

JUEGOS VARIOS

- **AGARRAR LAS CINTAS**: LAURA

MATERIALES: Cintas de tres colores, tantas como participantes en el juego.

DESARROLLO: Se forman tres equipos. Cada niño se coloca una cinta del color correspondiente a su grupo en la parte trasera de la cintura (colgando de los pantalones, cinturón...).

El juego consiste en sacar las cintas a los demás, obviamente a los que son de equipos contrarios. Cuando se quita una cinta se coloca junto a la propia. El niño que se queda sin cinta se va fuera del juego (a una zona predeterminada que será "la cárcel"), hasta que uno del mismo equipo recupere la cinta y pueda llevársela. El juego termina cuando un equipo queda sin cintas y los ganadores cuentan cuantas cintas tienen cada uno. Los otros equipos cuentan el número de cintas que tienen, para verificar quién ha ganado.

- **"BUSCO TU ROSTRO SEÑOR"**.

Vamos a formar parejas. Tienen que tomar conciencia de que el otro es como Jesús para él/ella. Para ellos, van a examinar bien su rostro y cabeza para memorizar algunos rasgos característicos, que servirán de guía en el ejercicio que realizarán a continuación.

Les explicaremos que, muchas veces, nos cuesta ver el rostro de Dios en los demás...y como estamos ciegos (pues tendremos que taparnos todos los ojos), nos resulta difícil encontrarlo, pero vamos a buscarlo en la sala, palpando los rostros de los compañeros, hasta que encuentre "el rostro de Jesús", es decir, al compañero/a que hemos examinado al principio de la actividad... (Intentamos reconocer sus rasgos característicos).

Al final, podemos compartir cómo nos hemos sentido...también decimos algo bueno que hemos descubierto en el otro al reconocer el rostro de Dios en él/ella. O si han percibido algo que Dios les ha dicho a través de ese juego.

- **SARDINAS EN LATA/EL TESORO ESCONDIDO**: RITA

Es una versión del escondite. Se esconde un niño y los demás tienen que buscar a este niños, cuando uno descubre su escondite, se queda en este lugar sin hacer ruido. Y los demás siguen buscando...así hasta que son una familia, todos en el mismo lugar. El último en llegar a casa será el niño que se esconda en la siguiente "partida".

Relacionado con la fe podemos explicar todos buscamos el tesoro que es Jesús (el niño que está escondido). Este tesoro, como en la parábola, está escondido. Cuando los niños van descubriendo a Jesús, ya no pueden separarse de Él y se quedan a su lado, formándose así la Iglesia de Cristo, formada por todos los que quieren ser amigos de Jesús.

- ¡EVITA LA SERPIENTE!

Explicación previa:

Podemos explicar a los niños simbólicamente “la tentación”. Gráficamente, al enemigo de Dios se le identifica con una serpiente (como ocurre en el pasaje de Adán y Eva). Por eso, tenemos que evitarla por todos los medios, y si queremos acabar con ella, como hace la Virgen María, tenemos que pisarle la cabeza. Esto es un gesto simbólico, claro. En la realidad, se refiere a la oración, que nos ayuda a que esa serpiente, que a veces quiere picarnos, se vaya, y no nos ataque.

Juego:

Un niño lleva una cuerda larga que la mueve continuamente, haciendo la ondulación de la serpiente, y los demás intentarán pisarla. El que consiga pisarla, cogerá la cuerda y continúa el juego. Al niño o niña al que toque la serpiente, tendrá una picadura; tendrá que agarrarse con la mano esa parte del cuerpo y seguir jugando. Si tiene 3 picaduras, espiritualmente estará muerto, y en el juego se traduce como que necesita la ayuda de un sacerdote, así que se sentará en el suelo hasta que un compañero le haga el signo de la cruz en la frente para que pueda seguir jugando.

- DIRECTOR DE ORQUESTA: DAVID RUIZ

Se pone el grupo en círculo mirando todos hacia el interior del mismo, mientras uno del grupo queda fuera. Se nombra a un director de orquesta sin que el jugador que ha quedado fuera sepa quién es. El director de orquesta marcará un sonido o gesto que los demás tendrán que imitar. La función del que ha quedado fuera del corro será adivinar quién es el director. A su vez, el director tendrá que cambiar el sonido o gesto sin que el que busca al director se dé cuenta, y los demás le seguirán. El juego termina cuando se adivina quién es el director de la orquesta.

- LA GRAN AMEBA

Todos empezamos siendo amebas, y andamos moviendo los brazos (como nadando a braza) y diciendo ameba. Cuando nos encontramos con un compañero jugamos a piedra, papel o tijera. El que gane de cada grupo evoluciona, y el otro baja un nivel.

Sólo pueden jugar con compañeros que estén en el mismo nivel evolutivo que él. Ganan los primeros que lleguen a hombre, que es el nivel máximo.

Orden de evolución:

ameba /cangrejo /conejo /mono/humano

- TIERRA-MAR-AIRE: ELENA NÚÑEZ

Los niños se ponen todos en una fila, uno detrás de otro. Se les dice que están en una línea de tierra. La persona que lleva el juego les explica que a su derecha está el AIRE, a su izquierda el AGUA. El juego consiste en que el monitor dirá indistintamente y de manera mezclada las palabras "AIRE", "MAR" y "TIERRA" y ellos tendrán que desplazarse con un salto lateral con los pies juntos al ritmo de estas palabras. La gracia es que los niños vayan siendo eliminados cada vez que se equivoquen. El juego irá cada vez más rápido y ganará el último en descartarse. Se meten variantes en el juego: cerrar los ojos, cambiarles de dirección, que se abracen por la espalda....

- LA OVEJA Y EL LOBO

Es como el pilla-pilla, pero todos los niños están sentados o en cuclillas. Si cuando la oveja va a ser pillada, salta sobre uno de los que están agachados, el "agachado" se convierte en lobo y el que era lobo se convierte en oveja.

- PISTOLERO: ARTURO

Se ponen en círculos los niños y se pone a una persona en el medio, esta elige a alguien para disparar. La persona disparada se agacha y los que están a ambos lados de la persona disparada se disparan y quien dispare primero elimina a la otra. Así se juega hasta que gane el último por eliminar.

- PA-DIS-BUM

Es un juego parecido al pin pon en círculo. Se van pasando la pelota imaginaria unos a otros con la palabra PA, se puede cambiar de sentido hacia el lado contrario la pelota, (se mueve la pelota de manera circular) diciendo DIS se envía la pelota a otra persona del círculo que no esté a tu lado. Y por último se puede rebotar diciendo BUM y levantado los brazos. Quien no reaccione con la palabra adecuada quedara eliminado.

OTROS JUEGOS:

- PAÑUELITO
- MANO CALIENTE

- WAKA