sienten la necesidad de Él. En cambio, aquel que tiene una verdadera sed de Dios, quien reconoce el valor de Jesús en su vida, lo buscará como quien busca un billete de \$100 gratis.





16. ME DUELE

Necesitas papel higiénico. Forma a todos en un círculo (o varios círculos si son muchos), con uno de los jugadores en el centro. Entrega un rollo de papel higiénico a cada participante, quienes deberán intentar pegarle al jugador del centro. Si el jugador del centro logra atrapar el rollo de papel higiénico sin que se le caiga al suelo, debe intercambiar lugares con la persona que lanzó el rollo. Si el rollo se cae al suelo o es atrapado por otra persona, el jugador del centro acumula puntos en contra y permanece en esa posición hasta lograr atrapar el papel higiénico.

Después de unos 10 a 15 minutos, el jugador que haya acumulado más puntos recibe un castigo, prenda o regalo, según tu preferencia.

Si deseas aumentar la dificultad del juego, puedes agregar más rollos de papel higiénico y/o más jugadores en el centro. También puedes sustituir el papel higiénico con un repasador o trapo hecho un nudo.

Reflexión:

En algún momento de nuestra adolescencia, todos nos sentimos atacados por la sociedad, como si estuviéramos en medio de un círculo de cosas que nos afectan, y esta sensación puede perdurar a lo largo de toda la vida. El dinero, los exámenes escolares o universitarios, las modas, los sueños no cumplidos, los fracasos amorosos, las tentaciones no superadas, las traiciones, los desprecios, y la lista puede continuar...

En 2 Corintios 11:21–12:10, Pablo narra sus sufrimientos, y su actitud ante todas las adversidades brinda una lección difícil de aprender. Sería valioso hablar con los jóvenes acerca de cómo enfrentar las dificultades, cómo estas pueden ayudar a moldear nuestro carácter y cómo podemos ganar sabiduría y fortaleza espiritual a través de ellas. Otros versículos que pueden ser útiles para abordar este tema son Hechos 20:23–24, 2 Corintios 8:2–4, Santiago 1:2–4 y 1 Pedro 1:7–9.





17. HISTORIA DE AMOR

Necesitarás que los jóvenes respondan las preguntas mencionadas a continuación. Cada participante deberá recordar el número que corresponde a su respuesta. Indícales que escriban sus respuestas, pero que no las revelen hasta que se les pida. Estas son las preguntas:

1. Escribe el nombre de una chica del grupo.
2. Escribe el nombre de un chico del grupo.
3. Describe qué llevabas puesto la última vez que tu madre criticó tu manera de vestir.
4. Piensa en tu actividad favorita, pero no la escribas; en su lugar, escribe qué llevabas puesto la última vez que realizaste esa actividad.
5. Anota aquí el consejo más inútil que hayas recibido.
6. Escribe una frase de un comercial de televisión que no te guste.
7. ¿En qué lugar recibiste dinero la última vez?

8. Nombra el peor medio de transporte.
9. Describe una actividad en la que odias que te descubran.
10. ¿Cuál es tu comida favorita?
11. Nombra la comida que menos te gusta.
12. ¿Cuál es la bebida más rara que te hayan ofrecido?
13. Describe lo menos común que puede hacer alguien en una tarde lluviosa.
14. Si fueras tu maestra, ¿qué dirías sobre el trabajo que le entregaste la última vez? Escríbelo.
15. Piensa en tu mayor metida de pata. Escribe qué te hubiera gustado decir en aquella ocasión.
16. ¿Cuál es el hábito que más te molesta de tu hermano (o padre)?
17. Describe la peor razón por la cual un chico puede cortar con su novia.

No necesitas 17 personas para este juego, si tienes menos jóvenes puedes darle más de un papel a un joven y si tienes más jóvenes pueden responder de a dos. Después de que todos hayan contestado, lee la historia que está a continuación. Cada respuesta corresponde a una parte de la historia que falta. A medida que lees, haz una pausa en la parte que falta y que la persona que contestó esa pregunta lea su respuesta en voz alta. Los resultados son muy divertidos.

Para que funcione mejor, que los 17 jóvenes (con sus respuestas) se pongan en línea, de acuerdo con el número de respuesta.

Historia de amor: (leer en voz alta)

Damas y caballeros, les damos la bienvenida a otro emocionante y conmovedor episodio de la comedia: "Cuando el mundo se quema". Como recordaran, durante nuestros episodios anteriores, en la fatídica vida de nuestra heroína.....(1)

Vimos que su deseo más grande era tener una cita con el héroe de su juventud, el bien parecido y cortes..... (2). Y ahora, este hecho trascendental se ha convertido en una realidad para nuestra amada heroína, pues ¡el le ha pedido una cita! El drama comienza cuando lo vemos acercarse a la puerta de su casa vestido con.....(3)

Cuando suena el timbre, ella corre casi sin aliento para abrirle, viéndose preciosa en sus..... (4). Mientras lo saluda tímidamente, el padre de ella lo observa por encima del periódico, saca la pipa de la boca y le dice al visitante,(5).

Pero la mamá se impone con lagrimas:.....(6). Así, la pareja sale a..... (7) con (8). Una vez ahí, de inmediato comienzan a.....(9). Rápidamente les da hambre, así que van a un restaurante y ordenan.....(10), con

..... (11) como broche de oro, y se lo toman con(12).

Después, a medida que el sol comienza a bajar y forma un resplandor color ámbar a través del horizonte, deciden terminar su cita en.....(13) Cuando el la acompaña a su casa y esta por marcharse, ella se queda en la puerta mirándolo, y con una tristeza intensa por su partida, le dice estas tiernas palabras que describen el tiempo que han pasado juntos:.....(14). El, tratando de ser valiente, susurra con suavidad:.....(15). Cuando termina la cita, ella corre por las escaleras hacia su habitación y con el corazón palpitante llama a su mejor amiga para contarle los sucesos de la emocionante tarde. Le que cuenta que.....(16). Mientras tanto, el camina y desaparece en la densa niebla, Sintonicemos mañana, para escuchar al héroe decirle a su hermano menor.....(17).

Reflexión:

Colosenses 2:19 "Y no teniendo la cabeza, de la cual todo el cuerpo, alimentado y conjunto por las ligaduras y conjunturas, crece en aumento de Dios." Somos parte del cuerpo de Dios somos UNO y al igual que esta historia tiene sentido cuando se responden todas las preguntas, nosotros tenemos sentido cuando estamos unidos, debemos estar "ligados"





18. LIBROS ESCONDIDOS

Este es un juego muy tranquilo para pensar y prestar atención. El objetivo del juego es buscar los libros de la Biblia que aparecen en el relato. Puedes hacerlo más difícil y solo decirles que deben buscar libros de la Biblia. Si eres más compasivo, puedes indicar que son 19 libros, y si eres muy amable, les puedes dar la lista de libros a continuación. Deberás aclarar que los nombres están a veces separados o con acentos que no corresponden al nombre. Si ves que les toma demasiado tiempo, puedes ayudarlos o poner un límite de tiempo y premiar a quienes tengan más libros encontrados.

Libros que aparecen en el relato:

Amós, Crónicas, Daniel, Gálatas, Hechos, Job, Josué, Jueces, Lamentaciones, Malaquías, Marcos, Mateo, Números, Oseas, Reyes, Romanos, Ruth, Timoteo, Tito, Samuel

Respuestas:

(Esto es solo para que controles si han marcado correctamente los libros escondidos. ¡NO se lo muestres a los jóvenes!)

Una vez leí unas **crónicas** acerca de los libros escondidos de la Biblia. Por muchos años, hubo gente buscándolos **bajo suelo**, y hasta por **mar, costas** y bosques de tierras lejanas. De **hecho**, supe que se remontaron a los orígenes y solo hallaron unos pocos libros en **Roma**. **Teólogos** de todo el mundo pronunciaron sus **lamentaciones**. "En **Roma nos** encontramos con **numerosas** dificultades. Fue un trabajo **bastante** duro. Vamos a seguir investigando", dijeron. Algunos quisieron buscar en las propiedades de un **rey**. "**Eso** no lo **vamos** a permitir.", dijo **Tito**, uno de los **jueces** que se opusieron. **Samuel**, presidente de ese país, opinó: "Esta mal aquí asediar a la monarquía. Los intimo, teólogos, a que se vayan." Todos se fueron y al final, **Daniel**, el primo de **Ruth**, encontró casi todos los libros. **O sea**, se esforzó mucho. Y por el descubrimiento obtuvo una buena **paga: latas** de gaseosa. Y a mí, que asiduamente lo ayude, no me dieron más que una lata de atún ahumado.

Reflexión:

1 Corintios 13:12 dice: "Ahora vemos por espejo, en oscuridad; más entonces veremos cara a cara. Ahora conozco en parte; más entonces conoceré como soy conocido." No todo es lo que parece, como dicen las "señoras mayores"; lo mismo sucede con este texto, no es lo que parece; detrás hay palabras, libros. Lo mismo ocurre en la vida, no todo es lo que parece. Oremos a Dios para que nos ayude a ver las cosas, las situaciones, las soluciones a los problemas, etc., de manera más clara.



A decorative graphic at the top of the page features a large yellow and orange shape with the text '19. PIEDRA, PAPEL O TIJERA' in blue. The background includes various geometric patterns like polka dots, stripes, and triangles in colors like red, blue, and white.

19. PIEDRA, PAPEL O TIJERA

El juego se realiza de a dos personas; si hay un grupo grande, se pueden formar muchos grupos pequeños de a dos. La dinámica consiste en representar con las manos la figura mencionada (piedra, papel o tijera), siguiendo las reglas de que la piedra destruye a la tijera, la tijera rompe al papel y el papel envuelve a la piedra. En grupos grandes, todos pueden levantarse y jugar contra otro compañero, y aquellos que pierdan se sientan. Los ganadores competirán entre ellos hasta que solo quede uno.

Reflexión:

Cuando éramos niños, los problemas que enfrentábamos parecían más simples, como "no comparte su merienda", "no me invitan a jugar en su casa" o "me quita mi lugar". Sin embargo, a medida que crecemos, nuestros problemas parecen más complicados, como "mi jefe me pide cambiar los números", "me

enamoré de la hermana de mi novia" o "estoy embarazada". Muchas veces, no encontramos la solución a estos problemas y buscamos respuestas de manera similar a como lo hacíamos de niños con "piedra, papel o tijera", tratando de encontrar una salida fácil. Frente a todos nuestros problemas, debemos buscar la mejor respuesta y solución, y esa nos la proporciona Dios.





20. CAMINADO A CIEGAS:

Este juego tiene dos variantes, pero la reflexión es la misma.

- En la primera variante, se vendarán los ojos de un jugador, y se le pedirá que realice un circuito por el salón siguiendo las instrucciones de sus compañeros. Los compañeros deberán gritar todas juntas las instrucciones por donde el jugador vendado debe caminar.
- En la segunda variante, todos los jugadores se vendan los ojos, excepto uno. Se colocan en fila, y el único que no tiene los ojos vendados se sitúa al final de la fila con las manos sobre los hombros del jugador que tiene delante. En el salón, se colocan obstáculos que deben rodear, y todos, unidos en fila, deben cruzar el salón sorteándolos. La única forma de saber qué camino tomar es a través de las instrucciones dadas por quien está al final de la fila, indicando si deben ir hacia la izquierda o la derecha.

Reflexión:

Gálatas 3:24 "De manera que la Ley ha sido vuestra guía para llevarnos a Cristo, a fin de que fuésemos justificados por la fe." La Ley es la palabra de Dios y ella nos guía a Cristo, al camino, a la verdad. Intenta buscar siempre la guía de Dios en todos tus caminos.





21. LAS LANCHAS.

Se dispersan hojas de papel de diario en el suelo, y al grupo se le informa que están a bordo de un barco que ha comenzado a hundirse. Estas hojas de papel representan lanchas en el mar, y la tarea de los participantes es ubicarse sobre ellas para salvarse. Aquellos que no encuentren lugar en las "lanchas" serán eliminados del juego.

En el caso de un grupo grande, se puede utilizar una tela que se va doblando gradualmente, reduciendo el espacio disponible para que cada vez entren menos personas en ella. Aquellos que tengan un pie fuera de la "lancha" serán eliminados del juego.

Reflexión:

Al final, los participantes comentarán cómo se sintieron al no encontrar lugar en la "lancha" o al no poder ayudar a sus compañeros a "salvarse". Hechos 4:12 nos

recuerda que "Solo en Jesús hay salvación. No hay otro nombre en el mundo en el cual podamos ser salvos". Reflexionen sobre el hecho de que la verdadera salvación no proviene de los esfuerzos humanos, sino del poder de Jesús.





22. LA BÚSQUEDA

Escribe de antemano una lista con varios objetos; cuantos más haya, mejor. Te proporciono una lista de ejemplo, pero debes adaptarla según lo que tengas en la iglesia o lo que posean los jóvenes.

Por ejemplo:

- Tres celulares
- Dos escobas
- Cinco vasos
- Un pelo muy largo
- Tres llaves
- Dos medias diferentes
- Una Biblia
- Un cinturón
- Dos plantas
- Cinco piedras
- Etc.

El primer equipo en juntar todos los elementos, gana.

Reflexión:

Mateo 7:7-11 dice: "Pedid y se os dará, buscad y encontraréis, llamad y se os abrirá; porque todo el que pide recibe, quien busca encuentra y al que llama se le abre". Reflexionemos juntos sobre las cosas que buscamos en la vida y consideremos si estas se alinean con la voluntad de Dios.





23. LA RAYUELA

Dibuja con tiza o usa cinta de papel para crear una gran rayuela en el suelo y coloca a los jóvenes en fila para cruzarla. Deberán arrojar una piedra hacia un número mayor a tres y luego saltar hasta llegar al número 10 y regresar.

Aquellos que logren hacerlo ganan 10 puntos, mientras que pierden puntos o no suman aquellos que no lo logren.

Ganan aquellos con más puntos al final del juego.

Reflexión:

La rayuela es como la vida misma: llena de caminos, saltos y decisiones. A veces, saltamos con confianza hacia adelante; otras veces, retrocedemos para intentar una ruta diferente. En el juego, como en la vida, cada cuadro representa una elección, y el verdadero arte está en disfrutar del viaje, sin

obsesionarnos por llegar siempre al final. "En sus caminos hay placer y paz, y en sus sendas no hay más que gozo. Sigue sus saltos con sabiduría y encontrarás la alegría en cada cuadro de tu rayuela." - Basado en Proverbios 3:17-18.





24. TA-TE-TI

Dibuja en el suelo o en una mesa un gran TA-TE-TI. Divide al grupo en dos y dales una ficha con su marca respectiva: unos serán las X y otros las O. Coloca ambos grupos lejos de la mesa o del suelo donde está el tablero del juego. Cuando el director del juego dé la señal, un jugador de cada grupo deberá correr hacia el tablero y colocar una ficha en un espacio habilitado.

Si al terminar la fila no se ha formado un TA-TE-TI, los jugadores (ya sin ficha) correrán uno por uno para mover una ficha de su equipo hasta lograr formar un TA-TE-TI.

Reflexión:

Al igual que en el juego del ta te ti, la vida nos ofrece diversas opciones. En cada elección, confía en el Señor con todo tu corazón y no te apoyes en tu propia comprensión; reconócelo en todos tus caminos, y él enderezará tus sendas. - Inspirado en Proverbios 3:5-6.

A decorative graphic at the top of the page features a large yellow shape with a blue border. Inside the yellow shape, the text '25. JENGA.' is written in blue. The background is filled with various geometric patterns: a red triangle, a blue hexagon, a white pentagon, and a red square. There are also blue and orange wavy lines and a blue and white striped pattern.

25. JENGA.

Prepara el juego y participa con los jóvenes. Si tienes un grupo pequeño, puedes organizar que jueguen de forma individual. En caso de que el grupo sea grande, divídelo en dos y permite que cada grupo se turne para enviar a un integrante a mover una pieza hasta que la construcción se derrumbe.

Si no cuentas con el juego Jenga, puedes proponerles que construyan una casa utilizando cartas o naipes.

Reflexión:

El juego de Jenga sirve como un recordatorio de la importancia de construir sobre cimientos sólidos. Cuando cada pieza se coloca con cuidado, la torre se mantiene firme. Sin embargo, de manera análoga a la vida, cuando los fundamentos no son sólidos, la estructura tiembla. Cada bloque retirado simboliza un desafío que enfrentamos, y si nuestros cimientos no son

fuertes, corremos el riesgo de derrumbar todo lo que hemos construido.

La enseñanza se refleja en Mateo 7:24-25: "Por tanto, todo el que oye estas palabras mías y las pone en práctica es como un hombre prudente que construyó su casa sobre la roca. Cayeron las lluvias, vinieron los vientos, y azotaron aquella casa; pero no se cayó, porque estaba fundada sobre la roca."





26. EN EL CENTRO

Este juego puede realizarse de forma individual o por equipos, según el tamaño de tu grupo. Entrega a cada joven una hoja de papel y animales a que construyan un avión de papel. Utiliza un afiche o una tela en la que hayas hecho uno o dos agujeros grandes. Coloca a los jóvenes en fila y explícales que deben lanzar sus aviones de papel, obteniendo 50 puntos por cada vez que el avión pase a través del agujero. El ganador será la persona o el equipo que acumule más puntos. Si encuentran dificultades, puedes realizar múltiples rondas de lanzamiento.

Reflexión:

"Por tanto, corramos con paciencia la carrera que tenemos por delante, poniendo los ojos en Jesús, el autor y consumador de la fe, quien por el gozo puesto delante de él sufrió la cruz, menospreciando el oprobio, y se sentó a la diestra del trono de Dios." -

Hebreos 12:1-2. Este versículo destaca la importancia de mantener el enfoque en un objetivo, con paciencia y perseverancia, de manera similar a apuntar con precisión en un juego.





27. EL ESPANTAPÁJAROS

Lleva varios broches de ropa. Puedes pedir a los jóvenes que traigan algunos de sus hogares; cuantos más haya, mejor. Divide al grupo en equipos y luego asigna a cada equipo un espantapájaros. Cada espantapájaros permanecerá en un lugar designado en la pose típica de un espantapájaros, mientras que en el lugar opuesto del salón se colocarán todos los broches de ropa.

La consigna es que, cuando el director dé la señal, los jugadores deben correr hacia los broches de ropa y luego dirigirse hacia el espantapájaros del equipo contrario para colocarle un broche. Cada equipo tendrá solo un jugador designado para quitar los broches de su espantapájaros y devolverlos a la canasta o lugar correspondiente. Entonces, cada grupo deberá colocar broches en los espantapájaros contrarios, y solo uno podrá quitar los broches.

Al finalizar el tiempo, el equipo que tenga menos broches en su espantapájaros será el ganador.

Reflexión:

"Arrepiéntanse, abandonen la maldad; busquen el bien y practiquen la justicia. Protejan al oprimido; hagan justicia al huérfano y defiendan a la viuda." - Isaías 1:16-17 (NVI). Reflexionemos sobre la importancia de apartarnos de aquellas cosas que nos hacen daño y no son buenas, ya que solo una de ellas puede contaminarnos y hacernos perder.





28. EL LAZARILLO.

En un grupo de cualquier tamaño, se aplica dividiendo a los integrantes en parejas. Se vendan los ojos de uno de los participantes, y el otro debe llevarlo a un lugar sin decir nada. El joven con los ojos vendados puede darle la mano a su lazarillo o simplemente ponerla sobre su hombro, según prefiera. Así, solo presionando el brazo o siendo guiado de la mano, puede ser conducido. Se sugiere que la actividad se realice fuera del aula, y se puede pedir a los participantes que traigan algo para comprobar que llegaron al lugar designado, por ejemplo, un papelito o un material específico del salón.

La duración de la actividad puede ser determinada por el docente o puede extenderse hasta que se logre llegar a un lugar predeterminado, donde se puede cambiar el rol y el que antes era el guía ahora se convierte en el invidente.

Reflexión:

Compartan cómo se sintieron al ser guiados sin ver y luego reflexionen sobre el siguiente versículo: "Porque todos andamos en tinieblas, y en nosotros no hay luz, pero si andamos en luz, como él está en luz, tenemos comunión unos con otros, y la sangre de Jesucristo su Hijo nos limpia de todo pecado." - 1 Juan 1:7 (RVR1960). Dios desea que caminemos en la luz y no en la oscuridad.





29. HOMBROS, RODILLAS, PIES Y CARAMELO.

Divide al grupo en dos y colócalos enfrentados, con un caramelo en el medio de cada uno. Cuando el director dé la señal, deberán colocar sus manos en los hombros, las rodillas, los pies o el caramelo. La idea es dejar el caramelo para el final y variar y repetir varias veces las otras opciones. Se divertirán intentando agarrar el caramelo o confundándose respecto a la parte del cuerpo indicada.

Reflexión:

Muchas veces estamos muy apurados por conseguir las cosas que queremos y deseamos, tan apurados que en el camino nos confundimos o no llegamos. En la Biblia encontramos la ayuda de Dios para este problema. "Por tanto, no se angustien por el mañana, el cual tendrá sus propios afanes. Cada día tiene ya sus problemas." - Mateo 6:34 (NVI).



30. HASTA LA ÚLTIMA GOTA

Divide al grupo y coloca en el centro un vaso vacío y un recipiente lleno, ya sea una jarra o un vaso. La idea es que cada equipo envíe a un representante para llenar gradualmente el vaso vacío, con cada jugador añadiendo agua poco a poco. El equipo que derrame agua, aunque sea una sola gota, perderá. Este juego es muy divertido y nos muestra la importancia de cada gota en un vaso. Se disfrutarán y sentirán la tensión al ver caer cada gota de agua dentro del vaso.

Reflexión:

Aunque el vaso parezca estar lleno, siempre hay un poco de espacio para una gota más. De manera similar, nosotros debemos seguir intentando y hablar con aquellos que dicen estar llenos de otras cosas y no quieren saber nada acerca de Dios. Hemos sido llamados para llenar el mundo con el evangelio de Dios y NUNCA rendirnos. "Y

les dijo: Id por todo el mundo y predicad el evangelio a toda criatura." - Marcos 16:15





Estimados líderes de jóvenes,

Queremos expresar nuestra gratitud por haber probado las dinámicas y reflexiones que compartimos en nuestro libro. Esperamos sinceramente que hayan sido de bendición y diversión para todos en su grupo.

La intención detrás de cada dinámica y reflexión es fomentar el crecimiento espiritual, el compañerismo y el disfrute en su comunidad de jóvenes. Siéntanse libres de adaptar las actividades según las necesidades y dinámicas de su grupo.

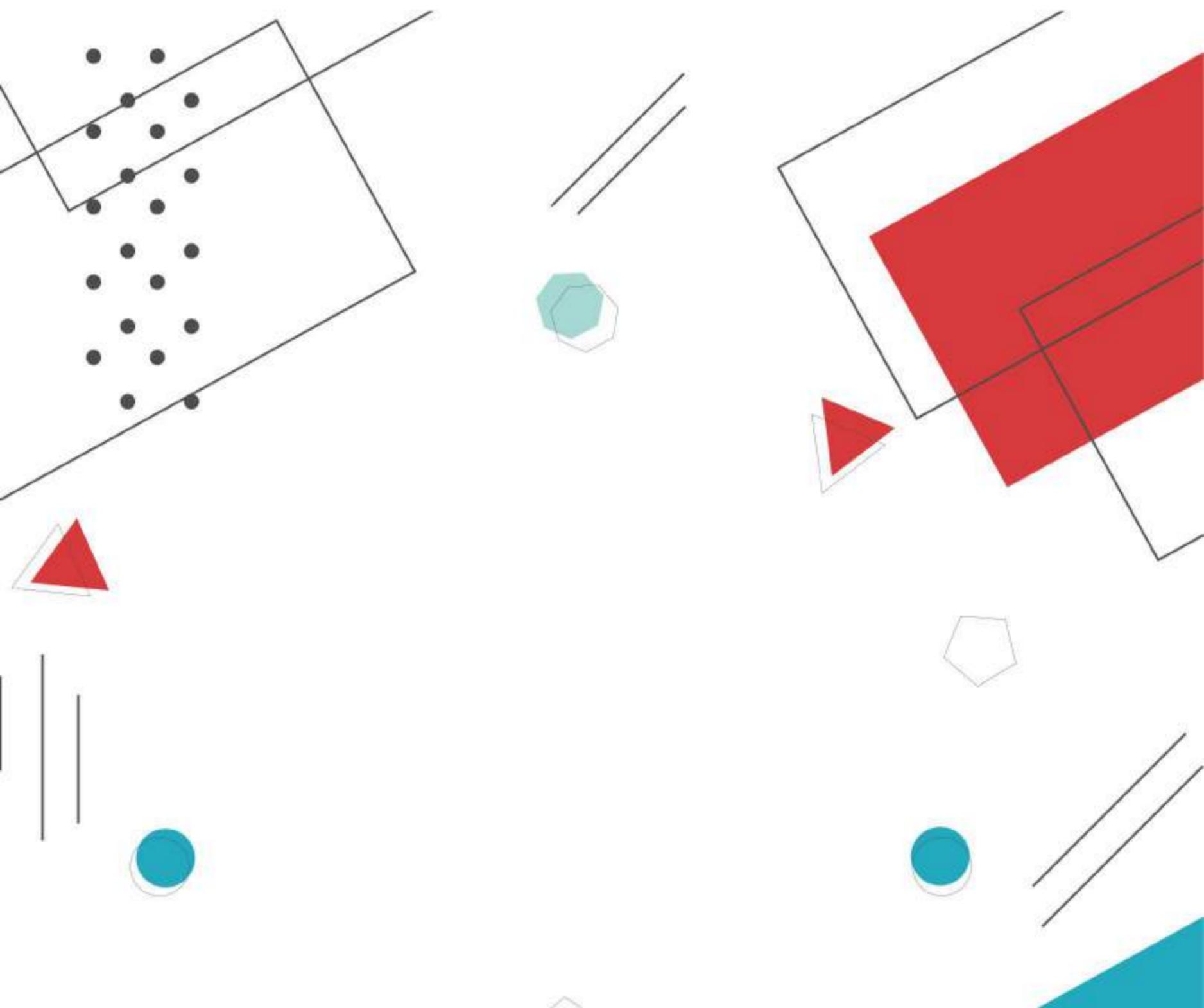
Si desean explorar más recursos creativos, les animamos a visitar www.zani.com.ar. Allí encontrarán una variedad de herramientas y actividades adicionales que podrían enriquecer sus encuentros.

Apreciamos mucho sus comentarios y sugerencias. Su retroalimentación es invaluable para nosotros y nos ayuda a mejorar continuamente. Por favor, no duden en enviarnos sus pensamientos y experiencias a juanjo@zani.com.ar y raquel@zani.com.ar.

Es un honor para nosotros ser parte de su trabajo con los jóvenes, y esperamos que sigan experimentando momentos significativos y edificantes en sus reuniones.

Con aprecio,

Juanjo y Raquel Zani





30 JUEGOS CON PROPÓSITO

DINÁMICAS Y REFLEXIONES
SUGERIDAS PARA JÓVENES

En este libro, encontrarás dinámicas creativas que no solo entretienen, sino que también desafían y fortalecen la fe de los participantes. Ya sea en retiros, campamentos, o reuniones semanales, estas actividades ofrecen una forma única de conectar con la juventud mientras se profundiza en principios bíblicos fundamentales.



Ra y Juanjo Zani

Somos pastores de IDN Centro, Licenciados en Teología. Ra es docente y ama enseñar y Juanjo es apasionado de las comunicaciones. Agradecemos a Dios por nuestros hijos Juanma y Delfi.