



DESCUBRIENDO EL TESORO DE DIOS: QUIEN SOY EN CRISTO

Unidad 5

Juegos de 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.

Cuatro esquinas

Materiales: Ninguno

Cómo jugar: Designe cuatro esquinas del gimnasio o área de juego con los números uno, dos, tres y cuatro. Párese en el centro del área y cierre los ojos mientras cuenta hacia atrás desde diez. Mientras cuenta, todos los jugadores deben correr hacia una esquina de su elección. Sin mirar, llama a un número al azar. Entonces, abre los ojos. Todos los jugadores de esa esquina están fuera y deben sentarse en el centro. Cualquiera que NO esté en una esquina también está fuera. Juegue hasta que quede un jugador y sea nombrado ganador. Juega varias rondas.

Corre por tu cena

Materiales necesarios: Ninguno

Cómo jugar: Haz que los estudiantes se paren en un círculo y se tomen de las manos. Elija a un estudiante para que sea "eso" y pídale que camine lentamente alrededor del círculo. El jugador que es "eso" puede elegir cualquier lugar en el círculo y separar dos manos. El jugador que es "eso" grita "¡Corre por tu cena!" y toma uno de los lugares del jugador en el círculo. Los dos jugadores cuyas manos se separaron deben correr en direcciones opuestas alrededor del círculo y competir para reclamar el lugar vacío restante. Quien pierde el lugar es "eso". El juego continúa hasta que el líder detiene el juego.

Luz roja, luz verde

Materiales necesarios: Ninguno

Cómo jugar: Un líder se parará en un extremo del gimnasio y todos los estudiantes se pararán en el otro extremo. El líder gritará "Luz verde", "Luz amarilla" o "Luz roja". Al gritar "Luz verde", el

líder cerrará los ojos y los estudiantes pueden correr tan rápido como quieran. Luego, el líder puede gritar "Luz amarilla" o "Luz roja" y abrir los ojos. En la "luz amarilla", los estudiantes solo pueden caminar, y cualquier estudiante que el líder vea correr todavía regresará a la pared y comenzará de nuevo. En "luz roja", los estudiantes deben detenerse, y si el líder ve a alguien moviéndose, deben ir a la pared y comenzar de nuevo. El estudiante que llega primero al lado del líder es el ganador.

Vasos arriba, vasos abajo

Materiales: 40-50 vasos de plástico

Cómo jugar: Coloque todos los vasos en el suelo del área de juego, la mitad hacia ARRIBA y la otra mitad hacia ABAJO. Asigne la mitad de los estudiantes como el grupo "ARRIBA" y la otra mitad como el grupo "ABAJO". Haga que los estudiantes se alineen al azar alrededor de los límites del área de juego. A la señal de "YA", todos los jugadores darán vuelta tantos vasos como sea posible, ya sea hacia arriba o hacia abajo, en la posición de su equipo. Cuando el líder grite "ALTO", cuente cuántos vasos hay arriba y abajo. El equipo con más copas en su posición gana la ronda. Juega varias rondas.

Pelota gigante

Materiales: una pelota de playa gigante

Cómo se juega el juego: este juego en realidad no es diferente al fútbol cangrejo, al voleibol o al balón prisionero. Sin embargo, este juego utiliza lo que se conoce como una pelota de playa gigante. Dependiendo de su espacio y equipo, es divertido jugar fútbol cangrejo, voleibol o incluso dodgeball con una pelota grande. Para voleibol, divida a los estudiantes en dos equipos y pídale que golpeen la pelota a través de una red de voleibol, anotando cuántas veces la pelota toca el suelo. Para el fútbol, haga que dos equipos traten de patear la pelota mientras caminan como un cangrejo). Finalmente, para dodgeball, cualquier estudiante que sea golpeado con la pelota está fuera!

Capturar el tesoro

Materiales: dos trapos, pañuelos o toallas viejas, mejor si son de dos colores diferentes

Cómo jugar: Capturar el tesoro requiere un campo de juego de algún tipo. Ya sea bajo techo o al aire libre, el campo se divide en dos mitades claramente designadas, conocidas como territorios. Los jugadores forman dos equipos, uno para cada territorio. Cada equipo tiene un "tesoro" colocado en un lugar obvio. El objetivo del juego es que los jugadores entren en el territorio del equipo contrario, agarren su "tesoro" y regresen con él a su propio territorio sin ser tocados. El "tesoro" se defiende marcando a los jugadores contrarios que intentan tomarlo. Dentro de su



propio territorio, los jugadores están "seguros", lo que significa que los jugadores contrarios no pueden tocarlos. Una vez que cruzan al territorio del equipo contrario, son vulnerables. Un jugador que es tocado puede ser eliminado del juego por completo o verse obligado a unirse al equipo contrario.