

DESCUBRIENDO EL TESORO DE DIOS: QUIEN SOY EN CRISTO

Unidad 4

Juegos para grupos grandes



Juegos de grupos grandes 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.

El juego de las traes del pastor

Materiales: Ninguno

Cómo jugar: Elija a un estudiante para que sea el Pastor y párese en el medio del área de juego. El resto de los estudiantes deben alinearse en lados opuestos del área de juego detrás de un límite designado (aproximadamente la mitad de los estudiantes de cada lado). Cuando el Pastor llama a las ovejas gritando “¡Ven ovejas!” todos los estudiantes de ambos lados deben correr hacia el lado opuesto. Cualquier jugador que sea etiquetado por el Pastor se convierte en parte de la manada y ayudará al Pastor a etiquetar a los jugadores en la siguiente ronda. El último estudiante o pequeño grupo de estudiantes restantes son los ganadores.

Relevo de colores

Materiales de un objeto colorido para usar como varita de relevo (bandana, palo de arcoíris, etc.), uno por equipo

Cómo jugar: divida a los estudiantes en equipos y colóquelos en un lado de la sala en sus equipos. Dé a cada equipo su varita de relé de color. El primer jugador de cada equipo debe correr hacia el otro lado de la habitación, tocar la pared o cruzar una línea designada y regresar a su equipo, pasando la varita de relevo de color al siguiente jugador. El juego continúa hasta que todos los miembros del equipo se hayan ido. El primer equipo en terminar gana. Continúe jugando hasta que todos los equipos hayan terminado.

Tiburones y pececillos

Materiales: Ninguno

Cómo jugar: Elija un estudiante voluntario para que sea el “tiburón”. El resto de los jugadores son “pececillos” y deben alinearse a un lado del gimnasio o área de juego. Cuando el “tiburón” grita “1 . . . 2 . . . 3 . . . todos los pececillos cruzan el mar”, todos los jugadores deben cruzar corriendo el área de juego hacia el lado opuesto. El "tiburón" debe tratar de marcar tantos "pececillos" como sea posible antes de que lleguen a un lugar seguro del otro lado. Cualquier "pececillo" que haya sido marcado se convierte en tiburón y ayuda a marcar a los "pececillos" restantes mientras cruzan el mar. El juego continúa hasta que queda un jugador, o un pequeño número de jugadores que pueden ser declarados ganadores. Una opción alternativa es que el líder llame a grupos a la vez para cruzar el mar, como todos los niños de un determinado grado, todos vestidos de azul, etc.

Hormiga muerta

Materiales: Ninguno

Cómo jugar: Elija un jugador para que sea "eso" e intenta etiquetar a otros jugadores. Cuando "eso" toca a alguien, el jugador etiquetado se convierte en una "hormiga muerta" y debe acostarse boca arriba con ambos brazos y piernas en el aire. Otros jugadores no etiquetados pueden optar por ayudar a revivir a la hormiga muerta. Para hacerlo, cuatro personas deben etiquetar una extremidad simultáneamente. Regla opcional: una vez que alguien se ha convertido en una "hormiga muerta" tres veces, se convierte en "eso". En esta versión, puede permitir que varias personas sean "eso" al mismo tiempo. Juega durante un tiempo determinado y luego elige un nuevo jugador para que sea "eso".

El balón prisionero de salvador

Materiales: Seis bolas de esquiava

Cómo jugar: Para jugar este juego, se necesitará una cancha de baloncesto o un área de juego al aire libre con marcadores de límite para las líneas laterales y una línea central que divida a los dos equipos. Divida a los estudiantes en dos equipos, uno para cada lado del área de juego. Coloque seis bolas de esquiava en la línea central, que los estudiantes pueden correr para agarrar cuando comience el juego. El objetivo es lanzar las pelotas para golpear a los jugadores del equipo contrario, de acuerdo con las siguientes reglas:

1. Estás fuera si pasas por encima de la línea central o fuera de los límites.
2. Quedas eliminado si una pelota golpea tu cuerpo (NO se permite que las pelotas golpeen por encima del pecho)
3. Quedas eliminado si alguien atrapa una pelota que lanzaste.
4. Estás a salvo si te golpea una pelota que ha rebotado en el suelo, en la pared o en otro jugador primero.

5. Puede bloquear pelotas con una pelota en la mano, pero si deja caer la pelota mientras intenta bloquear, está eliminado.

Si el juego se reduce a un jugador por lado, tienen diez segundos para golpearse; si no, entra en vigor “Showdown”. El juego se detiene, cada jugador recibe dos bolas, dos bolas se alinean en los extremos de la línea central y la línea central se disuelve. El primer jugador en sacar al otro jugador gana.

Para convertir el balón prisionero normal en “El balón prisionero de salvador”, designe un “Salvador” por equipo. La persona que está “fuera/muerta” se sienta con los brazos levantados. El “Salvador” puede agarrar las manos del “Fuera/Muerto” y arrastrar a la persona a través de la línea de fondo para el equipo; la persona entonces está “Entrada/Viva” y puede reanudar el juego. El “Salvador” no puede convertirse en “Fuera/muerto” porque vive para siempre.

Cazadores de tormentas

Materiales: Cuatro o cinco hojas de periódico (pueden sustituirse por hojas de cartulina)

Cómo se juega el juego: Antes de que comience el juego, extienda cuatro o cinco hojas de periódico alrededor del área de juego. Las hojas de periódico serán botes. Elija dos estudiantes para que sean la "tormenta" (IT), y el resto de los estudiantes intentarán mantenerse a salvo de la tormenta. La tormenta perseguirá a todos y tratará de marcarlos. Si un jugador es tocado, ha “caído al mar” y debe acostarse boca arriba con los brazos y las piernas extendidos en el aire haciendo movimientos de natación. Cuando un jugador ha caído al mar, otros cuatro jugadores seguros pueden rescatarlo. Cada uno de los jugadores seguros agarrará un brazo o una pierna y arrastrará al jugador a un bote. Tan pronto como cuatro jugadores seguros agarran al jugador que se ahoga, los cinco jugadores están a salvo de ser marcados por la tormenta. Una vez que los cinco jugadores llegan al bote, el jugador que se ahoga se salva y los cinco jugadores pueden permanecer seguros en el bote por no más de cinco segundos. El juego termina cuando todos los jugadores han sido etiquetados. En este punto, elige dos nuevos jugadores para que sean la tormenta (IT) y vuelve a jugar.