

DINÁMICAS PARA ESPACIOS CERRADOS:

OJO!!! NECESITAR ÁS MATERIALES PARA REALIZAR ALGUNAS DINÁMICAS PONTE ATENTO.

Dichos de nadie

Este juego es para los adolescentes más grandes.

Divide al grupo en equipos iguales. Entrégale a cada equipo un pilón de revistas de interés general, no importa si tienen 100 años de antigüedad. Distingue a los jugadores de cada equipo con un color. Cada grupo debe recortar palabras que piensen les pueden servir para armar dichos, refranes o frases conocidas. Luego de unos 5 minutos se les retiran las revistas.

Entonces el juego comienza. Lejos de tener que armar alguna frase conocida, cada equipo se reparte en cantidades iguales las palabras recortadas. Se intercalan los jugadores de todos los equipos sentados en ronda y en sentido de las agujas del reloj los jugadores comenzarán a armar una frase espontánea con las palabras que les tocaron.

El jugador que no pueda seguir el sentido de la frase pierde y se retira del juego. El jugador que use todas sus palabras queda "salvado" para su equipo. Cuando un jugador se retira del juego porque ganó o perdió la frase vuelve a comenzar. Las palabras usadas no pueden volver a usarse, por eso a medida que se van aplicando deben tirarla al centro de la ronda para que todos la vean. El equipo que perdió menos jugadores es el ganador.

Nota: Por lo general no importa la cantidad de palabras que tenga cada jugador. Pero si esto es un problema puedes pedirles un número específico de palabras por jugador.

10 Puntos

Este es un juego rápido, se puede jugar en el living de una casa y sólo necesitarás un pedacito de papel y lápices para todos. También puede jugarse con grupos grandes

Ármate una lista igual o parecida a esta:

- 10 puntos si tienes alguna prenda roja.
- 10 puntos por cada moneda de un centavo que tengas en tus bolsillos.
- 10 puntos si traes un peine blanco.
- El número de tu calzado en puntos.
- 10 puntos si tu cumpleaños cae en feriado nacional.
- 10 puntos si has venido en tren.
- 10 puntos si has traído un cuaderno para anotar. 25 más si el cuaderno es verde.
- 10 puntos si tienes un cinturón puesto.
- 10 puntos si traes goma de mascar. 25 más si te alcanzan para compartirla a todos.
- 10 puntos si tus zapatos tienen cordones. -10 puntos si están desatados.

Cada jugador debe tener un pedacito de papel y un lápiz; y a medida que tu vas leyendo la lista ellos deben anotar su puntaje, luego todos suman los puntos obtenidos.

El o los jugadores que más puntos junten pueden ser los que comiencen el próximo juego, los que tengan que leer los versículos del día, los que oren, los que levanten los platos, los que sirvan la pizza, los que junten las sillas, los que se queden con el mejor chocolate, etc... lo que tu necesites.

Giro de Cumplidos

De la misma manera que se juega "la botellita", para este juego necesitas una botella de Pepsi o Coca Cola, y además debes colocar a tus jóvenes sentados en el piso formando una ronda esperando su turno para afirmar a algún compañero. La botella se coloca en el centro del círculo, acostada (o volteada.) El primer jugador (cualquiera)

gira la botella y cuando ésta se detenga, al que apunte, debe decirle algo positivo (el jugador que la giró). Un cumplido: puede ser físico, espiritual, material, del carácter, cualquier cosa buena. Este juego te ayudará para esas situaciones en la que todos están peleados, o cuando el grupo está desbandado y no sabes cómo integrarlos.

No Toques Mi Silla

Forma un círculo con tus adolescentes, y coloca en el centro una silla de oficina (de esas que giran y tienen rueditas). Pide a un voluntario que sea el primero en sentarse en la silla, seguramente tendrás más de uno, entonces saca una pelota de voleibol o similar para el resto del grupo. El juego consiste en pegarle... a la silla ¡por supuesto! El jugador que está sentado, tiene que tratar que no le peguen a la silla, él puede pegarle a la pelota, atajarla y soltarla, esquivarla, lo que sea con tal que la pelota no toque su silla. Claro que el respaldo es un buen blanco, así que pronto alguien le pegará y cuando esto suceda, cambian de lugar, el que le pegó se sienta y el que estaba sentado pasa a ser parte de la ronda.

Al rato, los jugadores van tomando práctica en girar y desplazarse con la silla, y cada vez es más divertido. El jugador que pierda tres veces recibe un castigo o prenda.

¿Qué falta?

Corta tiras de papel lo suficientemente grandes como para cuando estén pegadas en una pizarra todos los participantes puedan verlas desde sus asientos. Escribe en cada una de las tiritas una frase de un pasaje Bíblico famoso como: los 10 mandamientos (Mateo 6:9-13) o las Bienaventuranzas (Mateo 5:3-11) o el Salmo 23, Los frutos del Espíritu (Gálatas 5:22,23) etc.

Por ejemplo El Padre Nuestro se vería algo así:

PADRE NUESTRO QUE ESTÁS EN LOS CIELOS
SANTIFICADO SEA TU NOMBRE
VENGA A NOSOTROS TU REINO
HAGASE TU VOLUNTAD
COMO EN EL CIELO ASÍ TAMBIÉN EN LA TIERRA
EL PAN DE CADA DÍA DANOSLO HOY
PERDONA NUESTRAS DEUDAS
COMO NOSOTROS PERDONAMOS A NUESTROS DEUDORES
NO NOS DEJES CAER EN LA TENTACIÓN
MAS LÍBRANOS DE TODO MAL

Entonces pega cada una de estas tiritas en la pizarra excepto por una de las frases de cada porción Bíblica. Pídele luego a los estudiantes que adivinen qué parte está faltando. Cada frase adivinada son 10 puntos. También puedes armar este juego en computadora si es que tienes la posibilidad.

Este juego puede servirte de transición entre algún juego movido y el estudio bíblico.

El padre nuestro es el más fácil y puede ayudarte como práctica para los versículos más difíciles.

Puedes guardar también las tiritas y jugar en alguna otra ocasión quitando otras partes del pasaje.

Carrera imposible de correr

Crea equipos de cuatro jugadores.

Dos compañeros, de cada equipo, deben alinearse enfrentados a sus otros dos compañeros a una distancia de unos 8-10 metros. El primer jugador de cada equipo camina hacia su compañero de enfrente balanceando un vaso en su cabeza mientras trata de caminar con un globo inflado entre las rodillas. Si logra llegar hasta su compañero

exitosamente, le pasa el vaso y el globo, y éste debe volver de la misma manera hacia el otro lado. El jugador que tire el vaso o que se le escape el globo, debe volver a su línea de salida y comenzar nuevamente.

El primer equipo que logra completar el relevo exitosamente es el ganador.

Sin plata

En realidad lo que queremos decir con el título es que no necesitas dinero para realizar esta serie de competencias para pasarlo bien con tus jóvenes. Divide al grupo en equipos, mínimo 5 en cada grupo. Y juega las siguientes competencias:

1) Para esta primera competencia todo lo que necesitas es unas cajas grandes, botes o algo que puedan usar como blanco en el suelo. Uno de los jugadores deben colocarse detrás de la caja y el resto del grupo de frente a ella a unos cuantos metros de distancia (esto depende de la capacidad del grupo y de lo difícil que sea para ellos). A la orden, todos deben sacarse los zapatos y uno a la vez tratar de embocar dentro de la caja. Cada vez que emboquen es un punto. El que está detrás de la caja debe devolverles los zapatos para que puedan seguir tratando de embocar. Solo tienen de 3 a 5 minutos para embocar la mayor cantidad de veces posibles. El equipo que más cantidad de zapatos emboque es el ganador.

2) Luego de la carrera de zapatos viene la segunda parte: cada equipo debe sacarse la mayor cantidad de ropa posible y armar una soga tan larga como puedan. El equipo que arme la soga más larga gana. Pueden usarse cordones de zapatos, medias, relojes, pañuelos, etc. Todo lo que se use para usar en el cuerpo sirve.

3) La tercera competencia para definir el ganador, es dibujar en el suelo con el cuerpo. Y se trata de dibujar el número más grande que puedan. Este juego tiene un truco, porque no solo vale lo grande en tamaño, pero puede ser lo grande en cantidad. Por ejemplo, pueden armar un 9 entre cinco personas midiendo 10 metros, o pueden las cinco personas armar un 9 cada una formando 99,999. En este caso el segundo ejemplo gana porque es mayor el número.

Puedes agregar a estos ejemplos algunos juegos más para alargar el tiempo de recreación. ¡A divertirse!

Quién conoce esa canción

Divide al grupo en parejas. Juega una pareja a la vez. Los jugadores deben estar sentados en sillas uno al lado del otro (las parejas pueden hacer fila una detrás de la otra). Coloca una campana, silbato, o algo que haga ruido a unos metros de distancia. Cuando la música comienza, el primer jugador en correr y sonar la campana y decir correctamente el nombre de la canción es el ganador de la ronda y recibe un punto. Dale a cada pareja tres oportunidades. Una vez que todas las parejas hayan pasado, los jugadores que hayan acumulado más puntos compiten uno contra el otro para definir un ganador. También puedes hacer este juego con todos los jugadores sentados en ronda y la campana en el centro del salón. El jugador que más puntos anote después de determinado tiempo o determinada cantidad de canciones es el ganador.