



# DESCUBRIENDO EL TESORO DE DIOS: QUIEN SOY EN CRISTO

## Unidad 3

### Juegos para grupos grandes

#### Juegos de grupos grandes de 20 a 25 minutos

Prepare de uno a tres juegos de grupos grandes cada semana. Puede jugar un juego durante todo el tiempo o varios juegos en secuencia.

##### Boogie de pelota de playa

**Materiales:** Una pelota de playa y dos canastas de lavandería, cajas o aros de baloncesto

**Cómo se juega:** Divide a los estudiantes en dos equipos. Coloque un cesto de ropa sucia o una caja que sirva como portería a cada lado del área de juego (o use aros de baloncesto si está en un gimnasio que los tenga). Los equipos intentan marcar goles pasando la pelota de playa a otro jugador sin dejar que toque el suelo. Los jugadores pueden pasarse la pelota de playa entre ellos, pero no pueden correr mientras se la pasan. Si la pelota toca el suelo, se pasa al otro equipo.

##### Torneo Cangrejo de Fútbol

**Materiales:** Un dodgeball y cuatro conos

**Cómo se juega:** Dos equipos jugarán entre sí mientras dos equipos descansan. Habrá tres juegos con reloj corrido de tres minutos. Para configurar, coloque dos conos a unos 15 pies de distancia contra la pared trasera detrás de la línea de base a cada lado del gimnasio. Para anotar un gol, un equipo debe golpear la pared entre los conos a una altura de no más de cinco pies del suelo. Los dos equipos jugarán usando el dodge ball. Se aplican las reglas normales del fútbol (por ejemplo, sin manos), pero todos los jugadores deben "caminar como cangrejos" durante los tres minutos completos. Asigne puntos por cada gol y quite puntos por penalizaciones como "manos". Después de que hayan jugado los dos primeros equipos, deje que jueguen los otros dos equipos. Luego, los dos equipos ganadores jugarán entre sí por una ronda de campeonato.

### Agrupaciones Etiqueta

**Materiales:** Ninguno

**Cómo jugar:** Designe a dos estudiantes para que sean TI. Todos los demás estudiantes correrán por la habitación tratando de evitar ser tocados. Pueden evitar ser etiquetados de una de dos maneras: corriendo más rápido que TI o uniendo sus brazos para formar un grupo del número indicado de estudiantes. Por ejemplo, diga: "El número es tres", y todos los estudiantes que están en "grupos" (grupos de estudiantes con los brazos unidos) de tres estarán a salvo de ser etiquetados. Siga cambiando el número designado a medida que avanza el juego. El juego termina cuando todos los estudiantes han sido etiquetados.

### Guarde su línea

**Materiales:** Un dodgeball

**Cómo jugar:** Divida a los estudiantes en dos equipos. Haga que cada uno de los dos equipos se pare en líneas de base opuestas del gimnasio. Haga que los jugadores de cada equipo se numeren desde uno hasta el número de estudiantes que haya. En medio del gimnasio, coloca un dodgeball. El líder del juego llamará un número (o dos o tres números), y los jugadores con este (estos) números correrán hacia el centro del gimnasio e intentarán patear la pelota a través de la línea del equipo contrario.

### Frutero Malestar

**Materiales:** Ninguno

**Cómo jugar:** A cada jugador se le asignará una de las siguientes cinco frutas: manzana, durazno, pera, naranja o mango. Luego haga que cada equipo vaya a una de las cuatro esquinas del gimnasio. Elige a dos personas para que sean TI. Los TI se pararán en medio del gimnasio. Llama a una de las cinco frutas. Aquellas personas que sean esa fruta tendrán que correr hacia la esquina opuesta (en diagonal) del gimnasio. Mientras se ejecutan, los TI intentarán etiquetarlos. Si los etiquetan, están fuera y se convertirán en otra TI. El líder puede llamar cualquier fruta o puede llamar "canasta de frutas alterada", y luego todas las frutas corren. El líder también puede llamar a dos o más frutas específicas (p. ej., manzana y naranja).

### Congelados de perdón

**Materiales:** Ninguno

**Cómo jugar:** Juega en un gimnasio o en un área al aire libre. Elija de uno a tres estudiantes para que sean "TI". Cuando alguien que es "IT" etiqueta a alguien, el jugador se congela. Otros jugadores pueden descongelarlos etiquetándolos. Cuando los jugadores descongelan a una persona

etiquetada, deben decir "¡El perdón de Dios te libera!" El juego termina cuando todos están congelados o el líder puede terminar el juego cuando la mayoría de los estudiantes están congelados. Elija nuevos estudiantes para que sean "IT" y juegue otra ronda.

### **Bailarina Secreta**

**Materiales necesarios:** Un dispositivo que pueda reproducir música

**Cómo jugar:** Elija a un estudiante para que salga de la habitación o cierre los ojos. Ellos serán los adivinadores. Cuando ese estudiante salga de la habitación o tenga los ojos cerrados, seleccione un estudiante para que sea el "bailarín secreto". Ese estudiante incorporará pasos de baile en la canción, y el resto del grupo tiene que imitar sus pasos de baile. Una vez que la música ha comenzado y comienza el baile, el adivinador regresa al grupo (o abre los ojos) e intenta adivinar quién es el bailarín secreto. Una vez que el adivino identifique correctamente al bailarín secreto, seleccione a otro estudiante para que sea el adivino y el bailarín secreto.