



DESCUBRIENDO EL TESORO DE DIOS: QUIEN SOY EN CRISTO

Juegos de Grupo Grande Unidad 2

Juegos de 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.

¡Aros de Hula: Hoorah!

Materiales: Aros de hula, uno por cada equipo de seis estudiantes

Como Jugar: Divida a los niños en equipos iguales de seis a nueve jugadores cada uno. Indique a los equipos a formar un círculo mirando hacia adentro y tomados de la mano. Dé un aro de hula a cada equipo e indíquelos a cada equipo que encuentre un punto de partida para el aro de hula hula colocándolo alrededor de dos brazos unidos de los jugadores en cualquier lugar del círculo. A la señal, los jugadores deben intentar pasar a través del hula hoop y recorrer todo el círculo hasta el punto de partida. Nadie puede romper la cadena en ningún momento, debe permanecer sujetando las manos de los jugadores a cada lado de la misma. ¡El primer equipo en obtener el aro de hula hula alrededor del círculo es el ganador! Juega varias rondas.

Rele de Palo Fluorescentes

Materiales: Varillas brillantes, uno por cada equipo de seis a ocho jugadores

Como Jugar: Divida a los estudiantes en equipos de relevo de seis a ocho jugadores. Luego, envíe a la mitad del equipo al lado opuesto del gimnasio o área de juego, con todos los equipos alineados a la misma distancia. El primer jugador del lado inicial correrá con una varilla brillante hacia su compañero de equipo que está primero en la fila al otro lado del área de juego. They will pass the glow stick and run to sit down at the end of that line. Se pasarán la varilla brillante y correrán para sentarse al final de esa línea. Los equipos correrán pasando la varilla brillante de un lado a otro hasta que todo el equipo de jugadores de ambos lados esté sentado. El primer equipo en terminar gana. Juega un par de rondas.

Mantén el arriba

Materiales: globos inflados, uno por grupo de 6-8 jugadores

Como Jugar: Divida a los niños en equipos de seis a ocho jugadores. Cada equipo debe formar un círculo con los jugadores mirando hacia adentro y tomados de la mano. Entregue a cada equipo un globo inflado y, a la señal, todos los equipos deben evitar que su globo toque el suelo hasta que el líder grite “paren”. Los jugadores pueden usar cualquier parte de su cuerpo para golpear el globo excepto sus manos; deben tomarse de la mano con las personas a sus costados. Otorgue un punto a cada equipo que evite que su globo toque el suelo en cada "ronda". Juega tantas rondas como quieras. ¡Para un elemento adicional de diversión, reproduce música durante el juego!

Todos la traen

Materiales: Ninguno

Como Jugar: Este juego es muy similar al juego “las traes”, excepto que como el nombre lo dice, todos la traen! A la señal, todos los jugadores corren alrededor tratando de atrapar a los demás, y tratando también de no ser atrapados. Una vez atrapado, el jugador deberá sentarse inmediatamente. El último jugador de pie gana.

Carrera de cocodrilos

Materiales: Ninguno

Como Jugar: Divida a los estudiantes en equipos de cinco a diez jugadores y haga que cada equipo se pare en una fila. Todos los jugadores deben colocar sus manos sobre los hombros del jugador frente a ellos y luego agacharse para formar un “cocodrilo”. Establezca un punto fijo hacia donde cada “cocodrilo” debe correr y luego de vuelta. ¡No pueden romper la cadena del caimán! El primer equipo en llegar a la línea de meta y regresar gana la ronda.

Fútbol Humano

Materiales Necesarios: Una pelota de playa grande

Como Jugar: Este es un juego que funciona para espacios cerrados, y para grupos de veinte a sesenta niños. Ponga dos canchas a los lados opuestos del área de juegos. Las porterías pueden ser tan sencillas como usar la pared, o podría usar sillas o conos, o lo que tenga disponible para crear una portería. Ahora divida a los niños en dos equipos. Cada uno necesitará un compañero del equipo contrario. Todos los niños se sentarán en el suelo espalda a espalda con su compañero del otro equipo. El primer equipo estará sentado en frente hacia una portería, y el equipo contrario estará en frente a la dirección opuesta (la otra portería). El objetivo del juego es anotar metiendo la pelota de playa a la portería. Los niños deberán usar sus manos, brazos, cabeza o cualquier otra parte de su cuerpo para golpear la pelota hacia la portería, pero no podrán moverse de donde están sentados. El equipo que anote más goles, gana.

Carrera de P-O-D-E-R

Materials: un juego de cartas de “Carrera de P-O-D-E-R” por equipo de 8 (5 tarjetas con las letras P-O-D-E-R deletreadas una por tarjeta)

Como Jugar: Divida a los estudiantes en equipos pares de aproximadamente 8 y haga que cada equipo forme una línea. Necesitarás un set de cartas por equipo preparado de antemano. Mezcle todas las letras de cada conjunto y colóquelas boca abajo al azar en todo el piso sobre su área de juego.

Para jugar, el primer jugador de cada equipo corre para encontrar una de las letras de la palabra para deletrear P-O-D-E-R. Deben encontrar primero la P, luego la O, y así sucesivamente en orden. Cada jugador puede entregar una letra por turno. Si no es la letra correcta, deben devolverla y volver corriendo a su equipo, etiquetando al próximo jugador que vaya. Si encuentran la letra correcta, la devuelven a su equipo y tocan al siguiente jugador en la fila. Haga que cada equipo coloque las letras en el suelo mientras recolectan cada una y comienzan a deletrear la palabra P-O-D-E-R. El juego continúa así hasta que todos los equipos completen la palabra.

¿Puedes Ver al Líder?

Materiales: Ninguno

Como Jugar: Tenga a todos los estudiantes sentados en un círculo mirándose frente a frente, y elija a un estudiante para que sea el “adivinator” y abandone la habitación o solo cierre sus ojos mientras eligen a otro estudiante en el círculo para que sea el “líder.” El estudiante que ha dejado el círculo no debe saber quién es el líder. El líder puede elegir cualquier ritmo de aplauso o movimiento con sus manos y todos los estudiantes en el círculo deben seguirlo (por ejemplo, chasquear dedos, aplaudir manos, suelo, regazo, etc.). El líder debe cambiar el movimiento al menos una vez cada 20-30 segundos. (Si no es así, debes decir “cambio” para indicar que el cambio debe ocurrir). Mientras tanto, el adivinator debe observar a todos los jugadores en el círculo e intentar adivinar quién es el líder. Después de que el líder sea adivinado correctamente o revelado, elija dos nuevos estudiantes para ser el líder y el que adivina.