

"Capacitar y multiplicar" (C&M) ha sido pionera en el desarrollo del discipulado basado en la obediencia, ayudando a los plantadores y entrenadores de iglesias a levantar nuevas generaciones de líderes que multipliquen las iglesias. C&M ofrece lecciones prácticas, bíblicas que se aplican inmediatamente en evangelismo, discipulado, plantación de iglesias, el desarrollo de iglesias saludables y la formación de liderazgo. Los materiales de C&M incluyen una "Guía de actividades del estudiante" con menús para ayudar a los formadores a proporcionar las oportunidades de aprendizaje que necesitan los plantadores de iglesias, cuando las necesitan. C&M apoya la capacitación de aquellos que ya están en el ministerio o a punto de lanzar un nuevo ministerio. Con oración y fe, miles de creyentes ordinarios de todo el mundo están encontrando que C&M los equipa para cumplir con la gran Comisión.



© 2001-2018 Project WorldReach and One Mission Society

contact@trainandmultiply.com

<https://www.trainandmultiply.com>

046_SPA04F01v022_T134_M

Actividades informales de compañerismo

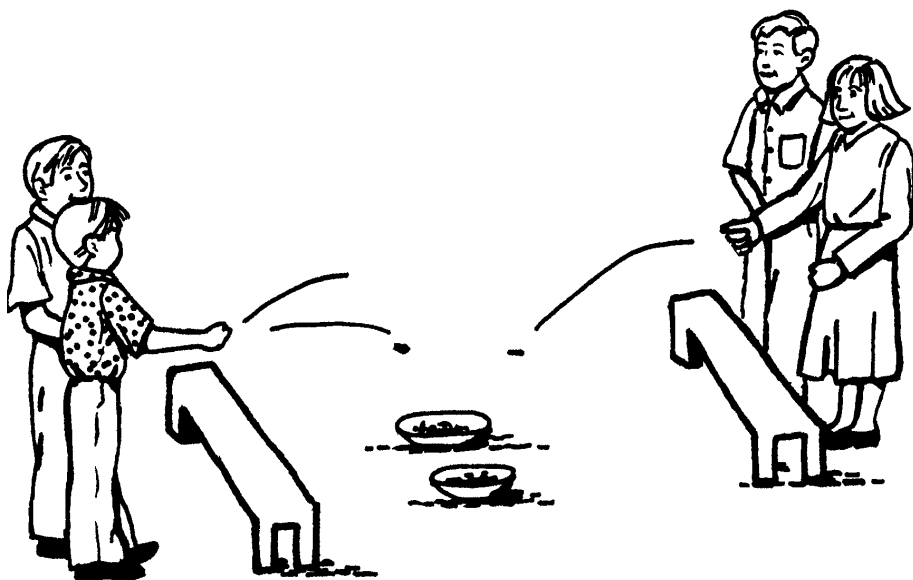
Folleto de Formación del Obrero Pastoral



Capacitar & Multiplicar

Puntos prácticos sobre las actividades informales para la congregación

¿Por qué tener momentos de actividades informales y de recreación? En las Escrituras, leemos que Dios proveyó festivales alegres para su pueblo. Es saludable relajarse o jugar con sus hermanos y hermanas en Cristo. La recreación saludable ayuda a cultivar el amor y el compañerismo. La recreación es una herramienta poderosa para el evangelismo porque sus amigos descubrirán el gozo que los creyentes tienen sin el alcohol y otros placeres mundanos. También queremos que otros sepan que los creyentes pueden divertirse.



Guía de actividades del estudiante

A31 Organizar actividades recreativas.

Opciones de tareas prácticas

- ☐ Reunir a los miembros de la iglesia para las reuniones y comidas de compañerismo.
- ☐ Enseñar el valor de compartir la vida familiar juntos, disfrutando de actividades en un ambiente alegre y relajado.
- ☐ Organizar salidas y juegos para los momentos de sano compañerismo entre los miembros de la iglesia.
- ☐ Elabore un calendario anual de actividades.
- ☐ Organice oportunidades para que los jóvenes de la iglesia se reúnan con grupos juveniles de otras iglesias.

Opciones de estudio

Lectura Bíblica

- ☐ Encuentre en Levítico 23 al 25 descripciones de las fiestas religiosas en el Israel del Antiguo Testamento.
- ☐ Encuentre en Filipenses 2:1-12 el ejemplo de cómo la humildad puede aplicarse incluso a los deportes y los momentos de diversión.
- ☐ Encuentre en Juan 13:34-35; Efesios 4:31-32; y 1 Juan estándares para el compañerismo cristiano.
- ☐ Encuentre en Filipenses el tipo de gozo que debemos tener y de dónde viene.
- ☐ Encuentre en Efesios 3:14 a 6:24 ejemplos de cómo cultivar el amor a Dios y a su prójimo.

Folletos C&M

- ☐ 21 Amar a mi prójimo

Tarea práctica

- Planifique recreación y fiestas
- Consiga miembros que sean buenos en la organización de juegos para prepararlos. Pida a los voluntarios que proporcionen refrescos ligeros. Prepare un breve mensaje devocional. Invite a sus amigos. Muchos reciben a Cristo a través de este tipo de compañerismo.



¿Cómo pueden los creyentes celebrar y disfrutar de las actividades sociales?

Los miembros de la iglesia pueden ayudar a preparar la comida y decorar el salón. La celebración de un creyente puede incluir:

- Juegos bien preparados (Colosenses 3:23).
- Refrescos (alimentos y bebidas).
- Un devocional (cantar, una breve meditación sobre la Palabra de Dios).

Descansar y jugar juntos ayuda a las personas a conocerse informalmente. Las iglesias pueden pedir a los voluntarios que preparen parodias, música, poesía y juegos especiales.

¿Dónde pueden reunirse los creyentes?

Los creyentes pueden reunirse para jugar y descansar en una casa, en una playa, en un parque o en el bosque. Las celebraciones se pueden organizar en cualquier momento; no sólo los días festivos. Planifique las ocasiones de antemano. Si hay posibilidad de lluvia, entonces, prepare también juegos que no sean al aire libre.

Los juegos

Discierna entre las actividades recreativas sanas y las que no lo son. Los siguientes juegos son para niños, adolescentes y adultos. Algunos son juegos de interior, otros son para el exterior. Utilice estas ideas, o agregue e invente otras.

Consejo general

Destaque el trabajo en equipo en lugar de la competencia.

Adapte los juegos a los que van a participar, y a la situación. Por ejemplo, los estudiantes universitarios pueden disfrutar de un cuestionario bien escrito, pero otros no. La separación en grupos de acuerdo a la edad o habilidad a menudo no enseña el tipo de cooperación que es importante. Más bien, deje que los mejores jugadores pasen parte del tiempo ayudando a los menos cualificados a mejorar.

Explique las reglas de los juegos de forma clara y breve. Apéguese a éstas para mantener el orden, pero no de una manera tan estricta que le quite toda la diversión al juego.

Si hay equipos de varias personas, asegúrese de que estén equilibrados en número, edad y capacidad.

Otras ideas

- Job se sienta lamentándose por sus pérdidas y dolor. Su esposa lo desanima aún más. Tres amigos vienen y discuten con él. Lo acusan de ser un pecador. Job se defiende a sí mismo. Cinco actores. (Job)
- Los Profetas de Baal gritan y bailan alrededor de su altar. Elías se burla de ellos. Después de que Elías ora, fuego cae sobre su altar. Elías ordena que los falsos profetas sean capturados. Ellos son decapitados. Mínimo cinco actores (1 Reyes 18:20-40)
- La Reina de Sabá viene con camellos. Ella admira la grandeza del palacio de Salomón. Ella le da regalos y le hace preguntas. Mínimo cuatro actores. (2 Crónicas 9:1-12)
- Los padres llevan a sus hijos a Jesús. Los discípulos se lo impiden. Jesús reprende a los discípulos. Él recibe a los niños, abrazándolos. Mínimo seis actores. (Lucas 18: 15-17)
- Un hombre rico come mientras el pobre Lázaro se sienta en el suelo pidiendo limosna. Los perros lamen sus llagas. Mínimo cuatro actores. (Lucas 16:19-21)
- Dos discípulos caminan hacia Emaús. Jesús se une a ellos. No lo reconocen. Ellos discuten sobre la Biblia. Llegan a una casa, donde Jesús da gracias a Dios por el pan. Reconocen a Jesús con gran alegría. Tres actores. (Lucas 24:13-35)

Cuando un juego necesite ciertos elementos, haga que la gente los consiga de antemano. Por ejemplo, pida bufandas y pañuelos para cubrir los ojos de los jugadores, antes de que inicie el momento de esparcimiento.

Cambie los juegos antes de que la gente se canse del que está jugando. Adáptese al clima; no exponga a los niños al frío o al calor excesivos.

Los adultos no deben monopolizar los juegos de los niños. Sin embargo, un poco de ayuda para un equipo perdedor puede renovar el entusiasmo de todos.

Un parlante, un silbato de árbitro, o un megáfono podrían ser útiles para explicar las reglas a los grupos grandes y para controlar los juegos.

Las tres reglas para asegurarse de que todos disfrutarán del evento son las siguientes:

- Preparar cuidadosamente.
- Compartir responsabilidades.
- Variar los juegos.

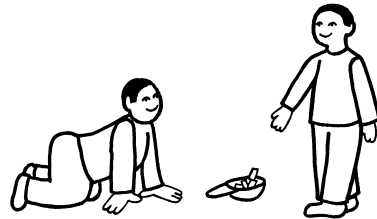
Juegos de interior para niños

Caliente o frío

Un niño sale del salón. Los otros ocultan algo pequeño en el salón. El niño regresa y busca lo que se ha escondido. Los otros gritan “caliente” cuando se acerca, o “frío” cuando se aleja de lo que está escondido. Cada niño puede tener un turno.

¿Qué soy yo?

Preparativos: en diferentes trozos de papel, escriba los nombres de diferentes animales. Póngalos en un sombrero o en una caja.



Cada niño saca un pedazo de papel. Se turnan, cada uno imita lo que hace su animal en silencio. El resto adivina el animal. (Por ejemplo, un salto de rana, un pájaro mueve sus alas, etc.)

Ejemplos de animales adecuados: pájaro, toro, conejo, mono, burro, perro, gato, león, búho, pez, abeja, elefante, canguro.

- Rut recoge trigo en los campos de Booz. Él le ordena a los recolectores que dejen grano para ella. Ellos hacen esto. Mínimo cuatro actores. (Rut 2)
- Unos muchachos se burlan de Eliseo. Él los maldice, y dos osos vienen y matan a los muchachos. Mínimo cinco actores. (2 Reyes 2:23-25)
- Adán pone nombre a los animales. Cualquier número de actores. (Génesis 2:19-20)
- Los soldados del anticristo ponen su marca en la frente del pueblo. Un creyente se niega. Ellos lo matan. Mínimo cinco actores. (Apocalipsis 13:16)
- Los israelitas rodean Jericó. Toca trompetas y gritan; los muros caen. Ellos atacan la ciudad. Mínimo cuatro actores. (Josué 6)
- La hija del faraón se baña en el río Nilo con sus sirvientas. Ellas encuentran al niño Moisés flotando en una canasta. Lo llevan con ellas. Mínimo cuatro actores. (Éxodo 2:1-7)
- El sembrador siembra semillas a lo largo del camino. Los pájaros vienen y se las comen. Mínimo tres actores. (Mateo 13:1-9)
- Los hijos de Jacob planean matar a su hermano José por envidia. José llega y le quitan su túnica y lo tiran en una cisterna vacía. Unos madianitas se acercan en sus camellos, y José es vendido como esclavo. Él es llevado a Egipto. Mínimo siete actores. (Génesis 37)

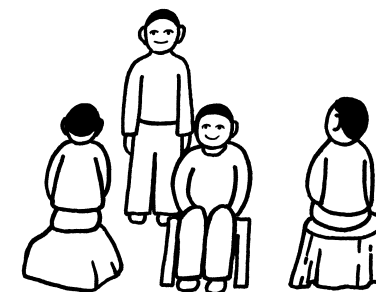
- Una chica acusa a Pedro de ser un seguidor de Jesús. Pedro niega esto. El gallo canta. Esto se repite tres veces. Mínimo tres actores. (Mateo 26:69-75)
- Mateo está sentado, cobrando impuestos. Jesús viene con sus discípulos y lo llama. Mateo deja su mesa y lo sigue. Mínimo cuatro actores. (Mateo 9:9-13)
- Noemí viaja con sus nueras, Rut y Orfa. Noemí les pide que regresen a su casa. Orfa grita, abraza a Noemí y se regresa. Rut promete quedarse con ella siempre; ellas caminan hacia Israel. Tres actores. (Rut 1)
- Moisés baja del Sinaí con la Ley escrita en dos tablas de piedra. Ve a la gente bebiendo y bailando alrededor de la imagen dorada de un becerro. Moisés se enoja y rompe las tablas. Mínimo cuatro actores. (Éxodo 32)
- Los soldados lanzan a Daniel en un pozo lleno de leones. Daniel ora. Los leones no le hacen daño. Mínimo cinco actores. (Daniel 6)

Historias de la Biblia muy difíciles de contar con mímica

- Dalila esconde a los filisteos en la habitación. Sansón entra. Ella le da vino, y él se queda dormido. Ella le corta el pelo, y los filisteos lo atan. Mínimo cuatro actores. (Jueces 16:16-22)

Sillas musicales

Preparativos: disponga de un aparato de música, como un reproductor de cassette o CD, para tocar una canción que se pueda detener. Coloque las sillas en una fila, alternándolas para que estén en direcciones opuestas, una silla menos que el número de niños que están jugando.



Los niños caminan alrededor de la fila de sillas en un círculo mientras suena la música. La música se detiene de repente y los niños se sientan. El niño que queda sin silla sale del juego. La música suena de nuevo, y se quita otra silla. El juego continúa hasta que solo queda un niño.

El dragón durmiente (para niños pequeños)

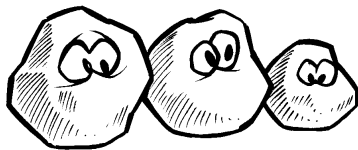
Explique que usted es un dragón feroz que está cuidando un tesoro. Ponga objetos pequeños cerca de su silla, como “tesoros”. Los niños se llevan estos tesoros mientras usted, el dragón, duerme. Pero si se despierta y ve a un niño moviéndose, usted pone a ese niño en su “olla para la cena” (otra silla o área separada).



Finja estar dormido (roncando). Cuando traten de tomar el tesoro, el dragón se despierta, ruge y agarra a cualquier niño que se esté moviendo. Coloque al niño en la olla para la cena. Sigán jugando hasta que todos los niños sean atrapados o se hayan llevado el tesoro.

Piedras preciosas (un arte)

Preparativos: pintura de varios colores brillantes, cepillos, periódico para cubrir el piso o la mesa.



Pinte ojos o una boca en piedras pequeñas, o simplemente coloréalas. Use su imaginación.

Búsqueda de tesoros

Esconda caramelos y deje que los niños los busquen. Asegúrese de que los niños más pequeños encuentren algo (muéstreles dónde ha ocultado algunos en un lugar especial).

- Sansón, ciego, está parado entre los dos pilares del templo. Los filisteos se burlan de él. Sansón empuja los pilares. El templo cae sobre todos ellos y los mata. Mínimo cinco actores. (Jueces 16:23-31)
- Herodes, enojado, envía soldados para matar a los bebés en Belén. Mínimo cinco actores. (Mateo 2:13-18)
- Jesús y sus discípulos se sientan y comen. María Magdalena viene y unge sus pies. Ella llora y le seca los pies. Los discípulos la critican. Mínimo cuatro actores. (Juan 12:1-8)
- Jesús echa los demonios (invisibles) del hombre Gadareno. Estos entran en los cerdos, los cuales salen corriendo como locos y caen al mar. Mínimo cuatro actores. (Lucas 8:26-39)
- Un egipcio golpea a un esclavo israelita. Moisés ve esto, se enoja y mata al egipcio. Luego huye. Tres actores. (Éxodo 2:11-15)
- Dos mujeres traen un niño a Salomón. Salomón ordena a un soldado cortar al niño en dos para compartirlo entre ellas, probándolas. Una mujer deja que el niño vaya a la otra mujer, no al soldado. Salomón aplaude su acción, y le devuelve el niño. Cinco actores. (1 Reyes 3:16-28)
- Saulo viaja a Damasco con unos acompañantes. Él ve una gran luz y cae, cegado. Lo levantan y lo llevan de la mano. Mínimo tres actores. (Hechos 9:1-8)

- La gente tiene hambre. Un muchacho le ofrece a Jesús su almuerzo. Jesús lo da a los discípulos para compartirlo entre todos. Cualquier número de actores. (Juan 6: 1-13)
- El niño Jesús responde a las preguntas de los maestros judíos en el templo. María y José, preocupados, lo buscan. Lo encuentran y le preguntan qué está haciendo. El les explica. Mínimo cinco actores. (Lucas 2: 41-52)
- Balaam está montado en un burro. Un ángel no les permite pasar. Balaam golpea al animal, y éste le habla. Balaam se asombra. Tres actores. (Números 22)
- Pilato habla a la gente. La gente grita contra Jesús. Pilato hace preguntas a Jesús; Él no contesta. Pilato se lava las manos. Mínimo cuatro actores. (Mateo 27:11-26)
- La gente se queja por falta de agua. Moisés, enojado, golpea la roca con su vara. Ellos beben el agua que sale. Mínimo tres actores. (Números 20:1-13)
- Los fariseos traen a Jesús una mujer sorprendida en adulterio, listos para apedrearla. Jesús escribe en el polvo. Él les dice que cualquiera de ellos que esté sin pecado debe tirar la primera piedra. Ellos se van uno por uno. El Señor habla a la mujer. Mínimo cuatro actores. (Juan 8: 1-11)

Canastas

Preparación: Canastas grandes y pequeñas o cajas y piedritas.

Forme dos equipos. Coloque dos canastas o cajas a unos tres metros de una mesa. Dele a cada niño tres piedritas. Detrás de la mesa, se turnan para lanzar una piedrita en la canasta de su equipo. El equipo que encesta mas piedritas en su canasta gana. Es más divertido si se coloca una canasta más pequeña dentro de la más grande. Las piedritas en la canasta más pequeña valen tres puntos cada uno.

El zoológico

Pídale un voluntario que sea el “guardian del zoológico.” Dé a cada uno de los niños restantes el nombre de un animal. Haga sentar a todos los “animales” en sillas que representan sus jaulas. El guardian del zoológico cuenta de su visita de inspección al zoológico. Cuando dice que ha visto algún animal, el niño que representa a ese animal lo imita (haciendo el ruido de ese animal, saltando, moviéndose, etc.).

Si el guardian del zoológico dice que dos animales han cambiado de jaulas, esos dos niños tratan de cambiar de lugar. Pero si el guardian del zoológico se las arregla para tomar una de sus sillas, se convierten en el animal que perdió su silla. El animal entonces se convierte en el guardian del zoológico. Si el guardian del zoológico grita “Fuego!”, Todos los animales hacen su ruido apropiado y cambian de sillas.

Artesanías

Flores secas

Preparación: Barniz, papel blanco o de color, periódico.

Primera sesión: Se recolectan pequeñas flores, helechos u otras hojas en un paseo en el campo o en un jardín y se colocan entre hojas de papel absorbente, con un objeto pesado encima, y se dejan secar al menos dos semanas en un lugar bien ventilado.

Segunda sesión: En el interior, cuando el material preparado se haya secado bien, cubra el papel blanco o de color con una capa de barniz y coloque las flores y las hojas sobre el papel en un diseño. Aplique otra capa de barniz. Deje que el barniz se seque. Éstos se pueden utilizar como tarjetas de felicitación, cuadros para enmarcar, etc., o si están bien hechos, podrían ser vendidos para levantar fondos para un proyecto de la iglesia.

Artículos decorados

Diferentes objetos pueden ser pintados, o decorados con semillas pegadas y barnizadas, o cubiertas con papel o material decorativo. Los objetos adecuados son latas, macetas, botellas, pequeñas jarras, etc.

- Tres mujeres van a la tumba con especias. Ellas lloran. Un ángel les dice que Jesús ha resucitado de entre los muertos. Dejan las especias y salen corriendo. Cuatro actores. (Marcos 16:1-8)
- Esteban predica. Los judíos se enojan y se quitan los abrigos. Saulo cuida la ropa de los judíos mientras ellos arrastran a Esteban a un lado y lo apedrean. Él mira hacia el cielo y muere. Mínimo cuatro actores. (Hechos 7)
- Abel da su ofrenda al Señor, quien la acepta con agrado. Caín ofrece la suya, pero se enoja cuando el Señor no la recibe. Caín ataca y mata a Abel. Tres actores. (Génesis 4:1-16)
- Jonás duerme en un barco. Los marineros temen la tormenta. Despiertan a Jonás, discuten con él y lo arrojan al mar. Dos personas son los peces. Se sostienen las manos y hacen con sus brazos un gran círculo vertical para formar la boca grande del pez, luego persiguen a Jonás para “tragárselo”. De cinco a seis actores. (Jonás 1)
- Los soldados lanzan a los tres israelitas al horno ardiente. Los soldados mueren por el calor, pero los tres jóvenes todavía están de pie. El Señor viene y está con ellos en el fuego. El rey viene y ve, asombrado. Siete actores. (Daniel 3)
- Los discípulos duermen en Getsemaní mientras Jesús ora. Él los despierta y vuelve a orar, pero ellos vuelven a dormirse. Esto ocurre tres veces. Mínimo cuatro actores. (Mateo 26:36-46)

- El Señor echa a Adán y a Eva del paraíso. Un ángel guarda la puerta con una espada. Cuatro actores. (Génesis 3:22-24)
- Eva camina en el jardín. Satanás le ofrece un fruto, tentándola. Ella toma y come y le da a Adán. Él come. Escuchan la voz de Dios y se esconden. Mínimo tres actores. (Génesis 3:1-8)
- Un hombre camina hacia Jericó. Unos ladrones lo atacan. Un sacerdote pasa al lado de él, también un Levita, pero no le ayudan. Un samaritano viene y lo ayuda, llevándolo en su burro. Mínimo siete actores. (Lucas 10: 25-37)
- Los judíos están llorando afuera de la tumba de Lázaro. Jesús viene y habla con Marta y María. Jesús llama a Lázaro, quien vuelve a la vida y abandona su tumba. Lo desatan. Mínimo seis actores. (Juan 11:1-44)

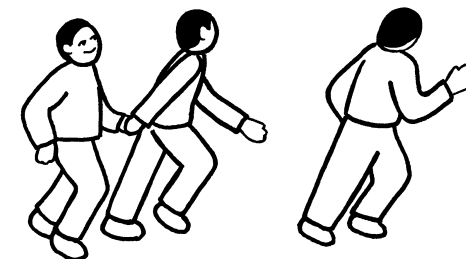
Historias de la Biblia difíciles de contar con mímica

- El carcelero pone a Pablo y Silas en un calabozo de la cárcel atados a un cepo y se va a un lado mientras ellos cantan. Un terremoto asusta al carcelero. Él toma su espada para matarse. Pablo lo tranquiliza. El carcelero los libera. Mínimo tres actores. (Hechos 16:22-34)

Juegos al aire libre para niños

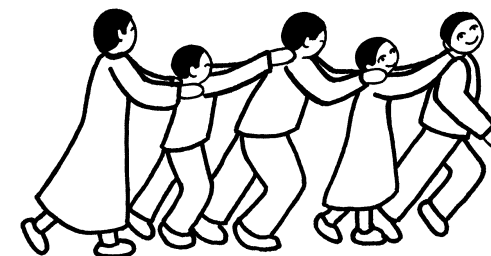
La ameba

El juego se juega dentro de un área restringida, para que la ameba pueda atrapar a la gente. La ameba comienza con dos niños tomados de las manos. La ameba persigue a los demás niños hasta que uno es tocado. El niño es “absorbido” por la ameba, y se une las manos con los dos originales. La ameba continúa creciendo hasta que ha absorbido a todos los niños.



La cola del dragón

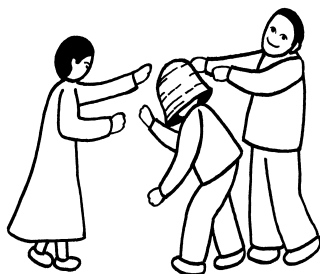
El dragón está formado por niños que están de pie en una fila, cada uno con sus manos sobre los hombros del que está delante. El dragón trata de tragarse su propia cola. La cabeza persigue la cola hasta que la toca. Entonces la cabeza va al final de la línea (la cola), y la siguiente persona de la fila se convierte en la cabeza.



Cabeza de balde

Un recipiente plástico grande

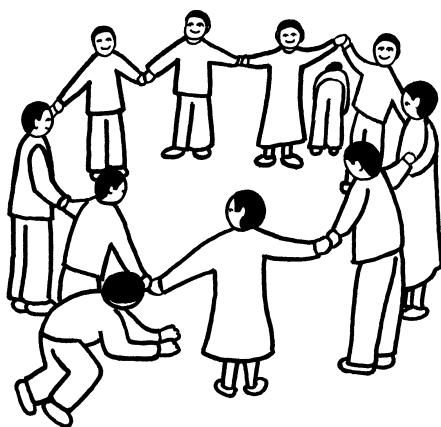
Un niño pone un recipiente de plástico sobre su cabeza. Los otros tratan de tocar el recipiente, sin dejar que el niño los toque a ellos. Si tocan a alguien, entonces ese niño tiene que ponerse el recipiente.



El gato y el ratón

Al menos ocho jugadores forman un círculo, tomados de la mano, excepto el “gato” y el “ratón”.

El gato persigue al ratón a través del círculo. Los que componen el círculo ayudan al ratón. Levantan los brazos para que entre o salga del círculo. Bajan los brazos para detener al gato siguiendo al ratón. Cuando el gato toca el ratón, se elige otro ratón, y otro gato. Juegan hasta que todos hayan sido el gato o el ratón.



- Jesús camina con sus discípulos. Zaqueo trata de verlo y no puede. Él se trepa a un árbol. Jesús lo llama. Zaqueo baja y lleva a Jesús a su casa. Mínimo seis actores. (Lucas 19:2-20)
- Noé construye el arca. Los animales vienen, de dos en dos. Noé siente que llueve y entra en el arca con los animales. Cualquier número de actores. (Génesis 6:12-22)
- Goliat desafía a los israelitas con los soldados filisteos. David responde y mata a Goliat con su honda. Los soldados huyen. Mínimo cuatro actores. (1 Samuel 17: 4-58)
- Abraham lleva a su hijo Isaac a la montaña. Lo amarra en el altar. Un carnero está cerca. Abraham levanta su daga para matar a Isaac. Dios le dice a Abraham que no mate a Isaac. Abraham ve el carnero y lo mata en lugar de su hijo. Tres actores. (Génesis 22: 1-18)
- Los discípulos están remando un bote. Jesús los pasa, caminando sobre el agua. Ellos tienen miedo. Pedro empieza a caminar sobre el agua y se hunde. Jesús lo levanta. Mínimo cinco actores. (Mateo 14: 22-33)
- José y María montados en un burro llegan a la posada. El dueño se niega a dejarlos entrar. Cuatro actores. (Lucas 2:1-7)
- Moisés le exige al Faraón que libere al pueblo de Israel. El Faraón se niega. Una plaga de ranas viene saltando. Mínimo cuatro actores. (Éxodo 8:1-6)

Historias de la Biblia en mímica

El líder elige voluntarios para contar una historia bíblica, pero deben hacerlo sin hablar. El líder los lleva fuera del salón para explicarles la historia. Luego vuelven al salón a contar la historia sin hablar, usando sólo gestos, expresiones faciales y acciones. El resto adivina cuál es la historia bíblica que se está relatando con mímica.

Todos guardan silencio mientras se presenta la historia. Permítales a los nuevos creyentes adivinar primero. Cuando alguien ya ha adivinado una vez, debe guardar silencio y permitir que otros adivinen. Anime a todos a participar. Prepare varias historias bíblicas. Cuando la historia bíblica haya sido identificada por la audiencia, lea la historia si es corta; Cuéntela de memoria si es larga.

Los siguientes pasajes de la Biblia se clasifican como fáciles, difíciles o muy difíciles.

Historias de la Biblia fáciles de contar con mímica

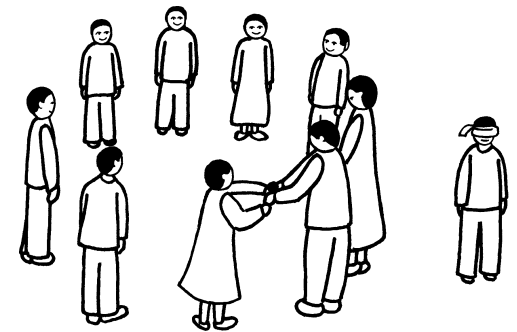
- El hijo pródigo alimenta a los cerdos. Piensa en su situación, toma una decisión, deja a los cerdos, y vuelve a su padre. Su padre lo abraza con felicidad. El hijo mayor está enojado. Cinco actores: El hijo pródigo, dos cerdos, el padre, el hijo mayor. (Lucas 15:11-32)
- José y María cuidan al niño Jesús en el pesebre. Vienen los tres magos. Se arrodillan y dan regalos al niño. De cinco a seis actores. (Mateo 2:1-11)

Papa caliente

Preparación: Una bola o un paño anudado para una “papa caliente”, y una bufanda o paño para cubrir los ojos.

Todos forman un círculo, excepto el líder, que está fuera del círculo con los ojos vendados. Pasan el objeto alrededor del círculo rápidamente, porque está “caliente”.

El líder grita, “¡Pare!” y dejan de pasar la papa caliente. Quien tiene la papa caliente en ese momento, o la última persona en tocarla, se ha “quemado” y sale del círculo. Continúe hasta que sólo quede un niño.



La medianoche

(Para jugar afuera o en un salón grande.)

Un niño es el lobo. El resto son ovejas. El lobo se queda cerca de su “cueva” y las ovejas tienen su “corral” donde están a salvo. (La cueva y el corral pueden ser un área marcada en el suelo, una piedra, o una silla, etc.)

Las ovejas se acercan al lobo para preguntar qué hora es. Ellas dicen: “¿Qué hora es, señor Lobo?” El lobo responde la hora, por ejemplo, “tres en punto” o “las cinco y media”.

Las ovejas están a salvo siempre que el lobo responda con un tiempo que no sea la medianoche. El lobo sale de su cueva sólo a la medianoche. Si el lobo dice “medianoche”, las ovejas corren hacia su corral y el lobo trata de tocarlas antes de que lleguen.

Las ovejas que han sido tocadas se convierten en lobos. Ayudan al primer lobo a atrapar a las otras ovejas, de la misma manera. Continúan hasta que todas las ovejas han sido atrapadas. La última oveja en ser atrapada se convierte en el nuevo lobo, o eligen a alguien más.


Si el miembro del equipo opuesto toca el que lleva el melón, obtiene el punto, aunque él mismo no lleve el melón. Así que el melón debe ser llevado sin que el miembro del equipo que lo agarra sea tocado. Llame todos los números varias veces. El primer equipo que consiga 21 puntos gana.

Textos de la Biblia

Entrenamiento con la espada (ejercicios con la Palabra de Dios)

Dé un texto de la Biblia. Los miembros lo repiten en voz alta y luego lo buscan en sus Biblias. La primera persona que lo encuentra lee el versículo en voz alta.

Completando versículos

Diga en voz alta las primeras palabras de un conocido versículo bíblico. Los miembros deben decir el resto del versículo y dar la referencia del texto. Por ejemplo, el líder dice:  *Porque de tal manera amó Dios al mundo, que ha dado a su Hijo unigénito, para que todo aquel que en él cree, ... (Juan 3:16)*

Los jugadores se turnan para golpear la “pelota” con la escoba. Un jugador del primer equipo golpea la pelota de su equipo una vez. Tratan de conseguir que la pelota toque el primer hoyo. Entonces alguien del segundo equipo golpea la pelota de su equipo una vez. Se turnan para golpear la pelota y apuntan a un agujero tras otro, cuando sea su turno. El equipo cuya pelota toca todos los agujeros primero gana.

Gánese el melón

Preparación: Un paño (pedazo de tela) atado en un nudo.

Forme dos equipos con igual número. Enumere a cada miembro de los equipos uno, dos, tres, etc.

Los dos equipos deberían estar el uno al frente del otro, a unos diez metros de distancia, con el “melón” (el paño) a medio camino entre ellos. Marque una línea delante de cada equipo para establecer su posición. Ninguno de los miembros del equipo puede moverse hacia el melón hasta que su número sea llamado.

El árbitro llama un número. Los miembros numerados de cada equipo corren hacia el centro para agarrar el melón. Sólo se lo pueden llevar en la mano. No se puede patear o tirar. Quien lo lleve detrás de la línea de su equipo gana un punto.

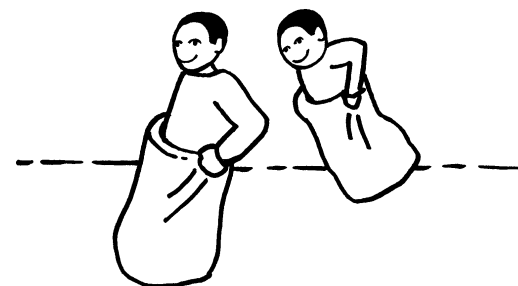
Juegos al aire libre para niños mayores y jóvenes

Fútbol de tres piernas

Haga que los niños formen parejas. Cada pareja de niños se colocan uno al lado del otro. Ate sus piernas adyacentes entre sí para que cada pareja tenga “tres” piernas. Organice las parejas en dos equipos y luego que jueguen fútbol en un campo muy pequeño.

Carrera de sacos

Los niños corren una carrera con ambas piernas en un saco o una bolsa. Saltan como canguros



Juegos de interior para jóvenes y adultos

La boda

Preparación: Ropa vieja.

Dos equipos se alinean en un extremo del salón. Deben vestirse para ir a una boda. En el otro extremo de la sala, cada equipo tiene una silla en la que está un conjunto de ropa (un vestido viejo, capa o chaqueta, sombrero, botas grandes o sandalias).

Uno a la vez, un miembro de cada equipo corre a la silla de su equipo. Se pone toda la ropa encima de la suya. Luego se sacan las prendas extra y vuelven al equipo. Entonces el siguiente miembro del equipo hace lo mismo.

Quien esté esperando para ir a vestirse no debe moverse hasta que el miembro del equipo anterior se haya quitado las prendas viejas y regresado al equipo. El equipo que termina primero gana. Este juego es más divertido si puedes encontrar un vestido viejo de novia, etc.

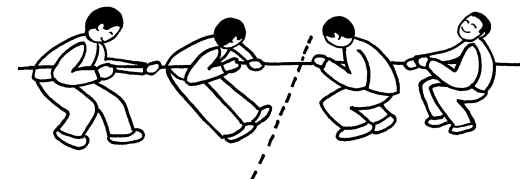
Detective

Se elige a un detective. Salen de la habitación. Entonces se elige un “Líder Secreto”.

El equipo que atrapa el tiro más largo sin romper el globo o el huevo gana.

Lucha de la cuerda

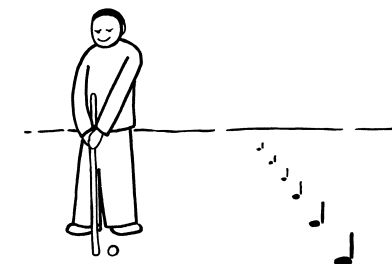
Forme dos equipos, iguales en número y/o fuerza. Marque una línea en el suelo entre los



equipos. Los equipos agarran los extremos opuestos de una cuerda fuerte y halan para su lado. El equipo que arrastre a la primera persona del equipo contrario sobre la línea gana.

Golf

Preparativos: Escobas, papas o limones, botellas vacías o latas.



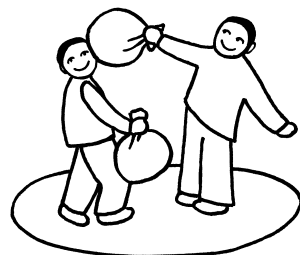
Forme dos equipos. En vez de pelotas, use papas, limones, etc.

En vez de palos de golf, use escobas. Para marcar los seis “agujeros”, ponga seis botellas o latas vacías en una fila, a tres metros de distancia. La escoba se utiliza para golpear la pelota del equipo. Para empezar, la pelota debe golpear el primer hoyo, etc.

Juegos al aire libre para jóvenes y adultos

Boxeo

Dibuje un círculo en el suelo. Dos personas “boxean” dentro del círculo. No usan sus puños. Se golpean entre sí con bolsas llenas de paja o algún otro relleno suave. El objetivo es tratar de sacar a la otra persona del círculo.



Voleibol

Dos equipos golpean una pelota de ida y vuelta sobre una red. Los puntos se le dan a un equipo si el otro equipo no golpea la pelota de regreso. Si no cuenta con los implementos para jugar voleibol, utilice cualquier balón grande, ligero o un globo, y una cuerda como red.

Lanzamiento de globo (o huevo)

Preparación: Pequeñas bolsas de plástico o globos se llenan de agua. También puede utilizar huevos frescos.

Los jugadores se enfrentan en equipos de dos. Un miembro del equipo lanza el globo y el otro miembro del equipo lo atrapa. Luego todos dan un paso hacia atrás (alejándose uno del otro) y lanzan de nuevo.

El detective regresa. El Líder Secreto hace signos, caras y movimientos que todos los demás imitan.

El detective tiene que adivinar quién es el líder secreto. Cuando lo descubre, este Líder Secreto es el siguiente detective. Luego se elige a otro Líder Secreto. Pueden continuar hasta que todos hayan sido detectives.

Adverbios

Una persona sale del salón. El resto elige un adverbio; Tales como “lentamente”, “dulcemente”, o “chistosamente”.

La persona elegida regresa y hace preguntas. Cada uno responde según el adverbio. Si el adverbio era “cariñosamente”, las respuestas deben darse cariñosamente, si el adverbio era “silenciosamente”, la respuesta es en una voz muy baja. Las preguntas continúan, sobre cualquier cosa, hasta que el adverbio ha sido adivinado. Todos se turnan para hacer preguntas.

El viajero valiente

Preparativos: Una bufanda como venda, obstáculos.

Escoja a un “viajero valiente”. El viajero valiente debe ir de un lado a otro de la habitación sin tocar los “obstáculos”. Antes del viaje, coloque

varios obstáculos a través del salón (sillas, cajas, mesas). El viajero valiente memoriza las posiciones de los obstáculos. A continuación, vende al viajero valiente para que no pueda ver nada, y luego dele la vuelta tres veces. Sin embargo, mientras le esté dando vueltas, quite silenciosamente todos los obstáculos.

El viajero valiente no se da cuenta de esto. Luego, él camina con cuidado hasta el otro lado del salón, tratando de evitar chocar contra los obstáculos (que no están allí), mientras que otros gritan: “¡Cuidado!”

Encuentra el cordero perdido

Preparación: Dos pedazos grandes de papel de diferentes colores, marcadores.

Haga dos dibujos de un cordero en papel de diferentes colores. Corte los dos dibujos en piezas grandes y oculte las piezas en diferentes lugares. Forme dos equipos. Los equipos buscan su cordero por su color. Cada equipo arma las piezas de su cordero. El equipo que arme su cordero en primer lugar, gana.

Esta es mi oreja

Una persona se coloca delante de otra persona. Se tocan alguna parte de su propio cuerpo, diciendo: “Este es mi oído” (o el dedo,

el estómago, etc.). Pero no dicen el verdadero nombre de la parte que tocan. Por ejemplo, si se tocan el codo, no dicen “codo”. Podrían decir: “Esta es mi rodilla”.

La otra persona responde lo contrario, tocándose la rodilla y diciendo: “Este es mi codo”. Otro ejemplo: La primera persona podría tocar su pie y decir: “Este es mi cabello”. La otra persona se toca el cabello y dice: Este es mi pie.

La respuesta debe ser inmediata, antes de contar hasta tres. Una vez que se comete un error, cambie de lugar y comience de nuevo.

Entretenimiento para recaudar dinero para eventos especiales

Planifique muy bien el entretenimiento. Usted puede vender boletos de entrada o cobrar una pequeña cuota para jugar cada juego.

Por ejemplo, pídale a un voluntario valiente que pase su cabeza por un agujero en una gran hoja de cartón y que haga gestos. Los participantes pagan para lanzarle esponjas húmedas a unos cinco metros de distancia. Si la persona es un pastor, maestro o líder, la gente generalmente disfrutará lanzando las esponjas mojadas!