



# DESCUBRIENDO EL TESORO DE DIOS: QUIEN SOY EN CRISTO

## Juegos Grupo Grande

### Unidad 1

#### Juegos Grupo Grande 20 a 25 Minutos

Preparen uno o dos juegos para el grupo grande cada semana. Deberán jugar un juego por todo el rato o varios juegos en serie.

##### Encuentra 4 Cosas en Común

**Materiales Necesario:** Ninguno

**Como Jugar:** En este juego, los estudiantes deben dividirse en grupos de cuatro a cinco. El objetivo es que los estudiantes dentro de sus equipos se hagan preguntas unos a otros para encontrar cosas en común. El primer grupo que encuentre cuatro cosas que todos en el grupo tienen en común gana la ronda. Pueden jugar varias veces y cambiar quién está en cada grupo, la cantidad de estudiantes en cada grupo, así como la cantidad de elementos que necesitan para encontrar lo que comparten.

##### Ruleta de Nombres

**Materiales Necesarios:** Notas adhesivas, una por estudiante

**Cómo Jugar:** Divida a los estudiantes en equipos iguales y forme dos círculos, uno dentro del otro. El equipo formando el círculo de adentro tendrá que estar frente a frente, dándole la espalda a los estudiantes del círculo externo. Los estudiantes del círculo externo tendrán que pararse mirando al frente con sus espaldas hacia el centro del círculo. Ponga una nota adhesiva en el piso en donde cada estudiante está parado para marcar lugares. Cuando el juego comienza. Los círculos deberán estar en movimiento, el círculo externo e interno deberán moverse en direcciones opuestas (a la izquierda y a la derecha o en el sentido de las agujas del reloj y en el sentido contrario a las agujas del reloj). Cuando el líder diga que paren, los jugadores deben de caer en una nota adhesiva y darse la vuelta mirar a otro jugador del círculo opuesto a ellos. El desafío es decir el nombre de la otra persona lo más rápido que puedan. Quien diga el nombre primero correctamente gana la ronda y toma el lugar de la persona del círculo interior (o si ya están en el círculo interior, pueden mantener su lugar.) Continúen jugando varias rondas.

### La mancha

**Materiales Necesarios:** Ninguno

**Objetivo del Juego:** Evitar ser atrapado por “la mancha”

**Como Jugar:** Escoja un estudiante para que sea “la mancha”. Todos los demás estudiantes correrán de “la mancha”. Cuando “la mancha” atrape a alguien, esa persona deberá unirse a “la mancha” y juntos seguir atrapando al resto de los estudiantes. Eventualmente, todos los estudiantes serán parte de “la mancha” **El último en ser atrapado será el ganador.** \*A medida que “la mancha” crece, será cada vez más difícil para los estudiantes al final aguantar. Los estudiantes más pequeños pueden caerse o lastimarse. Los líderes deben prestar mucha atención para mantener seguros a los estudiantes.

### Nombres en Movimiento

**Materiales Necesitado:** Ninguno

**Como Jugar:** Organice a los estudiantes de pie en un círculo uno frente al otro. Pida a cada alumno que piense en algún tipo de movimiento que describa algo sobre ellos. De algunos ejemplos. Por ejemplo, alguien a quien le gusta el fútbol puede pretender patear una pelota, o alguien a quien le gusta leer puede fingir que sostiene un libro y pasar las páginas. Dé a los estudiantes un minuto para pensar en su movimiento y haga que los líderes de grupos pequeños ayuden a los estudiantes más jóvenes a pensar en su moción. Dé la vuelta al círculo y haga que todos digan su nombre y muestren su movimiento. Luego, comiencen el juego. El primer estudiante dice su nombre y hace su movimiento. Luego, la persona a su derecha debe repetir el nombre y el movimiento de la persona anterior, luego hacer el suyo y decir su nombre, jueguen consecutivamente, los estudiantes deberán decir sus nombres y hacer los movimientos de sus compañeros en orden correcto. Cambia el orden del círculo varias veces para mantenerlo interesante. Al estudiante que logre decir y hacer los movimientos correctamente recibe un ticket.

### Cuervos y Grullas

**Materiales Necesarios:** Ninguno

**Objetivo:** Correr hasta la línea segura de tu equipo sin que te toquen

**Como Jugar:** Divida a los estudiantes en dos equipos y pídale que se paren uno frente al otro en la línea central del o en cualquier línea que marque un límite en el centro de su área de juego. Asigne un lado para que sea el equipo “Cuervos” y otro para que sea el equipo “Grúas”. El líder se para en el centro, visible para ambos equipos, y grita “Cuervos” o “Grúas”. Si el líder grita

“Cuervos”, el equipo “Grúas” persigue al equipo “Cuervos” mientras dan la vuelta y corren de regreso a su línea de salida, que podría ser la pared del gimnasio o cualquier otra línea que marque un límite. Cualquier miembro del equipo “Cuervos” que sea atrapado se convierte parte del equipo “Grúas” y debe ir al lado del otro equipo. El mismo concepto se aplica cuando el líder llama “Grúas”. Jueguen hasta que se acabe el tiempo o todos estén de un lado..

### **Barco a la Orilla**

**Materiales Necesarios:** Ninguno

**Como Jugar:** Designe un lado del área de juegos como “barco” y el otro lado como “orilla”. Cuando diga “barco” todos los estudiantes necesitan llegar a ese lado tan rápido como puedan. El último se sale del juego. Lo mismo aplica cuando se dice “orilla”. Usted deberá también decir los siguientes comandos, y la última persona o grupo que haga la acción quedará fuera:

*Saludo al Capitán* → Los estudiantes deben pararse en atención y saludar. Deberán quedarse así hasta que diga “descansen”. Si se mueven antes de que usted diga “descansen” quedarán fuera.

*Bocabajo* → Los estudiantes deben acostarse boca abajo.

*A Cenar* → Los estudiantes deben formar un grupo de cuatro, sentarse en un círculo y pretender comer.

*Nido de Cuervos* → Los estudiantes deben formar un grupo de tres estudiantes y pararse espalda con espalda con los brazos entrelazados.

*Hombre al agua* → Los estudiantes deben encontrar un compañero. Uno de los compañeros se pone en el piso sobre sus manos y rodillas. El otro compañero pone un pie en la espalda de la primera persona.

El juego continúa hasta que quede solo una persona.

### **Torneo de Piedra, Papel o Tijeras**

**Materiales Necesario:** Ninguno

**Cómo jugar:** Enséñele a los estudiantes las instrucciones básicas de Piedra, Papel o Tijeras. Cada jugador deberá encontrar un compañero y a la cuenta de tres, deberán hacer las señales de Piedra, Papel o Tijeras.

- Piedra – Haga un puño
- Papel – Coloque la mano plana
- Tijeras – Haga una V con el dedo índice y el dedo del medio

Luego, determine qué jugador gana ese desafío. La piedra vence a las tijeras, las tijeras vencen al papel y el papel vence a la piedra. (Si los estudiantes hacen la misma señal con la mano, deben volver a intentarlo hasta que haya un ganador.)

Para jugar el torneo, los estudiantes deben emparejarse y cumplir retos. Puede hacer que todos los jugadores empiecen a la cuenta de tres y luego instruir a los jugadores que hayan perdido a que se sienten o vayan a un lado del área de juego, y todos los jugadores ganadores deben encontrar otro jugador ganador para que sea su nuevo compañero. Continúe ejecutando desafíos hasta que solo queden dos estudiantes, quienes formarán parejas para determinar quién es el campeón.

### Regala tu Tesoro

**Materiales Necesarios:** 50+ pelotas hechas con papel periodico

**Como Jugar:** Divida a los estudiantes en dos equipos en dos espacios separados del área de juegos. Coloque todas las bolas de papel en el centro y haga que cada equipo se coloque en su línea de base. Cuando el líder de la señal todos corren a tomar un “tesoro” y tirarlos al lugar del equipo opuesto. Los jugadores continúan lanzando “tesoros” al otro lado hasta que el líder grita “PAREN”. Todos deberán congelarse y contar cuántas pelotas quedan en el lado de su equipo. El equipo que tenga la menor cantidad en su lugar gana la ronda.