

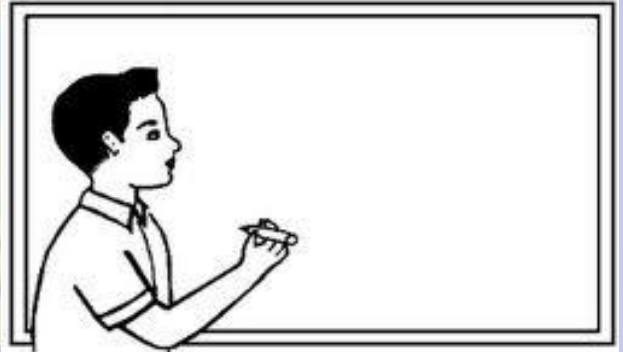
IDEAS PARA JUEGOS EN LUGARES PEQUEÑOS Y CERRADOS

Aquí tienes ideas para juegos en grupos caseros, clases de escuela dominical, células, cumpleaños o para usar como rompehielos.

Idea #1

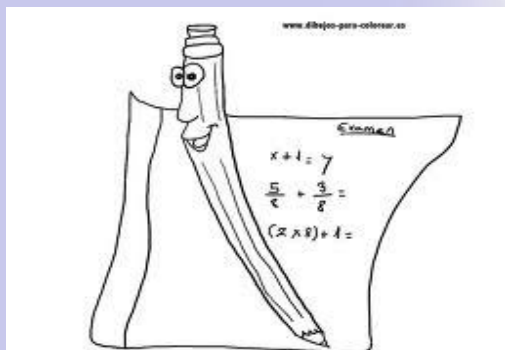
Ten a mano siempre unas tarjetas con preguntas que vayan de lo más simple y fácil de contestar a lo más comprometedor que se te ocurra. Numéralas, y las puedes usar cuando necesites ocupar algo de tiempo en una actividad que les interese a todos. Haz preguntas como: “si tuvieras que elegir a una persona del grupo para irte de vacaciones, ¿a quien elegirías y por que?”

0: “uno de tus mejores amigos te cuenta que probó drogas que le dieron en la escuela, ¿avisarías a sus padres?” este tipo de preguntas siempre nos lleva a conocernos mejor y a romper el hielo de los primeros momentos.



Idea #2

Nunca deberían faltarte objetos de este tipo: una pizarra, cartulinas o papeles que se puedan colgar de las paredes y usar como pizarrón. Así mismo necesitaras tizas o marcadores gruesos, y cinta si es que necesitas. Peticiones por grupos con un representante al frente teniendo que escribir algo siempre son buenos salvavidas. Pueden tratarse de competencias de la Biblia, nombres de personajes Bíblicos, o sobre quien escribe la mayor cantidad de objetos en... una cocina, en la oficina del pastor, en la tienda de campaña de un retiro, en el bolso de una de las chicas, en... siempre todos quieren participar. Puedes plantearlo también como relevos, haciendo que cada participante de cada equipo escriba una palabra, o solo chicas contra los varones, o por edades, Etc. También los podrás usar para contabilizar puntajes especiales y otras cosas.



Idea #3

Cuando el espacio es realmente reducido y no pueden moverse de su lugar, siempre es buena idea dividirlos en grupos pequeños con papeles y lápices. Luego déles largas consignas tipo “escribir la mejor rima que incluya a todos los participantes de cada equipo”, “escribirles a los del otro equipo

una carta como si fuesen Pablo, utilizando algunos versículos de una verdadera carta paulina pero cambiando los nombres y problemas”. Todos los equipos deben sumar: la cicatrices de sus participantes, los lunares en la cara, la cantidad de mascotas, las letras de direcciones de correo electrónico, la cantidad de hermanos que tiene cada uno, la cantidad de anillos que tienen en el momento, todos los talles de calzado. Etc. Con esto lograras que se conozcan aun mas entre todos.



Idea #4

Dales una serie de cosas para identificar. Por ejemplo: el/la mas alto-a, el/la mas flaco-a, el mas peludo, la mejor peinada, el/la que tiene mas accesorios puestos, alguien que haya ganado honores en la escuela, alguien que tenga mas de cuatro hermanos, el/la que vive mas cerca de la iglesia, alguien nuevo, alguien que viene a la iglesia desde que nació, alguien cuyo nombre comience por T, alguien que lleve

labial rojo, la del peo mas largo, la del pelo mas corto, el que calza mas, la que calza menos, alguien que sepa un buen chiste. Etc.

Idea #5

Divide el grupo en equipos y que envíen un representante al frente. Este representante debe completar la frase que se arma, pero no es tan común como piensas... cada jugador que pasa al frente recibe un numero, ese numero es la cantidad de palabras que debe agregar a la frase que ya se esta armando. Por lo tanto no solo tienen que recordar lo ya dicho y repetirlo, sino que ahora debe agregar además la cantidad de palabra asignadas. A medida que se equivoquen van saliendo los jugadores y cambiando por uno nuevo.

Idea #6

Las representaciones espontáneas son elementos eficaces para pasar un buen rato jugando o para introducir un tema que quieras enseñar. Toma la porción Bíblica que elegiste para el día, una obra de teatro que te guste y sirva, o algo de tu propia invención. Pídeles luego a tus jóvenes que se ofrezcan para representarla, reparte los personajes y cuéntales un poco cómo es este personaje y en que situación se encuentra. Entonces, a medida que tú relates, ellos deben ir representándolo.





Idea #7

Para fechas de celebraciones importantes como navidad y semana santa, ten siempre a mano papel de revistas, cinta, maquillaje del barato, etc. Para que tus jóvenes puedan confeccionar sus mascotas de acuerdo a la ocasión. También deberán crear una canción, una bandera, un nombre para el equipo y un chiste. Cada consigna recibe puntaje y el equipo ganador es el que consigue mas puntos.

Otra idea divertida es que cada equipo escriba su propia historia de cómo nació esa fecha festiva, la historia por detrás y por que se celebra. Y agárrate las costillas por que surgirán muchas cosas creativas.

Idea #8

Si el lugar es muy pequeño y quieres hacer juegos activos, saca todas las sillas del medio. Trata de ponerlas en otro salón o en el pasillo, no las dejes dentro del salón por que nunca faltara uno o más que tomen una silla y se sienten aislados del grupo. Una buena idea seria tener muchos almohadones para armar un ambiente más cómodo y placentero, además los almohadones pueden apilarse contra un rincón y luego volverse a tomar sin tanta interrupción. De esta manera tienes el salón libre de obstáculos para jugar. Algunos juegos divertidos y semiestáticos son carreras en que los unos se pasan objetos a los otros. Por ejemplo, puedes alinearlos en filas por equipos pequeños, sentados en el suelo con la espalda del primer jugador apoyada en las piernas del segundo, y así sucesivamente. Después de eso, al primer jugador le entregas uno o mas objetos, y deben pasarlos hasta el final.

Idea #9

Divide el grupo en dos, si pueden identificarse con algún color mejor. Después de eso pídeles que se sienten desparramados por todo el salón. Además cada equipo debe tener un capitán que se sienta en uno de los extremos del salón. (Cada capitán en el extremo opuesto). La idea es “quemar” o tocar al capitán con una pelota de goma (chica y no muy dura). La pelota solo puede desplazarse por medio de pases, y los jugadores no pueden moverse de su lugar (sentados pegados al suelo). Ahora que ya saben como es el juego tampoco pueden cambiarse de sitio. El capitán tampoco puede moverse del



lugar, puede agacharse, acostarse, mover el tronco, pero debe estar siempre pegado al suelo en el mismo sitio. Si lo tocan es el punto para el equipo contrario. Los de su equipo pueden protegerlo tratando de robar, parar o desviar la pelota. Si alguien se levanta, salta, o se estira demás queda descalificado y fuera del juego. Puedes poner otras reglas, como que sea obligatorio realizar cinco pases como mínimo antes de intentar tirarle al capitán. O que el capitán pueda agarrar el lanzamiento que le tiraron; si atrapa la pelota no es punto, pero si se le cae o toca algo más, además de sus manos, es punto para el equipo contrario. Puedes jugar con varias bolas de papel de diario; eso también puede funcionar. Una buena variación de este juego puede ser con aros de baloncesto o botes en los extremos.



Idea #10

Utilizar películas para jugar es una excelente herramienta; solo necesitarás bastante trabajo por adelantado y algo de dinero para alquilarlas. Pero te aseguramos que todos querrán jugar, y que –como en ninguna otra ocasión– estarán sentados en sus sillas mirando al frente. Algunas ideas para jugar con películas, y con los chicos

divididos en equipos, son las siguientes: “completa la frase” o “¿Qué contestó?”. Debes buscar frases famosas de películas famosas. Pasas solo una porción de la frase y los equipos deben tratar de acercarse lo máximo posible al renglón del actor. El equipo que lo logre recibe el punto. “¿Qué sucedió luego?": esta puede hacerse con cualquier clip de película que sea de acción y la paras justo cuando venía la respuesta a esa acción. Por ejemplo, en una película de horror el actor entra en la casa, está oscura y hay música de suspenso, va abriendo la puerta y... lo paras. “¿Qué sucedió?”, sería la pregunta, y el equipo que se acerque más a la escena es el ganador de punto.

Idea #11

Este es un juego que no requiere tanta preparación y es mejor con películas clásicas. Pasa un clip conocido (o no) que duren unos cuantos segundos: alguien bajando la escalera, una charla en una cocina, o algo parecido. Entonces realiza una serie de preguntas como “¿Cuántas ventanas había detrás del actor?” “¿Qué llevaba puesto la vecina que golpeo la puerta?” “¿Cómo era el cuadro que había en la pared de la escalera?” “¿Qué estaba cocinando?” Etc. Este juego es muy divertido y les fascinará.

Idea #12

Si tienes la posibilidad de proyectar desde una computadora, también tienes la opción de hacer diferentes juegos con PowerPoint. Juegos de preguntas y respuestas, de completar la frase o averiguar la opción correcta, por ejemplo.

Idea #13

Con un poco de tiempo y dedicación puedes pedirles a algunos de tus chicos que unas semanas antes te ayuden a encuestar a los adultos de la congregación. Las preguntas deben ser de este tipo: ¿Qué cosas hacen en la ducha? ¿Cuáles son los elementos más utilizados en la cocina? Cuando manejas por mucho tiempo, ¿Qué otras cosas haces? ¿Qué cosas nunca faltan en la cartera de una mujer? En el momento de jugar, los equipos envían un representante, y si da la respuesta de la mayoría gana el mayor puntaje. Si su respuesta coincide con la minoría, se le entrega el menor puntaje. Así cada respuesta recibe un puntaje según su popularidad. El equipo que logre juntar más puntos es el ganador.



Idea #14

Pídele a uno de tus chicos que durante varias reuniones saque fotos de diferentes partes del cuerpo de sus compañeros: una oreja, el dedo gordo del pie asomando por una sandalia, un codo, una palma de una mano, una rodilla, etc. (siempre siendo precavido de no ofender a nadie.) durante la siguiente reunión pasa las fotos y los equipos deben reconocer de quién se trata. De la misma manera puedes jugar con fotos de cuando eran pequeños o bebés.

Idea #15

Una forma de jugar es grabando la voz de diferentes personas de antemano. Un alumno, algunos padres, el pastor, el señor del mercado de la esquina (al que todos conocemos), el portero, la secretaria de la iglesia, etc. Graba preguntas que pueden distraerlos mientras tratan de adivinar de quien se trata. Preguntas como “¿no te pareció aburridísima la predicación del domingo?” “¿has entendido algo del testimonio que dieron en la última reunión?” “¿Qué piensas del ujier que siempre nos hace callar a la entrada

de la reunión y nos saca corriendo cuando termina?” luego pasa las grabaciones de una en una, y los grupos deben averiguar de quien se trata. Si ninguno acierta vuelve a pasar la grabación.

Idea #16

Primero coloca a todos los muchachos en el medio de salón y pídeles que enlacen trabando entre sí brazos y piernas lo más fuerte que puedan (sin usar cosas externas como sogas o cinturones) entonces las chicas deberán tratar de separarlos uno a uno hasta que quede solo uno de ellos en el centro. Luego es el turno de las chicas. Risas garantizadas. Por su puesto que para los hombres es más fácil separar a las muchachas, (aunque algunas gritarán histéricamente y se prenderán las demás como garrapatas). Este juego te ayudara a mezclar los jugadores, cooperarán como una unidad sin importar quien es quien. Y puedes utilizarlos para hablar de varios temas: estar firmes en nuestras convicciones y luchar por lo que creemos sin dejarnos vencer, la guerra que tenemos contra las tentaciones, contra fuerzas malignas, o cómo deberíamos pelear con todas nuestras fuerzas y pasión por aquello a lo cual fuimos llamados.



Idea #17

Haz varios equipos pequeños, y que cada equipo envíe un representante que deberá escribir en un papel algo que haya hecho y que nadie sepa, quizás algo que le pasó de chico, quizás vergonzoso, quizás algo que le gusta hacer cuando está a solas, algo que sea personal y real. Después de

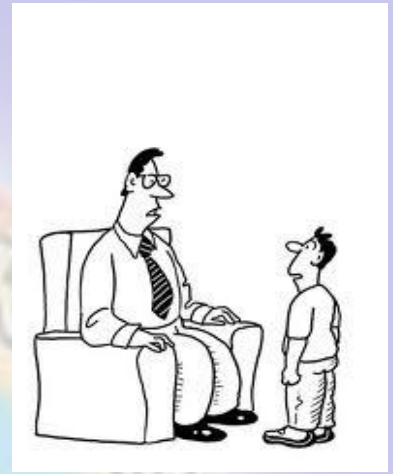


eso, todos los participantes entregan su papel, (con el nombre). Tú lees el primer papel (sin dar nombres), y los equipos deben adivinar quién contó eso, anotando sus respuestas, anotando sus respuestas en un papel aparte. Luego lees el segundo papel, y así sucesivamente los equipos van votando. Al terminar con todos los participantes los equipos entregan sus respuestas, se revela quién dijo qué y el equipo que haya tenido más aciertos es el ganador. A los adolescentes les encantará

este juego, por que tienen necesidad de identificarse, de darse a conocer y conocer a los demás. Verás que todos ponen atención, y dos o tres rondas más te asegurarán diversión.

Idea #18

Si tienes posibilidad de filmar, toma a uno de tus chicos o chicas, de esos que son bien despiertos y no les da vergüenza de hablar con la gente por la calle y envíalo/a a hacer preguntas como: “¿Qué significa para ti la palabra...?” (Alguna palabra rara en el diccionario) o “¿Quién es este personaje de la foto?” y muestras la foto de algún político o personaje famoso, o “la frase mas vale pájaro en mano que mil volando, ¿Qué quiere decir?” entonces haces una pausa y los grupos deben decidir si esta persona responde bien o mal. Debes grabar a varias personas de diferente edad, clase social y apariencia. También lo puedes hacer con los miembros de la iglesia.



Idea #19

Algunas veces querrás que tus jóvenes pasen un tiempo de tranquilidad jugando después de la reunión, quizás tomando un refresco o algo caliente si es invierno. Pídeles a los chicos que traigan su juego de mesa favorito (cartas, ludomatic, uno, ajedrez). Prepara varias mesas con los diferentes juegos (o en el suelo) y pídeles que se dividan el juego que más les interese. Después de unos cuantos minutos jugando pídeles que se reagrupen y elijan otro tipo de juego. Ten a mano música suave, algún video para aquellos a quienes no les gusten los juegos de mesa, y prepara a tus líderes para que estén atentos a acercarse a aquellos que estén solos, aburridos o no conozcan a los demás. Este será un buen tiempo para compartir charlas significativas, así como para enseñarles a tus chicos a pasar un tiempo tranquilo entre verdaderos amigos.



Idea #20

Si tienes un grupo pequeño, coloca a todos en la misma ronda; si tu grupo es grande, divídelos en grupos más chicos. Lo único que necesitas es una botella de gaseosa. Los participantes de cada grupo deben sentarse en el piso formando un círculo. La botella se coloca en el centro, acostada (o volteada). El primer jugador (cualquiera) gira la botella y cuando esta se detenga, el jugador a quien le apunte debe decirle algo positivo –un cumplido- al jugador que giro la botella. Si apunta así mismo, tiene que destacar algo que le guste de su propio ser. El cumplido puede ser físico,

espiritual, material, del carácter, de su trabajo, de lo que sea, pero positivo. Este juego es un buen integrador.

Idea #21

Escribe de antemano muchos papelitos con expresiones como: “mujer que vio un ratón”, “niño tomando medicina fea”, “jugando al polo”. “gato que se cruzo con un perro”, etc. Divide luego el grupo en varios equipos. Cada equipo debe enviar a un representante por ronda, a estos jugadores se les pedirá que se coloquen de espaldas al público, uno al lado del otro. La consigna es para todos la misma, uno de ellos saca los papelitos, todos los participantes lo leen y a la cuenta de tres se dan vuelta y deben representar lo que decía el papel. El equipo que adivine primero lo que su compañero esta representando es el ganador del punto. Si dos o mas equipos adivinan al mismo tiempo se saca otro papel. Ten siempre a mano a uno o dos líderes que hagan de jueces.



Idea #22

Divide al grupo en equipos. Cada uno debe elegir al jugador mas pequeño y flaquito para la próxima tarea. A la señal deben una por una vestir al jugador con la mayor cantidad de ropa posible. No importa lo que le pongan; pueden ser complementos, chaquetas, camisas, pantalones, cinturones, carteras... etc. Déjalos que ellos se den cuenta de esto solo diles que se pongan la mayor cantidad de cosas posibles. Todas las prendas deben ser correctamente ubicadas. El jugador que logre tener la mayor cantidad de prendas será el ganador y por ende el equipo recibe los puntos.



Idea #23

Corta los juegos cuando estén en su éxtasis, no cuando no den para más. Muchos acostumbran a dejar que sus actividades más exitosas continúen hasta el hartazgo, y con eso consiguen quemarla y que nadie más quiera tener nada que

ver con ella. Para darle larga vida a un juego lo mejor es cambiarlo cuando esté en la cima y no cuando ya este en declive.