



# DESCUBRIENDO EL TESORO DE DIOS: QUIEN SOY EN CRISTO

## Unidad 6

### Juegos de grupos grandes

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

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

#### Saltar adentro, saltar afuera

**Materiales:** Ninguno

**Cómo jugar:** Pida a los estudiantes que formen un círculo y miren hacia el centro. Indique a los alumnos que deben seguir al líder diciendo lo que dice el líder y haciendo lo que dice el líder. Practique un par de veces usando estos cuatro comandos: Saltar adentro, Saltar afuera, Saltar a la izquierda o Saltar a la derecha. Entonces, empieza a jugar. Diga cualquiera de los cuatro comandos y los estudiantes deben seguirlos. (El círculo puede perder su forma, ¡está bien!) Pida a los estudiantes que regresen al círculo original y dígalos que ahora deben decir lo OPUESTO de lo que está haciendo el líder y hacer lo que dice el líder. Continúe llamando a los comandos de salto durante unos 30 segundos hasta que el círculo se rompa de nuevo. No hay ganadores en este juego, simplemente está destinado a crear diversión y risas, y los niños se verán más desafiados por la confusión de decir lo contrario de lo que están haciendo. También puede cambiarlo haciendo que los estudiantes digan lo que dice el líder pero hagan lo contrario.

#### ¡Encender!

**Materiales:** Una pelota de juegos

**Cómo jugar:** Asigne un número a cada jugador e indíqueles que recuerden su número. Si tiene más de 12 hijos, puede tener más de una persona por número. Para comenzar, elija a una persona para que sostenga la pelota y se pare en el centro. Todos deben reunirse en grupo cerca de la persona que tiene la pelota. En cada ronda, la persona con la pelota debe gritar "¡Enciende!" y lanza la pelota hacia el cielo mientras grita un número. Al mismo tiempo, todos los demás jugadores deben correr en diferentes direcciones alejándose del grupo, excepto la(s) persona(s) cuyo número fue llamado. Una persona cuyo número fue llamado atrapa la pelota y luego grita

"Apagar" indicando a todos que se congelen. A la persona con la pelota se le permite dar tres pasos gigantes hacia cualquier jugador antes de lanzar la pelota para golpear a alguien (sin golpes por encima del pecho). La persona que fue golpeada se convierte en el nuevo lanzador. Juegue durante varias rondas o mientras los estudiantes permanezcan comprometidos.

### Conejito, conejito, conejito

**Materiales:** Ninguno

**Cómo jugar:** Necesitas al menos 5 personas para jugar. Empiezas con todos en un círculo. Una persona es el "conejito, conejito". Esta persona comienza el juego. Ahora, todos en el círculo eligen un animal, como: "iguana, iguana", "gato, gato", o "tiburón, tiburón", etc. Junto con los animales, cada persona debe hacer una señal con las manos. Por ejemplo, "conejo, conejo" colocaría ambas manos a un lado de la cabeza para formar dos orejas. Otro ejemplo sería "cocodrilo, cocodrilo", pondrá los brazos al frente como la boca de un caimán. Puede inventar más animales con señales de mano según sea necesario. Ahora "conejito, conejito" comienza el juego señalando su señal y diciendo: "conejo, conejo, gato, gato". Ahora es el turno de "gato, gato". Todavía vas de jugador a jugador sin ningún orden en particular. Cuando alguien se equivoca, debe moverse de su posición y sentarse a la izquierda del "conejo, conejo". Llamamos a ese personaje "cerdo, cerdo" y deben hacer una nariz de cerdo como su señal. El juego puede ser realmente intenso y divertido, porque cuando alguien se resbala, todos se ríen. Suele ser un error gracioso.

### Etiqueta de fruta

**Materiales:** Ninguno

**Cómo jugar:** Establezca límites y elija a una persona para que sea "eso". Cuando el jugador que es "eso" trata de tocar a otro estudiante, el otro jugador puede agacharse y decir el nombre de una fruta para protegerse antes de ser tocado. Si el jugador es etiquetado primero, el jugador también se convierte en "eso". Variación: ¡Los estudiantes deben decir el nombre de uno de los frutos del espíritu para protección!

### Dispersión de pelota de playa

**Materiales:** una pelota de playa

**Cómo jugar:** Comience haciendo que todos los jugadores se paren cerca del centro del área de juego. Lanza la pelota al aire por encima de los jugadores. El que agarra primero la pelota puede dar tres pasos en cualquier dirección y tiene cinco segundos para lanzarla. Pueden lanzarlo al aire nuevamente o intentar tocar a otro jugador. Si tocan a alguien con la pelota, el jugador se sienta. Si lo atrapan, el jugador que tiró debe sentarse. Cualquiera que esté sentado puede volver a levantarse si puede agarrar la pelota (sin moverse de su lugar sentado) y tocar a otro jugador de pie. No hay

equipos ni "ganadores" en este juego, aunque puedes jugar hasta que solo queden unos pocos, declararlos "ganadores" y comenzar una nueva ronda.

### Bonanza de pelotas de playa

**Materiales necesarios:** una pelota de playa

**Cómo jugar:** Divida a los estudiantes en dos equipos y haga que cada equipo se alinee en las líneas de base del gimnasio o en los extremos opuestos de su área de juego. Numere a cada persona hasta que todos en el equipo hayan recibido un número. Todos los jugadores del equipo contrario deben tener los números correspondientes. Coloque la pelota de playa en el centro y diga un número al azar. El número de quien sea llamado (y puede llamar a más de uno) debe correr al centro para tratar de obtener la pelota de playa primero. Si un jugador obtiene el balón con éxito y vuelve a cruzar la línea de salida de su equipo sin ser tocado, le otorga dos puntos a ese equipo. Si alguien toca a un jugador con el balón, dale un punto a su equipo. Si se ha cantado más de un número, permita que los jugadores lancen la pelota a sus compañeros de equipo. Si el balón toca el suelo, se otorga un punto al equipo contrario. Juega varias rondas.