GLOBAL CHILDREN'S NETWORK

JueGos

Malaquías Kids

MANUAL 1

Introdución

Se ha dicho: “Lo que se aprende con placer, se aprenderá en su totalidad”. La hora del juego prepara el escenario para que tenga lugar un gran aprendizaje a medida que los niños experimentan juegos energéticos y divertidos. El tiempo de juego ayuda a liberar parte de su exceso de energía y, al mismo tiempo, crea una actitud de emoción anticipada de que habrá más diversión en el futuro. El tiempo de juego es una parte fundamental de tu **Club Malaquías Kids**.

A medida que piensas en este momento y miras las sugerencias de los juegos a continuación, ¿cuáles son las necesidades únicas de tu club? ¿Cuánto tiempo tienes para jugar? ¿Cuánto tiempo tardan en jugarse los juegos que eliges? ¿Cuántas veces necesitarás jugar para que todos los niños tengan la oportunidad de participar? ¿Cuánto tiempo necesitas para preparar el juego?

Querrás adaptar tu tiempo de juego a las necesidades específicas, ya sea en las instalaciones, los niños, el equipo, el límite de tiempo, la cantidad de líderes o cualquier otra cosa que deba tener en cuenta. ¡Haz que este tiempo trabaje para ti! Debe ser un momento de gran diversión y emoción.

Palabra de aliento: ¡Eres la clave para que los niños se diviertan! No son tanto los juegos, el espacio, el equipo o cualquier otra cosa que puedas nombrar. ¡ERES TÚ! ¡Tú establece el tono para pasar un buen rato! Los niños seguirán tu ejemplo: ¡LIDERA BIEN!

Instrucción

Esta sección ayudará a los nuevos líderes de juegos de clubes a dirigir adecuadamente el tiempo de juego. En general, el tiempo de juego debe ser seguro, divertido y emocionante para los niños. Piensa en S.A.F.E. (SEGURO en Inglés) Cuando consideras cómo estructurar tu tiempo de juego. Si bien estas recomendaciones son para el Líder del juego que está ejecutando la hora del Juego, también es bueno que todos los líderes las conozcan.

Para tener un excelente Tiempo de Juego, comienza por asignar un líder para que sea el Líder del Juego. Él o ella será quien lidere esta vez. Esta persona será responsable de elegir los juegos, hacer todos los preparativos necesarios y explicar las reglas a los estudiantes. Esta persona debe ser divertida, entusiasta y capaz de dirigir bien a su grupo.

El resto de los líderes serán asignados a un grupo o equipo. Su función es apoyar al líder del juego que está liderando esta vez. Estos líderes se asegurarán de que sus estudiantes comprendan las reglas y estén listos para jugar el juego. También ayudarán a mantener el orden y la disciplina mientras animan a su grupo o equipo.

S (SIMPLE) Significa reglas y espacio simples. Como Líder del juego que ejecuta el tiempo de juego, las reglas deben ser fáciles de explicar, fáciles de aprender y fáciles de seguir. Unas pocas frases deben ser todo lo que es necesario. Recuerda que el propósito del juego es jugar y divertirte. Sentarse escuchando las complejas reglas que se explican derrotaría ese propósito. Si no está ejecutando el Tiempo de juego, asegúrese de escuchar las reglas para poder ayudar a su equipo asignado. Incluso puede ser bueno que los líderes demuestren un nuevo juego para los niños. A veces, ver un juego jugado les ayuda a entenderlo mejor y más rápido.

Debe considerar el espacio y la cantidad de niños que tiene en ese espacio. Elige juegos que se ajusten a tu espacio y tamaño de club. El tiempo de juego debe ser seguro para los niños, así que elije juegos que sean seguros con el espacio y el tamaño de su club. Piensa en dónde estarás jugando. ¿Es-

tará afuera? ¿Dentro? ¿Gran área abierta o aula pequeña o incluso un pasillo? ¿Hay obstáculos o barreras para usar el espacio de manera segura? Piense en cómo superar estos problemas para que el tiempo de juego sea seguro. ¿Cuántos niños necesitan poder participar al mismo tiempo? Las respuestas a estas preguntas son fundamentales para elegir los juegos.

A (AGES) Significa edades y habilidades. Hay características de desarrollo que generalmente se pueden esperar para ciertas edades. Conozca las edades de los niños y lo que pueden hacer antes de elegir sus juegos. Trate de elegir juegos que sean apropiados para la edad de los niños que juegan. Si su club cubre una gran cantidad de edades, elija varios juegos de diferentes niveles de edad, por lo que ni la frustración ni el aburrimiento serán un problema. Una buena regla general es que los niños de la misma edad y habilidad compitan entre sí.

Hay ciertas habilidades que van con las edades cronológicas, pero los niños se desarrollan a ritmos diferentes. No elija todos los juegos para una reunión de club en particular para confiar solo en la habilidad atlética. Algunos de sus niños pueden no ser particularmente buenos atléticamente, sin embargo, son intelectualmente inteligentes. Mezcle y combine juegos para que se resalten las habilidades de los diferentes niños en su club.

F (FAST) Significa ritmo rápido. Para que el tiempo de juego sea divertido, necesita avanzar. Los niños no quieren estar sentados y esperando. Ten varios juegos elegidos y listos para jugar. Siempre ten más juegos listos, entonces prepara los que necesitará esa reunión del club. Nunca se sabe cuándo un juego no funcionará o a los niños no les gustará. Debes estar preparado para cambiar un juego por uno nuevo si es necesario. Mira a ver si todos los niños están involucrados y divirtiéndose.

E (ENTHUSIASM) Significa el entusiasmo y la emoción. El tiempo de juego debe ser ruidoso, activo y atractivo. Como líder, debe estar animando a su equipo y al mismo tiempo preparar a los próximos niños para jugar. Considere hacer que los niños inventen un nombre para su equipo, así como una consigna. Anímalos a apoyarse unos a otros y aplaudir. Cuando los niños no participan en ese juego, deben sentarse y animar a su equipo.

Lleve un registro de qué juegos disfrutan más, así como qué juegos no les gustan. Siempre es bueno tener sus favoritos como copias de seguridad en caso de que un nuevo juego no salga según lo planeado. No tenga miedo de usar los mismos juegos cada tantas semanas, ya que a los niños les encanta la repetición. Simplemente no repita los mismos juegos semana tras semana.

Elija una mezcla de juegos de baja a alta energía, así como de baja a alta competencia. Siempre es bueno equilibrar este tiempo para que todos los niños disfruten este tiempo. En la sección de ideas, los juegos se mostrarán de menor a mayor para que pueda elegir adecuadamente.

Una última palabra, **¡se creativo!** Mira a tu alrededor: lo que está disponible que podría usarse para jugar un juego. Además, los juegos universalmente conocidos pueden cambiarse ligeramente y agregar mucha emoción. Por ejemplo; la mezcla de "Simón Dice" con "El Semaforo" se convierte en "Dios Dice" - donde si la afirmación es cierta, da dos pasos hacia adelante para que el Líder {que está en la línea de meta} diga la afirmación. Si la afirmación es falsa, no te mueves. Si haces la acción incorrecta, regresas a la línea de inicio. El primero en llegar al líder es el ganador. ¡Esta es una excelente manera de revisar el material de la lección mientras te diviertes!

Ideas

Esta sección incluirá una muestra de ideas de juegos para usar con los estudiantes. Habrá una mezcla de juegos que incluyen juegos al aire libre e interiores, así como los que se jugarán en áreas abiertas indefinidas o en espacios limitados. El objetivo es dar ideas si su club tiene 10 o 100 niños que asisten. ¡Recuerda hacer que este tiempo te funcione! Adapta o modifica los juegos listados para que funcionen mejor para ti.

» Espacio Interior Limitado

Juegos en los pasillos – si puede dividirlos en más grupos, y aún así jugar de manera segura, está bien. Si no, divídase en los 2 grupos y cambie para que todos los niños tengan la oportunidad de jugar. Permita que los demás animen a su equipo mientras observan y esperan.

1. Arriba, Abajo

-Objeto para pasar
-Baja competencia

Divide a los niños en 2 grupos. Haz que cada grupo se alinee en línea recta, de su lado de la pared, mirando hacia adelante, del más alto al más pequeño. Luego, entrega a la primera persona en cada línea, un objeto como un globo inflado, una pelota o un libro. El primer niño pasará el objeto sobre su cabeza al siguiente niño lo pasará por debajo entre sus piernas al próximo niño que lo pasará por encima de su cabeza y así sucesivamente. Cada niño alternará sobre la cabeza o entre de las piernas. Cuando cada niño pase el objeto, se sentará en su lugar. El juego continúa hasta que el último niño tenga el objeto y se siente. El equipo en sentarse primero gana.

Variación: empieza por el más pequeño y vuelve a jugar.

Nota: Podría dividir los grupos en niñas y niños si lo desea.
Correr hacia atrás, avanzando.

2. Relevo

-No necesita implementos
-Media competición

Nota: asegúrate de que haya suficiente espacio en el pasillo para jugar este juego de manera segura.

Divide a los niños en dos grupos. Haz que se alineen al lado de su pared, pero alejados de ella, de mayor a menor. Haz que miren hacia adelante. Cuando diga “YA”, el último niño en la línea (el más pequeño), correrá a lo largo del lado izquierdo de su línea hacia el frente de la línea. “Todos retrocederán un poco”. Al llegar al frente, el próximo niño correrá hasta el frente y todos retrocederán de nuevo. El juego continúa hasta que el primer niño que corrió vuelve a su posición inicial. El primer equipo de vuelta a la posición inicial gana.
Variación: Comience con el niño más grande.

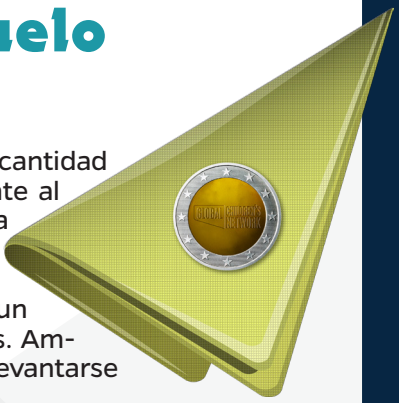
3. Apila los Vasos

-Necesita 6 vasos plásticos irrompibles que se puedan apilar por grupo
-Baja competencia

Divide a los niños en dos grupos. Haz que se alineen al lado de su pared, mirando hacia adelante, de mayor a menor. Dale al primer niño de cada línea un vaso que se pueda apilar en otro vaso. Pasarán cada vaso por la cabeza hasta el último niño. El último niño coloca el vaso en el suelo. El siguiente vaso, se pasa de la misma manera y se coloca en el suelo al lado del otro. El juego continúa hasta que todos los 6 vasos se hayan pasado y se hayan apilado con éxito de esta manera: 3 vasos en el piso, 2 encima de los 3 vasos, 1 en la parte superior de los 2 vasos. El primer grupo en terminar gana.
Variación: Haz el recorrido doble, al terminar de apilar, lleva de regreso los vasos al principio y apilándolos también en el suelo en el otro extremo. En cada juego, cambia quién es el apilador en la parte delantera y trasera de la línea.

4. Agarra el Pañuelo

- Moneda y pañuelo.
- Energía media / competición



Divide el grupo en dos equipos con igual cantidad de niños. Pídeles que se alineen uno frente al otro, juntos, y luego que se sienten. Cada grupo debe tomarse de las manos y cerrar sus ojos, excepto el primer jugador de cada equipo. Al final de la línea, coloque un pañuelo en el medio entre los dos equipos. Ambos equipos deben poder alcanzarlo sin levantarse de su posición sentada.

El líder toma una moneda e indica que lado de esta deberá quedar hacia arriba (ej: “Cara”). Lanza la moneda las veces necesarias hasta que caiga el lado indicado. Cuando el jugador ve que la moneda cae sobre el lado indicado “Cara”, aprieta la mano del jugador que está a su lado y así sucesivamente hasta el final de la línea. Cuando la mano del último jugador es apretada, alcanza el pañuelo. El equipo que agarra el pañuelo primero gana. El último estudiante en la línea se mueve a la primera posición y todos retroceden un espacio. Juega hasta que todos tengan la oportunidad de agarrar el pañuelo.

5. Ojo de Águila

-Sin suministros
-Baja energía / media competencia

Un jugador es seleccionado para ser el "**ojo de águila**" y estará frente al espacio / sala / pasillo. Los otros jugadores se levantarán para que el ojo de águila pueda ver a cada uno de ellos. Luego, el ojo de Águila se irá a un lugar donde no sabrá lo que sucede a continuación.

Se seleccionará a tres jugadores para cambiar el lugar donde estaban parados. Todos los demás permanecerán donde estaban. Se llamará al ojo de águila quien intentará descubrir qué jugadores cambiaron de lugar. Si acierta, cambiará los puntos con uno de ellos. El estudiante elegido ahora se convierte en el ojo de águila. Si el ojo de águila no encuentra a los tres jugadores, él está fuera del juego. El juego continúa hasta que queda un jugador.

Variación: cambie la cantidad de jugadores que cambian de lugar. También podría hacer que cambien su apariencia de alguna manera a través de su ropa, agregándole lentes, quitándose un suéter, entre otros.

6. Pásalo

-Sin suministros
-Baja energía / competición
-Mejor con menor número de niños. Si el número es grande, podrías dividirlos en grupos

Haz que los estudiantes se sienten en una línea o círculo. Elije un jugador para comenzar y susurra un mensaje en su oído. Él va a pasar el mensaje al siguiente jugador susurrándole al oído. Continúe hasta que el mensaje haya llegado hasta el final de la línea o alrededor del círculo. Haz que el último jugador comparta lo que escucharon: ¿es el mismo mensaje? ¡Generalmente no lo es! Nota: Comparte que Dios no cometió errores por generaciones en la promesa que Él transmitió. No hubo cambios, la promesa de Dios se mantuvo igual y siempre lo hará.

Variación: divide al grupo en dos equipos o más. Alínealos en una fila por equipo, uno detrás del otro, mirando hacia adelante. El líder de cada equipo susurrará el nombre de una palabra u objeto como (automóvil, deporte, comida) o mostrará la palabra en un pedazo de papel al jugador. Ese jugador escribirá esa palabra en la espalda del siguiente jugador, quien luego mostrará al jugador que sigue y así sucesivamente hasta que el ultimo jugador de la fila tenga la palabra. Ese jugador escribirá esa palabra o dibujará el objeto en una hoja de papel. Si la palabra es correcta, ese equipo gana. Jugar varias veces con diferentes jugadores empezando al contrario de la fila.

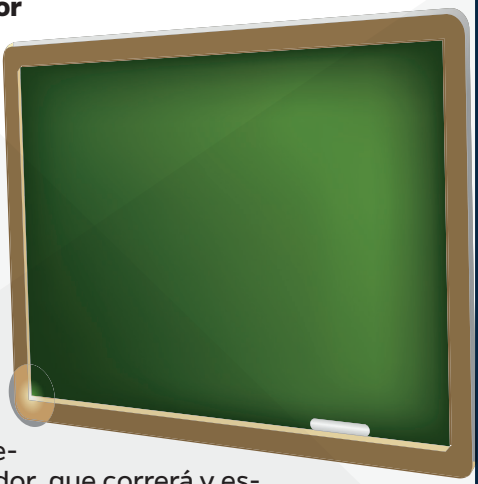
7. Historia compartida

-Sin suministros
-Baja energía / competición
-Mejor con menor número de jugadores. Si tienes un número grande, podrías dividirlos en grupos

Haz que los estudiantes se sienten en una línea o círculo. Haz que un líder comience una historia, luego se elige un jugador para continuar la historia. Después de agregar su oración a la historia, el siguiente jugador a su derecha continuará agregando a la historia. La historia termina cuando vuelve al primer jugador.
Nota: Podría ser divertido ver si los estudiantes pensaron que así es como se desarrollaría la historia. Dios tiene una historia para compartir con nosotros. Es ¡Su historia! y se está completando exactamente como Él lo quería.

8. El Versículo

- Pizarra blanca o papel, rotulador
-Baja energía / competición



Divide al grupo en el número apropiado de equipos según el número de su grupo. Haz que un líder para cada equipo se pare al final de la sala ó pasillo. El líder tendrá una pizarra blanca o papel y un marcador. Los jugadores se alinearán por equipos en una línea recta, de mayor a menor altura, frente a su líder. El primer jugador en cada línea correrá hacia el líder, escribirá la primera palabra del versículo elegido, regresará y tocará al siguiente jugador, que correrá y escribirá la segunda palabra. El juego continuará hasta que se complete el versículo. El primer equipo en terminar correctamente, gana.

9. Muchas palabras de una palabra

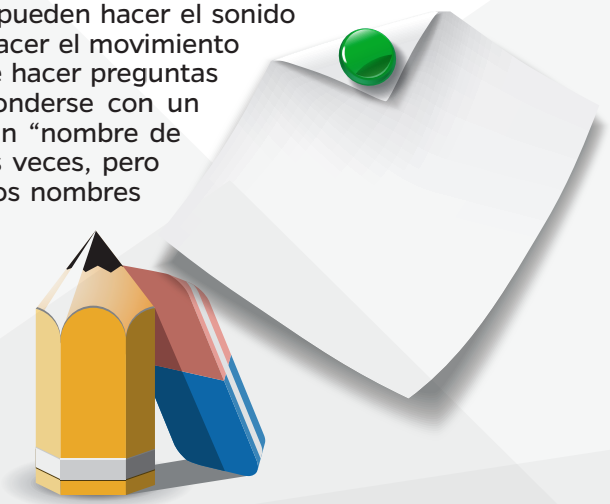
-Papel o pizarra, herramienta de escritura
- Baja energía / competición
-Buen juego para jugar sentado

Elija una palabra grande de la lección como "samaritano". Desafíe a los estudiantes a encontrar tantas palabras como puedan de esa palabra. El equipo o el alumno que tenga más palabras gana.

10. ¿Qué animal eres?

-Papel
-Baja energía / competición
-Preparar piezas de papel con nombres escritos de animales
- Necesitarás dos series de cada animal

Dale a cada jugador un el papel con el nombre de un animal y pídeles que no dejen que nadie los vea. Cuando digas YA, deberán encontrar al otro jugador que tenga el mismo animal. Para encontrar el mismo animal, debe hacerlo sin preguntar si son el animal. Por ejemplo, solo pueden hacer el sonido del animal, o pueden hacer el movimiento del animal o tienen que hacer preguntas que solo pueden responderse con un "sí" o un "no" (¿eres un "nombre de animal"?). Juega varias veces, pero recoge y redistribuye los nombres de los animales cada vez.

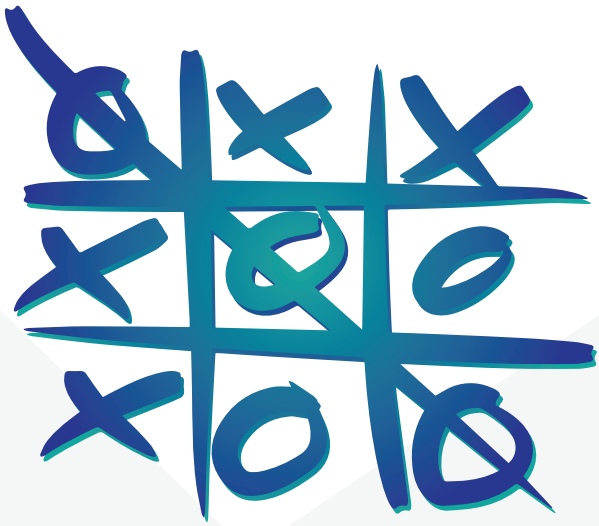


Los puntos de premio serán más a quien encuentre a su pareja más rápido.

11. Tres humanos en línea

-9 sillas dispuestas en 3 hileras de 3.
- Baja energía / competición.
-2 equipos de 9 estudiantes, pero pueden jugarse más de una vez o modificarse para acomodar más o menos número de estudiantes Si tiene suficiente espacio y sillas, podría tener varios grupos de 9 a la vez.

Divida a los jugadores en dos equipos de 9, alineando de mayor a menos estatura. Numéralos del 1 al 9 comenzando con el más alto. El equipo # 1 será la "X", mientras que el equipo # 2 será la "O". El equipo X cruzará sus manos delante de ellos para hacer una X. El equipo O conectará sus manos frente a ellos para hacer una O.



El Líder del juego llamará un número (1-9). Los dos estudiantes con ese número elegirán una silla y se sentarán, asegurándose de hacer el signo "X" o "O" con sus manos. Se llamará al siguiente número y esos estudiantes elegirán una silla vacía para sentarse. El juego continúa hasta que un equipo tenga tres estudiantes de "X" u "O" en una fila horizontal, vertical o diagonal. Si ningún equipo obtiene tres estudiantes seguidos o ambos obtienen tres seguidos al mismo tiempo, nadie gana.

Nota: si se juega afuera o no hay sillas disponibles, los estudiantes podrían sentarse en el piso.

Juegos de Inocio y Cierre – Considera estos juegos de espacios abiertos al aire libre (si no tienes espacios abiertos) y si es posible que adáptalos para que puedan ser jugados en el espacio disponible.

12. Dios dice

-No se necesitan suministros
-Baja competencia

Designe una línea de Salida en un extremo del espacio y una línea de meta en el punto más alejado. Un líder se para en la línea de meta. Los jugadores se paran en la línea de salida. El líder dirá "Dios dice ..." y compartirá una declaración. Los jugadores decidirán inmediatamente si esa afirmación es cierta o no. Si es algo que Dios dice, avanzarán dos pasos hacia la línea de meta, de lo contrario, no se moverán. Si los jugadores se mueven cuando la afirmación es incorrecta (Dios no lo ha dicho), regresan a la línea de partida y comienzan de nuevo. El primer jugados hasta la línea de meta gana. Nota: es una Gran manera de repasar las lecciones. Considere hacer las preguntas más difíciles para los jugadores mayores. Incluso podría ser un versículo que han aprendido.

13. Biblia, Biblia

El líder del juego grita el nombre de un libro. Si el libro está en la Biblia, los jugadores saltan. Si el libro nombrado no está en la Biblia, los jugadores permanecen sentados. Si el director o líder del juego grita **"Biblia, Biblia"**, los jugadores saltan y gritan "**Biblia, Biblia"**. Cuando un jugador no hace la acción correcta, está fuera. El último jugador que queda o el equipo con más jugadores que queda, gana.
Nota: excelente manera de enseñar los nombres de los libros de la Biblia, y la importancia de escuchar con atención. Necesitamos escuchar con atención la historia de Dios que se encuentra en la Biblia.

14. Caín, Abel

-Sin suministros
-Jugado como luz roja
-Luz verde

El líder se coloca como “Dios” en una línea frente a una línea de salida, lo más alejada posibles una linea de la otra. Los jugadores estarán en la linea de salida. Cuando el líder (Dios) da la espalda, los jugadores avanzan hacia él. El líder se da la vuelta y dice **“Caín”** o **“Abel”**. Cuando el líder dice **“Caín”**, los jugadores deben detenerse inmediatamente. Cualquier jugador que no se detenga, regresa a la línea de salida para comenzar de nuevo. El líder le da la espalda de nuevo. Cuando el líder se da vuelta y dice **“Abel”**, los jugadores continúan avanzando. El juego continúa diciendo “Caín” o “Abel” hasta que un jugador lo alcanza. El primer jugador en llegar a **“Dios”** gana.
Variación para los jugadores más grandes: Nombre las cosas que representan el camino de Caín o su forma de ser como ofrenda de vegetales / granos, bautismo, diezmo, asistencia a la iglesia, ser amable, etc. Si estos son nombrados, los jugadores deben dejar de avanzar. Nombre las cosas que muestran el camino de Abel como el sacrificio de sangre animal, la fe, la confianza, la creencia o la cruz.
Palabra de precaución: no haga esta variación si los estudiantes aún no comprenden este concepto.

15. La Torre de Babel

- Vasos o elementos que se puedan apilar
-Baja competencia / energía

Los jugadores trabajan en sus equipos para ver qué tan alto pueden apilar sus artículos sin que se caigan. El equipo con la torre más alta gana.

Variación: podría ser cuya torre se apile más rápido. Bien si tienes muchos jugadores. Se puede jugar con un número limitado de elementos y muchas veces en un corto período de tiempo.

16. Versículo y Frijoles

-Bolsa o calcetín atado relleno de frijoles
- Energía media / competición
-Tener un Bolsa de frijoles / calcetín para cada equipo

Divide a los jugadores en un número apropiado de equipos. Alinéelos en una línea recta, de mayor a menor estatura, mirando hacia adelante.

El primer jugador en cada línea avanza unos 15 pasos (o la distancia que sea funcional) y se da vuelta para enfrentar la línea de su equipo. Tiene la bolsa de frijoles que arroja al primer alumno de la línea del equipo mientras dice la referencia para el versículo elegido. Ese estudiante atrapa la bolsa de frijoles y la arroja hacia atrás mientras dice la primera palabra en ese versículo. Ese jugador deja su posición para el siguiente jugador atrape la bolsa de frijoles. El juego continúa con cada lanzamiento y palabra en el versículo hasta que todo el versículo haya sido completado. El primer equipo en terminar, gana. Los líderes necesitarán ayudar a escuchar los versículos.

17. Sin Cruzarse

-Sin suministros
-Media energía y competición.

Tener marcada una línea de salida y de meta. Alinear a los jugadores detrás de la línea de salida. Si tiene demasiados estudiantes para jugar al mismo tiempo, juegue varias rondas.

Cuando se dice YA, los jugadores caminan uno por uno constante y rápidamente hacia la línea de meta sin detenerse ni cruzarse durante 60 segundos. El equipo con mayor cantidad de jugadores en la meta, gana.

18. Gana el Trofeo

-Objeto para centro de la zona de juego.
-Alta energía / competición

Divide a los jugadores en dos equipos. Alinéalos uno frente al otro, de mayor a menor estatura. Ten una buena distancia entre ellos. En el medio del área, coloque el objeto. El objetivo del juego es obtener el objeto antes que el otro estudiante.

Enumera los jugadores de mayor a menor estatura. El Líder del juego llamará un número; los jugadores de ambos equipos con el mismo número correrán al centro e intentarán obtener el objeto primero. El objeto debe ser llevado a la línea de su equipo para ganar los puntos.

Pero si el jugador con el objeto es tocado por el jugador del equipo contrario, este gana el punto para su equipo. Un jugador no puede ser tocado antes de tomar el objeto. El juego termina cuando todos los números han sido llamados. El ganador está determinado por el equipo que tenga más puntos.

Puedes construir ares de juegos ovalada pequeña, circular, con forma de rectángulo: si desea usar pines para marcar áreas alrededor de su forma, considere usar una botella de plástico parcialmente llena de arena, tierra o agua para hacerla más pesada. No los hagas tan pesados que un jugador podría lastimarse al chocar contra él. Considera marcar los pines de alguna manera para distinguir a los equipos. Cintas de Cierre mágicos de color, cuerdas o pintura pueden ser algunas buenas opciones.

Si desea tener bolsas de frijoles, considere rellenar un calcetín o una bolsa de tela con arena, piedras lisas u otro objeto redondo fácilmente disponible. Los frijoles o el arroz no son buenas opciones ya que germinan con el tiempo. Casi cualquier objeto puede usarse para pasar en una carrera de relevos. Solo debe ser entregado de forma segura y rápida al siguiente jugador en el relevo. Los periódicos y los calcetines largos han funcionado bien. Los juegos de relevo se pueden crear rápidamente y explicar fácilmente. Elije una acción que deba realizarse, como saltar con un pie o saltar con ambos pies. Cada jugador hace eso en la carrera de relevos. No hagas carreras de relevos solo sobre correr, agregue otras acciones para más diversión y emoción.

Los juegos enumerados pueden sugerir un elemento que no está disponible para usted. Siéntase libre de sustituir elementos o modificar el juego para adaptarse a su situación particular. ¡Se creativo!

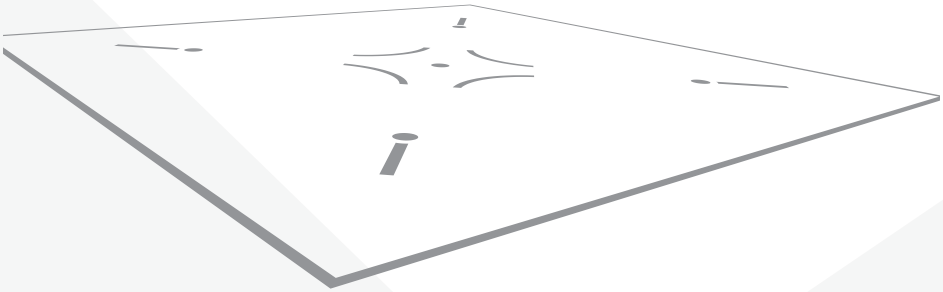
Para estos juegos, es mejor dividir a los jugadores en equipos de colores. Alinéalos de mayor a menor por altura en cada juego, a menos que se indique lo contrario. Los jugadores se sentarán detrás de su pin de color fuera del área de juego a menos que estén jugando esa ronda. En el centro del área de juego habrá un Pin rayado en el centro. Recuerde que algunos de estos juegos también se pueden jugar con un gran número de estudiantes en un campo de juego abierto.

19. Carrera de Acción

-Pines de colores
-Energía media / competición

1 jugador de cada equipo se alinea detrás de su línea o pin del color del equipo. Cuando se da la señal, los jugadores correrán alrededor del área de juego. Mientras dan la vuelta, cada jugador se detendrá en cada pin de color y realizará una acción. Las acciones pueden ser tocar el dedo del pie tres veces (pin rojo), saltar arriba y abajo 5 veces (pin azul), decir Amen 4 veces (amarillo) y sentarse (verde). Después de completar la vuelta, los jugadores pasan por el pin del color de su equipo y entran al centro para reclamar el pin rayado. El primer jugador en agarrar el pin central gana para su equipo.

Nota: es una buena idea tener un líder en cada lugar para recordar a los estudiantes qué acciones deben realizar.



20. Frijoles Voladores

-1 bolsa de frijoles por equipo
- Media energía y competición

Haz que un jugador por equipo se alinee frente a su pin de color en el medio del área de juego. El resto del equipo se alinea en un semi-círculo frente a su jugador. La bolsa de frijoles se tira del jugador en el medio a cada uno de sus compañeros de equipo, quienes deben atraparlo y luego devolvérselo al jugador central. El primer equipo en terminar ganar.
Nota: Las bolsas de frijoles caídas tienen que ser lanzadas de nuevo.

21. Juego del Padre

-Imágenes o palabras para Padre (Dios), Hijo (Jesús), Espíritu Santo, Satanás (pecado), Salvación

Haz que cinco líderes, cada uno con su palabra o imagen, se extiendan por toda el área, dejando espacio entre cada palabra de esta manera: en el centro del área tiene un líder que sostiene la Salvación. En la parte media del área, hay un líder que sostiene al Padre (Dios). En la esquina derecha tiene un líder que sostiene al Hijo (Jesús). En la esquina izquierda tiene un líder sosteniendo el Espíritu Santo. Fuera del área designada, tenga un líder sosteniendo a Satanás (pecado). Muestre las áreas a los jugadores junto con el nombre apropiado.

Explícales que el Líder del juego llamará un nombre y deben correr a esa área. Una regla adicional es que, si se llama a Satanás, corren al área apropiada pero también caen al suelo. Juega una carrera de práctica para ver si entienden el juego. Entonces vuelve a jugar. Los jugadores que corren al lugar equivocado, salen del juego. El último jugador que queda o el equipo con más jugadores, gana.

Nota: este juego también se puede jugar afuera en un área grande con muchos jugadores.

22. Detective de Reptiles

-Sin suministros
-Baja energía / competición

Elige un reptil que saque la lengua como lagartija, serpiente o rana. Dile a los jugadores qué animal eliges.

Designa a un jugador como el detective. Todos los demás jugadores se sentarán en círculo con el detective en el centro del círculo. El detective cierra sus ojos por 5 segundos y un líder tocará la cabeza de un jugador para ser el reptil. Su trabajo es sacar la lengua sin que el detective lo vea. Cuando los alumnos ven la lengua del lagarto, reaccionan cayendo, muertos (incluyendo al jugador reptil). El estudiante detective tiene tres oportunidades para adivinar quién es el reptil.

23. En Todos Lados

-No se necesitan suministros.
-Alta competencia / energía

Indique gritando un área del lugar de juegos para que los jugadores corran allá, pero mientras corren al lugar indicado, diga otro lugar para que de inmediato corran allí. Continúe jugando durante varios minutos, cambiando repetidamente el área a la que van a correr. Cuando vea que los jugadores ya están frustrados, detenga el juego. Hable con ellos y pregúnteles si ¿fue difícil tratar de estar en varios sitios al mismo tiempo? si bien eso fue frustrante y difícil, solo Dios puede estar en todas partes al mismo tiempo. ¡Dios es asombroso!

24. ¿Quién lo tiene?

-Objeto para pasar como una sandalia, zapato, calcetín, pelota.
-Baja energía / competición

Haz que los jugadores se sienten en un círculo. Elija un jugador para estar en el medio. Este jugador se sienta en el medio, cierra los ojos y los cubre con sus manos.

El líder canta una canción y mientras canta, los jugadores pasan el objeto por la parte posterior de cada uno. Cuando se detiene la canción, el jugador mantiene el objeto oculto detrás de su espalda. Todos los otros jugadores mantienen sus manos detrás de sus espaldas también. El jugador en el centro destapa sus ojos y trata de descubrir quién tiene el objeto simplemente mirando las caras de los jugadores. Si elige correctamente, pasa a ser parte del circulo y el jugador descubierto, pasa al centro. Si se equivoca, seguirá en el centro para la otra ronda. Si después de esta ronda, no logra descubrir quien tiene el objeto, permítele unirse al círculo y elije un nuevo jugador.

25. la Serpiente

-No se necesitan suministros.
-Alta competencia / energía

Un estudiante o líder será la serpiente (satanás) que trata de morder a otros. Una vez que un jugador es tocado, ayudará a tocar a otros. Un lugar en la sala se puede designar como “El Jardín” o base. Si un jugador corre allí, está a salvo y no puede ser mordido. En algún momento durante este juego, el Director o Líder del juego gritará “No más Base”. Los jugadores ahora no tendrán dónde esconderse. El último alumno que queda es el ganador.
Variación: puede tener un jugador o líder designado como “Dios”. Si un jugador corre hacia Él, siempre estará a salvo.

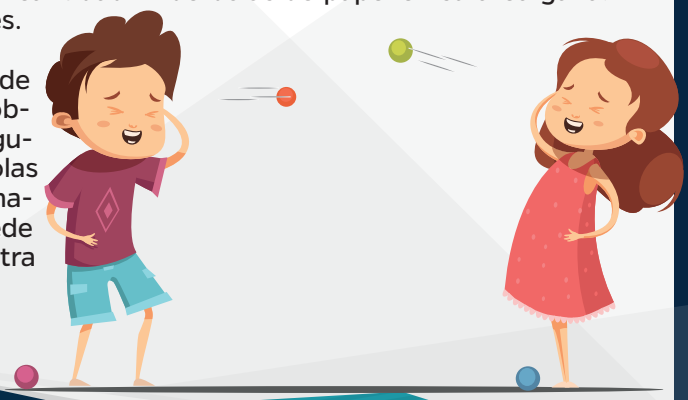
26. ¿Quén tiene más?

- Haz bolas de papel.
-2-3 veces más bolas de papel que jugadores
- Energía media / competición

Divide a los jugadores en dos equipos. Divide su espacio en dos áreas claramente definidas, colocando un grupo en cada área. Si puedes tener un divisor para definir las áreas que es aún mejor. Coloque la mitad de las bolas de papel en cada área.

Cuando dices YA, cada equipo intentará meter todas las bolas de papel en el área del otro equipo. Un jugador solo puede lanzar una bola de papel a la vez. Las bolas de papel deben volar en ambas direcciones al mismo tiempo. Permite que el juego continúe durante aproximadamente 2 minutos y luego grita DETENER. El juego se detiene con la cantidad de bolas de papel contadas que hay en cada área. El que tenga la menor cantidad de bolas de papel en su área gana. Repetir varias veces.

Variación: se puede lanzar cualquier objeto pequeño y seguro en lugar de bolas de papel. De esa manera el objeto puede ser usado una y otra vez.



27. Práctica de Tiro

-Surtido de bolas, globos.
-Energía media / alta competición.
-Funciona mejor en un área cuadrada o circular con equipos distribuidos uniformemente en una sección de la forma

Divide a tus jugadores en equipos (2-4 equipos), dependiendo del número de jugadores que tenga. Distribuye los equipos a unos 9 metros de distancia el uno del otro. Coloca el globo en el medio del área. Cada equipo tendrá unas bolas para empezar el juego.

Cuando dices YA, las bolas se usarán para golpear y mover el globo al área de los otros equipos durante 1 minuto. Al decir DETENER, se eliminará el equipo que tenga el globo en su área. Con las áreas de equipo marcadas se facilita la evaluación. Solo se permiten las bolas para golpear y mover el globo.

28. ¿Lo Sabes?

-Bastón (Testigo) o elemento para pasar como un bastón
-Alta energía / competición

Divide al grupo en el número apropiado de equipos. Alinéalos por equipo en una línea de Salida, frente esta estará la línea de llegada a unos 9 metros de distancia. Pídeles que se paren en una línea recta de mayor a menor en estatura. El primer jugador en cada línea tendrá un bastón (Testigo) u objeto para pasar en su mano. Alinee a los líderes en la línea de llegada (un líder por equipo). Cuando digas YA, el primer jugador de cada equipo correrá hacia su líder, recitará un versículo que ha memorizado y regresará a la línea de salida y pasará el bastón al siguiente jugador. El juego continúa hasta que todos los jugadores hayan corrido. El primer equipo en culminar el recorrido, gana.

Variación: no se permite repetir versos.

Variación: proporcionar a los líderes una lista de preguntas de revisión. A medida que llega cada jugador deben responder la siguiente pregunta. Si se queda sin preguntas antes de que todos los jugadores hayan corrido, repita las preguntas.

29. Salta...

-Botella de plástico de -2 litros con una pequeña cantidad de agua.
-Baja energía / competición

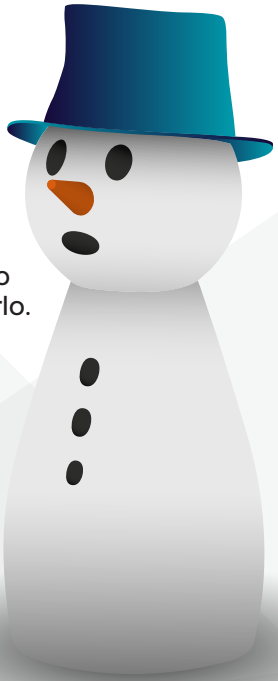
Amarra la botella en el extremo de una cuerda de unos 3 metros de largo. Ordena a los jugadores en un círculo. El líder con la botella se colocará en medio del círculo, a unos 2 – 2.50 metros de distancia de los jugadores.

El líder hará que la botella recorra todo el circulo por el piso, dando vueltas en el centro. Los jugadores saltarán cuando la botella venga hacia ellos. Si no pueden saltar y son golpeados por esta, están fuera. El juego continúa hasta que queda un jugador.

Nota: dependiendo de la cantidad de jugadores que tenga, es posible que tenga que tener varios círculos al mismo tiempo.

30. Congelados

-Sin suministros
-Alta competencia / energía



Un jugador o líder es elegido para ser el congelador. Si el congelador toca a un jugador, este queda paralizado en ese lugar. Un estudiante que aún no ha sido congelado puede descongelarlo al tocarlo. El último alumno no congelado gana.

Nota: el jugador para descongelarse, depende de alguien para liberarlo. Es lo mismo con el pecado. No puedes salvarte, necesitas a alguien que te libere. Dios envió a Jesús para liberarnos del pecado.

» Juegos en Espacios Abiertos

Algunos de los juegos mencionados anteriormente también se pueden jugar en un espacio abierto al aire libre, así que asegúrate de revisarlos también.

31. Area X

Designa cuatro áreas de tu espacio. Puedes hacer esto teniendo a un líder parado en cada una de las cuatro áreas, llamándolos norte, sur, este, oeste o un punto de referencia. Asegúrate de que los jugadores sepan cómo se llama cada área.

Elige a un jugador para que sea "EL SEÑOR X". Mientras que "X" cuenta hasta 15 con sus ojos cerrados, todos los demás jugadores corren a una de las cuatro áreas designadas. A los 15, "X" nombra un área y cualquiera en esa área está fuera. Salen a un área fuera de las cuatro áreas de juego y se sientan. El juego continúa hasta que queda un jugador: él es el ganador.

32. ¿Cuál es tu favorito?

-Sin suministros
-Baja energía / competición
-Preparación previa del juego

Antes del juego, haz una lista de las cosas favoritas de tus líderes, como comida, mascotas, actividades divertidas, pasatiempos, trabajo, libros, música, versos, etc. Ten una línea de Salida y una de Meta marcada.

Alinea a los jugadores por equipos en la línea de Salida. Se nombra un favorito. Si el jugador piensa que es el favorito de su líder, él avanza. Si no, él se queda quieto. Si el jugador tiene razón, se queda allí. Si no, retrocede tres pasos. A pesar de que están alineados como equipos, juegan individualmente dentro de su equipo. Así que solo aquellos jugadores que se equivocaron retrocederán, no todo el equipo. Continúa jugando hasta que alguien llegue a la meta. Si nadie lo hace, elije el que esté más cerca.

Variación: Podrías dar puntos en su lugar. De esta manera se podría jugar en una habitación o espacio donde el movimiento es limitado.

33. La Pinza

-1 Pinza de Ropa por jugador o jugar varias veces con nuevos jugadores
-Es mejor con un número pequeño a mediano de jugadores
-Alta energía / competición

Los jugadores, tendrán una pinza de ropa colgada en su espalda. Cuando el director del juego dice YA, todos los jugadores corren e intentan agarrar la pinza de la ropa de los otros jugadores. Permite que jueguen durante 1 minuto y luego gritar DETENER. Cualquier jugador que haya perdido su pinza de ropa está fuera. Acorta el área en la que pueden correr y jueguen nuevamente con aquellos que todavía tienen las pinzas. Repite las rondas acortando el área de juego hasta que quede un solo jugador.

34. Boca Arriba, Boca Abajo

-Unos 30 vasos de plástico (o más dependiendo del número de jugadores que tenga)
- Energía media / competición.

Divide el número de vasos a la mitad. Distribúyelos en el área con la mitad boca arriba a la derecha y la otra boca abajo a la izquierda. Divida al grupo en dos equipos, asignándoles vasos boca arriba o boca abajo.

Cuando diga YA, el equipo asignado al lado derecho volteará los vasos boca abajo. Al mismo tiempo, el otro equipo volteará los vasos del lado izquierdo boca arriba. Después de un corto tiempo, grita DETENER. Ambos equipos deben detenerse. El equipo con la mayor cantidad de vasos volteados, gana.

35. La Cadena

-Sin suministros
-Energía media / competición

Comienza con un jugador corriendo desde el punto de Salida a un punto designado (no muy lejos) y de regreso. Continúa agregando un jugador a la vez hasta que todos estén unidos en una línea que vaya al lugar designado y regrese. Se puede hacer por equipos o todo el grupo.

Nota: podría continuar con las lecciones de Moisés: los israelitas crecen en número y son sacados de la esclavitud por Moisés.

36. Sí-No

-Sin suministros
-Alta energía / competición
-Amplia área para que los estudiantes puedan correr.

Los jugadores se alinean en la línea de salida. Un líder está en la línea de meta siendo el faraón. Él gritará NO (luz roja). El otro líder en la línea de meta será Moisés. Él gritará SI (luz verde). Los líderes tomarán turnos en varios intervalos y gritarán “NO” o “SI”. Si el Faraón grita NO, los jugadores deben detenerse. Si Moisés grita SI, los jugadores corren. Hazlo 10 veces al igual que las plagas en la historia. El equipo más cercano o el jugador a la línea de meta gana.

37. No lo dejes caer

-Variedad de objetos en forma y tamaño, incluso pueden usar elementos de la naturaleza como palos, piedras, etc.
- Energía media / competición

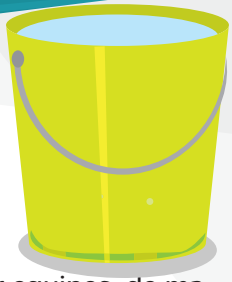
Todos los jugadores participan. Si tiene demasiados para la cantidad de objetos, divídelos en grupos. Todos los jugadores forman un círculo. A cada jugador se le da un objeto de cualquier forma.
Al decir YA, los objetos se pasan a la derecha, al mismo tiempo. Los objetos se moveraán en todo momento. Cuando un jugador deja caer un objeto, deja el juego, pero su objeto permanece. A medida que el juego avanza, se vuelve más y más difícil ya que el número de objetos sigue siendo el mismo mientras que el número de jugadores disminuye. El ganador es el último jugador que queda.

38. ¿Donde está mi Zapato?

-Sandalias o zapatos de jugadores
- Energía media / competición

Haz que los jugadores se quiten las sandalias o los zapatos y los coloquen en el centro del área de juego. Mezcla todos los zapatos y sandalias, haciendo un gran montón. Divide a los jugadores en grupos y alinéelos y enumérelos de mayor a menor estatura. Asegúrese de que los jugadores recuerden su número.
Cuando digan un número, los jugadores con ese número de cada equipo, correrán al medio y recuperarán sus sandalias o zapatos y regresarán a la línea de su equipo. Continúe jugando hasta que se recuperen todos los zapatos: el primer equipo con sus sandalias o zapatos puestos y sentado en su línea gana.

Variación: cuando dices YA, todos los jugadores pueden correr y encontrar sus sandalias o zapatos. No hagas esto si tienes muchos jugadores. Recuerda la seguridad.
También puedes llamar a varios números al mismo tiempo, lo que aumentaría la diversión y la confusión mientras sigue estando seguro.



39. Seco o Mojado

-Esponjas o vasos grandes
-Balde de agua
-1 Balde con agua y 1 vacío por equipo
-Baja energía / media competencia

Haz que los jugadores se alineen en línea recta por equipos, de mayor a menor estatura. Tenlos mirando hacia adelante. Coloque el balde lleno de agua frente al primer jugador en cada línea del equipo. Coloca el balde vacío al final de cada línea del equipo. Con un vaso o una esponja grande, haz que el primer jugador la llene con agua del balde. Luego, el jugador lo pasará sobre su cabeza al siguiente jugador y así sucesivamente hasta el último. Este jugador vaciará el vaso o esponja en el balde vacío. Luego correrá hacia el frente de la línea con el vaso o esponja y para hacer lo mismo que el primer jugador. Continúan jugando hasta que el primer jugador en la línea sea el último que vacíe el vaso o esponja. Gana el equipo tenga la mayor cantidad de agua en el cubo al final de la línea. Nota: mientras que los jugadores pueden haberse mojado, los israelitas no lo hicieron cuando cruzaron el Mar Rojo. Había mucha más agua involucrada, pero no se mojaron. ¡Dios es increíble!

40. Mar Rojo, Mar Rojo

-Sin suministros
-Alta energía / competición

Divide tu grupo en dos equipos. Se alinearán uno frente al otro a unos 9 metros de distancia. Un equipo será Moisés y los israelitas, mientras que el otro equipo será Faraón y su ejército. Los equipos estarán tomados de las manos como una cadena. Empieza el equipo que elijas. Ellos gritarán: “Mar Rojo, Mar Rojo” y el otro equipo enviara un jugador. Este tratará durante 10 segundos de romper la cadena del equipo que grita “10, 9, 8...”. Si el jugador no puede romper la cadena, se une a ese equipo. Si el jugador rompe la cadena, captura a los dos estudiantes cuyas manos rompió y los trae de vuelta a su equipo. El juego continúa hasta que todos los jugadores estén en un equipo o hayan llegado a 10 rondas. El equipo con más jugadores gana.

Una advertencia: recuérdales a los jugadores que es un juego para divertirse, No deben ser agresivos con los otros jugadores.

41. NO puedo hacerlo

-Ropa grande que se coloque sobre la ropa de los jugadores
-El mismo número y tipos de piezas por equipo.
-Energía media / competición

Tener una línea de Salida y Meta marcada. Divide a los jugadores en los equipos necesarios según el número de jugadores. Agrupa a los jugadores por equipos en una línea recta desde el más alto al más bajo. Ten un montón de ropa en la línea de salida.

Dile a los jugadores que lo que tienen que hacer es correr hacia la línea de meta. Oh, pero hay una cosa más, no, dos cosas más que debes saber. Tienes que agregar algo antes de correr. Muéstrales la pila de ropa e indícales que cuando sea su turno, deberán ponerse la ropa antes de correr. Dígales que este es un evento cronometrado. En otras palabras, deben completar la carrera en un tiempo determinado. Asegúrate de establecer la cantidad de tiempo donde no pueden lograrlo. Todavía se divertirán intentando. Anímalos.
Nota: Las reglas ponen un tiempo corto para que sea imposible lograr la tarea. Con los Mandamientos de Dios es igual. La Ley nos muestra que no podemos vivir vidas sin pecado.

42. Puedo hacerlo

-Sin suministros
-Alta energía / competición

Juega al “No puedo hacerlo” otra vez, pero esta vez sin las tareas extras. Sólo corren. Con el tiempo indicado (igual que para el “No puedo hacerlo). Todos deberían poder hacerlo.
Nota: Todo lo que necesitan hacer es correr hacia Jesús; confíe en Él para la salvación, no en todas las tareas extras. Es solo la fe en Jesús.

43. Recupera y Ordena

-Haz que los eventos de las lecciones anteriores estén escritos en fichas o imágenes
-Necesitarás un conjunto de los eventos escritos o imágenes por equipo. Ten las tarjetas de evento o foto en la línea de meta en un grupo para cada equipo
-Líneas marcadas de Salida y Meta

Alinea a los jugadores en la línea de salida por sus equipos, de mayor a menor estatura, frente a la línea de meta. El primer jugador de cada equipo correrá hasta la línea de meta, recuperando una ficha de su grupo. Regresará corriendo a la línea de salida, tocando al próximo estudiante para que ejecute y recupere una ficha. Repita hasta que las recuperen todas. Mientras tanto, el equipo está poniendo las fichas en el orden cronológico correcto. El juego continúa hasta que se recuperan todas las fichas y en el orden cronológico correcto. El primer equipo en completar, es el ganador.

44. Despeja el camino

-Ten varios objetos (palos, papel, cajas, etc.) dispersos en el área de juego

El objetivo del juego es despejar el área de tu equipo de cualquier objeto que se encuentre en un camino claro hacia la línea de meta. Divide a los jugadores en equipos. Divide el área de juego en la cantidad correcta de áreas según la cantidad de equipos. Hazlo en carriles para que corra cada equipo. Designa una línea de salida y Meta.
Haz que los jugadores se alineen en el área de su equipo en la línea de salida. Cuando digas YA, el primer jugador de casa equipo corre y despeja su camino hacia la línea de meta eliminando todos los objetos en su camino, llevándolos a la línea de partida. Una vez que se eliminan todos sus objetos, el resto del equipo corre desde la línea de Salida hasta la línea de meta. El primer equipo en cruzar la meta gana.

45. Pago por el Pecado

-Ten imágenes o palabras en tarjetas que representan cosas que las personas intentan usar como pago por el pecado junto con la única forma de pagar por el pecado
-Ten múltiples series de cada imagen o palabra
-Marca una línea de salida y una de meta. Ten las tarjetas en la línea de meta en un contenedor

Un jugador de cada equipo corre a la línea de meta y elige una tarjeta del contenedor sin mirar. Ellos corren de regreso a la línea de salida a su líder. El jugador pregunta: "¿Es este pago por el pecado?" El líder mirará la tarjeta y responderá sí o no. En caso afirmativo el equipo recibe 10 puntos. Si no, no hay puntos dados. El jugador toca al siguiente jugador en su equipo que corre y repite los mismos pasos. El juego continúa hasta que todas las cartas se hayan sido buscadas. El equipo con la mayor cantidad de puntos gana.

46. Limitado

-Sin suministros
- Energía media / competición

Haz juegos de relevo con movimiento limitado como con una sola pierna o saltando (cojo), con las piernas cruzadas y caminando, con las manos en los tobillos detrás de las piernas, el brazo enganchado con el compañero, etc. Sé creativo, pero también recuerda que sean seguros. Es más difícil jugar cuando tienes una desventaja. El pecado es nuestra desventaja y limita hacer las cosas bien.

47. El Peso del Pecado

-Ten una pila de libros para cada equipo y, si es posible, un morral que los sostenga
- Energía media / competición

Divide a los jugadores en el número apropiado de equipos. Haz que se alineen en la línea de salida frente a la línea de meta, por equipo, de mayor a menor estatura. Ten un montón de libros en la línea de meta frente a cada equipo. El primer jugador en cada línea se coloca el morral, corre hacia la línea de meta, se quita el morral, agrega un libro y luego regresa corriendo a la línea de salida, pasando el morral al siguiente jugador de su equipo. Ese hace lo mismo que el primero y agrega otro libro antes de pasarlo al siguiente jugador. El juego continúa hasta que todos los libros se han recolectado y el último jugador regresa a la línea de partida. El primer equipo en terminar, gana.

48. Libre del Pecado

-Libros en el morral de peso del pecado
- Energía media / competición

Divida a los jugadores en el número apropiado de equipos. Haga que se alineen en la línea de salida frente a la línea de meta, por equipo, de mayor a menor estatura. Ten el morral lleno de libros en la línea de salida. El primer jugador corre a la línea de meta con el morral y saca un libro, dejando la línea de meta. Luego regresa a la línea de partida y el morral se pasa al siguiente jugador. Este corre a la línea de meta y repite el proceso como el primero. En cada vuelta se saca un libro del morral y se deja. El juego continúa hasta que todos los libros hayan sido dejados y el último jugador regrese a la línea de meta. El primer equipo en terminar, gana.

49. Mi Propio Juego

-Sin suministros
-El nivel de energía y la competencia dependerán de lo que se compone
-Divide a los estudiantes en equipos o grupos para esta actividad

Permite que los jugadores propongan sus juegos, con el nombre, las reglas y cómo ganar. Una vez que hayan desarrollado su juego, dales tiempo para explicar y demostrar su juego. Una vez que se lo hayan enseñado a los otros jugadores, permíteles guiarlos para que jueguen su nuevo juego. Dale tiempo a cada equipo o grupo para compartir su juego y que los demás lo jueguen. Estos pueden convertirse en algunos de sus juegos favoritos.

50. Cacería de Pelotas

-1 Pelota por equipo
-Energía media / competición

Divide a los jugadores alumnos en sus equipos. Haz que se paren en la línea de Salida, mirando hacia la línea de meta, de mayor a menor estatura. El primer jugador de cada equipo se arrodilla con los ojos cerrados. Se coloca una pelota frente a ellos en algún lugar dentro de su área en el camino hacia la línea de meta. Cuando digas YA, el primer estudiante en cada línea se arrastra con los ojos cerrados para encontrar su pelota. Tan pronto como la toca, abre los ojos, recoge la pelota y corre a la línea de meta. El primer equipo en tener la pelota y estar en la línea de meta gana. Juega hasta que cada jugador tenga un turno.

Nota: si un jugador tiene problemas para encontrar la pelota, un líder o un segundo jugador puede guiarlo.

51. El Disco Volador

- Un disco volador por equipo (Frisbee"
-Alta energía / competición

Divide a los jugadores en sus equipos. Pídeles que se paren en la línea de Salida, mirando hacia la línea de meta, de mayor a menor estatura. El objetivo del juego es conseguir que el disco lazado llegue a la línea de meta. Quien lo logre primero gana.

Dele al primer jugador de cada línea un disco. Cuando diga YA, el jugador tira el disco hacia la línea de meta. Si no cruza la meta, lo recuperará y lo lanzará nuevamente, repitiendo esto hasta que cruce la línea de meta. Juegue tantas rondas como necesites para que todos los jugadores tengan la oportunidad de jugar.

Variación: juegue como se muestra arriba, pero cuando el disco de lanzamiento cruce la línea de meta, el jugador lo buscará y correrá a la salida y lo entregara al siguiente jugador. Cuando todos hayan realizado la acción, gana el equipo que termine primero.

Juegos Malaquías Manual 1
Material desarrollado para: Global Children's Network
Diseño y Diagramación: Gustavo Terán - Venezuela
Algunas imágenes vectoriales han sido utilizadas acreditando a: https://www.freepik.es