



Herramientas para el Ministerio Juvenil

Compilador
Jaime Morales Herrera

Seminario Internacional de Miami
Miami International Seminary
14401 Old Cutler Road
Miami, FL 33158
305-238-8121 ext. 315
email, MINTS@ocpc.org
web site, www.MINTS.ws

2007

INDICE

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

MODULO 1: TECNICAS EDUCATIVAS

TECNICAS PARTICIPATIVAS
MÁS TECNICAS PARTICIPATIVAS
ESTUDIO BÍBLICO INDUCTIVO
EJERCICIOS IMPRESOS EN LA EDUCACIÓN CRISTIANA
AYUDAS VISUALES Y MEDIOS AUXILIARES VISUALES EN LA EC
MÉTODOS Y TÉCNICAS AUDITIVAS EN LA EDUCACIÓN CRISTIANA
TÉCNICAS PARA ENSEÑAR VERSÍCULOS
MANUALIDADES EN LA EDUCACIÓN CRISTIANA

MODULO 2: ROMPIENDO EL HIELO

ROMPEHIELOS
DINAMICAS Y JUEGOS DE PRESENTACION

MODULO 3: DINAMICAS

DINAMICAS DE VALORES
DINAMICAS DE COMUNICACION
JUEGOS DE AFIRMACIÓN
JUEGOS DE CONFIANZA
JUEGOS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS
JUEGOS DE DISTENSION

MODULO 4: JUEGOS

JUEGOS RECREATIVOS
GRANDES JUEGOS
JUEGOS PARA VELADAS
JUEGOS MANUALES
JUEGOS EN EL AUTOBUS

MODULO 5: ACTIVIDADES EN GENERAL

DIFERENTES ACTIVIDADES PARA EL LÍDER DE UN GRUPO EN LA PLANIFICACIÓN DE SU TRABAJO
ACTIVIDADES EN LA NOCHE
EVENTOS CON COMIDA
¿QUÉ HAGO PARA EL TRABAJO SOCIAL?
¿QUÉ HAGO EN VERANO?
¿QUÉ HAGO PARA DIVERTIRNOS?
¿QUÉ HAGO PARA LEVANTAR FONDOS?
CONDICIONES PARA INVOLUCRAR A LOS JÓVENES A ESTAS ACTIVIDADES
MÁS IDEAS PARA LEVANTAR FONDOS
EVENTOS O FIESTAS ESPECIALES

MODULO 6: RETIROS O CAMPAMENTOS

COMO ORGANIZAR UN CAMPAMENTO
ACTIVIDADES PARA CAMPAMENTOS CRISTIANOS
TIPOS DE RETIROS
EL SISTEMA DE PATRULLAS
PROGRAMAS DE FOGATA

MODULO 7: ACTIVIDADES DE ORACIÓN Y BIBLIA
ESTRATEGIAS DE ORACIÓN PARA CAMBIAR TU MUNDO
IDEAS PARA IMPLEMENTAR LA ORACIÓN
CONCIERTO DE ORACION
SUGERENCIAS PARA CELEBRAR EL MES DE LA BIBLIA
ACTIVIDADES CON LA BIBLIA

DESCRIPCIÓN DEL CURSO

GUÍA PARA EL ESTUDIANTE

Nombre del curso: Herramientas para el Ministerio Juvenil

Profesor: Jaime Morales Herrera

Créditos: 3

Descripción

Este curso el líder o pastor juvenil obtendrá una serie de herramientas prácticas para implementarlas en el ministerio con los adolescentes y jóvenes en su iglesia local.

Objetivos

1. Conocer distintas técnicas que puede aplicar un facilitador en el ministerio de la educación cristiana.
2. Conocer distintas actividades que puede se pueden realizar con un grupo o ministerio de la iglesia.
3. Conocer materiales y recursos para el trabajo con jóvenes.
4. Retar a investigar sobre nuevas técnicas y actividades para el trabajo con jóvenes.
5. Aplicar estás técnicas y actividades en los programas de sus respectivos ministerios.
6. Aprender a documentar actividades realizadas y a compartirlas con otros líderes.

Evaluación en la modalidad acreditada

1. Proyecto 1: Desarrollar un programa participativo en tres o cuatro sesiones sobre cualquier tema tomando en cuenta las múltiples técnicas vistas en este curso (deberá usar al menos siete secciones diferentes del manual). 30%.

Debe anexarse todo lo que se desarrolle, por ejemplo, un diálogo de títeres. La idea es que hagan un bosquejo de un plan de lección sobre un mismo tema para ser visto en tres o cuatros sesiones. Siempre recomiendo ver un tema en varias sesiones para así poder profundizar en el mismo. El programa debe ser original, aunque pueden tomar ideas de libros o incluso de Internet.

2. Proyecto 2: Documentar dos actividades especiales hechas en su congregación que se encuentren en la presente antología, se base en ella o sea innovada por usted. 20%.

Cada una debe ser presentada en un mínimo de una página y un máximo de tres. Puede ser un desarrollo de alguna actividad citada anteriormente. Puede incluir: objetivos, descripción, cronograma, recursos, anexos, etc.

Un ejemplo podría ser hacer un programa para hacer la actividad "Amanecer con Cristo" con un grupo de jóvenes mayores. El programa incluiría los objetivos, una breve descripción de la actividad, un cronograma de las actividades, los recursos a utilizar, etc.

3. Informe de Lectura 20%. Es muy importante que usted se de cuenta de que existe material de mucho valor que sirve como guía a maestros y líderes de jóvenes para guiar sus labores educativas. Escoja un tema desarrollado por los colaboradores de www.paralideres.org; tome uno de los temas programados en sesiones de la Colección Pastoral Juvenil en:

http://www.paralideres.org/section.aspx?section_id=212

Haga un resumen y análisis de tres páginas del material. Por ejemplo, puede tomar el tema del [El Compañerismo Cristiano](#) en:

http://www.paralideres.org/section.aspx?section_id=244

Si se requiere que el tema escogido tenga al menos seis lecciones.

4. Asistencia a cada una de las sesiones. 15%
5. Tareas de los módulos. 15%

MODULO 1:

TECNICAS EDUCATIVAS

CONTENIDOS

TECNICAS PARTICIPATIVAS

MÁS TECNICAS PARTICIPATIVAS

ESTUDIO BÍBLICO INDUCTIVO

EJERCICIOS IMPRESOS EN LA EDUCACIÓN CRISTIANA

AYUDAS VISUALES Y MEDIOS AUXILIARES VISUALES EN LA EC

MÉTODOS Y TÉCNICAS AUDITIVAS EN LA EDUCACIÓN CRISTIANA

TÉCNICAS PARA ENSEÑAR VERSÍCULOS

MANUALIDADES EN LA EDUCACIÓN CRISTIANA

ACTIVIDADES

1. Lee el artículo "Técnicas Participativas". Describe cual de las técnicas te llamó más la atención.
2. Lee el artículo "Estudio Bíblico Inductivo". Describe cada uno de los pasos de este tipo de estudio bíblico.
3. Lee el artículo "Ejercicios Impresos en la Educación Cristiana" (1-4). Describe cual de las técnicas te llamó más la atención.
4. Lee el artículo "Ejercicios Impresos en la Educación Cristiana" (1-4). Describe cual de las técnicas te llamó más la atención.
5. Lee el artículo "Ayudas Visuales y Medios Auxiliares Visuales". Describe cual de las técnicas te llamó más la atención.
6. Lee el artículo "Métodos y Técnicas Auditivas". Describe cual de las técnicas te llamó más la atención.
7. Lee el artículo "Técnicas para enseñar versículos". Describe cual de las técnicas te llamó más la atención.
8. Han leído una buena cantidad de técnicas de trabajo educativo. ¿Por qué creen que muchos líderes no utilizan estas técnicas en sus enseñanzas?

TECNICAS PARTICIPATIVAS

Por Jaime Morales Herrera

1. Afiche.

Su objetivo es presentar en forma simbólica la opinión de un grupo sobre un determinado tema. Se utilizan materiales como papeles grandes o cartulinas, recortes de periódico, marcadores y materiales a mano (hojas de árbol, pasto, ramas, etc.).

- a. Se le pide a los participantes que sobre el tema que se ha discutido o se debe discutir en los subgrupos, presenten sus opiniones en forma de "afiche".
 - b. Una vez elaborado, el afiche, cada grupo lo presenta al plenario, para realizar su decodificación.
- ✓ Se le pide a alguno de los participantes que hagan una descripción de los elementos que están en el afiche.
 - ✓ Se pide que el resto de los participantes hagan una interpretación de lo que les parece que da entender el afiche.
 - ✓ Luego, los compañeros que han elaborado el afiche, explican al plenario la interpretación que el grupo le había dado a cada símbolo.

2. Antorcha

Esta técnica sirve para evaluar cualquier tema trabajado. Se basa en los concursos televisados escolares.

1. Se forman equipos (se sugieren mínimo seis).
2. El facilitador de antemano prepara las preguntas.
3. El facilitador lee cada pregunta, y los equipos tratan de escribir la respuesta luego de discutirla.
4. El equipo que responde primero correctamente obtiene los puntos.
5. Gana el equipo que obtiene más puntos.

3. Cuento Dramatizado¹.

Es una representación en forma de mímica, mientras otra persona lee el texto "cuento".

4. Discusión de Gabinete.

Su objetivo es llegar a conclusiones concretas e inmediatas de un problema determinado. Ejercita en la toma de decisiones a partir de hechos concretos. El máximo de participantes es de 20 personas. Está técnica se base en representar una reunión al estilo de un grupo de directivos (gabinete).

- a. Se prepara de antemano un documento, donde se plantea el problema.
- b. Se reparte al conjunto de participantes y se da tiempo para que puedan investigar, consultar y analizar.
- c. En la sesión de gabinete un participante designado por el grupo o por el coordinador, será el "presidente" del gabinete, y es el que dirige la sesión. Se debe nombrar un secretario que vaya anotando los acuerdos.

¹ Cuento Dramatizado, Dramatización, Pantomima y Estatuas son las cuatro técnicas con actuación. El guión o historia puede basarse en un tema o en una historia ya hecha. Si se basa en un tema, los participantes deben elaborar la historia. Pueden usarse como diagnóstico para iniciar el estudio de un tema, para ver una parte de un tema, para ver que entendimos de un tema al finalizar su estudio, o en nuestro contexto simplemente para reforzar el estudio de un suceso bíblico.

- d. Para iniciar la sesión, el que está conduciendo la reunión, plantea el problema, expone los distintos aspectos que cree conveniente discutir y da su opinión sobre las posibles soluciones que él ve para el problema.
- e. Luego el resto de los miembros exponen su opinión sobre el problema y la propuesta de solución hecha por el "presidente" del gabinete.
- f. Se abre una discusión general, esta debe realizarse tomando en cuenta la información recogida por todos y las opiniones dadas. Las opiniones deben estar sustentadas en la información concreta que se ha recogido. Se fija un tiempo para cada intervención y para la discusión general.
- g. Agotado el debate, se pasa a la redacción de los acuerdos y decisiones tomadas, que las anota el secretario.

5. Dominó.

Su objetivo es que el grupo en forma amena discuta y analice la relación entre dos tipos distintos de elementos (efectos - causas, positivos - negativos, principales - secundarios, etc.). Se basa en los mismos principios y mecánica del juego de dominó, con la variante de que las fichas se reparten en grupos y no individualmente.

- a. Se preparan las tarjetas como fichas de dominó (divididas en dos, un elemento en cada lado). Los elementos pueden ser escritos o dibujados. El número de "fichas" que se preparen va a depender del tema.
- b. Se divide a los participantes en equipos de cuatro o cinco; a cada grupo se le reparte el mismo número de fichas.
- c. Inicia el juego cualquier grupo que tenga una ficha doble (que tenga en las partes el mismo efecto o la misma causa). Se recoge la ficha doble y se pega en la pared o en el pizarrón.
- d. Se sigue en orden, como en el juego de dominó, hacia la izquierda.. El equipo que sigue debe colocar un efecto que corresponda a esa causa, o la causa de ese efecto, dependiendo de la primera ficha, y se coloca junto a esta. El equipo deberá explicar por qué se da esta relación. Si el plenario está de acuerdo, se deja. Si no corresponde, se discute entre todos y en caso de no aceptarse, ese equipo pierde su turno.
- e. Si un equipo no tiene ninguna ficha que corresponda, pasa el turno a otro. Gana el equipo que se queda primero sin fichas. Luego el coordinador dirige una discusión de síntesis sobre los distintos elementos colocados.

6. Dramatización.

Es una actuación en la que usamos gestos, acciones y palabras. No se necesita guión, ni vestuario, ni mucho ensayo.

7. En Río revuelto ganancia de pescadores.

Su objetivo es ordenar y/o clasificar un conjunto de elementos sobre cualquier tema. Hacer relaciones de causa y efecto. Son necesarios papel, cuerda delgada o hilo grueso, clips que se doblan en forma de anzuelo, palos. El coordinador debe preparar los materiales antes.

- a. Los que coordinan preparan con anticipación los "pecesitos" de papel, en los cuales se escriben diferentes frases sobre el tema que se esté tratando. El número de peces debe de estar de acuerdo al tiempo que se tenga. En cada uno hay que poner solamente una idea.
- b. Se hace un círculo (pintado con tiza, con sillas, etc.), dentro del cual se colocan todos los peces.
- c. Se forman grupos (2 o 3) según el número de participantes, a cada uno se le da un anzuelo: una cuerda con un clip abierto.

- d. Se deja claro que: el equipo que pesca más será el ganador. Aquellos que pisen el círculo o saquen un pez con la mano deben regresar toda su pesca.
- e. Una vez pescados todos los peces, se cuenta para ver cuál ha sido el ganador.
- f. Luego, cada grupo debe ordenar su pesca. El equipo ganador presenta primero el orden que ha hechos sus peces y los otros complementan quedando todos los peces integrados a un solo ordenamiento o clasificación. Durante este proceso se va discutiendo el por qué del ordenamiento de cada pez en determinado lugar.

Esta técnica es más conveniente utilizarla cuando ya se han discutido algunos elementos del tema a tratar (No es conveniente para realizar un diagnóstico). Puede utilizarse para darle al grupo información básica sobre un tema para que la ordene y la complemente. Puede usarse para ver causas y efectos de un problema determinado. Se puede incorporar "premios" o castigos dentro de los peces para hacer más dinámica la técnica.

8. Estatuas.

Es una elaboración colectiva de una figura con varias personas que representa un tema a través de la actuación muda y sin movimiento.

9. Estudio de Casos.

Su objetivo es llegar a conclusiones o a formular alternativas sobre una situación o problema determinado.

- a. Los que coordinan preparan un resumen sobre una situación o problema que tenga que ver con el tema que se trabaja, bajo la forma de un "caso" particular. Ya sea por escrito u oralmente se expone y se trabaja con el plenario (o grupos si el número de participantes es muy amplio).
- b. Todos los participantes con base al documento o la exposición, discuten el caso presentado, dando ideas, posibles soluciones e interpretaciones.
- c. Los que coordinan, irán anotando aportes significativos y posibles soluciones que vayan saliendo en la discusión en la pizarra o en el papelógrafo. Con base a estas anotaciones se hará una conclusión final.
- d. Una vez agotada la discusión, se realiza una síntesis ordenando los problemas y las soluciones sugeridas y se analiza su viabilidad.
- e. Se llega con el grupo a elegir las soluciones o conclusiones que crean correctas. Luego se reflexiona sobre la relación de este "caso" y esta "solución" con la vida real de los participantes.

10. Foro.

Conferencia dada por varias personas, a la que sigue un período de preguntas.

- a. Se selecciona un pequeño grupo de la clase.
- b. Se le asigna un tema.
- c. El grupo expone brevemente.
- d. Sigue un grupo de preguntas de parte de los oyentes.

11. Juego de Mesa

Utilizar un juego de mesa y una serie de fichas con preguntas para colectivizar ideas o evaluar un tema. Se puede jugar en forma individual o en grupos dependiendo del número de participantes. Cada equipo o persona coloca en el punto de salida un objeto que lo identifique a modo de ficha. Cada pregunta acertada suma puntos, o se puede jugar con un dado.

12. Jurado 13 o el Tribunal.

Su objetivo es analizar y sustentar un determinado problema. Utiliza los mismos roles que un jurado tradicional: el juez, el jurado, testigos, fiscal, defensor, y el acusado; tiene la misma mecánica que un juicio.

- a. Sobre un determinado tema se prepara un "Acta de Acusación" donde se plantea qué y por qué se está enjuiciando el acusado. El acusado es el problema que se va a tratar.
- b. Una vez elaborada el acta de acusación (ya sea por los coordinadores o por un grupo de participantes), se reparten los siguientes papeles entre los participantes:
 - ✓ Un juez.
 - ✓ 2 secretarios de actas (toman notas para que conste cada participación) al servicio del juez y del jurado.
 - ✓ 5-7 jurados (darán un veredicto, con base a la acusación y las notas de los secretarios).
 - ✓ El resto de los participantes se divide en dos grupos, uno que defenderá al acusado y el otro que estará en su contra. El número de jurados, testigos, de fiscales o defensa puede variar según el número de participantes.
- c. El grupo que está a favor deberá: nombrar el abogado defensor y escoger pruebas y testigos; éstos representarán un papel que el grupo crea importante para sustentar su posición; el papel que representen debe basarse en hechos reales (5 testigos). El grupo que está en contra (el que acusa) deberá: nombrar al fiscal (abogado acusador) y preparar sus testigos y pruebas. Los testigos igualmente deben preparar el papel que jugarán (5 testigos).
- d. Los grupos se reúnen para discutir y preparar su participación en el jurado, deben contar con material escrito, visual o auditivo que les permita preparar y tener elementos de análisis para la discusión y el acta de acusación. El jurado y el juez deben revisar el acta de acusación con detalle. Una vez preparados los grupos (el tiempo lo determina la coordinación) se inicia el juicio. Se distribuyen de la siguiente manera en el salón, donde se pondrán los cartones o papeles que identifican cada uno de los puestos.
- e. El juez leerá el acta de acusación y el reglamento de uso de la palabra.
 - ✓ Tanto el fiscal como la defensa tendrán 10 minutos para la primera exposición, y 5 minutos para la segunda, puede usar menos tiempo pero no más.
 - ✓ Primero hablará el fiscal, después la defensa.
 - ✓ El interrogatorio a los testigos se hará alternadamente. Dispondrán de tres minutos para interrogar a cada uno de sus propios testigos y tres minutos para interrogar a los testigos de la otra parte.
 - ✓ Luego que todos los testigos hayan sido interrogados se darán cinco minutos de receso, para que cada una de las partes preparen su argumentación final y 5 minutos para que la expongan.
 - ✓ Una vez expuestas las argumentaciones finales, el jurado dispondrán de 10 minutos para deliberar y llegar a un veredicto (a encontrar culpable o inocente al acusado y con base a qué sustenta su posición).
 - ✓ El juez decidirá si acepta o no las protestas que ocasionalmente presenten el fiscal o defensor.
 - ✓ Cualquier otra variación, en el tiempo, en los recesos, en tiempo adicional será decidido por el juez.
 - ✓ El veredicto será leído por uno del jurado.
 - ✓ El juez hará un resumen del juicio, de los elementos centrales, retomará la decisión del jurado y con base a ella dictará sentencia.
- f. Después de dado el veredicto se pasa a una discusión plenaria sobre lo debatido para relacionarlo con la realidad y precisar conclusiones.

13.Lotería.

Su objetivo es aclarar dudas, reafirmar el manejo de un tema o evaluar la comprensión del mismo. Se necesitan láminas de papel o cartones grandes, plumones de colores, o lápices.

- a. Utilizando las mismas reglas del juego del bingo se preparan láminas o cartones grandes (de 50 x 60 cm) donde se dibujan nueve cuadros, en éstos se combinan los diferentes nombres, palabras o conceptos del tema que se va a tratar, que deben ser seleccionados de antemano por la persona que coordina.
- b. Luego se elaboran una serie de tarjetas con definiciones o reflexiones, o preguntas que corresponden a una de las palabras que están en los cartones del bingo.
- c. Debe aparecer asimismo una tarjeta por cada palabra que aparece en el cartón.
- d. Se forman grupos, y a cada grupo se le da un cartón, el grupo que lo llene primero gana. Cualquier objeto puede hacer de ficha.
- e. La persona que coordina o cualquier otro compañero es el que "canta" (o lee) las tarjetas.
- f. En el grupo todos deben estar de acuerdo si creen que tienen las respuesta, para eso el que "canta" debe dar un poco de tiempo para que cada equipo decida si tiene la respuesta o no.
- g. Una vez que algún grupo llene su cartón se para el juego, se revisa si las respuestas han sido correctas, releendo las tarjetas. Se hace una breve discusión que permita aclarar las dudas y reafirmar conceptos.

14.Lluvia de Ideas.

Su objetivo es poner en común el conjunto de ideas o conocimientos que cada uno de los participantes tiene sobre un tema y colectivamente llegar a una síntesis, conclusiones o acuerdos comunes.

- a. El coordinador debe hacer una pregunta clara, donde exprese el objetivo que se persigue. La pregunta debe permitir a los participantes responder a partir de su realidad y experiencia.
- b. Luego, cada participante debe decir una idea a la vez sobre lo que piensa acerca del tema.
- c. Solamente se le pide al compañero que aclare lo que dice en caso de que no se le haya comprendido.
- d. La cantidad de ideas que cada participante exprese puede ser determinado de antemano por los coordinadores o puede no tener límites.
- e. Todos los participantes deben decir por lo menos una idea.
- f. El coordinador va anotándolas en la pizarra o en un papel.
- g. La anotación puede hacerse tal como van surgiendo, una vez hecho esto se discute para escoger aquellas ideas que resuman la opinión de la mayoría del grupo, o se elaboran en grupo las conclusiones, realizándose un proceso de eliminación o recorte de ideas.

15.Pantomima.

Es una actuación muda (sin palabras). El mensaje se transmite con el movimiento del cuerpo y los gestos de la cara.

16.Papelógrafo.

Su objetivo es tener a la vista y dejar escritas ideas, opiniones o acuerdos de un grupo, de forma resumida y ordenada. Se necesitan papeles grandes y marcadores (si es posible de diferentes colores). Se escribe en los papeles ordenadamente y con letra grande los acuerdos a que ha llegado aun grupo en la discusión de cualquier tema.

17. Phillips 66.

Su objetivo es obtener en un tiempo corto las ideas de un grupo grande de participantes, sobre un determinado tema, buscando la participación de todos.

- a. Se pide a los participantes que se dividan en subgrupos de seis personas.
- b. Cada subgrupo nombra un coordinador que dirija la discusión, y, si es necesario un relator.
- c. Se plantea una pregunta o un tema de discusión sobre el que cada grupo deberá discutir y llegar a una conclusión en seis minutos.
- d. Pasado el tiempo, los coordinadores o relatores informan al plenario el resultado de su discusión.

18. Piñata.

El objetivo de esta técnica es que el grupo logre ordenar o sintetizar elementos distintos de un tema, relacionándolos entre sí. Puede ser utilizado para el tratamiento de cualquier tema, según el contenido que se le quiere dar. Entre los materiales que se necesitan son: una piñata, dulces, tarjetas, un cordel grueso o sogá, un palo, un pañuelo oscuro o trapo para vendar los ojos.

- a. Previamente se escriben en las tarjetas los distintos elementos que se quieren ordenar, y se colocan doblados en la piñata, junto con los dulces.
- b. Se cuelga la piñata de un lugar lo suficientemente alto para ser golpeada.
- c. El grupo se colocan en fila como en el juego y se vendan los ojos del que le toca golpear.
- d. Al romperse la piñata los participantes se lanzan a recoger los premios, entre ellos, las distintas tarjetas.
- e. Luego se realiza un plenario en que se colectivizan las tarjetas que cada uno recogió, ordenándolas de acuerdo al tema específico. El coordinador dirige este proceso.

19. Puro Cuento.

El coordinador prepara un "cuento" o "charla", el cual contiene fallas en cuanto a utilización de conceptos o de interpretación el tema que se ha venido tratando. Luego lo lee en voz alta. Todos los participantes están sentados. Cuando encuentran lo que creen que es falso se levantan. La persona que coordina pregunta a los que se pusieron de pie por qué creen que es falso, y también a quienes se quedaron sentados por qué creen que es verdadero.

20. TalkShow

La idea es debatir un tema controversial simulando un TalkShow² como los que aparecen en la televisión.

21. Teatro chino

En un ambiente oscuro se actúa entre una lámpara y una sábana de tal forma que el grupo situado al otro lado de la sábana pueda ver proyectada la sombra de los actores.

² Ejemplo de TalkShow son los programas "Laura en América", "El Show de Cristina", y otros como el de Geraldo y el de Oprah.

MAS TECNICAS PARTICIPATIVAS

Por Jaime Morales Herrera

1. Comercial de TV

En subgrupos realizar un comercial de treinta segundos para televisión, publicitando el tema de la clase. Debe tener un slogan e imágenes. Pueden actuarlo.

2. Apuntes Orientados

- a. Preparar un material escrito que resuma los puntos centrales del tema, dejando algunas palabras en blanco.
- b. Distribuir el texto entre los participantes y explicar que los espacios en blanco deben ser completados.

3. Lluvia de ideas en subgrupos

La misma técnica de la lluvia de ideas sólo que primero se discuten las preguntas en subgrupos, para luego hacer la plenaria.

4. Fichas dinámicas

Esta técnica sirve para temas complejos. Escribir en diferentes tarjetas o fichas diversos puntos sobre el tema. Distribuirlos en la clase. Pedir a los participantes ir leyendo las tarjetas en orden. Conforme se leen las tarjetas el facilitador hace sus comentarios.

5. Conferencia de prensa

Llevar un invitado experto en el tema. Esta persona debe preparar algunas observaciones breves para comenzar y luego someterse al interrogatorio de la "prensa" (los participantes). Se puede preparar por anticipado a los participantes explicándoles que es una conferencia de prensa y planificar varias preguntas.

6. Crítica de video

Mostrar un video y antes de proyectarlo, explicar que el objetivo es que adopten una actitud crítica ante el video. Hacer un debate después del video.

7. Debate Simulado

Usar un tema controversial o ético. Dividir la clase en dos equipos de debate. Asignar la postura a favor a un grupo y la en contra a otro. Dar tiempo a los grupos para prepararse. Cada equipo tendrá tres portavoces. Estos se pondrán al frente. Dirigirlo como un debate público.

8. Aprendizaje dirigido por preguntas

- a. Distribuir un material escrito entre los alumnos que estimule preguntas por parte del lector (mucha información pero carente de detalles o explicaciones). La idea es despertar curiosidad.
- b. En parejas leer el texto y pedirles que escriban sus preguntas en tarjetas.
- c. Recoger las preguntas y responderlas. El facilitador enseña en respuesta a las dudas en lugar de utilizar una lección preestablecida.

9. Estudios de casos creados por los alumnos

Dividir la clase en parejas o tríos. Cada grupo debe desarrollar un estudio de casos para analizar y discutir con el resto de la clase.

10. Fantasía dirigida

- a. Se escribe un texto que lleve a la reflexión a los alumnos. Debe iniciar con la frase "Cierra los ojos, imagina que...".
- b. Se le pide a los alumnos que se pongan en una posición relajada y que cierren los ojos.
- c. Se lee el texto.
- d. Se cierra con una plenaria acerca de los sentimientos y pensamientos provocados.

11. Mapas Conceptual Grupal

En subgrupos pedirle a los alumnos que generen un mapa conceptual acerca del tema visto en la clase. Puede darseles un resumen y que a partir de este generen el mapa conceptual. El mapa puede ser graficado en cartulinas o papel periódico.

12. Dramatización del Facilitador

El facilitador hará el papel principal en la dramatización. Pedir un voluntario(s) que tendrán un libreto. Empezar la dramatización y cada tanto, detenerse para pedir comentarios y orientación a la clase.

13. El juego de las tarjetas

Sirve para repasar. Escribir diferentes preguntas en tarjetas, escribir también las respuestas en tarjetas. Repartir una tarjeta por persona. Pedirles que busquen la ficha que corresponde a la suya. Cuando se formen los juegos pedirles que se sienten juntos. Cuando todos esten sentados, cada pareja interrogará al resto de la clase leyendo la pregunta en voz alta.

14. Jeopardy

Simula este programa de televisión norteamericano. Se dan las respuestas, y la propuesta es encontrar la pregunta correcta. Es muy útil como técnica de repaso del curso.

- a. Crear de tres a seis categorías de preguntas.
- b. Elaborar al menos tres respuestas y sus correspondientes preguntas por cada categoría.
- c. Formar equipos cada uno con un capitán. El capitán es el único que puede dar las respuestas (formuladas en forma de pregunta).

15. Scrabble

- a. Diagramar un gran cartel con el título del tema.
- b. Distribuir marcadores entre los alumnos. Si es necesario, explicar cómo se forman las palabras en scrabble, utilizando el título como base.
- c. Establecer un límite de tiempo e invitar a los alumnos a formar todas las palabras relacionadas con la materia o con las experiencias que han tenido lugar con el aprendizaje.

ESTUDIO BÍBLICO INDUCTIVO

por Jaime Morales Herrera

I. Introducción

El estudio bíblico inductivo es un sencillo método de estudio bíblico. Este puede desarrollarse en forma personal o llevarse a cabo en un grupo pequeño. En lo personal me parece un método excelente para desarrollarse en un grupo de jóvenes, ya sea que su grupo de jóvenes sea grande o sea pequeño, el método es igualmente aplicable³.

Este método se usa para estudiar pasajes de las Escrituras, los cuales sugiero no sean muy extensos. Aunque fácilmente de este modo podemos estudiar un libro completo de la Biblia tras varias semanas aplicando el método.

En una época donde el conocimiento de las Escrituras en nuestras iglesias va en disminución, este método nos resulta sumamente adecuado para que la Palabra hable por sí misma a los jóvenes que deseamos ministrar.

II. Preparando el Estudio Bíblico

Antes de explicar en que consiste el método, considero que es importante que el líder que se dispone a prepararlo busque a Dios en oración, a él primeramente es que Dios va hablar y por medio del líder es que el Espíritu Santo ministrara a otros. Así que antes de llegar a las Escrituras ruega al Señor que te ayude a comprender su Palabra, a interpretarla correctamente y sobre todo que sea hablándote a ti en forma personal.

Después de haberte entregarte al Señor en oración, estos son los tres pasos que debes seguir, los cuales constituyen este sencillo método.

1. Observación

Este primer paso consiste simplemente en observar y tomar nota de lo que dice el pasaje. Se sugieren dos etapas en la observación, una general y otra específica. Esta parte del estudio es sumamente importante, debes leer el pasaje, volver a leerlo, y seguir leyéndolo; te aseguro que con cada leída notarás nuevas cosas que no habías encontrado antes.

a. La observación general

En esta buscaremos identificar varios elementos:

1) La forma del pasaje

¿Es una narración? ¿una poesía? ¿un discurso? ¿una parábola? ¿una profecía? u otro genero literario.

2) El contexto

Lo que precede y sigue el texto. Buscar información sobre la geografía, la historia, costumbres, y cualquier otra información que nos ayude a comprender mejor el pasaje. Si el pasaje es discursivo se debe buscar datos sobre el trasfondo histórico tanto del escritor como de los destinatarios.

3) Las divisiones naturales del pasaje

³ Recomiendo grupos entre seis y ocho personas para desarrollar este tipo de estudio, si el grupo es mayor a esto sugiero se dividan en subgrupos cada uno con un facilitador y que estos sean coordinados por "facilitador general".

Al completar esta fase puedes hacer un resumen de lo que encontraste, para tomarlo en cuenta a la hora de entrar al estudio de las palabras del texto.

b. La observación específica

En esta tratamos de responder algunas preguntas sobre el pasaje como ¿Quién? ¿Donde? ¿Cuándo? ¿Qué? ¿Por qué? ¿Cómo?.

Buscaremos los hechos centrales y aquellos que son secundarios, personajes principales y personajes secundarios, ideas claves y palabras claves.

Otros elementos que podemos buscar son:

- 1) Palabras que se repiten
- 2) Palabras que nos parecen difíciles de entender
- 3) Comparaciones
- 4) Contrastes
- 5) Relaciones causa/efecto, efecto/causa.
- 6) Ilustraciones
- 7) Pivotes (puntos donde la historia cambia de dirección).
- 8) Progresiones hacia un clímax
- 9) Presentación y contestación de preguntas

2. Interpretación

En esta parte lo más importante es encontrar lo que buscaba transmitir el escritor a sus destinatarios originales. La idea es encontrar la verdad bíblica que se deseaba transmitir para poder en el siguiente paso aplicarla a nuestro contexto específico. Muchas veces los líderes ya sea por pereza, desconocimiento o cualquier otro motivo, olvidan este principio, quieren hablar acerca de algo, buscan un texto de la Biblia que les parece habla de ello, y lo usan, cuando este realmente esta hablando de otra cosa; de modo que muchas veces usan un texto con un propósito totalmente diferente al que este tenía, sacándolo de su contexto original. Esto es lo que quiere decir la famosa frase popular "sacar un texto de su contexto para inventar un pretexto". Seamos mayordomos fieles e interpretemos en forma fiel la Palabra del Señor.

Debemos entonces reconocer lo que el autor quiso comunicar a sus lectores originales, esto nos dará el propósito de su mensaje. Debemos volver a la observación del texto y empezar a hacernos preguntas para comprender el significado del pasaje.

Fijemos bien si el lenguaje es literal o figurado, la Biblia usa muchas figuras literarias, como metáforas, prosopopeyas, paralelismos, paradojas, etc.

Asegúrate que las palabras quieren decir lo mismo, que tu crees que dicen. Recuerda que con el transcurso del tiempo muchas palabras adquieren nuevos significados. Un ejemplo de esto es la famosa frase "aderezas mesa delante de mis angustiadores" que se encuentra en el Salmo 23:5, obviamente la palabra "mesa" no es la de cuatro patas que conocemos en Occidente, sino más bien a una piel curtida que se utilizaba como mantel puesta sobre el suelo. Un excelente libro para entender este tipo de detalles es "Vida y Costumbres del Pueblo de la Biblia" este es publicado por las Sociedades Bíblicas Unidas.

Además, debemos interpretar la Biblia de forma coherente con las enseñanzas de **toda** la Biblia. La Biblia es infalible, un texto no puede contradecir a otro. Si Mateo 10:37 nos dice "Si alguno viene a mí y no aborrece a su padre y su madre... no puede

ser mi discípulo" este no puede contradecir a Efesios 6:2 "Honrarás a tu padre y a tu madre". Si investigamos un poco nos daremos cuenta que en el Mediterráneo del siglo I, la palabra amor se refiere a la adhesión o apego a una persona o grupo, en contraposición odio significa desadhesión, falta de apego. Como odiar es que desvincularse de un grupo, uno puede describir su alejamiento de la familia a causa de Jesucristo y el Evangelio como "odiar" al padre y a la madre.

Por último las palabras o frases difíciles que encontramos en la observación podemos buscarlas en un diccionario bíblico o un comentario.

3. Aplicación

La aplicación se desprende de nuestra interpretación, es decir, dado que sabemos cual era su propósito para sus destinatarios originales, como lo aplicamos ahora a nuestro propio contexto, a nuestra situación particular, a nuestras propias vidas.

Podemos observar Cuáles de nuestras situaciones o reacciones humanas son similares a las que encontramos en el texto que estamos estudiando. En que esferas de nuestra vida podemos aplicar las verdades de este pasaje.

Y sobre todo responder a Dios, se supone que la Palabra persuade, así que siempre nos demandará acciones concretas.

III. Presentando el estudio

A la hora de presentarse a un grupo de jóvenes, pueden agregarse algunos pasos más, así recomendando el siguiente orden:

1. Crear comunidad

Esto no es otra cosa que romper el hielo. Sugiero alguna dinámica o juego que acerque a los participantes para que se sientan más cercanos, y así se promueva la participación y discusión de preguntas.

2. Enfoque vivencial

Aquí sugerimos una pregunta que les haga razonar críticamente sobre sus propias experiencias relacionadas con el tema del estudio bíblico. La idea es compartir con los demás un poco de su propia experiencia. Por ejemplo, si vamos hablar sobre la oración del Padre Nuestro, podemos preguntar "Describe alguna vez en la cual considero que usted u otra persona estaban orando de forma incorrecta".

3. Explorando la Biblia

En esta parte podemos darles a las personas el texto por escrito para que lo lean, le pongan título al pasaje, hagan una lista de palabras difíciles y repetidas.

4. Preguntas de Observación

Basado en lo que observaste puedes hacer una serie de preguntas a los participantes para que estos puedan contestarlas en forma individual.

5. Preguntas de Interpretación

Basado en la interpretación del pasaje, puedes hacer algunas preguntas que hagan discutir a los participantes.

6. Preguntas de Aplicación

Nuevamente la idea aquí es comentar algunas preguntas que previamente has elaborado para abrir la discusión y aplicarlas a nuestro contexto.

7. Plan de Acción

La idea aquí es llevar a la persona a la acción, esta parte es individual y secreta. Aunque se puede pedir a algún voluntario que lea lo que escribí.

IV. Un ejemplo de una presentación de un estudio bíblico inductivo.

Una imagen vale más que mil palabras, así que a continuación anexo un ejemplo, donde podemos ver este método desarrollado. Espero que con este ejemplo queden mejor explicados los pasos que anteriormente describo. Este está listo para dar ser dado en una clase de jóvenes⁴.

⁴ Nótese el diseño del mismo.

CREAR COMUNIDAD

Título: ¿Quién soy?.

Tiempo: 15 a 20 minutos.

Tamaño del grupo: cualquiera.

Materiales: papel y lápiz.

Instrucciones: Cada persona escribirá las respuestas a la pregunta *¿Cuál es tu alimento, animal, canto, pasatiempo y/o color favorito?*. Se debe anotar el nombre pero no permitir que se vean las respuestas. Se recogen las hojas con las respuestas. Se leen al grupo entero y se debe tratar de adivinar a quién pertenecen las respuestas. Se concede un punto por cada respuesta acertada.

ENFOQUE VIVENCIAL

Describe alguna vez en la cual sintió que usted u otra persona estaba orando a Dios de una forma incorrecta.

Explorar la Biblia

<p style="text-align: right; margin: 0;">Mateo 5:6-13</p> <p style="margin: 0;">Pon un título al Pasaje que sea distinto a <i>padre nuestro</i></p> <hr style="border: 0; border-top: 1px solid black; margin: 5px 0;"/>	<p style="margin: 0;">Haz una lista de las palabras que se repiten y aquellas difíciles de entender</p>
<p style="margin: 0;">⁵ Cuando ores, no seas como los hipócritas, porque ellos aman el orar de pie en las sinagogas y en las esquinas de las calles para ser vistos por los hombres; de cierto os digo que ya tienen su recompensa. ⁶ Pero tú, cuando ores, entra en tu cuarto, cierra la puerta y ora a tu Padre que está en secreto; y tu Padre, que ve en lo secreto, te recompensará en público.</p> <p style="margin: 0;">⁷ Y al orar no uséis vanas repeticiones, como los gentiles, que piensan que por su palabrería serán oídos. ⁸ No os hagáis, pues, semejantes a ellos, porque vuestro Padre sabe de qué cosas tenéis necesidad antes que vosotros le pidáis.</p> <p style="margin: 0;">⁹ Vosotros, pues, oraréis así:</p> <p style="margin: 0;">"Padre nuestro que estás en los cielos, santificado sea tu nombre.</p> <p style="margin: 0;">¹⁰ Venga tu Reino.</p> <p style="margin: 0;">Hágase tu voluntad, como en el cielo, así también en la tierra.</p> <p style="margin: 0;">¹¹ El pan nuestro de cada día, dánoslo hoy.</p> <p style="margin: 0;">¹² Perdónanos nuestras deudas, como también nosotros perdonamos a nuestros deudores.</p> <p style="margin: 0;">¹³ No nos metas en tentación, sino líbranos del mal, porque tuyo es el Reino, el poder y la gloria, por todos los siglos. Amén".</p>	<p style="text-align: center; margin: 0;">Palabras Difíciles</p> <p style="margin: 0;">1. _____</p> <p style="margin: 0;">2. _____</p> <p style="margin: 0;">3. _____</p> <p style="margin: 0;">4. _____</p> <p style="margin: 0;">5. _____</p> <p style="text-align: center; margin: 10px 0 0 0;">Palabras Repetidas</p> <p style="margin: 0;">1. _____</p> <p style="margin: 0;">2. _____</p> <p style="margin: 0;">3. _____</p> <p style="margin: 0;">4. _____</p> <p style="margin: 0;">5. _____</p>

Comenta las palabras que no entendiste

Preguntas de Observación

Contesta en forma individual las siguientes preguntas:

1. ¿Quiénes intervienen en el pasaje?
2. Según Jesús, ¿Cómo quienes no debemos actuar cuando oramos? ¿Por qué?
3. ¿Cómo entonces afirma Jesús que debemos orar?
4. Haz un breve bosquejo de la oración de Jesús en los versículos 9-13.

Preguntas de Interpretación

Comenta las siguientes preguntas:

1. Según el pasaje, ¿Es inconveniente orar en público? ¿Por qué?
2. ¿Qué significa usar vanas repeticiones?
3. ¿Hay evidencia de oración intercesora en el pasaje?
4. ¿Se puede deducir un orden en la forma de orar tomando como base los versículos 9-13?

Preguntas de Aplicación

Comenta las siguientes preguntas

1. ¿Difieren las oraciones en la actualidad al modelo presentado por Jesús? ¿En qué?

2. ¿Hay algunas áreas que se incluyen en la oración modelo presentada por Jesús las cuales hemos descuidado en nuestra oración? ¿Cuáles? ¿Porqué las hemos descuidado?

Mi Plan de Acción

Escribe, dos cosas que has descubierto que debes cambiar o mejorar en tu oración al compararla con las instrucciones de Jesús sobre la oración. Para cada una, nombra dos pasos para ayudarte a mejorar estos aspectos

1. _____	2. _____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

	Pasos:		Pasos:
1. _____		1. _____	
_____		_____	
_____		_____	
2. _____		2. _____	
_____		_____	
_____		_____	

EJERCICIOS IMPRESOS EN LA EDUCACIÓN CRISTIANA
 POR JAIME MORALES HERRERA

Un programa de educación cristiana debe tener variedad y una forma de hacerlo es con ejercicios impresos. En lo personal al hacer planeamientos didácticos para estudiar un tema yo combino este tipo de métodos con la metodología magistral y la participativa, produciendo un programa variado y atractivo para los alumnos, lo que resultará en un gran beneficio en la motivación del alumno, y por ende, en el cumplimiento de los objetivos propuestos.

Los ejercicios impresos pueden de primera impresión causar la idea de que tú no puedes elaborarlos, pero verás que para muchos de ellos sólo necesitas un buen procesador de textos, un programa de dibujo y algo de creatividad para realizarlos. Un buen recurso es aprovechar si en tu grupo de jóvenes tienes algún muchacho que le guste mucho la computación, quizás este puede ayudarte a realizar este tipo de ejercicio, y así de una vez lo motivas a servir a Dios con ese don tan especial que Dios le ha dado.

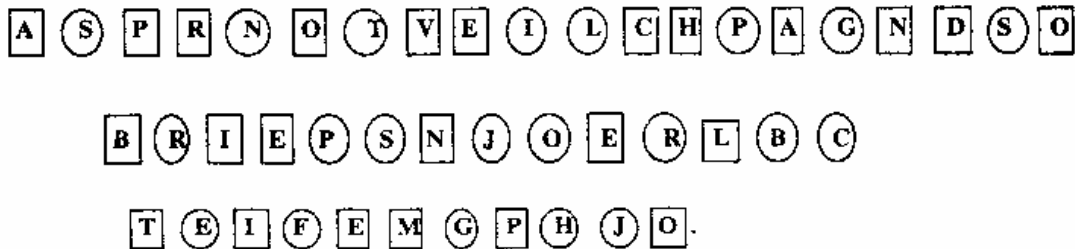
Creo que en este caso lo mejor son los ejemplos, así que aquí tienes algunos.

CRIPTOGRAMAS

La idea básica del criptograma es descifrar códigos, aquí presente varios tipos.

Criptograma de selección

Este fácilmente se puede hacer en un programa como Paint de Windows.



Efesios 5:16. Escribe las letras que se encuentran en los cuadros.

Criptograma de sustitución por números (incluye sumas)

Este lo puedes hacer en cualquier procesador de palabras.

Salmo 23:1. Suma los números y escriba en los espacios la letra correspondiente según la clave.

F	T	O	A	E	M	R
1	2	3	4	5	6	7

J__H__V__ __S__ __I__ P__S__ __N__D__ __
 4+1 2+1 2+2 3+2 3+3 3+1 1+1 3 4+3 2+2 4 4+2 2+3
 __L__
 1+0 1+3 1+1 4 6+1 2+2

Criptograma de sustitución por símbolos

(La clave de este es la conocida fuente Wingdings, también fácilmente lo puedes hacer en un procesador de textos, además, existen múltiples fuentes de símbolos, que puedes utilizar para variar tus criptogramas)

A	☺	H	☹	L	☠	O	☸	Z	☺
C	☺	I	☺	M	☠	S	☹		
E	☺	J	☺	N	☠	V	☺		

27:1

☺☺☺☺☺☺ ☺☺☺☺☺☺ ☺☺☺☺☺☺ ☺☺☺☺☺☺ ☺☺☺☺☺☺ ☺☺☺☺☺☺ ☺☺☺☺☺☺ ☺☺☺☺☺☺ ☺☺☺☺☺☺

Criptograma de desplazamiento (de 4 hacia la izquierda)

La idea de este es que el alfabeto y los números son desplazados cuatro letras hacia a la izquierda, cambiando todo el orden de las palabras y los números.

4		D		G		M		P		S		V	
6		E		I		N		Q		T		Y	
A		F		L		O		R		U		Z	

FILIPENSES ____: ____

TSV RGIG LYPLOY GMGRSYSY, YORS YLGR CSRSCOIGY 64LYZVGY TLZOCOSRL
ILPGRZL IL IOSY LR ZSIG SVGCOSR A V4LNS.

Filipenses E:F.

Criptograma de Marcado Telefónico

1	2 ABC	3 DEF
4 GHI	5 JKL	6 MNO
7 PRS	8 TUV	9 WXY
*	0 OPER	#

36 35 774624746 372 35 83720.

5826 1:1

Este método como usted puede ver usa el marcado telefónico como clave, no lo recomiendo para niños, pues, puede resultarles complejo, de hecho, es complejo para los adultos debido a las distintas permutaciones, pero considero que puede realizarse en grupos resultando bastante divertido codificar la frase.

PALABRA SECRETA

Ordene los siguientes nombres bíblicos y escriba las letras que están encerrados en cuadros (hay que ordenarlas) para descubrir un personaje bíblico.

ALES I _ _ □ _ □

DRNAES _ _ _ _ _ □ _

ONIMS _ _ _ □ _ _

OASM _ _ _ □ _

AUJDS _ _ _ _ □

SOPA DE LETRAS

(Puede ser realizada en un procesador de textos que maneje tablas).

Encuentre las palabras indicadas en la tabla de abajo, las letras que sobran escribálas en orden en los espacios abajo.

E	S	C	U	D	O	D	I
O	S	E	E	S	N	U	T
C	A	S	T	I	L	L	O
E	S	T	R	A	C	O	R
R	O	A	E	M	P	A	R
R	O	Y	U	F	O	R	E
T	R	E	F	U	G	I	O
A	L	O	R	A	P	M	A
E	Z	A	P	O	D	E	R

ESCUDO	ROCA	FUERTE	REFUGIO
CASTILLO	TORRE	AMPARO	PODER

----- . SALMO 46: 1

Otro ejemplo de sopa de letras

Busque las diez palabras que se encuentran abajo en el cuadro de letras. Puede estar horizontal, vertical o diagonal; además puede leerse de derecha a izquierda o de izquierda a derecha. Una vez encontradas todas las palabras anota las letras que sobran en el cuadro en los espacios abajo. Ten cuidado de hacerlo en orden.

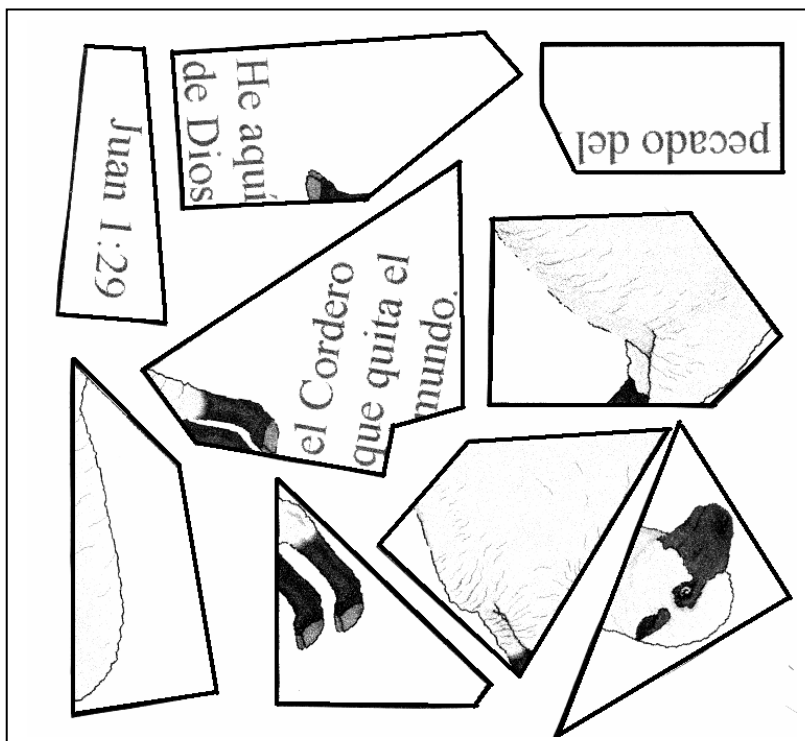
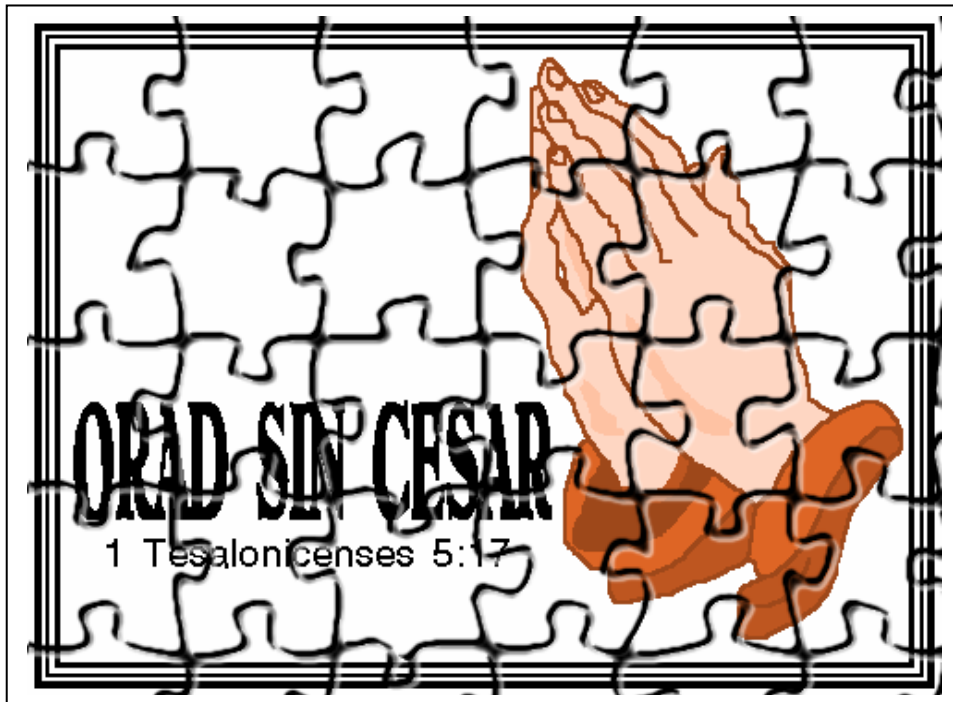
I	T	O	D	A	L	A	E	S	C
N	E	L	B	I	L	A	F	N	I
S	A	R	U	T	I	R	C	S	E
P	R	E	R	I	T	U	O	R	A
I	B	V	E	S	S	I	R	N	S
R	A	E	P	I	R	O	B	A	P
A	L	L	D	A	L	P	I	O	A
D	A	A	R	P	D	I	L	D	C
A	P	R	O	O	S	T	M	T	T
T	E	S	T	A	M	E	N	T	O

- Inspirada • Revelar • Escrituras • Dios • Pacto
- Infalible • Palabra • Testamento • Soplo • Libro

2 __ I __ O __ EO 3 : 16

ROMPECABEZAS

Incluyo dos ejemplos, el primero es algo complejo, pero el segundo bastante sencillo de realizar.



MOSAICOS SUELTOS

(Está es otra técnica fácil de diseñar, lo único que necesitas es paciencia y un procesador de textos que maneje tablas).

Debes escribir en el lugar correcto las letras que contienen los ocho mosaicos sueltos.

I	N	O
S		
S		

	A	
	C	A
E	O	

	L	
E	L	O
	H	

E	L
	E
	I
	E

D
C
S
A
M

	E	R
A	T	

D	O
3:	2

	R	E
		O

A continuación escribo otro ejercicio de "Mosaicos sueltos" un poco más sencillo que el anterior.

Debes escribir en el lugar correcto las letras que contienen los seis mosaicos sueltos.

A	S
R	A
	L

S	A
D	A

C	A
O	N
M	A

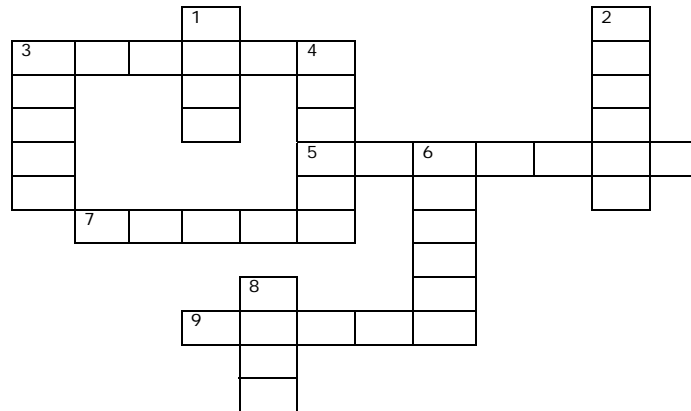
M	I
D	E
S	E

A	
C	I
L	A

	C
	O
R	A

CRUCIGRAMA

(Esta técnica clásica aparece mucho en los periódicos, se puede diseñar en cualquier procesador de textos).



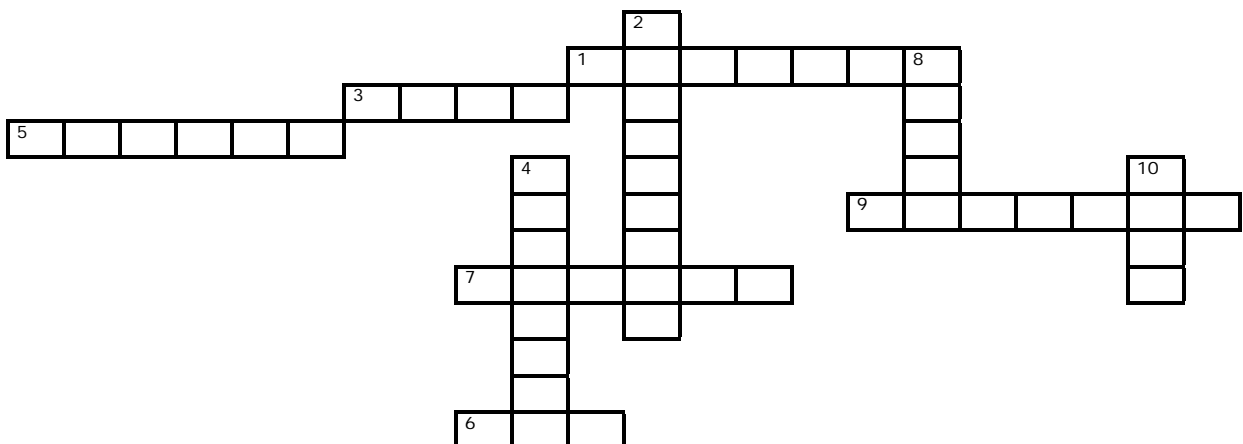
Horizontal

3. Mateo presenta a Cristo como el Rey _____.
5. Los destinatarios del Evangelio según Marcos eran los creyentes _____.
7. Los destinatarios del Evangelio según Juan eran los creyentes de _____.
9. El escritor del tercer evangelio se llama _____.

Vertical

1. El Evangelio de Juan presenta a Cristo como el _____ de Dios.
2. Los destinatarios del Evangelio según Mateo eran los _____.
3. El escritor del primer evangelio se llama _____.
4. El Evangelio de Marcos presenta a Cristo como el _____ de Jehová.
6. El escritor del segundo evangelio se llama _____.
- (8) El escritor del cuarto evangelio se llama _____.

Otro ejemplo de crucigrama⁵



Horizontales

⁵ Crucigramas bíblicos y otras actividades, p. 36.

- 1 "Vinieron también unos publicanos para ser bautizados, y le dijeron: Maestro, ¿qué _____?" (Lucas 3:12).
- 3 "Jesús vino de Nazaret de Galilea, y fue bautizado por _____ en el Jordán" (Marcos 1:9).
- 5 "Porque por un solo Espíritu fuimos todos bautizados en un _____" (1 Corintios 12:13).
- 6 "Mas vosotros seréis bautizados _____ el Espíritu Santo dentro de no muchos días". (Hechos 1:5).
- 7 "Arrepentíos, y bautícese cada uno de vosotros en el nombre de Jesucristo para _____ de los pecados". (Hechos 2:38).
- 9 "Pero cuando creyeron... se bautizaban _____ y mujeres" (Hechos 8:12).

Verticales

- 2 "También Jesús fue _____... y vino una voz del cielo que decía: Tu eres mi Hijo amado; en ti tengo complacencia" (Lucas 3:21, 22).
- 4 "Juan se le oponía, diciendo: Yo _____ ser bautizado por ti, ¿y tú vienes a mí?" (Mateo 3:14).
- 8 "Yo a la verdad os he bautizado con agua; pero él os bautizará con Espíritu _____" (Marcos 1:8).
- 10 "El que creyere y fuere bautizado, _____ salvo" (Marcos 16:16).

ORDENAR SÍLABAS

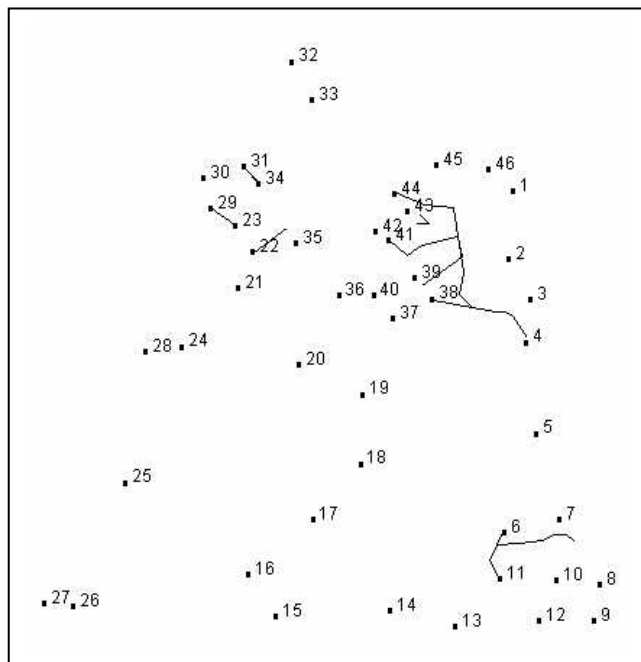
Debes colocar en el lugar correcto las sílabas que están debajo del esquema, de manera que lea un versículo

EL				NO		
NA		RE		DE		VO
NO			DE		VER	EL
	NO				DIOS	

REI - CIE - QUE - NUE - PUE - DE

UNE PUNTOS

Está es una técnica clásica, más apropiada para niños, aunque no debe descartarse para jóvenes o adultos. Sólo trata de que no sea muy obvio.



LLENAR MAPAS O GRÁFICOS

Los mapas y los gráficos más bien entran en las técnicas visuales, pero también pueden ser usados como ejercicios impresos. Si se los damos al alumno para que trabaje con ellos.

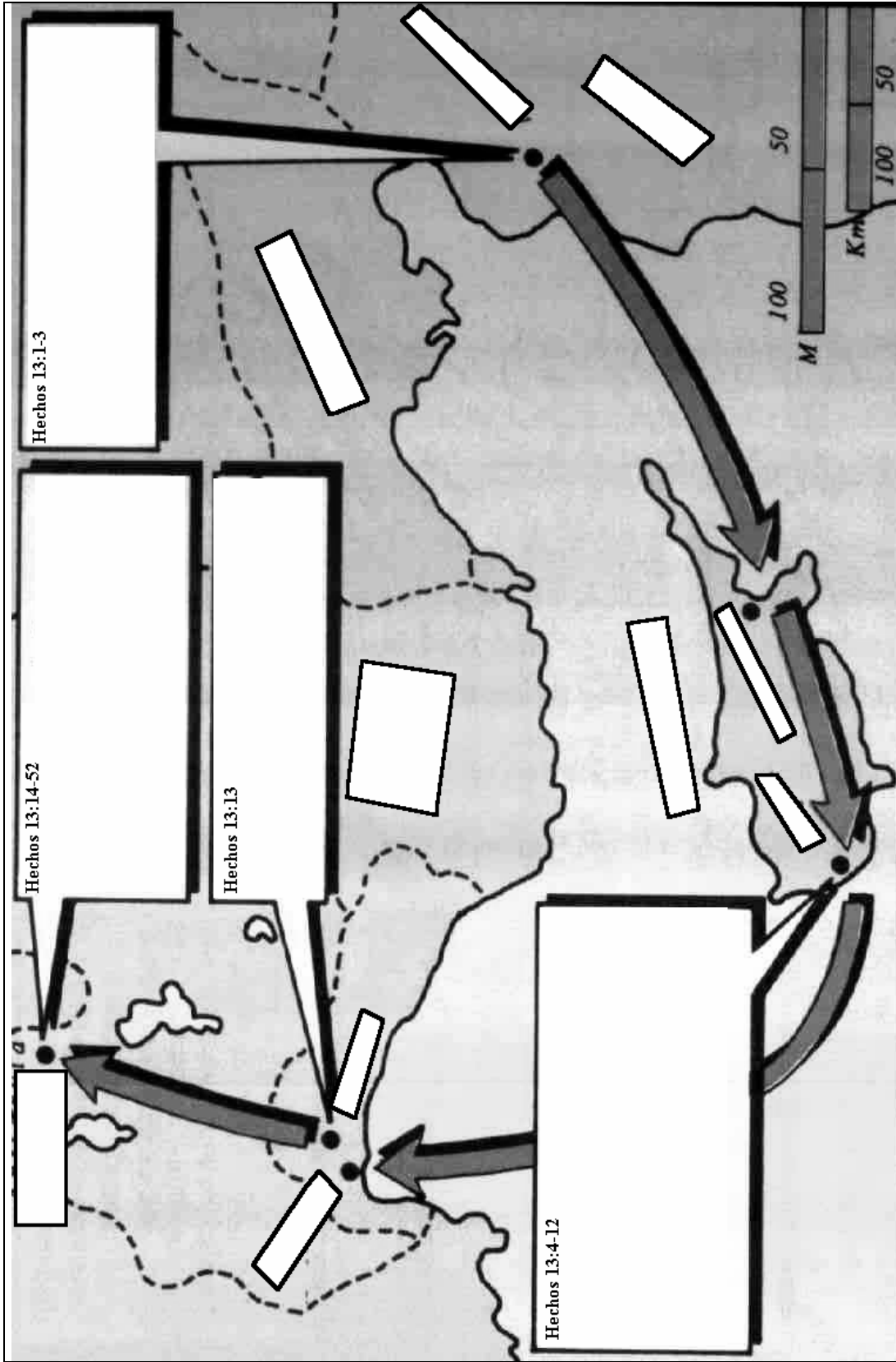
Aquí incluyo dos ejemplos de ello.

El Tabernáculo

Rellene en los espacios abajo cada una de las partes del tabernáculo de reunión.

The diagram shows a large rectangle representing the Tabernacle. On the right side, there is a vertical bracket labeled '1'. Inside the rectangle, there are several numbered components: a square labeled '2' on the right; a circle labeled '3' to its left; a large rectangle labeled '4' containing a smaller rectangle '8' and two vertical lines '5' and '6' with horizontal bars at their tops; and two vertical lines labeled '7' at the bottom of the '5' and '6' lines. A compass rose is located at the bottom right of the rectangle, with 'N' at the top, 'S' at the bottom, 'O' at the left, and 'E' at the right.

1. _____ 2. _____
3. _____ 4. _____
5. _____ 6. _____
7. _____ 8. _____



Mapa de Hechos 13

✓ En las burbujas resumir el pasaje escrito en ellas o hacer un dibujo alusivo a lo que sucedió en el pasaje.

✓ Escribe los lugares correspondientes en las casillas en blanco.

Estás son sólo algunas de las distintas técnicas que puedes hacer, incluí estás porque son las más sencillas, aunque siendo creativo puedes diseñar cuestiones más complejas o combinar técnicas. Como último ejemplo pongo un ejercicio que combina varias de estas técnicas, convirtiendo el asunto en un verdadero acertijo.

Instrucciones

1. Busque en la sopa de letras los meses del calendario judío y enciérrelo en un ovalo.
2. Las letras sobrantes tienen codificado el versículo bíblico de esta semana, con una clave de desplazamiento⁶ de 5.
3. Descifra el texto y cópielo en las líneas de abajo (Nota: a la última palabra le faltan tres letras).
4. Busca con una concordancia la cita bíblica.

N	X	F	R	Y	T	X	X	J
I	Y	Y	A	R	W	J	N	X
S	U	T	I	R	H	S	I	T
A	B	W	V	Z	J	X	F	R
N	A	V	S	E	H	R	A	M
Y	B	E	T	T	X	T	I	D
T	I	L	B	U	L	N	D	T
E	B	S	Ñ	L	A	J	M	T
B	Z	I	V	T	A	D	F	A
E	Z	K	E	J	X	Y	A	W
T	A	M	M	U	Z	T	I	R
N	A	V	I	S	A	B	A	T

- Nisán
- Abib
- Iyyar
- Kislev
- Siván
- Tammuz
- Ab
- Tebet
- Etul
- Ziv
- Tishri
- Sabat
- Etanim
- Marhesvan
- Bul
- Adar

Cita: _____.

⁶ Consiste en correr las letra del alfabeto para que otras ocupen su lugar. Así, si cambiamos la letra "A" del alfabeto y la corremos 5 lugares hacia la derecha, la letra "F" tomará su lugar y como quedan unas letras sobrantes al final, estas se colocan en los primeros lugares del alfabeto.

Ayudas Visuales y Medios Auxiliares Visuales en la Educación Cristiana⁷

Por Jaime Morales Herrera

I. Ayudas Visuales.

A. *Lecciones Objetivas*

Es una demostración de objetos materiales para enseñar para enseñar ilustrar o dar realce a una verdad espiritual.

1. Objeto natural.

Presentar el objeto natural llamando la atención a sus características y dando su aplicación a lo espiritual.

2. Experimentos con objetos.

B. *Cuadros.*

1. Dibujos de escenas bíblicas⁸.

2. Cuadros de revistas, directorios, periódicos, almanaques, etc.

3. Dibujos hechos por el maestro (si tiene el don).

4. Fotos de escenarios bíblicos (camellos, ciudades, un desierto, etc.).

5. Gráficos (del templo, del tabernáculo, etc.).

C. *Mapas (actuales y bíblicos).*

Usos

1. Para hacer reales los eventos bíblicos.

2. Para aclarar las condiciones que existían

D. *Maquetas.*

E. *Títeres*

F. *Vistas fijas* (Diapositivas, filminas o transparencias).

G. *Películas* (proyectadas o en VHS).

II. Medios Auxiliares Visuales.

A. *Caja de Secretos.*

Use una caja. El fondo para el cuadro se pinta y se pega al interior de la caja en un extremo. En el otro extremo se abre un agujero que sirve de ventanilla. Luego a las figuras que se usan se les pega una tirita de cartulina un poco más larga que la figura para reforzarlas, dejándola sobresalir en la parte de abajo. Esta punta se dobla para atrás y se pega al fondo de la caja en el lugar correcto, manteniendo de pie a la figura. Se varía la distancia de las figuras entre los dos extremos. Se tapa la caja con papel seda blanco pegado con goma a los contornos, y ya esta lista la caja de secretos. Después de relatar la lección se les permite a los alumnos verla, uno a uno, mirando con un ojo por la ventanilla y teniendo la tapa de la caja hacia la luz. Mantenga el aire de misterio que tanto les encanta a los niños, no dejando a nadie decir lo que ve hasta que todos los hayan visto.

B. *Caja Casa.*

⁷ Muchos de estos métodos son especiales para niños, pero, también pueden usarse con jóvenes, haciendo que sean los alumnos los que dirijan la actividad y no el maestro. Por ejemplo, a muchos les puede parecer infantil el uso de títeres con jóvenes, pero, usted puede usarlos haciendo que sean tres o cuatro jóvenes de su clase los que usen los títeres (use los jóvenes más hiperactivos), le aseguro que será una actividad muy divertida para ellos.

⁸ Se pueden presentar en una serie de laminas de cartulina de distintos colores. La cartulina puede cortarse en la forma de algo sobresaliente en la lección.

Se pone la caja de costado, sin su tapa, para que sea como una casa de muñecas. Las figuras se pegan de la manera descrita en la caja de secretos. Aun una escena exterior puede presentarse así. Con el mero cambio de las figuras la misma caja puede servir repetidas veces⁹.

C. Mesa de Arena.

Se usa una mesa baja con una baranda, o una caja, con arena adentro. Se usan ramitas como árboles y piedras como peñas. Se hacen montes, valles y caminos en la arena. Un espejo con las orillas enterradas llega a ser un lago. Papel azul puede usarse para hacer ríos y lagos. Bloques, cajitas pueden ser casas. Es bueno tener una tapa para la caja, así los niños no tendrán la tentación de jugar fuera de tiempo.

D. Rollito de Cuadros.

Las distintas escenas de la lección pueden unirse de lado a lado en su orden correcto. Se pegan sobre una tira larga de papel. Los dos extremos se sujetan a palitos, luego después de enrollarse se presenta una escena a la vez cómo los rollos que se usaban antiguamente antes del tiempo de los libros.

E. Caja TV.

Es una variación del anterior sólo que en forma de televisión.

F. El Franelógrafo¹⁰.

Es un tablero cubierto de franela o paño. Las figuras se adhieren solas por la clase de papel o por se les ha pegado al dorso lija.

Usos:

1. Para ilustrar las historias mientras las narre.
2. Para ilustrar con cuadros simbólicos.
3. Para presentar un bosquejo de la lección.
4. Para ilustrar cantos.
5. Para ilustrar textos bíblicos.

Reglas para su uso:

1. Ensaye.
2. No permita que los niños vean las figuras antes de la presentación.
3. Tenga las figuras en orden para evitar demoras.
4. Tenga cuidado con las proporciones.
5. No tape el franelografo con su cuerpo.

G. Pizarra.

Basicamente hay dos tipos: la pizarra de tiza y la pizarra blanca o acrílica que utiliza marcadores que pueden borrarse.

Usos:

1. Antes de la clase
 - Escriba preguntas que hagan pensar a sus alumnos.
 - Anote el resumen de la clase de la semana anterior.

⁹ Lo más práctico para la caja de secretos y caja casa es pegar las figuras en un cartón que sirva de fondo falso y se cambie fácilmente sin estropear las figuras.

¹⁰ Una variación es el tablero metálico o magnético, en el cual las figuras o cuadros se adhieren con imanes magnéticos.

- Escriba un enunciado que se pueda discutir (puede iniciar la clase discutiendo los distintos puntos de vista).
- Dibuje un cuadro o diagrama para usarlo posteriormente.
- Apunte sus metas para la lección.
- Escriba un enunciado incorrecto y pida que los alumnos que lo evalúen y corrijan.

2. Después de la clase

- Use el diagrama para relacionar ideas.
- Dibuje figuras sencillas para mostrar las relaciones entre personas (no se preocupe si no sabe dibujar, es mejor si las figuras son chistosas).
- Escriba el bosquejo de la lección.
- Anote las ideas o sugerencias de los alumnos.
- Haga una lista de las soluciones que se obtengan de la clase.
- Apunte temas que necesitan estudiarse después.
- Anote preguntas que quiera que la Biblia responda.

3. Al finalizar la clase

- Escriba las decisiones que los alumnos hayan tomado o sugerido.
- Anote las tareas para la siguiente semana.
- Escriba las fechas de actividades venideras.
- Haga una lista de las preguntas o conclusiones que se obtuvieron.
- Describa el comportamiento que se espera de los alumnos después de estudiar la lección.

H. Rotafolio.

Es un bloque de papel barato (usualmente papel periódico de 30 por 40 pulgadas) que se sostiene en una tabla colocada en un caballete. Puede usarse en la misma forma que la pizarra, excepto que se usan marcadores permanentes en vez de tiza. Tiene el inconveniente de que no se puede borrar el material. Sin embargo, tiene la ventaja de eliminar el polvo de la tiza, los colores son más brillantes y más fácilmente distinguibles, se pueden pasar las hojas fácilmente y los dibujos y la escritura pueden prepararse de antemano.

MÉTODOS Y TÉCNICAS AUDITIVAS EN LA EDUCACIÓN CRISTIANA

Por Jaime Morales Herrera

I. Métodos de Enseñanza.

A. Método Expositivo.

El maestro presenta y explica la lección, los alumnos escuchan. Es el método más usado (tal vez porque es el único que el maestro conoce o porque se quiere enseñar demasiado o porque la clase es demasiado grande o por pereza de preparar otra cosa). A menos que la clase sea "magistral" muchos se distraerán y otros se dormirán. Se debe utilizar combinado con otros métodos como el narrativo, interrogativo, visuales, etc.

B. Método Narrativo.

Es la enseñanza por medio de narrar historias, anécdotas, experiencias propias, cuentos, etc. La ventaja de éste método es que resulta interesante y puede llegar a tocar las emociones.

C. Método Interrogativo.

En este método el maestro estimula los pensamientos de los alumnos por el uso de preguntas hábiles que les hacen pensar. Retiene la atención de los oyentes y los mantiene activos. Existe el peligro de entretenerse en detalles menores y desenfocarse del punto principal.

II. Técnicas de discusión pública en que participa un experto.

A. Discurso.

Usa el método expositivo formalmente, no pueden utilizarse ayudas audiovisuales; el expositor debe mantenerse en un solo lugar; sus gestos deben ser significativos y procurar un manejo eficiente de la voz.

B. Charla.

Un expositor con la ayuda de un público, desarrolla un tema. Construyen juntos el mensaje. Tanto el expositor como los miembros del grupo pueden hacer preguntas.

C. Conferencia.

Es expositiva, puede hacer uso de ayudas audiovisuales. Al finalizar su exposición, debe dar palabra al público para que pregunte sobre el tema.

D. Sermón.

El sermón o predicación es una técnica primariamente religiosa, su objetivo es la comunicación de la verdad divina con el fin de persuadir. Aunque es sumamente parecido al discurso, no es necesario mantenerse en un solo lugar y en casos especiales puede hacer uso de ayudas audiovisuales. Por lo general se basa en un bosquejo de 2 a 5 puntos, si las divisiones las da el texto es textual, si vienen de la mente del predicador es temático o de asunto.

E. Homilía.

Es un tipo especial de sermón y quizás el más antiguo. Utilizado con frecuencia por los sacerdotes católicos. Se funda en un texto bíblico algo extenso del cual se da una explicación continua, intercalando aplicaciones prácticas y exhortaciones adaptadas a las necesidades espirituales de los oyentes.

F. Testimonio.

En el ámbito cristiano se refiere a la exposición de una persona sobre el tema de su conversión o sobre alguna experiencia especial donde pudo observar la mano de Dios. Su propósito principal es glorificar a Dios.

III. Técnicas de discusión pública en que participan varios expertos.

A. Debate.

Consiste en escoger dos personas que manifiesten puntos de vista o ideas divergentes sobre un tema y presentarlas ante un público. Ellas deberán ser guiadas por un moderador que además, canalizará las intervenciones del público, en caso de que hubiere. El moderador debe presentar a los participantes, presentar los puntos por discutir, dar la palabra a los participantes y controlar al público. Para finalizar deberá hacer un resumen de lo planteado y cerrar la actividad.

B. Simposio.

Un grupo de expertos presenta un tema ante un público. Los expertos de tres a seis, deberán plantear en forma sucesiva, diferentes aspectos de un mismo tema o problema. Al finalizar las exposiciones, el público tendrá un panorama completo del tema tratado y conocerá sobre este en forma integral. El simposio se desarrolla con la ayuda de un moderador. Este deberá presentar el tema tratado y a los expositores; dará la palabra y hará el resumen final. Deberá además controlar al público. Cada experto expone durante los quince o veinte minutos. En el desarrollo del simposio se puede notar que las intervenciones deben sumar información. Por ello es muy importante el orden de exposición que se siga. Una vez oídos los expertos, el moderador deberá hacer una síntesis de las ideas expuestas y agradecer la participación.

C. Mesa Redonda.

Consiste en la exposición, por parte de varios expertos, de diversos puntos de vista o criterios sobre un tema ante un público. Los integrantes, de tres a seis, exponen en forma sucesiva y con la guía de un moderador, sus ideas sobre el tema en discusión. Cada uno hará uso de la palabra durante quince minutos aproximadamente. En la mesa redonda pueden existir puntos de vistas contradictorios y su experiencia permite al público obtener información variada sobre el punto que se trata. Con esta técnica, el público no tendrá un panorama global sobre el tema; pero pondrá obtener diferentes enfoques que le permitan conocer las diversas posiciones, actualizar y formar un criterio propio con respecto al problema tratado. El moderador deberá presentar el tema y a los expositores, ceder la palabra a los expertos y hacer el resumen final. Asimismo, deberá controlar al público y canalizar sus intervenciones.

D. Panel.

Un grupo de expertos, con la guía de un moderador, conversa sobre un tema, ante un público. Los expositores de cuatro a seis, no harán uso de la palabra durante un tiempo determinado - diez o quince minutos - para dar a conocer sus ideas, sino que las plantearán mediante un diálogo.

El moderador deberá iniciar la actividad con la presentación del tema y de los participantes, y procurará que se entable el diálogo correspondiente.

Paralelamente deberá guiar la discusión, controlar a los expertos y al público.

En el panel, el público puede intervenir en la discusión; será labor del moderador canalizar las intervenciones del auditorio cada cierto tiempo. El moderador también debe hacer la síntesis de lo planteado, una vez que haya transcurrido el tiempo y agotado los puntos por discutir. En caso de que el público tuviese muchas ideas, el moderador podrá seguir la actividad con ellos y convertir el panel en un foro.

Cuando el tema sea muy polémico podrá invitarse a una parte del público para que funja como intermediario, de modo que haya interacción entre este grupo y el grupo de expertos. El moderador deberá controlar el intercambio entre los participantes. Una manera de hacerlo sería permitir la participación cada cierto tiempo, cada quince minutos por ejemplo. Si no hubiese público intermedio, el moderador deberá dar la palabra al público cada cierto tiempo.

Al finalizar la actividad, el moderador deberá hacer el cierre correspondiente.

IV. Técnicas para la Ilustración.

A. Analogía.

Relación de semejanza entre cosas distintas.

Ejemplo (Juan 3: 14)

14 Y como Moisés levantó la serpiente en el desierto, así es necesario que el Hijo del hombre sea levantado.

B. Alegoría.

Expresar por medios de varias metáforas, un sentido recto y otro figurado, afin de dar entender una cosa diciendo otra diferente.

Ejemplo (Galatas 4:21-31)

21 Decidme, los que queréis estar bajo la Ley: ¿no habéis oído la Ley?,²² pues está escrito que Abraham tuvo dos hijos: uno de la esclava y el otro de la libre.²³ Pero el de la esclava nació según la carne; pero el de la libre, en virtud de la promesa.²⁴ Lo cual es una alegoría, pues estas mujeres son los dos pactos; el uno proviene del monte Sinaí, el cual da hijos para esclavitud; este es Agar,²⁵ pues Agar es el monte Sinaí, en Arabia, y corresponde a la Jerusalén actual, ya que esta, junto con sus hijos, está en esclavitud.²⁶ Pero la Jerusalén de arriba, la cual es madre de todos nosotros, es libre,²⁷ pues está escrito:

«¡Regocíjate, estéril, tú que no das a luz;

grita de júbilo y clama, tú que no tienes dolores de parto!,

porque más son los hijos de la abandonada que los de la que tiene marido».

28 Así que, hermanos, nosotros, como Isaac, somos hijos de la promesa.²⁹ Pero como entonces el que había nacido según la carne perseguía al que había nacido según el Espíritu, así también ahora.³⁰ Pero ¿qué dice la Escritura?: «Echa fuera a la esclava y a su hijo, porque no heredará el hijo de la esclava con el hijo de la libre».³¹ De manera, hermanos, que no somos hijos de la esclava, sino de la libre.

C. *Fábula.*

Composición alegórica, generalmente protagonizada por animales, que contiene una enseñanza.

Ejemplo (2 Reyes 14: 9, 10)

9 Pero Joás, rey de Israel, envió a Amasías, rey de Judá, esta respuesta: «El cardo que está en el Líbano envió a decir al cedro que está en el Líbano: "Dale tu hija por mujer a mi hijo". Pero las fieras que están en el Líbano pasaron y pisotearon el cardo.¹⁰ Ciertamente has derrotado a Edom y tu corazón se ha envanecido; glóriate, pues, pero quédate en tu casa. ¿Para qué te metes en un mal que te hará caer junto a Judá?».

D. *Parábola.*

Narración de un suceso fingido, de la que se deduce, por comparación o por semejanza una verdad importante o una enseñanza moral. Es usada ampliamente por Cristo para ilustrar la verdad, nos han quedado treinta y tres en los Evangelios, y en todas ellas vemos como el Señor supo aclarar una verdad espiritual mediante una acertada comparación con algún acontecimiento probable de la vida cotidiana del pueblo en medio del cual andaba.

E. *Alusión histórica.*

Aludir a una situación histórica.

Ejemplo (Lucas 4: 25-27)

25 Y en verdad os digo que muchas viudas había en Israel en los días de Elías, cuando el cielo fue cerrado por tres años y seis meses y hubo una gran hambre en toda la tierra;²⁶ pero a ninguna de ellas fue enviado Elías, sino a una mujer viuda en Sarepta de Sidón.²⁷ Y muchos leprosos había en Israel en tiempo del profeta Eliseo, pero ninguno de ellos fue limpiado, sino Naamán el sirio.

F. *Experiencia personal.*

Aludir a una experiencia propia. Véase Hechos 22, 24, 26; 1 Timoteo 1:2-15; 2 Corintios 11:22-30.

G. *Anécdota.*

Breve relato de algún suceso.

TÉCNICAS PARA ENSEÑAR VERSÍCULOS

Por Jaime Morales Herrera

1. El Cubo.

Necesitará un cubo de plástico, madera o cartón y seis versículos diferentes. Escoja una palabra clave de cada versículo y escríbalo en una tira de papel. Pegue con cinta adhesiva transparente una palabra de cada cara del cubo. Pida a los alumnos que se sienten formando un círculo. Mientras escuchan los compases de la música pasarán el cubo de mano en mano. Cuando la música se detenga, el alumno que tenga el cubo en la mano leerá la palabra en la cara superior y repetirá el versículo correspondiente. Si no lo recuerda, deberá abandonar el juego. La actividad continúa hasta que quede un último participante, o hasta que todos hayan recitado los seis versículos.

2. Palabras en desorden.

Escriba las palabras del versículo alterando el orden. Pida a los alumnos que vuelvan a escribir, ordenando las palabras correctamente.

3. Cruzando el río

- De papel periódico recorte un círculo para cada palabra del texto.
- Al llegar la hora de memorizar el texto delimite dos riberas del río imaginario.
- Coloque las piedras (círculos) que le servirán para cruzar el río.
- Permita que uno por uno, cada alumno pase de una "piedra" a otra mientras repiten las palabras del texto.
- Si falla un niño, cae en el río y permanece allí hasta que otro lo rescate.
- Cuando el siguiente alumno llegue donde cayó al anterior, extiende la mano y juntos repiten las palabras correctas hasta "cruzar el río".
- Al estar todos en la otra ribera dicen el texto a una sola voz.

Nota: permita que todos participen.

4. Tender ropa (se pueden utilizar dos tarjeteros)

- Se divide la clase en dos equipos.
- Se escribe en tarjetas las palabras del texto (un juego por cada equipo).
- Darles a cada miembro del grupo una tarjeta si es posible.
- Habrà un cordel extendido al frente, a manera de alambre.
- Al señalar "fuego" los miembros del equipo tratarán de "tender las tarjetas" en el orden correcto según la palabra que ellos tienen.
- El primer equipo que forme el texto ganará.

5. La canastita de confites

- Forme un círculo con los alumnos.
- Ponga en la canasta tantos confites como niños hayan.
- La canastita irá pasando de alumno en alumno, mientras cada uno repite una palabra del texto siguiendo el orden.
- Si un alumno se equivoca o no puede decir la palabra correcta tiene que sentarse.
- Así se repite hasta que todos los alumnos que están en el círculo repitan el texto sin equivocarse.
- Se reparten los confites entre los ganadores.

6. El trapo venenoso

- Repita el texto con la clase varias veces.
- Lance el trapo venenoso mientras dice la primera palabra del texto.
- El alumno que lo recibe repite la siguiente palabra en orden.

- d. Ese alumno lo lanza y así se continua hasta terminar de repetir todas las palabras del texto.

7. Ping-pong bíblico

- a. Repite el texto con los alumnos.
- b. Ahora juegue ping-pong con las palabras del texto.
- c. Ocupe las palabras exactas del texto una a la vez, alternativamente entre maestro y alumnos.
- d. Siguen así hasta terminar el texto.
- e. La competencia puede hacerse entre alumno y alumno, o dividiendo la clase en dos equipos.

8. La Papa caliente

- a. Los alumnos forman un círculo todos de pie.
 - b. Rápidamente pasan "la papa" de un alumno a otro.
 - c. Cuando el maestro diga "alto", el alumno que tiene la papa recita el versículo.
- Nota: También se puede hacer con música, hasta que el maestro la detenga.

9. Rompecabezas bíblico

- a. Escriba el texto en cartulina.
- b. Cortarla formando un rompecabezas.
- c. Los alumnos pueden tratar de armarlo.

10.El Versículo Escondido

- a. Se escribe cada palabra del texto en papelitos o tarjetas.
- b. Se las esconden en el aula.
- c. Los alumnos tienen que encontrar las tarjetas formando el texto en el orden correcto al frente de la clase.
- d. Se puede usar este juego bíblico dividiendo la clase en dos equipos para tener competencia.

11.Paradas Locas

- a. Enseñe el texto.
- b. Pida a los alumnos que desayunaron huevo frito que se pongan de pie y repitan el texto (puede ser cualquier otra cosa que usted designe).
- c. La acción se repite, cambiando de cosa, cuántas veces usted estime conveniente.
- d. Los alumnos se sientan después de repetirlo.

12.Leer lo invisible

- a. Se escribe en la pizarra el texto completo que va a aprender y todos lo leen juntos.
- b. Luego se borra una de las palabras principales y vuelven a leer el texto supliendo de memoria la palabra faltante.
- c. Entonces los alumnos escogen cuál palabra se debe borrar (salteadas) y siguen "leyendo" el texto.
- d. Así se continua hasta que lean el texto completo en el pizarrón limpio.

Nota: tiza de diferentes colores añade interés.

13.Pesca bíblica

- a. Con un modelo de pescado saque un molde.
- b. De cartulina haga un pez por cada palabra del texto.
- c. Escriba una palabra del texto en cada pez.

- d. Asegure un clip por donde estará la boca del pez.
- e. Amarre un imán o un clip a modo de anzuelo en la punta de un cordel.
- f. Que cada alumno "pesque" la palabra correcta y en su debido orden para formar el texto.

14. Figuritas en el franelógrafo.

- a. De papel de diferentes colores haga una forma diferente para cada palabra del texto (estrella, círculo, cuadrado, etc).
- b. Péguelas una cinta adhesiva o lija atrás para que se adhiera al franelógrafo.
- c. Los alumnos colocarán las figuras en orden mientras repiten el texto.

15. Tomar una melodía conocida

- a. Tomar una melodía conocida y adaptarle el texto.
- b. Cantarlo con los alumnos.

16. Tomando coros escritos

Muchos textos bíblicos tienen música escrita. Puede cantarlo de manera sencilla o variarlo (en forma de canón, ilustrarlo, agregarle ademanes, o coreografía, etc.).

17. Componiendo música

Componer una melodía para el texto usando estilos alternativos.

18. Acrósticos

- a. Se escribe una palabra clave verticalmente.
- b. Cada letra debe ser el comienzo de una palabra descriptiva del texto.

19. Criptogramas

- a. Se escribe el texto usando números, letras u otros símbolos.
- b. Se le da la clave a los alumnos.
- c. Los alumnos deben descifrarlo.

20. Jeroglífico.

- a. Se escribe el texto en cartulina.
- b. Se sustituye con cuadros los sustantivos y los adjetivos cuando sea posible.

21. Crucigrama.

Se usan las palabras del texto en un crucigrama.

22. Sopa de Letras

- a. Los alumnos tienen que buscar una serie de palabras relacionadas con la lección.
- b. Al final las palabras que quedan sueltas forman el versículo.

23. Relevos

- a. Divida la clase en dos equipos.
- b. Pida que cada grupo forme una fila en el lado opuesto de la pizarra.
- c. Divida la pizarra con una línea vertical en medio.
- d. Al dar una señal, un alumno de cada fila debe correr a la pizarra y escribir con letra molde la primera palabra del versículo para memorizar.
- e. Luego debe regresar a su fila, tocar el hombro del próximo alumno e irse al final.
- f. Repita este procedimiento hasta que todo el versículo haya sido escrito en la pizarra.

- g. El grupo que lo escribe primero gana.

24. Teléfono chocho

- a. Siente a los alumnos en semicírculo.
- b. Susurre el versículo a un alumno y dígame que lo susurre al compañero que está a su lado.
- c. Compare lo que el primer alumno escuchó con lo que dijo el último.
- d. Repita el versículo correctamente con todos.

25. Llenar espacios en blanco

- a. Escriba en la pizarra el versículo para memorizar con letras de molde, dejando varias palabras en blanco.
- b. Pida que los alumnos se turnen para escribir en los espacios en blanco las palabras correctas que faltan.

26. Símbolos de cartulina

- a. Recorte símbolos que representen secciones del versículo para memorizar.
- b. Escriba las palabras del texto en ellas.
- c. Haga formas sencillas como figuras geométricas, un corazón, un libro abierto.

27. El Juego del ABC

- a. Divida la clase en equipos.
- b. Es recomendable que el maestro se coloque en una posición por encima de los jugadores, para ver a todos los alumnos.
- c. Entonces gritará una letra del versículo y cada equipo deberá formar la letra tan pronto como sea posible (cómo lo haría una banda al marchar).
- d. El primer equipo que forme la letra gane un punto.
- e. Así se irá diciendo cada letra del versículo hasta completarlo.
- f. El equipo que diga primero el versículo completo gana cinco puntos extra, si se equivoca pierde un punto.

28. El Juego del Ahorcado

- a. Escriba un guión por cada letra del texto, dejando los espacios correspondientes.
- b. Cada alumno irá diciendo una letra del abecedario al azar, si está se encuentra en el texto, se escribirá en tantos lugares como se encuentre.
- c. Si la letra no se encuentra se dibujará una parte del muñequito que será ahorcado.
- d. Para que los alumnos ganen deben decir las letras correctas hasta que el muñequito sea ahorcado.

29. Completando sílabas

- a. Escriba el texto, omitiendo algunas sílabas, dejando un guión para éstas.
- b. Escriba las sílabas faltantes en desorden, debajo del texto.
- c. Los alumnos tratarán de completar el texto.

30. Las tarjetas humanas

- a. Escriba las palabras y la cita del versículo en hojas de papel blanco tamaño carta (una palabra por cada hoja).
- b. Prenda una hoja en el pecho de cada alumno con alfileres o imperdibles.
- c. Cuando dé la señal, los alumnos deben colocarse en el orden correcto del versículo.
- d. Cuando todos estén de pie en el orden correcto, repiten el versículo juntos.

MANUALIDADES EN LA EDUCACIÓN CRISTIANA

Por Jaime Morales Herrera

I. **Uso:**

No debe ser un entretenimiento sino que debe tener un valor educativo. Debe relacionarse con la lección o con la verdad espiritual que estamos enseñando. Puede ser la simple construcción de un objeto mencionado en la lección que el alumno llevará a casa como recuerdo de ella; o puede ser un objeto simbólico o un trabajo en cuaderno que grabará en su mente los puntos principales de la enseñanza recibida. Nuevamente, no debe considerarse que es un método exclusivo para niños, hay manualidades que son lo suficientemente exigentes como para trabajarse con jóvenes o adultos, lo importante es que usted como facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje las seleccione bien.

II. **Lista sugerida de trabajos manuales.**

Se puede escoger el trabajo para la clase según la experiencia, intereses y habilidad.

- A. Formar objetos de arcilla.
- B. Recortar figuras de papel: corazón, cruz, muñequitos, etc.
- C. Recortar figuras dibujadas.
- D. Pegar figuras en un cuadro. Esto pueden hacer los pequeños que todavía no pueden manejar las tijeras y el lápiz.
- E. Construcción con piedras (altar, corral para ovejas, muro, etc).
- F. Construcción con papel o cartulina (muebles, iglesia, etc.).
- G. Construcción con cartulina.
- H. Hacer juntos un mapa grande (físicos, políticos o pictóricos).
- I. Construcción juntos de modelos (tabernáculo, arca de Noé, etc).
- J. Preparar textos de pared para el hogar, la iglesia, etc.
- K. Hacer títeres.

III. **Algunas reglas**

- 1. Seleccione con tiempo la manualidad para poder conseguir el material.
- 2. Revise que tenga los materiales suficientes.
- 3. Cumpla con el trabajo manual en el tiempo indicado.
- 4. Si los alumnos son niños pequeños, provéase de asistentes.
- 5. Tenga SIEMPRE preparada una muestra del trabajo.
- 6. Escoja el trabajo según la edad y habilidad de los alumnos.
- 7. No haga el trabajo por el alumno (si no lo pueden hacer usted lo escogió mal).
- 8. Nombre a alguien que se encargue de recoger tijeras, goma, lápices y todo material que desee guardar.

MODULO 2: ROMPIENDO EL HIELO

CONTENIDOS

ROMPEHIELOS

DINAMICAS Y JUEGOS DE PRESENTACION

ACTIVIDADES

Menciona un rompehielo más que puede ser implementado en una reunión de jóvenes.

ROMPEHIELOS

http://www.paralideres.org/sections/section_63.asp

El primer paso para crear la unidad en tu grupo de jóvenes es romper las barreras que existen y establecer una relación más cercana entre los estudiantes.

Esto se puede conseguir en principio con juegos apropiados para que los jóvenes empiecen a conocerse y relacionarse.

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.

Mundo Loco

Se hacen círculos de 4 o 5 personas, dependiendo cuántos 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.

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,
ne 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, ne 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 como 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 contestará con
el nombre de la persona que está 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.

Conclusion:

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 plática para aprenderse el nombre de sus dos vecinos inmediatos.

¿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 rompihielos, para dividir el grupo grande en grupos más pequeños por "X" razón, o puedes utilizarla para ayudar los jóvenes conocerse un poco más

Hago un Viaje

Tipo de Juego: Rompe hielo

Duración aprox.: 15 minutos

Numero de personas: 6 - 20 personas
(si hay mas 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)."

Continua 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 despues 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"

Tipo de juego: rompehielo

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 rompehielo, 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,
parate 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?

Un pequeño Gesto de Amor

Materiales: Un osito de peluche o una muñeca bonita.

1. El líder cuenta una historia: Ejemplo: "Cuando venia 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 esta 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 practica nuestra comunión.
5. Con esta dinámica quebrarás el hielo y acrecentarás el amor fraternal entre los miembros del grupo. Es muy sencillo y práctico.

DINAMICAS Y JUEGOS DE PRESENTACION

<http://www.paralideres.org/pics/pic1901.doc>

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:

Primera Etapa:

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

G enial

E ntusiasta

L

A migable

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 continua 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 él porque de las respuestas de sus tarjetas; luego el grupo expone al plenario sobre la base de que afinidad que se conformo, 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 esta 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 amigos secreto de tal forma que este no nos reconozca. Que el sentido de esta comunicación es levantar el animo 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.

Estos 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 ultimo 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 por que ; 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 inicial 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 como 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 desconocía 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 unísono 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 cual 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 o 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 o 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 o 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 como 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 M^a 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 toco.

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.

MODULO 3: DINAMICAS

CONTENIDOS

DINAMICAS DE VALORES
DINAMICAS DE COMUNICACION
JUEGOS DE AFIRMACIÓN
JUEGOS DE CONFIANZA
JUEGOS DE RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS
JUEGOS DE DISTENSION

ACTIVIDADES

Escoja una dinámica y explique como puede aplicarla dando un tema cristiano.

DINAMICAS DE VALORES

<http://www.paralideres.org/pics/pic1901.doc>

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 de el árbol y sus funciones, se debe enfatizar que éste en 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 que 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 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" podría 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 si 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: Tocadiscos, 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

<http://www.paralideres.org/pics/pic1901.doc>

¿ES ASÍ?

Objetivo: Analizar los elementos que distorsionan la comunicación.

Tamaño de Grupo: 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).

Juegos de Afirmación

<http://www.paralideres.org/pics/pic1901.doc>

¿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: Distenderse. 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 tío 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 reconoceros. 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 que lugar vive, como se llama, que 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 las 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 como 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

<http://www.paralideres.org/pics/pic1901.doc>

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 encuentren 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 de las manso del compañero. Cuando ya no puedan complicarlo mas llaman al compañero que esta 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 esta acertando hay que decirle "ponle la cola al burro" si no decirle "el burro no tiene cola", para que sepa si lo esta 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 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 asta 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 comunicaciOn

GRAN FIESTA

Esta actividad deberá realizarse en un espacio amplio. Se necesitarán sillas, una por persona. Además también se emplearán cartulinas o papel continuo, 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 como 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 mas 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

¿CÓMO 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 evalúa. 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 como 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 mas 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 por qué 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 cual 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.

RIÓ DE 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 tiene 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 mas adecuados?:

consistencia para aguantar nuestro peso.

ligero para el transporte.

¿Como 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 cuente 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 serían 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 tumbados 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 pie. 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 o 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 3º 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 quien 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 cuantos 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 suyos 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 de el 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
<http://www.paralideres.org/pics/pic1901.doc>

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 atravesie 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 atravesie 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.

Felicitar a todo el escuadrón por el logro del objetivo.

El equipo debe aplaudir los aciertos.

Felicitar al primer grupo que cumplió con el objetivo.

El moderador preguntara de manera abierta: Pedir opiniones

¿Que podemos sacar de aprendizaje de este juego?

¿Cual ha sido el momento mas difícil?

¿Que 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 circulo 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 las 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 por que creen que se 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 mas humanos

muchas veces proyectamos en los demás nuestras propias motivaciones

Juegos de distensión

<http://www.paralideres.org/pics/pic1901.doc>

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 mas 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 el/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 PARACAÍDAS 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 PARACAÍDAS POR LA CINTA QUE BORDEA EL PARACAÍDAS 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 ELEVARE EL PARACAÍDAS PARA DESPUÉS DESCENDER HASTA EL SUELO Y FORMAR UNA GRAN BURBUJA DE AIRE SUJETANDO CON MANOS Y RODILLAS LOS BORDES DEL PARACAÍDAS PROCURANDO QUE EL AIRE NO SE ESCAPE.

Después de este proceso el siguiente sería meter todos la cabeza 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 del culete 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.

MODULO 4: JUEGOS

CONTENIDOS

JUEGOS RECREATIVOS
GRANDES JUEGOS
JUEGOS PARA VELADAS
JUEGOS MANUALES
JUEGOS EN EL AUTOBUS

ACTIVIDADES

Menciona cinco de los juegos leídos y explica como aplicarlos dando un tema cristiano.

JUEGOS RECREATIVOS

<http://www.paralideres.org/pics/pic1901.doc>

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

Tamaño de Grupo: Ilimitado

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 ultimo 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 quien 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 ultimo esta obligado siempre a recibir la pelota.
- IX. Si la elección ha sido acertada y el jugador a 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 continua 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 quien 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 mas 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 designa 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 esta 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 carecía 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.

DINAMICAS 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 podría 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?

¡LEVÁNTESE 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 deben 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 máximo).

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". Todos 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.

GRANDES JUEGOS

<http://www.paralideres.org/pics/pic1901.doc>

JUEGO Nº1: 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 pillará 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.

JUEGO Nº2: 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 mas personas pille.

JUEGO Nº3: 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.

JUEGO Nº4: 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 Nº 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 Nº 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.

JUEGO Nº 5: 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.

Los defensas no pueden entrar a su círculo.

Se pueden dar pases.

JUEGO Nº 6: 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 como 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.

JUEGO Nº 7: 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.....

JUEGO Nº 8: 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".

JUEGO N° 9: 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)

JUEGO N° 10: 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 en frente.

JUEGO N° 11: 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 desparramado 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.

JUEGO N° 12: beisbol racket

Objetivo: Iniciación al Tenis y al Beisbol

Ámbito: Predeporte

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.

JUEGO N° 13: 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.

JUEGO N° 14: 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

JUEGO N° 15: 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

JUEGO N° 16: 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 numero 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.

JUEGOS PARA VELADAS

<http://www.paralideres.org/pics/pic1901.doc>

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 ella 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 estás 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 sopla. 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 ala persona elegido 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 caerá 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 si 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 empezarán a gritar "Las botas son diferentes... las manos son diferentes...") el panorama será una cómica replica de la primorosa maquina de es! tirar (marca registrada)

JUEGO N° 5: el limón

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 como 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.

JUEGOS NOCTURNOS

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 lo 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° 3: 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 que 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 de el juego, aquí el niño también aprende a ser honesto, por que se debe de salir a los 3 contactos.....es muy divertido en la practica.. y cada persona organizadora puede agregarle mas reglas si quiere, o cambiar de ´´armas´´, el chiste es pasar un largo rato agradable.....

SUERTE

JUEGO N° 4: El ciervo y los lobos

Objetivo: Mejora de la orientacion nocturna y auditiva

Ámbito: Recreativo

Material: 2o3 silbatos y linternas (por niños)

Edad: 8-14 años.

Organización: Grupos, dependiendo el N° de participantes

Desarrollo: Un monitor es el ciervo y se ocultara 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 mas de un monitor lleve silbato y haga de ciervo situándose en el lado mas opuesto del otro monitor. Cuando los niños se acerquen el otro debe hacer sonar el silbato para que no encuentren a ninguno. Eso si, 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 por que 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 se que el juego es muy conocido, pero aún existe gente que no lo conoce.

JUEGOS MANUALES

<http://www.paralideres.org/pics/pic1901.doc>

JUEGO Nº1: FLORES DE PAPEL

Objetivo: Mejorar la habilidad manual

Nº 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 Nº2: MARIONETAS

Objetivo: Mejorar la habilidad manual y la creatividad.

Nº 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 Nº 3: MARIONETA FANTASMA

Objetivo: Mejorar la habilidad manual..

Nº 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 Nº 4: CREACIONES CON GOMA ESPUMA

Objetivo: Mejorar la habilidad manual, estimulación de la imaginación

Nº 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 AUTOBUS

<http://www.paralideres.org/pics/pic1901.doc>

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 el maravillosos recurso 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 quien 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 super-héroes, ¿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 lía 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 penda.

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. Cuanto 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 vecino 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 al 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.

Material: - - - - -

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 interpelando 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. Es sorprendente 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.

MODULO 5:

ACTIVIDADES EN GENERAL

CONTENIDOS

DIFERENTES ACTIVIDADES PARA EL LÍDER DE UN GRUPO EN LA PLANIFICACIÓN DE SU TRABAJO

ACTIVIDADES EN LA NOCHE

EVENTOS CON COMIDA

¿QUÉ HAGO PARA EL TRABAJO SOCIAL?

¿QUÉ HAGO EN VERANO?

¿QUÉ HAGO PARA DIVERTIRNOS?

¿QUÉ HAGO PARA LEVANTAR FONDOS?

CONDICIONES PARA INVOLUCRAR A LOS JÓVENES A ESTAS ACTIVIDADES

MÁS IDEAS PARA LEVANTAR FONDOS

EVENTOS O FIESTAS ESPECIALES

ACTIVIDADES

¿Han trabajado tus jóvenes en trabajo social? ¿Qué han realizado? ¿Qué ideas tienes que pueden hacer tus jóvenes en el área de trabajo social?

Menciona una idea más sobre como divertirse.

Menciona una idea más sobre el trabajo social.

Menciona una idea más sobre como levantar fondos.

Diferentes actividades para el líder de un grupo en la planificación de su trabajo

Por Jaime Morales Herrera

1. Reuniones periódicas en la iglesia (semanales, quincenales, mensuales).
2. Reuniones en las casas (células).
3. Campamentos, retiros, internados y otras variaciones.
4. Días de paseo y de campo, caminatas, excursiones, etc.
5. Actividades deportivas.
6. Conciertos (de música, de oración, coral, de alabanza)
7. Actividades evangelísticas
8. Actividades de servicio a los hermanos de la iglesia, en la comunidad, en emergencias como incendios, inundaciones, etc.
9. Actividades juveniles intereclesiales, interdenominacionales, denominacionales.
10. Vigilias, veladas, pijamadas, "Amanecer con Cristo"
11. Días de fogata
12. Lunadas
13. Concursos bíblicos (esgrimas, rallys, etc.)
14. Fiestas de cumpleaños, despedidas, de disfraces, etc.
15. Tardes de talentos
16. Talleres vocacionales
17. Actividades artísticas gráficas o dramáticas
18. Días de ayuno
19. Cenas o banquetes especiales
20. Giras misioneras

Actividades en la Noche

Por Jaime Morales Herrera

1. Vigilia

Se le llama así a la actividad espiritual donde nos reunimos durante toda la noche para orar, adorar y escuchar el mensaje del Señor.

2. Velada

También se le conoce como media-vigilia. Es la reunión durante un culto que inicia cerca de las 7:00pm hasta la media noche.

3. Pijamada

Es una reunión donde los participantes se visten con sus ropas de dormir o pijamas. Puede haber un desfile de pijamas y premiar a la mejor pijama.

4. Amanecer con Cristo

La idea de esta actividad es compartir de un horario de 7pm a 10pm. Tener unas horas para dormir (al menos cuatro). Luego levantarse en la madrugada para adorar al Señor.

5. Lunada

La lunada debe hacerse una noche a la luz de la luna (preferiblemente luna llena). Puede haber una fogata y tener un culto al aire libre.

Eventos con Comida

por: Victor Villanueva Abuxapqui (1/Noviembre/2001)

publicado en: www.paralideres.org

Los eventos que incluyen alimentos son muy populares. ¿Dónde no ha habido una cena progresiva o un BUFFET?. Anuncia una "fiesta con pizza" o una "Hamburguezada" y en seguida captarás la atención de cualquier grupo juvenil. Como todos saben, la forma más rápida de llegar al corazón del hombre es a través de su estomago, pero algunas veces que éste hecho tiene doble resultado cuando se trata de jóvenes.

He aquí varios docenas de ideas creativas de comer juntos o de proveer refrigerio para tus actividades:

1.- LA FIESTA DEL WAFFLE

Esta idea puede usarse para un postre, refrigerio para otra actividad o un evento por si solo. Necesitarás unas cuantas waffleras y suficiente harina para waffles. Conforme los waffles se van horneando, proporciona unos aderezos, tales como helado, almíbar, jalea, mantequilla, nuez, crema batida y fruta, mermelada, etc.

Puede ser que desees incluir algunos aderezos fuera de serie y desafiar con ellos a los jóvenes para que las prueben. Estos pueden ser: curtido de cebolla, catsup, pepinillos, etc.

2.- CENA PROGRESIVA AL REVÉS

Como el nombre lo indica, esta es una cena progresiva que va en sentido inverso.

Empiecen con un postre y un palillo de dientes y vayan sirviendo las demás cosas en sentido inverso hasta llegar al plato fuerte, teniendo como último platillo un aperitivo o

la sopa. Para hacer esto más interesante, traten de hacerlo todo al revés, caminen al revés, hablen al revés, siéntense en sillas con el respaldo por delante, sirvan la comida con los platos boca abajo y den gracias por los alimentos en la última pasada.

3.- DESAYUNO PREESCUELA

Si el templo esta cerca de la escuela donde estudia la mayoría y cuentan con instalaciones adecuadas, he aquí una gran idea para una actividad. Anuncia un desayuno gratuito en un día normal de clases, el cual será preparado por algunos papás o patrocinadores del grupo de jóvenes, el desayuno será sencillo (Huevos, salami, pan tostado, donas y jugo) incluye un tiempo de oración y lectura de la Biblia. Te va a sorprender la forma en como responderán los jóvenes.

4.- BANQUETE DE MEZCLILLA

He aquí un banquete informal donde el único requisito es ir vestidos de mezclilla. Si puedes conseguir un granero o una granja, o decorar el lugar con ese tema, usando mesas de madera, eso hará más agradable el evento. Durante el banquete se podrán entregar reconocimientos a los vestidos de mezclilla más viejos, más adornados, a los más sucios, etc. Como una variación, podrías planear una reunión o banquete "Formalmente informal". A este evento todos deberán asistir lo más terrible posible, premien a los peores vestidos, pueden premiar también a aquellos cuya ropa no haga buena combinación. Algo como esto podría ser una alternativa media disparatada para una gran noche.

5.- CENA SOBRE RUEDAS

Renten un autobús y decórenlo de acuerdo a la ocasión que deseen celebrar con este banquete: Navidad, Día de la amistad, Graduación, Cumpleaños, etc. Dejen los dos asientos traseros para la comida. Pídanle a sus consejeros o a algunos adultos que sean los sobrecargos y que ellos sirvan la comida tal y como se hace en las aerolíneas. El autobús podrá dar un paseo por la ciudad o llevar a los jóvenes a un sitio para un evento especial.

6.- LA NOCHE DE LOS PASTELES

Como un evento para recolectar fondos o un proyecto de servicio, reúne al grupo para hornear y decorar.

¿QUÉ HAGO PARA EL TRABAJO SOCIAL?

por: Verónica Domínguez García (1/Junio/1999)

http://www.paralideres.org/pages/page_110.asp

A veces sucede que estamos disfrutando tanto de las reuniones y actividades con nuestro grupo de jóvenes, que olvidamos el compromiso y la responsabilidad que Dios nos ha mandado mostrar a otras personas y a toda su creación. Desde el Antiguo Testamento aprendemos como Jehová mandó a su pueblo tener cuidado de los que en ese tiempo estaban más necesitados: los pobres, los extranjeros, los huérfanos, las viudas, entre otros. También y con respecto a la creación, tenían que dejar descansar la tierra, durante cierto período de tiempo. En la actualidad aun los cristianos han perdido el sentido de misericordia, cuidado y amor, es triste ver como tantos jóvenes se muestran indiferentes a las necesidades de su propia familia, amigos o hermanos en la iglesia y como contaminan o desperdician los recursos naturales. ¿Qué puedes hacer para que los jóvenes sean sensibles y se despierte en ellos este ministerio de ayuda? Lo mejor que puedes hacer es involucrarlos en actividades, a través de las cuales se acerquen a las necesidades de otros y de alguna manera brinden una ayuda. Estas son algunas de esas actividades que puedes organizar en tu grupo:

Visita a hospitales. Organiza esta visita anticipadamente, para pedir información, tener la autorización de los directivos y el área que les corresponderá visitar. Pueden realizar algunas tarjetas con un mensaje y llevar algunos folletos o nuevos testamentos para obsequiar. Es mejor que las visitas sean breves (por las reglas del hospital, porque los enfermos necesitan descansar, etc.) así es que no necesitan preparar un super programa, solo pueden orar, leer algún salmo y platicar unos breves minutos con cada enfermo.

Visita a cárceles. Cada actividad necesita ser organizada anticipadamente. En las cárceles puedes pedir a los directivos que reúnan a un número de personas y llevar preparado un programa con algunas representaciones, cantos, etc. y presentarlo. Si las autoridades te lo permiten pueden llevar jabones, papel o alguna otra cosa que ellos mismos te sugieran. De nuevo no olvides folletos y literatura cristiana para regalar. (En algunas sociedades bíblicas este material puede estar disponible sino tienes un presupuesto para adquirirlo).

Campañas de Limpieza. Pueden pensar en alguna colonia cerca del templo y una zona descuidada o sucia para realizar esta actividad. Sólo tienen que conseguir bolsas para basura, algunas escobas, tijeras para cortar pasto y lo que crean que necesitan para hacer la limpieza. Si es posible, hablen con algunos de los delegados o representantes de la colonia para que les apoyen para recoger la basura o pedir la autorización para poder pintar las paredes con mensajes para que las personas se encarguen de mantener limpio el lugar y algunos otros mensajes positivos.

Otras actividades: Una actividad para niños de la calle, despensas para familias necesitadas, brigadas médicas y de asistencia social. Busca apoyo en tu iglesia, con algunos miembros y familias o piensen maneras de crear un fondo económico que este especialmente destinado a este fin. Durante el verano pueden incluso viajar a otro lugar para apoyar pequeñas congregaciones o iglesias ¡Hay tanto en que podemos ayudar! Anima a tu grupo y ¡manos a la obra!

¿Qué hago en Verano?

por: *Verónica Domínguez García (1/Agosto/2000)*

publicado en: *www.paralideres.org*

En ocasiones es difícil organizar actividades especiales con tu grupo de jóvenes porque todos están muy ocupados en la escuela o en el trabajo. Es por eso que las Vacaciones de Verano son una excelente oportunidad para llevar a cabo eventos o celebraciones que en otras épocas son casi imposibles, esto tendrá también como beneficio que romperán un poco con la rutina y podrán convivir y conocerse mejor. Aquí te ofrezco algunas ideas, aunque tú tendrás que tomar en cuenta costos, y otros recursos, espero que te puedan ser de ayuda:

1. Campamentos. Pueden ser de dos o tres días, o si les es posible hasta de una semana. Elijan un tema a tratar durante el campamento pensando en las necesidades del grupo, preparen dinámicas y juegos. Formen patrullas o equipos para realizar juntos tareas y actividades durante el campamento. De preferencia que sea realizado en algún lugar dispuesto para este tipo de actividades. Hay algunos campamentos organizados por cristianos al servicio de las iglesias, trata de ponerte en contacto con alguno.

2. Visitas a lugares turísticos. De acuerdo a los gustos de la mayor parte del grupo, pueden visitar un balneario, un museo o un parque recreativo (con juegos mecánicos). Si es viable consigan un autobús y organicen juegos y dinámicas para el trayecto.

3. Obra Social. ¿Cómo anda su compromiso en lo social? Dependiendo de los dones y el servicio, que como grupo se comprometan a asumir, realicen una actividad en beneficio de niños, jóvenes, familias, personas enfermas y/o en hospitales, presos, o incluso, pueden llevar a cabo una diligencia ecológica.

4. Preparación de Nuevos Líderes. Tal vez has pensado en tener nuevos líderes para el grupo de jóvenes, pero no has tenido tiempo de llevar a cabo un entrenamiento para ellos. En verano puedes diseñar un "curso intensivo", quizás también de tres días a una semana para cumplir con este propósito. También puede ser que si ya existe un grupo de líderes, tengan un retiro, y aprovechen para compartir, fortalecerse y animarse mutuamente en el ministerio con los jóvenes.

5. ¿Qué más puedes hacer? Eventos musicales, compartir comidas o almuerzos, días de campo, eventos deportivos (¡Checa la Columna: Más que un Juego!), ver películas, hacer periódicos o boletines de las actividades que han realizado y las que tienen planeadas o tratando un tema en especial. ¿Sabías que en agosto, las Sociedades Bíblicas celebran el mes de la Biblia? Recaben algunos fondos para comprar Biblias y literatura cristiana para obsequiar... sería una excelente forma de disfrutar como grupo de jóvenes el Verano... ¿no crees?

¿QUÉ HAGO PARA DIVERTIRNOS?

por: *Verónica Domínguez García (1/Octubre/1999)*

http://www.paralideres.org/pages/page_114.asp

Una de las partes súper indispensables en un grupo de jóvenes es tener constantemente actividades divertidas en las cuales puedan convivir, tengan la oportunidad de relacionarse de manera más profunda con algunos otros jóvenes y además puedan ayudar a mantener despierto el interés por el grupo. Es necesario que estas actividades sean bien planeadas y organizadas para incluir a todos y dejar definido el horario y el lugar de la actividad acordada (sería penoso que alguien no llegara porque nadie le aviso o que llegara a otro lugar y se sentara a esperar dos horas a los demás, ¿no crees?) Bueno, aquí están las sugerencias:

Salir juntos al cine. Primero que nada revisa bien la cartelera y selecciona una película que sea entretenida y que incluso puedan comentar después, sacando alguna enseñanza útil para todos. Otra buena sugerencia es que tomes en cuenta también la clasificación de la película, para evitar escenas de sexo o violencia que no ayudaran para nada a los jóvenes. (www.screenit.com)

Mañanas Deportivas. Como seguramente sabes los jóvenes son súper activos y esto les encantará. Si es posible pónganse en contacto con otras iglesias y señalen diferentes categorías (varonil, femenil y tal vez por edad) y juegos (fútbol, básquet, voleibol) en los que incluso puedes hacer algunos cambios para hacerlos mas divertido (consulta la sección de juegos en la pagina) para que todos se interesen en participar. Pueden también organizar porras para las iglesias y equipos que participan.

Cumpleaños colectivo. Tal vez has escuchado de esta celebración donde se festejan los cumpleaños de todos los que forman el grupo; se prepara un refrigerio y se compran regalitos pequeños - pero muy significativos- para todos los de grupo, es un tiempo de abrazos, pastel y canciones en donde cada uno se siente homenajeado (de preferencia puede hacerse a mitad de año para que no sientan tan lejos su fecha de cumpleaños o en los últimos meses para agradecer a Dios por la vida de cada uno durante ese año.)

Cenas de gala. Decora el salón con mesas, manteles y adornos; los jóvenes tienen que ir vestidos "de gala" (se arreglan esmeradamente para esa noche) pueden tener como motivo alguna celebración especial como Día del amor y la amistad, Fin de año, Navidad o alguna otra que se te ocurra. Preparen algo rico para comer, busca a alguien que pueda tocar música y algunas participaciones para cantar, recitar o actuar como parte del programa. Pueden tener varias "Nominaciones" para la noche como: él/la mejor vestido/a, la mejor pareja, el mas galán, etc.

Pijamadas. Esta actividad puede realizarse solamente entre las chicas o los chicos o juntos, pero tomando en cuenta las precauciones necesarias. Pueden alquilar una película, preparar algo para comer, incluir juegos de mesa (domino, turista, uno, etc.) y dejar tiempo para sencillamente platicar. ¿Se te ocurren algunas otras actividades? Espero que estas sugerencias te sean útiles y si tienes ideas te agradecería que nos las enviaras, ADELANTE...

¿QUÉ HAGO PARA LEVANTAR FONDOS?

por: Verónica Domínguez García (1/Noviembre/1999)

http://www.paralideres.org/pages/page_113.asp

Tal vez te ha pasado que has querido realizar una actividad o que has pensado en planear un plan de trabajo con el grupo de jóvenes y por falta de recursos económicos todo se ha quedado en la agenda como pendiente. Si sucede que no cuentas con un presupuesto para el ministerio con jóvenes en tu Iglesia, necesitas hacer algo para levantar fondos y no frenar por esta razón actividades que requieren dinero, pero que también sabes que representan una inversión que vale la pena.

En primer lugar, es bueno que mantengas un espíritu de equipo con respecto a los problemas de dinero, esto significa hacerles saber a todos las necesidades económicas del grupo para involucrarlos en el compromiso de adquirir esos fondos. Esto les ayudará además a valorar y a poner más atención a cualquier actividad o plan que logren cumplir, porque colaboraron "con su granito de arena". Estas son algunas sugerencias:

- **Venta de alimentos:** La idea es que cada uno prepare (o pida ayuda para preparar) un postre o algún tipo de comida sencilla y económica a la vez. Pueden realizar la venta al terminar el culto en el patio de la iglesia o en algún otro lugar. Lo importante es que la promocionen entre los hermanos de la iglesia para que los apoyen, hagan pequeños volantes y arreglen el lugar de tal manera que atraiga a más personas a comprar. Otra manera diferente es preparar juntos un alimento en especial (aquí en México hacemos tacos dorados, pambazos o algún otro antojito tradicional), avisar y promocionar la venta por lo menos una semana antes y hacer entrega por domicilio.
- **Días de Servicio:** Aquí la idea es que el grupo de jóvenes preste un servicio a los miembros de la iglesia durante un día, hagan una lista de los servicios que están dispuestos a ofrecer (por ejemplo: lavar coches, cuidar niños, pintar una habitación, jardinería o cortar el césped, limpiar una casa, etc.) y lo que costará cada uno de ellos. Para esto pueden decir que cada servicio vale diferente número de "acciones" y que su venta se realiza con el grupo de jóvenes, que estarán encargados de hacer llegar su servicio a los que las adquieran.
- **Recolección y venta de material reciclable:** También para esto pidan apoyo entre los miembros de la iglesia y vendan lo que adquirieron en un lugar dedicado a comprar este tipo de materiales, es una manera sencilla de lograr levantar algo de dinero para sus actividades.

CONDICIONES PARA INVOLUCRAR A LOS JÓVENES A ESTAS ACTIVIDADES

<http://www.paralideres.org/pics/pic1685.doc>

Reúne a los jóvenes de tu iglesia y consúltales acerca de que actividades o metas quieren alcanzar. Cuando hayan mencionado algunas y estén de acuerdo con lo que quieren hacer (evangelismo, paseo, campamento, becar a alguien para el Congreso RAICES, etc). Consúltales ¿cuánto necesitamos para poder realizarlo? Parecería que muchos se desaniman. Entonces lánzales la propuesta de realizar una cena o una competencia deportiva con jóvenes de otras iglesias, a fin de recaudar los fondos necesarios.

Para realizar la CENA

1. Comunica al pastor o consejero acerca de la intención de realizar esta actividad.

2. Calcula que tipo de cena tendrán: De gala, informal, si vas a utilizar cubiertos, o sólo en bandejitas desechables.
3. Escribe una lista de todos los materiales que necesites.
 - Cubiertos, mesas, sillas
 - Cocina
 - Gas o carbón
 - Bebidas
 - Bandejitas
4. Enumera todas las tareas que debes realizar:
 - Necesitamos un poco de dinero para los gastos previos, que serán devueltos al finalizar la actividad.
 - Alguien que haga las compras necesarias.
 - Los responsables de decorar, arreglar y preparar el local de la cena.
 - El anfitrión.
 - Cocineros.
 - Los que servirán la cena (mozos).
 - Tesorero o cajero.
 - Una persona dinámica para dirigir y saludar a los asistentes (esa tarea la puedes realizar tu mismo).
 - El responsable de sonido, que ponga músicas y controle el equipo.
 - Quienes van a limpiar después de que todo termine.

Observación: Si no cuentas con muchos jóvenes, no te preocupes, hazlo lo más sencillo que puedas. Los jóvenes vienen por las ganas de compartir y estar un tiempo juntos, no tanto por la comida (aunque no debes descuidarlos).

5. Evaluar la actividad con la presentación del informe de ingresos y egresos.

TORNEO o Competencia deportiva

1. Tu pastor o líderes correspondientes deben estar de acuerdo. Muchas veces aún los adultos pueden colaborar si les permites.
2. ¿Cuándo es la fecha ideal para realizar el torneo?, cuando la mayoría este disponible, que no sea en épocas de exámenes. Que sean días en los que la iglesia no tenga actividad o cultos.
3. Establece los gastos que demanden (local, pelotas, árbitros, premios, etc.) y lo que crees conveniente para fijar precios de inscripción por equipo, entradas, tienda (venta de alimentos y bebidas), costo extras (tarjeta amarilla, roja, azul, etc.)
Ejemplo: Inscripción por equipos \$20; derecho de partido \$5; tarjetas amarillas \$3, roja \$5 (esto es un ejemplo, calcula cuanto sería conveniente en tu país)
4. Invita a cuantas iglesias quieras, pero primero debes atender cuantos equipos van a competir.
5. Realiza un fixture, calendario y fechas de partidos.
6. Escoge a buenos árbitros.

7. Empieza con el torneo.
8. Programa una actividad especial, puede ser un culto de alabanza con participación de todas las iglesias que participaron, aprovecha un momento para agradecer la participación de todos y entrega los premios correspondientes.
9. Realiza con los jóvenes de tu iglesia la evaluación y el informe de ingresos y gastos.

MÁS IDEAS PARA LEVANTAR FONDOS

<http://www.paralideres.org/pics/pic1735.doc>

Estas son algunas ideas para que cuentes con los recursos necesarios:

1. "Subasta de Esclavos"

Como grupo de jóvenes piensen en diferentes servicios que podrían realizar cada uno y subastar: cuidar niños, podar pasto, limpiar la casa, etc. Reúnan a la iglesia o a los padres. Tú como líder toma el papel de subastador y sugiere una cantidad por cada servicio. Esta es una manera divertida para que la iglesia o los padres apoyen financieramente una actividad a la vez que reciben algo a cambio.

2. Ventas

Que realicen diferentes tipos de ventas: comida, ropa o golosinas. Otra opción es manejar el concepto de "donativos" en lugar de que lo que vendan tenga un costo específico, que sea una "aportación voluntaria"

3. Lavar Autos

Compartan el propósito de esta actividad, anunciando en un cartel: "Ayúdanos a..."

4. Concierto u Obra Teatral

Una manera creativa y atractiva es organizar un concierto de música, obra teatral o alguna otra actividad artística con un costo mínimo pero con una buena promoción para que asista un buen número de personas.

5. Rifar el auto del líder, pastor o sacerdote cuando está de vacaciones 😊

6. Levantar una Ofrenda Especial

Durante algún evento especial y una vez que lo hayas compartido con los líderes de tu organización o iglesia, se puede pedir que la gente coopere con una ofrenda para cubrir el costo la actividad.

7. Cena Compartida

Todos los jóvenes de la iglesia u organización preparan una cena e invitan a los jóvenes de las diferentes iglesias a participar juntos de esa cena. Esa cena tiene un costo fijado previamente, calculando cuánto irás a gastar y cuánto quieres ganar. Esta experiencia además de fraternal y grata, trae muy buenos resultados de unidad y compañerismo; produciendo también ingresos financieros. Haz cálculos y verás que es muy fácil y rentable puede ser.

8. Fotos Familiares

Ofrece a todos en la reunión (grupo o congregación) la toma de fotos familiares con un costo de "X" con el propósito de recaudar fondos.

EVENTOS O FIESTAS ESPECIALES

http://www.paralideres.org/sections/section_63.asp

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 mas 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 esta 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, todos 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, espantasuegras, 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 - Brrrrrr**

Marzo - Abril **Soplido de viento**

Mayo - Junio **¡Jum! Aquí viene la novia**

Julio - Agosto **Yupiiii**
Sept. - Octubre **Buuuuuuuuuu**
Nov. - Diciembre **¡Ju ! ¡Ju ! ¡Ju ! ¡Ju !**

2.- REVOLTIJO 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 Agrupa a los jóvenes de acuerdo a su mes de cumpleaños. Que cada grupo cree una porra a su mes. Los jueces dirán cual 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 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 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 en la Prisión

He aquí un evento especial con el tema " Prisiones ". Decora el salón como una prisión. Pon barrotos 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. Dales un globo con algo de agua y átalos 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 cuantos presos pueden escapar en cierto tiempo dado. Los equipos se enfrentarán uno por vez. Cada equipo, cuando le corresponda el turno se alineará, 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 cuales 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

¡Que 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 cuántas 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 sienta 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 receptor) 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 quien 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

Fiesta de Disfraces

*por: Juan Carlos Flores Marker (1/Abril/2001)
publicado en: www.paralideres.org*

Se que esta también es una muy buena idea para animar a la juventud y trabajar en el evangelismo, como ya te has dado cuenta siempre buscamos la manera de compartir del Señor y darle gloria solo a Él.

Bueno, se que esto de los disfraces es algo que tal ves no tiene mucha importancia, pero si aprovechas todo al máximo por el beneficio del reino, se que los resultados serán muy satisfactorios.

Para poder hacer eta fiesta de disfraces tendrás que hacer lo siguiente:

1.- Hacer una convocatoria a todos los jóvenes de tu congregación mencionando las bases del concurso por ejemplo:

a) Los disfraces serán por equipo o individual (si ves que no se inscriben muchos, has equipos y que trabajen de esa manera)

b) Todos los participantes tendrán que ser cuidadosos en seleccionar su vestuario, recordemos que somos hijos de Dios y no necesitamos de disfraces que dañen nuestro testimonio como tales (demonios, brujas, etc.)

c) Cada equipo o vestuario individual deberá ser acompañado de un pequeño drama que puede ser de cualquier genero, pero que termine con un mensaje de salvación. (el tiempo para cada actuación será de acuerdo al numero de participantes, y de el tiempo que tienes para llevar a cabo el concurso, y los dramas pueden ir acompañados de efectos especiales y música)

2.-Consigue a algunos hermanos adultos que sea los jueces del concurso para que califiquen a cada disfraz (lo que puedes calificar es originalidad, creatividad, actuación y el gusto propio de cada juez)

3.- El día del evento, puedes tener un tiempo de convivió con cantos de evangelismo y después dar lugar al concurso, donde pasarán de uno a uno los concursantes de ambas categorías.

4.- Al final premia a los ganadores y que testifiquen de su triunfo (recordemos que es un evento evangelístico.)

Es muy importante recordarte que esta actividad será de mucha diversión pero el objetivo real es que puedan invitar todos los jóvenes cristianos a todo aquel que necesita conocer de Cristo, ya que en cada actuación ira también acompañada de la palabra de Dios y de el mensaje de salvación.

Fiesta Hawaiana

por: Laura Paez (16/Agosto/2004)

publicado en: www.paralideres.org

Decora el salón o lugar (Es muy divertido hacerlo al aire libre también), donde se reunirán, con un estilo "Hawaiano", esto incluye palmeras, ananas (piñas), Tablas de Surf, pelotas de playa, salvavidas inflables, etc. Todo lo que tenga que ver con Hawaii.

La comida debe ser algo fresco. Pudes tener frutas, punch, pizza hawaiana, etc.

Y por supuesto los juegos deben ser divertidos, donde todos puedan perder la vergüenza y divertirse como "niños".

También el requisito es que vengan vestidos estilo "hawaiano". Así sentirán las ganas de venir a mostrar su "look". ¡Te vas a sorprender de algunos de ellos! ¡Hasta gastaran su dinero para comprarse algo hawaiano!

Esta es una linda forma de hacer algo para la recreación de los jovencitos, algo sano y divertido. Al mismo tiempo de invitar a jóvenes nuevos y así hacerse amigos de ellos, tanto de las visitas como de tus jóvenes.

Esta idea de la "Fiesta Hawaiana" la puedes hacer cada mes si quieres, cambiando el tema por supuesto. Acá te van unas ideas: "Los 50's", "Fiesta de disfraces", "Fiesta Amarilla" (todos deben usar algo amarillo, o cualquier otro color.) ¡Y mucho más!

MODULO 6: RETIROS Y CAMPAMENTOS

CONTENIDOS

COMO ORGANIZAR UN CAMPAMENTO
ACTIVIDADES PARA CAMPAMENTOS CRISTIANOS
TIPOS DE RETIROS
EL SISTEMA DE PATRULLAS
PROGRAMAS DE FOGATA

ACTIVIDADES

Mencione una idea para campamentos.

Como Organizar un Campamento

por: Juan Carlos Flores Marker

publicado en: www.paralideres.org

Bien, antes que nada tienes que definir si es un campamento para diversión solamente o si es un retiro o si va a estar en un equilibrio exacto entre ambos tipos, este ultimo es del cual te quiero ayudar.

1.-Define una idea o imagen: Bueno, después de haber pedido dirección al Señor, ya habrás definido el tema principal de tu campamento, esta idea será la base de todo tu campamento por ejemplo:

Soldados de Dios.

Soldado universal.

Cowboys.

Pueblo judío.

Después de haber escogido alguna idea tendrás que relacionar todo tu campamento y terminologías con esta idea, en esta ocasión seleccionaremos el tema de soldado universal.

2.-Convocatoria: has una convocatoria para el grupo de jóvenes que deseas invitar, dale mucha publicidad y anúncialo con un buen tiempo de anticipación, en esa convocatoria puedes incluir una lista de todos los artículos que necesitaran durante el campamento.

3.-Selección del lugar: escoge un lugar que este de acuerdo con el tema de tu campamento, selecciona también una buena época del año donde no haya lluvias u otras inclemencias del tiempo.

4.- Equipo de colaboradores: Recuerda que es muy sabio trabajar con un equipo de colaboradores que aporten ideas y en quien puedas delegar responsabilidades y compartir el cuidado del campamento, asigna a las personas mas idóneas para cada función como encargado del transporte, cocina, seguridad, actividades deportivas, alabanza, aseo, quien comparte etc. no olvides que todos las funciones de los colaboradores tiene que tener nombres como capitán, sargentos, mayor, coronel etc.

5.-Programa de actividades: junto con tu equipo de colaboradores preparen el programa del campamento poniendo mucha atención en tener tiempo para ministraciones, juegos, alimentos, descanso, tiempo de dormir, noche de talentos etc. y chequeen también la logística para que no falte nada.

6.-Organiza a todos los jóvenes en equipos: en este caso escuadrones, batallón o tropa de esta manera se facilitara el orden y las responsabilidades como limpieza, apoyo en la cocina, en la organización de juegos etc.

7.-Orden: al inicio del campamento vas a leer un reglamento bien diseñado para tu campamento con el fin de no perder el orden como por ejemplo, hora de dormir, las responsabilidades de cada equipo, hora de llegada a cada actividad etc. así como también cuales serán los castigos al que no cumpla estas reglas puedes hacer un calabozo o una cárcel.

8.-Enfócate en tus objetivos: Ahora pon toda tu atención para ver de que manera vas a alcanzar los objetivos que estas buscando por ejemplo cuantos tiempos de alabanza y adoración necesitas, cuantos tiempos para el estudio de la palabra, cuanto tiempo

para ministraron en equipo o individual, cuanto tiempo para actividades de relación etc.

9.- Dinámicas y juegos: esta es una parte muy importante dentro de los campamentos así de que asegúrate de tener un buen repertorio y sobre todo cánsalos, llénalos de lodo, mucha agua, tierra etc., no se les olvidara que son jóvenes.

10.-Premios y reconocimientos: al final del campamento da premios a los equipos que mas destacaron, una de las cosas mas importantes que van a tener a todos los jóvenes interesados durante el campamento es la competencia entre equipos durante todo el campamento, por que si no hay esta competencia los jóvenes no van a estar interesados en algunas actividades, puedes ir incrementando su puntuación durante los días del campamento y al final puedes decir que equipo gano al cual vas a premias con medallas u otras cosas, también es bueno que los jóvenes reconozcan a los que tuvieron responsabilidades permanentes como los organizadores del campamento o los encargados del aseo o cocina.

12.-Programa: Es muy importante que todos los jóvenes tengan un programa de actividades como un librito para que ellos sepan que actividades habrá y a que horas serán y estén preparados, además puedes agregar hojas en blanco para que entre ellos se escriban algo para recordarse y guarden los libritos.

13.-Transportación

14-Alimentos: y artículos de cocina.

15.-Botiquín y paramédico:

16.-Información: para cualquier asunto importante ve preparado con algún teléfono celular para mantener informada a la oficina de la iglesia la situación actual del campamento al igual que recibir mensajes importantes de los padres etc.

Bueno espero que estos tips ayuden a tu campamento y sea de bendición para todos, a continuación te doy algunas frases importantes durante el campamento:

Responsable del campamento coronel
Tiempo de dormir toque de queda
Joven soldado
Algunos títulos de dinámicas tormenta del desierto
A las trincheras
Al pie del cañón
Tiempo libre estar franco
Registrarte al campamento reclutar

Desde el principio puedes decir que todos son reclutas que quieren ser soldados de Jesús y al final del campamento ellos saldrán como verdaderos soldados de Jesucristo, recuerda por ultimo que las enseñanzas y ministraciones serán con enfoque militar, los responsables del campamento se pueden identificar con ropa de camuflaje.

Actividades para Campamentos Cristianos

Por Jaime Morales Herrera

1. Devocionales a solas con Dios

Este es un espacio de unos minutos donde los campistas se van a un lugar al aire libre y tienen su propio devocional personal. Se recomienda antes del desayuno. Puede haber una pequeña hoja de guía para dirigir el mismo.

2. Campa-Destrezas

Se puede tener un espacio en el campamento para aprender destrezas propias de campismo como los nudos, amarres, fogatas, cocina en campamento, orientación con la brújula, etc.

3. Círculo de la amistad

Al finalizar el día, durante la noche, cada líder de cabaña o tienda puede tener un espacio con los miembros de su cabaña para comentar la experiencia aprendida durante ese día.

4. Acertijos

Son actividades en grupo donde el mismo debe realizar una actividad retadora propuesta con un cierto nivel de dificultad. Campamentos Cristianos Internacionales (CCI) tiene toda una gama de estas actividades.

5. Programas de fogata

Se puede tener todo un programa especial con diversas actividades alrededor de una fogata durante la noche.

6. Estudios bíblicos en grupo

Se pueden tener encuentros de estudio bíblico con grupos pequeños de campistas (6 a 8) donde puedan conocer mejor diversos temas de la Escritura y aplicarlos a su vida. En estos encuentros se recomienda utilizar el método de estudio bíblico inductivo.

7. Juegos programados

Es un tiempo donde se tienen juegos dirigidos por los facilitadores donde participan todos los campistas.

8. Tiempo Libre de Juegos

La idea es dar un tiempo para que los campistas jueguen lo que ellos desean, y se recreen de la manera que ellos deseen.

Tipos de Retiros

Por Jaime Morales Herrera

1. Retiro campestre: el que se hace al aire libre
2. Retiro en un hotel
3. Retiros de ayuno y oración
4. Retiros de planeamiento: realice su planeamiento anual con los líderes en un retiro.
5. Retiros de discipulado sobre temas básicos de la vida cristiana.
6. Retiros para adiestrar al liderazgo
7. Retiro para campamento de trabajo en un área necesitada
8. Retiro de sexto grado: para ayudarlos en el proceso de transición
9. Retiro evangelístico: se insta a los participantes a traer a un invitado no creyente al mismo.

El Sistema de Patrullas

por Jaime Morales Herrera

1. Definición de Patrulla.

Es un grupo compuesto de seis a ocho personas que se constituye en una unidad de trabajo, para los juegos y para las demás actividades dentro de una tropa.

2. Objetivo Principal.

Conceder una verdadera responsabilidad al mayor número de muchachos. Conducir a todos los integrantes de la patrulla a considerar que tienen una responsabilidad definida con respecto al bienestar general de su patrulla y su tropa.

3. Coordinador de Patrullas

Es una persona nombrada por el líder de tropa para coordinar las actividades de las patrullas. Es responsable de mantener una relación estrecha entre las patrullas y el líder de tropa. Durante las reuniones de la tropa, se encarga de pasar lista y mantener un registro de cada reunión.

4. Líder de Patrulla.

Es uno de los muchachos de la patrulla que ha sido investido de autoridad por su capacidad de dirección (en parte natural y en parte adquirida). Aunque lo esencial es sentir amor, vocación y gusto por el cargo aquí influyen aspectos como la edad y la apariencia física. El líder de patrulla es nombrado por la misma patrulla a quienes le será fácil seguir al líder que ellos mismos han escogido. El líder de patrulla debe dirigir los juegos como "capitán del equipo", los trabajos, las diversiones y siempre que sea posible la enseñanza y su adiestramiento. El líder de patrulla debe ser puntual, y en caso de la imposibilidad absoluta de poder asistir, debe avisar al sublíder o líder auxiliar con tiempo suficiente.

5. Líder Auxiliar de Patrulla.

Dado que el trabajo de la dirección de patrulla es demasiado importante para que un muchacho pueda desempeñarlo solo, es necesario un líder auxiliar de patrulla. El líder auxiliar es seleccionado por el Líder entre los muchachos de la patrulla para que le ayude y le substituya en casos de ausencia. Es muy importante que el Líder y el Líder Auxiliar cooperen íntimamente, compenetrados de sus deberes. Un Líder de tropa podrá discutir con el Líder la designación del líder auxiliar, pero si no logra convencerlo con sus argumentos no deberá emplear su autoridad para nombrar al líder auxiliar contra su voluntad.

6. La Dirección de la Patrulla.

El trabajo más importante del líder de tropa es procurar que sus líderes sean capaces de dirigir las patrullas. La teoría por sí sola no inspira respeto alguno; pero el muchacho que la conoce mejor que sus compañeros y que sabe imponerse cuando llega la ocasión, se reconoce capacitado y así lo consideran los demás. Esto es lo que debe ser un líder de patrulla (se refiere también al sublíder, ya que este debe estar preparado para substituir al líder). Si no existe este muchacho puede, sin embargo, ser formado. Es necesario proporcionarle los medios para que adquiera tales conocimientos y esto puede hacerse a través de la experiencia personal, de los consejos, del ejemplo, capacitación o lecturas. Lo mejor es organizar campamentos para líderes o dedicar un día al mes para una salida de la patrulla de líderes que tendrá su propio banderín especial – beneficiándose ésta con sus actividades y adquiriendo gran experiencia para beneficiar a la vez a sus respectivas patrullas. Un buen líder de tropa rara vez dirige a toda la tropa reunida.

Da sus órdenes y supervisa a los líderes y éstos con sus patrullas, las ejecutan. Dado que el orden es una gran cualidad para poder dirigir bien es esencial el uso del cuaderno de patrulla.

7. El Consejo de Líderes.

Es la reunión periódica de todos los líderes, líderes auxiliares, líder de tropa, segundo líder de tropa y coordinador de patrullas bajo la presidencia de este último. Se reúne periódicamente (semanalmente, quincenalmente, mensualmente, etc.) por un tiempo definido para tratar los asuntos ordinarios del tropa. Uno de los líderes deberá actuar como secretario y mantener al día los asuntos tratados. Después de leerse los acuerdos y asuntos tratados en la anterior reunión y firmada el acta, cada líder o sublíder si él no pudo asistir, rinde un informe, que puede ser leído del cuaderno de patrulla, de las actividades de la misma durante el período entre esta y la reunión anterior. A continuación de el Consejo de Líderes se ocupa del programa del siguiente período (adiestramiento técnico, competencias, excursiones, campamentos, etc.) y si el líder de tropa de tropa tiene algo que anunciar, está es la ocasión para hacerlo. Los líderes después transmitirán esta información. La norma general aproximada para desarrollar una reunión de Consejo de Barras Doradas puede basarse en lo siguiente:

- Apertura (Oración, puede dirigirla el líder de tropa)
- Lectura del acta de la reunión anterior

Redactada por el líder secretario en un libro especial y nunca en hojas sueltas. No se debe olvidar nada: fecha, asuntos, presentes, ausentes, resoluciones, etc., firmando al final el líder secretario.

- Informes de líderes y del líder de tropa (escritos).
- Ponencia de los líderes.

Presentarán sus reclamaciones o advertencias si las hubiere.

En ningún caso debe discutir el líder de tropa de tropa las decisiones tomadas por la mayoría del Consejo de Líderes. No obstante posee el derecho de "veto" definitivo sobre las decisiones aunque por lo regular lo hará con discreción para no mermar la autoridad de que está investido este organismo de la tropa.

8. El Espíritu de Patrulla.

El espíritu de patrulla es una disposición moral, una atmósfera especial o ambiente natural en donde se desenvuelven los muchachos, que les hace sentirse parte esencial de una unidad completa. Cada muchacho de la tropa debe estar plenamente convencido de que constituye un elemento indispensable para el funcionamiento del todo. Es necesario que cada muchacho "sienta" que su patrulla debe ser la mejor y que para esto tiene que hacer cuanto pueda, para poder decir con orgullo "Yo pertenezco a esa patrulla". Ningún muchacho debe ingresar en una patrulla antes de prestar su promesa, ya que en la patrulla ingresan solo muchachos prometados, cuya condición se adquiere al efectuarse su investidura. Se sugiere que deba efectuarse una ceremonia especial para admitir en la patrulla a un nuevo niño y debe aprender los hábitos y costumbres del animal que sirve de emblema a la patrulla así como su grito. Ningún muchacho está autorizado a imitar o usar el grito de una patrulla que no sea la suya. Cada patrulla puede disponer de un rincón en el local del tropa, recibiendo un nombre: "Nido de los Aguilas", "Selva de los Canguros", "Parque de los Ciervos", etc.

El mejor método para elevar el espíritu de Patrulla consiste en organizar constantemente competencias entre las patrullas. Se recomienda la práctica de competencias mensuales para evitar la pérdida de interés de las patrullas que lleven la puntuación más baja. La elección de las pruebas es ilimitada y debe ser variada. Con el fin de estimular a los muchachos a superarse antes del resultado final, un buen sistema es leer semanalmente los puntos obtenidos hasta la fecha

por las patrullas. Algunos tropas adoptan un tipo de insignia o banderín especial, o un objeto de arte para que lo conserve la patrulla ganadora en el local hasta que lo gane la otra.

9. El Consejo de Patrulla.

Es la reunión de los líderes con sus miembros de patrulla para planear sus propias actividades. Es el momento propicio para practicar los gritos y cantos de patrulla; así como la preparación del bordón, el emblema, las corbatas bolo, el cuaderno de patrulla y otras cosas propias de la patrulla. En está reunión, el líder se pone al corriente de los deseos de los miembros de su patrulla para poder obrar en consecuencia cuando se reúne el Consejo de Líderes.

10. La Patrulla en Campamento.

En el campamento cada patrulla queda en libertad de disponer donde coloca su tienda. El líder de tropa señala el lugar donde ha de colocarse el mástil de la bandera. Cerca del mástil se levanta la tienda del líder de tropa y a la entrada de la misma o en otro lugar visible, se fija una tabla para el reglamento y el horario del campamento. Cada patrulla debe situarse a una distancia en la que pueda oír el silbato del líder de tropa.

De ser posible, cada patrulla debe encargarse de preparar su propia comida y para tal fin serán repartidas las respectivas raciones. Esto no será práctico tal vez en los grandes campamentos, pero en tal caso, podrán alternarse las patrullas en el servicio de la cocina. Las patrullas deben ser responsables por turno del orden y la limpieza del campamento y cada día, una de ellas, tendrá el honor de izar y arribar la bandera nacional¹¹. Otra patrulla¹² es la encargada de hacer sonar el silbato cinco minutos antes entre las clases de adiestramiento, las sesiones y demás actividades del campamento. Pero el verdadero campamento de patrulla es aquel en que está se encuentra completamente sola, siendo responsable de su instalación y empleo de tiempo.

¹¹ Está es llamada “patrulla de servicio”.

¹² La “patrulla de programa”.

Programas de Fogata

Por Jaime Morales Herrera

Siempre en un buen campamento, debe haber una buena fogata. Además, muchas veces podemos hacer una fogata inclusive para alguna ocasión especial y hacerla dentro del espacio físico del templo. Aquí quiero dar algunos consejos para que tu fogata y el programa alrededor de ella, sean todo un éxito.

El Tipo de Fogata

Generalmente para los programas de fogata lo ideal es hacer una *fogata de concilio*, ésta se asemeja a una piramide de troncos. Gradualmente los troncos deben ir disminuyendo de tamaño de la parte inferior hacia la punta. Debe tener al menos 60cm, dependiendo de la extensión del programa. En la parte superior se coloca yesca y astillas. Se enciende por la punta.

El Lugar

Debe seleccionarse un lugar abierto desde donde se pueda ver el cielo. Debe prepararse sobre tierra sólida y despejarse un círculo de por lo menos dos metros. Colocar la fogata en medio del escenario, y arreglar una fila de piedras o troncos que sirvan como barrera. Contar con materiales para prevenir la propagación del fuego como arena, tierra o agua.

Ingredientes del Programa

1. Debe haber un comienzo que impresione, un buen ejemplo es hacer que la fogata se encienda sola como por magia utilizando químicos.
2. Debe haber cantos jocosos, porras, alabanzas, especialmente que sean dinámicos.
3. Debe haber actuaciones de parte de los organizadores, por ejemplo dramas, chistes, etc.
4. Puede haber anécdotas, leyendas o historias.
5. Debe haber participaciones artísticas de los campistas.
6. Debe haber espacio para un *pensamiento espiritual*, es decir, un breve devocional de unos 10 o 15 minutos. Este es momento especial para hacer llamados evangelísticos o ministrar a los campistas.

Encendiendo la fogata con químicos

Coloque en un pequeño recipiente de cartón dos o tres cucharaditas de clorato de potasio y azúcar. Coloque un cuarto de taza de ácido sulfúrico en un vaso de papel. Al hacer contacto el ácido sulfúrico con la mezcla en el recipiente de cartón el fuego encenderá inmediatamente. Arreglar el vaso, de forma que estirando un hilo se vierta su contenido. Estos compuestos químicos son altamente peligrosos, por eso, sea cuidadoso y responsable.

MODULO 7: ACTIVIDADES DE ORACIÓN Y BIBLIA

CONTENIDOS

ESTRATEGIAS DE ORACIÓN PARA CAMBIAR TU MUNDO

IDEAS PARA IMPLEMENTAR LA ORACIÓN

CONCIERTO DE ORACION

SUGERENCIAS PARA CELEBRAR EL MES DE LA BIBLIA

ACTIVIDADES CON LA BIBLIA

ACTIVIDADES

Menciona una idea más para motivar la oración.

¿Conoces alguna otra actividad con la Biblia que sea interesante?

ESTRATEGIAS DE ORACIÓN PARA CAMBIAR TU MUNDO

por: Samuel Reyes Raposo (25/Octubre/2001)

http://www.paralideres.org/pages/page_945.asp

CAMINATAS DE ORACIÓN

Consiste en dar una caminata con Dios en tu centro de estudios, alrededor de su perímetro, a través de los pasillos o a cualquier lugar y orar mientras caminas. Puedes hacer esto a solas o en pequeños grupos. Al ir caminando, presenta a los estudiantes, maestros, director, etc. al Señor. Usa sus nombres si los conoces. Un club bíblico empezó de esta forma porque una joven empezó a orar cada día en el verano por su centro de estudios al caminar alrededor de él. En Fresno, California, padres cristianos empezaron a caminar y orar diariamente alrededor del perímetro de su escuela que era conocida como violenta. Lentamente la violencia empezó a decrecer y un despertar espiritual empezó en el centro de estudios al final de ese año escolar.

TRIOS DE ORACIÓN

Reúnete junto a dos amigos cristianos una o dos veces a la semana para orar por tres amigos no salvos. Deben orar por 9 amigos para que conozcan a Cristo antes del mes de junio. Si eres fiel, grandes cosas van a suceder.

DIAS DE ORACIÓN

Podemos tener un día regular de oración en nuestro centro de estudios. Se puede hacer una vez a la semana, una vez al mes, etc. Puede ser público o privado. Esta reunión puede realizarse en un lugar estratégico como por ejemplo bajo el asta de la bandera del centro de estudios.

CONCIERTOS DE ORACIÓN

Es un tiempo de oración con amigos cristianos en la escuela, en la iglesia, etc. en donde no se toma mucho tiempo en el compartimiento de las peticiones de oración, sino que simplemente se programa a base de la oración por las cosas que necesitan ser cambiadas. Es bueno tener a alguien que guíe las oraciones. Lo que debe decir esta persona es algo simple como, "Demos gracias a Dios por lo que El es...oremos por nuestras familias...oremos por...etc."

ORACIÓN FOCALIZADA

Se hace un acuerdo con un grupo de amigos de que van a orar por ciertas cosas en ciertos días de la semana. Por ejemplo: Lunes oran por los amigos, martes por las familias, miércoles por los grupos de jóvenes de las iglesias, jueves por los maestros, viernes por los pastores, sábados por nuestra nación, domingos por nuestros padres.

AYUNO Y ORACIÓN

Esta no es una forma suave para perder peso, sino un intento serio para poner los ojos en Jesucristo y Su voluntad para nuestras vidas. El ayuno no va a hacer que Dios te deba algo, sino que te recordará tu deuda con él. Si esto es algo que tú deseas hacer para tomar MUY EN SERIO tu vida de oración, debes ponerte en contacto con tu pastor de jóvenes para que él te oriente sobre cómo ayunar y orar en una forma que honre a Dios. Ayunar y orar es una oración de alto calibre y necesitas buen consejo de gente con experiencia en el ayuno antes de que lo intentes. Jesús dio reglas muy específicas para el ayuno en Mateo 6: 16-18.

IDEAS PARA IMPLEMENTAR LA ORACIÓN

<http://www.paralideres.org/pics/pic1777.doc>

1. Realizar cadenas de ayunos todas las semanas, de la sgte. forma:
 - Que todos los hermanos se inscriban un día de la semana para ayunar.
 - Este ayuno será mínimo de ½ día y máximo un día.
 - Se realizará un cambio de día después de 2 semanas.
 - Una vez finalizado el ayuno se culminara con una reunión de oración.

2. Que todos los hermanos de la iglesia tengan un compañero de oración, con el sgte. fin:
 - Que se unan en forma personal a orar.
 - Pueden ser los 2 solos o invitar a otras parejas.
 - Estas invitaciones deben ser de preferencia en la casa (para crear comunión) de no ser así se habilitara la iglesia en días específicos para este fin.
 - Las parejas tienen que ser obligatoriamente del mismo sexo.
 - Y no pueden ser familiares.

3. Realizar cadenas de oración tanto en la iglesia como en los hogares, de la sgte. forma:
 - En los hogares: Las oraciones serían por lapsos de ½ hora como mínimo y un máximo que estará a conciencia del orador.
 - Esto tiene que ser todos los días (si es posible), o en su defecto y día antes señalado
 - En la iglesia: se realizaría de la forma tradicional.

4. Esta es una acotación para el servicio general del día Domingo:
 - Realizar oraciones por los países que aún no han sido alcanzados por la palabra de Dios (ventana 10/40).
 - Realizar oraciones por las poblaciones de su ciudad (investigar en la municipalidad)

CONCIERTO DE ORACION

¿Qué es un concierto de oración?

Es una actividad que tiene como eje central la oración pero que integra otros elementos para animar, fundamentar, guiar y apoyar la oración que se desarrolle, de manera que la actividad llegue a ser muy dinámica en su forma.

¿Qué objetivos tiene un concierto de oración?

- A. Animar a la oración
- B. Enseñar sobre la oración
- C. Prácticas la oración
- D. Concentrar tiempos específicos de oración en torno a diversos temas.
- E. Dar una dinámica diferente a la visión de oración en nuestros grupos e iglesias.

¿Qué elementos puede tener un concierto de oración?

- A. Un tema(s) central que guiará todo el evento (misiones, la iglesia, el país, la juventud, etc)
- B. La oración como tal pero con elementos temáticos.
- C. Reflexiones bíblicas cortas, que guíen e inspiren la oración.
- D. Tiempos de alabanza
- E. Especiales creativos en torno a la temática del concierto: música, mimo, teatro, multimedia, etc.
- F. Una dinámica de oración variada: grupos, individual cerrada o abierta, dirigida individual o grupal, ministración, silencios, etc.

¿Qué se necesita para organizar un concierto de oración?

- A. Un encargado general
- B. Un equipo de ayuda para planeamiento y desarrollo
- C. Un maestro de ceremonias
- D. Temática clara
- E. Grupo de alabanza
- F. Predicadores diversos
- G. Equipos creativos para las presentaciones
- H. Tiempo para que todos los que van a participar tengan el programa y comprendan la dinámica de la actividad.

Sugerencias para celebrar el Mes de la Biblia

Por Jaime Morales Herrera

1. Organice un culto especial del mes de la Biblia donde por edades digan textos bíblicos de memoria. Puede regalar una Biblia especial a aquel que diga más textos bíblicos.
2. Realice concursos bíblicos: esgrimas, trivias, rallys. Puede ser entre dos grupos de la iglesia o dentro de uno mismo. Por ejemplo, los jóvenes contra los adultos de la iglesia.
3. Obsequie Biblias o Nuevos Testamentos a guardias de su comunidad, maestros de escuelas, profesores de colegio u otros servidores públicos.
4. Organice un culto misionero para enviar Biblias a otros países.
5. Haga visitas a orfanatos, hogares de ancianos, hospitales, cárceles, etc. y bríndeles material bíblico.
6. Hacer una lectura continua de la Palabra de Dios (reunirse y leer un libro o varios de la Biblia durante varias horas continuas alternando los lectores).
7. Hacer un desfile con pancartas con versículos bíblicos.
8. Realizar charlas o proyectar videos sobre generalidades de la Biblia.
9. Repartir Nuevos Testamentos y tratados en parques u otras zonas públicas.
10. Hacer crucigramas u otros ejercicios impresos relacionados con la Biblia.

Actividades con la Biblia

Esgrimas Bíblicos

Los esgrimas bíblicos son una manera divertida de hacer que los jóvenes se familiaricen con los libros de la Biblia y porciones de ella que revelan verdades a sus vidas. Aquí te ofrecemos algunas ideas para llevarlos a cabo.

Fuente: http://www.paralideres.org/sections/section_61.asp

1. 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.

Fuente: http://www.paralideres.org/pages/page_412.asp

2. 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.

Fuente: http://www.paralideres.org/pages/page_413.asp

3. 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.

Fuente: http://www.paralideres.org/pages/page_414.asp

4. 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.

Fuente: http://www.paralideres.org/pages/page_415.asp

5. Rallys Bíblicos

Se forman equipos y se establecen algunas bases en diferentes partes del salón de reunión, o aún fuera de él (los rallys 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 rallys 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.

Fuente: http://www.paralideres.org/pages/page_416.asp

Juego: 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.

Fuente: http://www.paralideres.org/pages/page_473.asp

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 salmorap 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 musica rap (no tiene que ser este tipo de musica, puede ser de todo tipo de musica) y explicale detalladamente en que consistirá la reunión.
3. Llegado el día, agrupa a todos los asistentes en equipos de seis participantes como maximo.
4. Cuando todos esten agrupados indicales 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 versiculo 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 salmorap 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.

Fuente: http://www.paralideres.org/pages/page_1223.asp

Bolicho Bíblico

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

Se consiguen cinco pinos de bolicho 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.

Fuente: http://www.paralideres.org/pages/page_917.asp

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 ejm: 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.

Fuente: http://www.paralideres.org/pages/page_2294.asp

Ejemplos

Rally de Stands

Fuente: http://www.paralideres.org/pages/page_1170.asp

PISTA 1

Busca 1er de corintios 3:2 y ve hacia donde te indique el versículo.
(aquí habla de la leche, en el parque tiene que haber un lugar donde este el stand de lechería, será mejor poner un letrero que lo identifique. Ya que lleguen allí cada equipo se tendrá que tomar un litro de leche pero como perrito y les tienes que pintar con un plumón su cara de perrito)

PISTA 2

Lee y escribe Lucas 13:24

ve hacia donde te indique el versículo y jueguen a la rueda de san miguel jejeje.
(el versículo habla de la puerta angosta; así que tienes que correr hacia la puerta más pequeña del parque y hacer lo que te piden)

PISTA 3

Lee y escribe Juan 10:31

Y toma 10 objetos de los que dice el versículo y guárdalos por que cuentan.
(aquí es que busquen 10 piedras)

PISTA 4

Lee Juan 15:16 y ve hacia donde dice el versículo haz lo que te indiquen.

(aquí habla del fruto tienen que ir a la frutería y ahí van a ver sandías una por equipo y los hombres con sus traseros tienen que romper la sandía y las mujeres recoger los restos con su boca y ponerlos en una cubeta hasta dejar todo limpio)

PISTA 5

Lee Lucas 11:43 y ve hacia el objeto que dice el versículo.

(aquí habla de las sillas y allí es donde se van a ir a las gradas sería bueno poner un letrero que diga sillas en las gradas, cuando lleguen tienen que subir por la parte de atrás y el líder que atiende ese stand les dará un reto para cada integrante del equipo hasta que terminen van por la otra pista)

PISTA 6

En casa del ----- el que no cae -----
Imaginate donde vas a ir? Según el refrán.

(aquí se completa así: en casa del jabonero el que no cae resbala, aquí van a ir a la casa del jabonero así se va a llamar el stand y con 2 bolsas de basura grande las ponen en el suelo de la cancha de fútbol y si hay un lugar de arena pues allí sería mejor y se pone el nylon de la bolsa y encima se le pone shampoo pero un montón de shampoo y cada integrante del equipo tiene que embarrarse y acostarse encima del nylon y después quedarse acostado y cuando pase el otro tiene que encaramarse al otro y dar una vuelta hasta caer al piso así sucesivamente hasta que todos los del equipo terminen y queden embarrados de shampoo y arena o tierra jajajaja)

PISTA 7

UHF hora de descansar preguntar a quien quieras y meditar hay les va, subraya correctamente.

1 que significa Elías?

- a) padre de fortuna
- b) siervo de Dios
- c) Jehová es Padre
- d) Dios es Jehová.

2: Eliseo

- a) Dios es Salvación
- b) Dios es mi Padre
- c) Milagro de Dios.
- d) Jehová es mi Señor.

(aquí solo es contestar correctamente)

PISTA 8

Lee salmo 150

Haz lo que dice mientras se agarran de las manos y dan vueltas.

(aquí es cantar y hacer lo que dice la pista)

PISTA 9

Ve hacia la pista de atletismo y den una vuelta todos a la pista mientras cantan "No me avergüenzo del evangelio..... etc..

No hagan trampa.

PISTA 10

¿Cómo debe ser vuestra palabra R: ----- y con qué debe ser sazonada?

R: -----

Según la última respuesta ve hacia donde te indica.

(la respuesta es con gracia y debe ser sazonada con sal, aquí se van al stand que se va a llamar saleria y un equipo se tienen que tomar el vaso grande con agua y sal jajaja, es divertido ver como todos ponen su cara de feo jeje)

PISTA 11

Corre hacia cualquier cancha de básquet y canten fuertemente SOY NUEVA CRIATURA LO DECLARA LA ESCRITURA ... ETC

FELICIDADES HAN TERMINADO!! UFF

Bueno eso es todo el rally es necesario darles algunas indicaciones:

Cada equipo debe ser de por lo menos 8 personas, pueden ser los equipos que quieras 123 o 4. Eso si es muy importante que las pistas estén desordenadas de lugar con el fin de que no les toque la misma pista al mismo tiempo a todos los equipos. Hay que revolverlas a excepción de la ultima ya que es el final del rally, es necesario que en cada stand halla alguien que este cuidando y dando instrucciones para que lo hagan, esa persona no podrá jugar, otra cosa es que lo que puse en cada pista en paréntesis eso no se pone en la pista esto es para ti como líder que eres, pues solo tu puedes saber las respuestas, ganara el primero que llegue, si hay empate cuéntales las respuestas que estén bien contestadas, que te entreguen las piedras que tenían que buscar etc. Algo muy importante cada equipo va a tener un líder el cual les proporcionará las pistas ya que hallan terminado una así se las darán sucesivamente, por ejemplo terminan la pista 1 y les das la pista 2 etc.