

IDEAS EN IMÁGENES

VISTAS EN INTERNET



WWW.MINISTERIOINFANTIL.COM

Cada una de las dinámicas **puedes adecuarla al tema que vas a enseñar**, no olvides usar una gota de creatividad a todo lo que haces para tener un mayor impacto.

1

¡APRESÚRATE!

Ubicamos al grupo en círculo y pediremos a uno de los participantes que con una pelota mediana, de las de playa, la atrapen con la parte baja de las piernas, y a continuación, caminando como pueda, debe acercarse a otro compañero y al final de presentarse con este, deberá entregarle la pelota para que esta persona también repita la actividad, (ninguno de los dos podrá usar sus manos ni para entregar ni para recibir la pelota), y así se continuará con el juego hasta que todos se hayan presentado.

2

LA PELOTA PREGUNTONA.

Podemos iniciar la actividad, consiguiendo un objeto que nos sirva de instrumento. Les pediremos a los integrantes que formen un círculo y mientras suena una canción se va pasando de mano en mano el objeto seleccionado, en el momento que detengamos la música, la persona que tenga en sus manos el objeto responde alguna pregunta preparada con anterioridad por el conductor de la actividad, y así sucesivamente se continúa, hasta que todos hayan participado.

3

PEDRO LLAMA A PABLO.

Esta actividad consiste en que podamos identificar los nombre de nuestros compañeros de grupo, esto lo haremos formando un círculo para que todos podamos vernos, e inmediatamente le pediremos a la persona que iniciará el juego que llame a uno de sus compañeros usando la siguiente frase: "Paco llama a Paquita" (mi nombre llama a nombre de mi compañero), y la persona a la que llamaron tiene que identificar a otra persona y repetir la frase con sus nombres y así sucesivamente hasta que no haga falta ninguno.

Si se desea, se podría repetir el juego pero devolviéndose en el mismo orden, de atrás para adelante, así cada participante tendrá que recordar quién lo llamó y devolverle el llamado.

19

¡TE LO ESCRIBO EN LA ESPALDA!

Pegaremos una hoja de papel a cada uno de los integrantes del grupo y les diremos que tienen que escribir en los papeles de los demás algo que les gusta de cada persona. Al finalizar cada uno podrá llevarse su hoja escrita por los demás a casa. Esta es una buena actividad para fortalecer su estima entre ellos.

20

GRUPOS AL AZAR.

Con los participantes dispersos por todo el lugar y caminando de un lado a otro, les empezará a dar órdenes como "todo en pareja", "todos de a 2 parejas", "todos de a tres", y así con cada número, para que formen grupos. Las personas que se equivoquen de cantidad en sus grupos o los que queden sin grupo irán saliendo del juego.

21

LLEGÓ UN NUEVO MENSAJE

Con este juego miraremos qué tan atentos están, les explicaremos que deben cambiar de lugar los integrantes que no tengan en ese momento puestas las prendas de vestir que vamos a mencionar. A continuación diremos la frase "Llegó el mensaje para los que tienen: (medias largas, aretes, gafas, etc)", los que no tengan esa prenda cambiarán de lugar rápidamente.

22

¡ESE CARAMELO ES MÍO!

Harás una lista de animales y pedirás a los integrantes del grupo que se ubiquen en círculo alrededor de una mesa que tendrá un tarro con gomas, a continuación a cada participante le dirás susurrándole al oído el nombre de su animal, y así le dirás a cada uno sin repetir, pero ojo, tendrás que escoger tres o cuatro personas a las que les menciones el mismo nombre del animal.

Cuando termines de dar los nombres de animales a cada uno, inicia diciendo en voz alta el nombre de un animal como "gato", entonces la persona con este nombre corre hacia la mesa y tomará una goma y así sucesivamente con los demás nombres de animales, cuando quede una sola goma, mencionarás el nombre del animal que está repetido en el grupo, para que el que coja más rápido la goma gane.

23

¡1,2,3 FUERA!

Para esta actividad vamos a hacer dos equipos, a cada equipo le entregamos un pañuelo largo o una soga y pediremos que dentro del equipo formen parejas de a dos en fila, la primera pareja de cada fila tendrá que atarse sus tobillos con la soga (el tobillo derecho de uno con el tobillo izquierdo del otro) y a la señal empiezan a correr hasta llegar a la meta donde se desatarán los tobillos y entregarán la soga a la siguiente pareja que repetirá el ejercicio hasta que gana el equipo que primero termina toda la carrera.

24

APARTAMENTOS Y OCUPANTES

Esta actividad la puedes usar para que sea una dinámica normal o para armar grupos de tres de una manera diferente. Vas a pedir que formen grupos de tres y que dos de ellos se cojan de las manos, el otro se ubique en el centro de ellos, los que están agarrados se llamarán apartamentos y los que están en el centro de ellos se llamarán ocupantes. En el momento en que se diga la frase: "Cambio de ocupantes", estos deben dejar sus apartamentos y correr a buscar otros apartamentos, y en el momento que digas: "cambio de apartamentos", estos se deben soltar e ir en busca de otro ocupante. (Esto nos podrá ayudar a mezclarlos para organizar grupos de tres de personas que no se conozcan).

14

¡TE ESCUCHAMOS SIMÓN!

Antes de iniciar, debemos explicarles a los chicos que la idea es que sigan las instrucciones que les damos en la frase "Simón dice que...(tal cosa)...", y que si no decimos esa frase, entonces ellos no tendrán porqué hacer lo que les decimos que hagan, eso debe quedar claro. A continuación, iniciamos el juego diciéndoles "Simón dice que (saltes)", de esta manera ellos tendrán que saltar, y así repetimos la frase una y otra vez, hasta que llegue un momento en el que no les diremos "Simón dice que...", sino que solo les diremos lo que tiene que hacer, por ejemplo, "ahora tiene que gritar", y aquellos que sigan estas instrucciones incorrectas, irán saliendo del juego. Y así se continúa el juego hasta que queden poquito o hasta que queramos detenerlo.

15

¡UN NUDO COMO LOS CORDONES!

La idea de este juego es que se tomen de las manos formando un círculo y sin soltarse deben empezar a enredarse moviéndose hacia varios lados, formando un nudo humano entre ellos, torciéndose y volteándose para varios lados. Luego les pedirás que desaten el nudo rápidamente, pero sin soltarse de las manos entre ellos, para volver a quedar en el círculo del inicio. Puedes repetir esta actividad hasta que todos puedan saltar sin problema.

16

UN ESPEJO HUMANO.

Esta dinámica es para que rompan el hielo entre ellos y generen un ambiente de risa. Les pedirás que se ubiquen en parejas, y que escojan quién será el espejo, cuando inicie el juego el "espejo" tendrá que imitar las acciones de la persona que está frente a ella, que es su pareja, por un tiempo determinado. Y luego se repetirá la actividad pero que el "espejo" sea la otra persona.

17

EL CLÁSICO TELÉFONO ROTO.

Le pedirás a los integrantes de tu grupo que se sienten en círculo, escoges a la persona a la que le dirás el mensaje que tienes preparado para la actividad, susurrándole al oído, como: "mi mejor amiga me dijo que te dijera que quería ser tu amiga también y que nos reunamos para hacer tareas con el grupo", y así sucesivamente se le susurrará al oído el mensaje al participante de la derecha hasta llegar a la última persona del grupo quien tendrá que decir el mensaje en voz alta. Ahí comparamos los dos mensajes y qué tan correcta es la última versión a la primera.

18

ASÍ ME SIENTO, ¿PUEDES ADIVINAR?

Antes de iniciar la actividad les pedirás que formen un círculo para que podamos observarlos a todos. Luego les dirás que piensen en una emoción o sentimiento y por turnos la actuarán de tal manera que el resto de sus compañeros puedan adivinarla lo más rápido posible, en el momento que alguna persona adivine la emoción, esta tendrá que actuar la que pensó y así sucesivamente.

40

LAS 7 MARAVILLAS CREATIVAS.

Previamente prepararás una lista de 7 cosas maravillosas y dividimos al grupo en dos equipos, a cada equipo le darás la lista y les dirás que tienen de 10 a 20 minutos para conseguir los objetos que están dentro de esa lista. La idea de la actividad es que la lista sea de objetos extraños que no puedan conseguir sino que tendrán que crear e inventar la manera de hacerlos una realidad, por ejemplo: una piedra lunar, una nube, medio metro de agua, etc. Terminado el tiempo ganará el equipo más creativo consiguiendo los objetos de su lista.

41

¡A CIEGAS!

Formamos parejas y les darás a cada una un pañuelo, uno de los integrantes de cada pareja tendrá que ponerse el pañuelo en los ojos, el otro compañero se convertirá en su guía. ¿Cómo lo hacemos? El que dirige la actividad dará las indicaciones como por ejemplo: giramos a la derecha, saltamos, corremos, retrocedemos, etc, la persona que no tiene los ojos vendados, deberá guiar de acuerdo a esas instrucciones a su pareja pero sin tocarla, luego de un rato se cambian los roles por pareja y se repite la actividad mencionando diferentes órdenes a las primeras. En esta actividad se mirará el grado de confianza en seguir los pasos de quien nos está guiando.

42

CAMINO AL CAMBIO

Arma dos equipos que a su vez tendrán que formar un círculo tomándose de las manos. A tu orden, cada equipo tendrá que formar las diferentes figuras que tu les vayas indicando (estrella, carro, luna...), daras puntos a quienes mejor armen las figuras.

43

CREA TU LOGO

Dividirán al grupo en equipos, y a cada equipo le darás lápices, colores, rotuladores, pinturas y una cartulina. Luego les pedirás que en 20 minutos elaboren un logo que los identifique como equipo. Este espacio permitirá que puedas conocer un poco más acerca de la manera como se sienten identificados con el grupo. Además de empezar a construir entre todos su identidad como grupo.

44

UN ESCUDO CON MUCHO VALOR

Dividirán al grupo en equipos, y a cada equipo le darás lápices, colores, rotuladores, pinturas y una cartulina. Luego les dirás que se imaginen que están en la edad media cuando existían las armaduras de combate y les pedirás que en 30 minutos diseñen un escudo en el que plasmarán sus valores como grupo. Transcurrido el tiempo, le pediremos a un equipo que muestre su escudo, y los demás equipos deberán describan qué valores y qué ven en el escudo de sus compañeros. Luego de esto si pedirás que ellos mismo nos cuenten qué quisieron describir en su escudo. Así lo harás con cada grupo.

30

¡QUEDAMOS PEGADOS!

Le pediremos a los participantes que se dispersen por el salón y que a la señal tendrán que empezar a saltar de un lugar a otro sin parar, si en algún salto llega a encontrarse chocando con otro compañero tendrá que cogerse de la mano y empezar a saltar pegados, cada vez que salten y choquen con otra persona u otros que ya se han chocado, se irán pegado hasta que todo el grupo forme una bola grande de personas.

31

PINTURA PINTORESCA:

Para esta actividad necesitaremos un lugar que podamos dejar oscuro. Le daremos a cada participante una hoja y un lápiz y en ese momento apagaremos las luces y les pediremos que pinten una casa en cada una de sus hojas, después les diremos que añadan un árbol cerca de la casa, un sol y nubes. Encenderemos la luz y veremos los resultados de cada uno de los ejercicios.

32

UNA PESCA INOLVIDABLE

Pediremos 5 voluntarios que formen "la red" y tendrán que estar cogidos de las manos, el resto de los participantes se llamarán "los peces" y estarán dispersos por el lugar. A la señal daremos salida a la red para que atrape a los peces pero solo uno de ellos puede soltarse por vez para aprisionar un pez y volver a unirse con su prisionero a la red. Estos peces aprisionados formarán parte de la red y tendrán que ayudar a atrapar a otros peces. El ganador será el último pez en ser atrapado.

33

VÁMONOS DE CACERÍA:

Se pedirá un voluntario que será "el cazador", los demás jugadores se llamarán "la presa". Le daremos la pelota al cazador y este tendrá que lanzar la bola a lo alto por tres oportunidades, mientras que los demás participantes corren por el lugar, en el momento que el cazador coge con sus manos la bola por tercera vez gritará: "cazador en acción". Todos se quedaran quietos donde están pero mirando al cazador y el cazador deberá, sin moverse de su lugar, pegarle a alguno de los participantes, quienes podrán saltar, agacharse o desviar sus cuerpos de un lado o al otro sin moverse de su lugar, tratando de esquivar la bola. En el momento en el que alguno sea tocado por la bola, este se convertirá en el próximo cazador y seguirá el juego, el que sea cazador por dos oportunidades pagará una penitencia.

34

PERSEGUIDOR Y FUGITIVO

Escoge dos personas, uno se llamara "fugitivo" y el otro "perseguidor", con el resto de participantes formarás mínimo tres círculos concéntricos (uno dentro de otro), ubicaras al fugitivo dentro del segundo círculo, y al perseguidor fuera de los círculos. A la señal de inicio, el perseguidor empezará a perseguir al fugitivo tratando de cogerlo, pero siguiendo exactamente el mismo camino del fugitivo, quien tratará de escaparse, buscando caminos complicados entre los círculos, ninguno de los dos puede salir fuera de los círculos.

Se cambiará de perseguidor cuando este se equivoque en el camino que ha recorrido el fugitivo, será sustituido por su compañero más cercano en el momento de equivocarse, cuando atrape al fugitivo, los dos serán sustituidos por otra pareja para repetir la actividad.

¡Llegó la hora de la diversión!

¡Estamos que estallamos de alegría! Nos han enviado muchos mensajes pidiéndonos un recurso como este y finalmente lo hemos terminado.

Solo nos queda por decirte, disfrútalo al 100% y pásalo a más amigos y líderes de otros ministerios para que tengan material como este siempre a la mano.

Recuerda que este material no puede ser vendido ni comercializado, es un recurso GRATUITO con el objetivo de ayudar a ministerios, iglesias y familias.

Sin más preámbulo, ¡A disfrutar estas 50 dinámicas para niños!

45

ESTRELLAS.

Prepara varias hojas en blanco con forma de estrella, la cantidad dependerá de cuántos integrantes tengamos en nuestro grupo. A continuación le daremos una a cada chico para que la coloren con su color preferido y escriban su nombre en ella, enseguida les pedirás que anoten las tres cosas que más les gusta hacer. Luego intercambiaremos las estrellas y cada uno leerá en voz alta lo que a su compañero le gusta hacer sin decir su nombre. Al final el dueño de la estrella dirá "esa estrella es mía". Esto nos permitirá identificar gustos entre los integrantes de nuestro grupo.

46

UN CUADRO A CIEGAS

Dividirán al grupo en dos equipos y les darás una venda a cada integrante, a cada equipo le darás también una cuerda con los extremos atados uno al otro, y les pedirás que formen un círculo para sostener la cuerda, luego se pondrán la venda en los ojos y dejarán la cuerda en el suelo, se alejarán de ella unos 3 o 4 pasos hacia atrás. El siguiente paso es pedirles que, manteniendo sus ojos vendados, se acerquen de nuevo a la cuerda, la tomen y formen un cuadrado con la cuerda, sabiendo que el equipo que lo logre formar primero, ganará. Ten en cuenta que debes pedir a varios de los participantes de los dos equipos que se mantengan en silencio para darle un grado de complejidad a la actividad y les cuesta un poco comunicarse entre ellos.

47

BUSQUEN SU TESORO

Para esta actividad tendrás que preparar un recorrido previamente, definiendo el camino con pistas que permitirán llegar al objetivo, que es algún tesoro que hayas preparado y escondido también con anterioridad. La idea es que cada pista que dejes lleve a la siguiente y aún así dentro de ellas puedes dejarles pequeños retos con acertijos para que los realicen y la búsqueda sea más emocionante. Adicionalmente, puedes usar mensajes de texto, correos electrónicos, o generar códigos QR en línea para dar las pistas. Mira estos acertijos que tenemos para esta actividad:

<https://www.masimpulsoglobal.com/juegos-cristianos-enfamilia/>

48

OLÍMPICOS TELARAÑA

Después de armar dos equipos en tu grupo, pega pedazos de cuerda de un lado al otro de la puerta, el primero puede estar a una distancia del suelo de 50cm, y el siguiente a una distancia de 40 cms desde la primera cuerda, la idea es que cada equipo logre pasar a través de los huecos que quedan entre las cuerdas sin tocarlas, dependiendo de las edad de tus chicos pueden incrementar la dificultad colocando más pedazos de cuerda en la puerta.

50



Dinámicas

grupales

para niños

**Especial para
niños de 4 a 11
años.**

Un recurso de:
Más Impulso Global

1

www.masimpulsoglobal.com



4

¡PELOTA CALIENTE!

Para esta actividad organizaremos al grupo en círculo, la idea es que los participante se presenten ante el grupo con su nombre, y mencionando algunos de sus gustos lo hagan de la manera más rápida posible mientras sostienen una pelota "muy caliente" en sus manos, esta pelota la lanzará a otro compañero para que también se presente rápidamente y lance la pelota antes de que lo queme. Se repetirá así con todos sus compañeros hasta que todos hayan terminado de presentarse y puedan soltar la pelota caliente.

5

¡ASÍ SOY Y ASÍ ME SIENTO!

Esta dinámica es para cualquier momento de la reunión, la idea es que cada integrante pueda mencionar cómo se siente o cómo está, mencionando la siguiente frase "Soy Juliana y estoy Juiciosa", "Soy Luis y me siento Libre", poniendo su nombre en ella, pero con la condición de que el adjetivo que vaya a poner al final de la frase inicie con la primera letra de su nombre.

6

LO QUE TENEMOS EN COMÚN.

Iniciamos la actividad pidiendo a todos que se pongan de pie, la idea es que al mencionarles afirmaciones acerca de lo que ellos pueden tener, ser, gustar o hacer, ellos puedan responder moviéndose al lado derecho del lugar si corresponde a ellos esa afirmación o al lado izquierdo si no corresponde. Por ejemplo: Cuando les menciones a los participantes una frase como esta "les gustan los animales", los que les gusten irán a la derecha y los que no irán a la izquierda. Puede usarse también para responder preguntas de verdadero o falso, usando los dos lados del salón.

7

ESPACIO VACÍO.

Organizamos el grupo en círculo, y dejando una silla vacía pedimos que el compañero que tenga a su mano derecha el espacio vacío, llame a otra persona por su nombre para que se siente ahí.

Como ha quedado una silla vacía en otro lugar, la persona que tiene esa silla vacía a la derecha debe llamar a otro de sus compañeros a sentarse en ese espacio y así continuamos con cada silla vacía, esto nos permitirá que recordemos los nombres de nuestros integrantes del grupo.

8

ADIVINA EL PERSONAJE

Pide que uno o tres voluntarios salgan del salón, así el resto de los integrantes del grupo escogen una ocupación para cada voluntario. Cuando estos regresen al lugar, los demás integrantes deberán actuar de forma que cada voluntario adivine la ocupación que le pusieron, esto se debe hacer por turnos.

9

¡DESCRÍBELO CON TU CUERPO!

Esta actividad los lleva a ser creativos con las partes de su cuerpo, cada participante deberá escribir su nombre en el aire, pero cada letra la debe escribir con una parte diferente de su cuerpo. Cada uno hace lo mismo hasta que pasen todos.

49

¿QUÉ HAY EN CASA?

Le pediremos a nuestro grupo que se organicen en círculo, todos sentados en sus sillas, tú como conductor del juego lo iniciará llamando por su nombre a una persona y le dirás: "(María) qué hay en ...(la casa)..." y esa persona tendrá que decirte un objeto que haya en la casa como "hay una cama" el jugador de la derecha continuará diciendo "hay una cama y un armario", el que sigue dirá "hay una cama, un armario y un sillón", y así sucesivamente cada uno repitiendo lo que los anteriores participantes han dicho y agregando un objeto más. En el momento que alguno se equivoque saldrá del juego o tendrá una penitencia, y continuaremos con otra persona diferente para que inicie el juego pero cambiaremos de lugar "(Juan) qué hay en ...(el colegio)..."", el juego continuará hasta que creamos que sea oportuno.

50

Adivina la canción

Organizamos el salón en dos grupos. La idea es que le pongamos a los integrantes partes de pistas de música sin letra (en forma de karaoke), el grupo que intente adivinar cuál es la canción o canten la letra primero empezará a ganar puntos. Y así con una y otra canción, el que tenga más puntos ganará. Puedes usar nuestras canciones de karaoke, dale clic al siguiente enlace

<https://www.masimpulsoglobal.com/karaokes-cristianos-lista-de-canciones-en-karaok>



35

¡ATENCIÓN A LAS PALABRAS!

Les pedirás a todos que se sienten en círculo, y empezarás a narrar una historia que te irás inventando, cuando pronuncia dentro del relato la palabra "quien", todos deben ponerse de pie y cuando pronuncies la palabra "no", todo se sentarán. Quien se equivoque y no se levante o se siente, ira saliendo del juego o tendrá una penitencia. Quien dirige la narración puede ir cediendo la historia para que otro la continúe, se debe narrar rápidamente.

36

FACTOR X

Todos se ubican en círculo y pedirás que haya un voluntario a quien le vendas los ojos y lo ubicas en el centro del círculo con una pelota en sus manos, que lanzará hacia alguno de sus compañeros que están alrededor, al que le caiga la pelota tendrá que cantar una canción y el que tiene los ojos vendados tendrá que reconocer de quién es esa voz, si lo logra, cambiarán de lugar, pasando a ser vendado el compañero que adivinaron quién era.

37

YO TIBURÓN Y TÚ SALVAVIDAS

En esta actividad conseguiremos un paracaídas o en otro caso una tela grande, en seguida escogeremos una persona que será "el tiburón" y otra que será "el salvavidas", pondremos el paracaídas en el césped o en el piso limpio y le pediremos al tiburón que se ubique debajo de ella, en el centro, luego los demás participantes tendrán que ubicarse alrededor de la tela poniendo sus pies extendidos debajo de la tela y empezarán a hacer movimientos como de olas debajo de ella. El tiburón tratará de arrastrar a estos participantes dentro del paracaídas para que se conviertan en tiburones con él y seguir arrastrando a otros, la labor del salvavidas, quien estará rodeando a los participantes por fuera del paracaídas, será no permitir que el tiburón arrastre a los participantes por dentro del paracaídas.

38

TENIS CON COSTALES

Formarán dos equipos, y les pedirás que dentro de sus equipos hagan parejas, a la primera pareja de cada equipo le darás costales que tendrán que sostener de cada punta como pareja, formando una especie de camita, le pedirás a los participantes que se ubiquen de manera como si estuvieran en una cancha de tenis. Lanzarás una pelota una de las parejas quienes con el costal en forma de cama (como si usaran una raqueta) tendrán que lanzarla a la pareja opuesta quienes seguirán el juego, perderá la pareja que deje caer la pelota y ganará punto el equipo contrario, se continuará el juego con las siguientes parejas y así sucesivamente hasta que todas las parejas hayan pasado. Ganar quienes más puntos consiga.

39

UN ARO, MUCHOS PLANETAS

Pondremos Hula hulas o aros en el piso, la cantidad dependerá de cuántos chicos tengas dentro de tu grupo, sin embargo, pondrás menos un aro que será el del participante que iniciará el juego.

Ubicas a cada participante en cada aro, la persona que esté sin aro dirá lo siguiente: "cambio de planetas ...(saltando con un pie)..." y en ese momento todos cambiarán de aro haciéndolo de la manera que se mencionó en la frase (saltando con dos pies, agachados, etc.), el que no tenía aro y mencionó la frase, tendrá que rápidamente buscar un aro y así otra persona pasará a tomar su lugar fuera del aro, quien quede fuera del aro por tres veces perderá o tendrá penitencia.

10

¿SABES ESCRIBIR CON TU OTRA MANO?

Puedes pedir a varios voluntarios que pasen a hacer esta actividad, lo primero que cada uno debe hacer es escribir su nombre con la mano derecha en el aire y luego hacerlo con su mano izquierda, para que el reto sea complejo lo siguiente que debes pedirles es que escriban en el aire su nombre al mismo tiempo usando sus dos manos.

11

GRUPO DE ESTATUAS

Forma dos equipos. Luego pide que todos formen un solo círculo. Enseguida escoges una persona de cada grupo y les pedirás que a partir de la palabra que menciones, ellos formen una estatua, la estatua que mejor describa la palabra obtendrá puntos para acumular. Esto se puede hacer con varias palabras y diferentes personas a competir.

12

SALPICÓN DE FRUTAS

Nombres de Frutas del Salpicón: Papaya, Melón, Piña, Sandía, Mango, Banana. Divide a tu grupo en 3 o 4 equipos y a cada uno le darás un nombre de fruta que componga el salpicón, luego que sepan el nombre de su equipo, les pedirás que formen un círculo sentados donde todos los equipos estén mezclados, y escogerás a un integrante del círculo para que se ponga de pie en el centro del círculo.

Después de que estén organizados, dirás el nombre de una de las frutas como "papaya" y en ese momento todas las papayas tendrán que levantarse de las sillas y cambiar de puestos entre ellas, el integrante que está en el centro del círculo tendrá que robar uno de los puestos antes de que una de las papayas se siente ahí. Ahora la persona que quedó sin silla se hace en el centro y dirá el nombre de otra fruta y se repetirá el juego. En algún momento en vez de mencionar una fruta, se dirá la frase "Salpicón de Frutas" y en ese momento todos se levantarán y cambiarán de puestos rápidamente, alguien quedará en el centro y se seguirá el juego.

13

¡BUSCA Y ÚNETE!

Haremos que el grupo se mezcle y dispersen por el lugar, luego diremos en voz alta la siguiente frase "Busquen a alguien que esté vestido de color...(rojo)..." o "Busquen a alguien que esté vestido con un ...(buso)..." y todos los integrantes tienen que correr rápidamente hacia la persona que tenga lo que se escogió en la frase, y así se repetirá una y otra vez.

25

A LA CARRERA

Le pediremos a todos los integrantes que formen un círculo, dejando a un voluntario fuera de este, a la señal el voluntario empezará a correr alrededor del círculo y tocará a una persona y seguirá corriendo, la otra persona también empezará a correr en la dirección contraria para lograr ganar la posición que quedó vacía en el círculo, el que quede por fuera repetirá el ejercicio. El participante que quede por tres turnos por fuera del círculo tendrá una penitencia.

26

CUIDADO CON LA FIERA

Pediremos que haya un voluntario que se llamará la fiera y se ubicará en el centro del lugar y con las manos se tapará los ojos hasta la señal. Haremos dos puntos seguros a 10 metros de distancia de la fiera. En seguida el resto de los participantes caminarán alrededor de la fiera que está dormida, cuando de repente la señal será: "despertó la fiera" y esta saldrá a perseguirlos para coger a uno de los jugadores, por eso todos empezarán a correr a los Puntos Seguros sin dejarse alcanzar por la fiera. El que se deje atrapar se convertirá en la próxima fiera, el que por dos ocasiones quede como la fiera pagará penitencia.

27

UN GATO A CIEGAS

Se formará un círculo donde todos estarán sentados y a continuación se pedirá que haya un voluntario al que le vendamos los ojos y lo sacamos del salón, mientras tanto los demás participantes cambiarán de puestos sentándose en otra silla diferente a la suya, cuando entre el voluntario tendrá que, con los ojos vendados, tocar la cabeza de uno de los participantes, en el momento que lo haga, esta persona tendrá que decir tres veces la palabra "miau", en seguida el voluntario vendado adivinará el nombre de la persona, si lo logra, ocupará el lugar de esa persona, y esta pasará a ser el gatito ciego, si no lo logra continuará tocando a otros por 2 turnos más, si no, tendrá que hacer una penitencia y se cambiará de voluntario.

28

¡SOPLA Y COMPITE!

Les pediremos a nuestros participantes que busquen una hoja por participante, sin mencionarles de que se trata el juego, a continuación lo llevaremos a que cada jugador se alineen y pongan su hoja en frente suyo. A la señal, ellos tendrán que soplar y soplar hasta lograr llevar las hojas lo más lejos posible por 30 segundos, el jugador que logre llevar más lejos su hoja ganará.

29

CAZADORES, SABUESOS Y VENADOS

Se divide a los integrantes en dos equipos, el primer grupo se llamará venados, el segundo grupo la mitad se llamará cazadores y la otra mitad sabuesos. Mientras enviamos a los venados a esconderse, les explicaremos a los sabuesos que su tarea es ir a buscar a los venados y que al momento de encontrar a alguno tendrá que avisar a los cazadores sin hablar pero sí con ladridos, persiguiendo de esta manera al venado y ladrando hasta que llegue el cazador y lo atrape.



MINISTERIO INFANTIL

**"No somos un ministerio grande...
...pero si somos un gran ministerio"**

www.ministerioinfantil.com

¡Imágenes tomadas de libre circulación en internet!

Créditos a quien corresponda

¡VISITANOS!

www.MinisterioInfantil.com

beacons.ai/MinisterioInfantilArcoiris

#MIArcoiris