

GUÍA DE RECREACIÓN

*Porque tu creaste mi ser más*

*intimo, te alabo porque estoy hecho(a) temible y maravillosamente*

*Tus obras son maravillosas*

# 11 Cuándo te Vimos

GLORIFICA A DIOS  
Y DISFRUTA DE DIOS POR SIEMPRE

ESCRITO POR:

CHRISTIAN ANTWI, ERIC DILLENBECK, OMAIRA L. GONZALEZ MENDEZ, BETH GUNN,  
LESLIE MCCARTHY, TIM MCEACHRAN, SARAH GRACE MONTGOMERY & JOANNA WILKINSON

# Índice de Contenidos

<b>INTRODUCCIÓN A LA RECREACIÓN Y LA CONSTRUCCIÓN DE LA COMUNIDAD</b> .....	2
La teología de la recreación.....	2
Conceptos básicos de recreación .....	3
<b>TIEMPO DE RECREACIÓN DE APERTURA Y CONSTRUCCIÓN DE LA COMUNIDAD</b> ...	5
Flujo .....	5
Actividades de llegada.....	6
Socialización de grupos grandes.....	11
Movimiento para formar grupos pequeños .....	15
Juegos para grupos pequeños.....	17
Juegos para grupos grandes .....	25
Clausura.....	27
<b>IDEAS PARA DECORAR</b> .....	29
Ojos.....	30
Estrellas y círculos .....	30
Banderines .....	31
Guirnalda de tiras para piscina.....	31
Íconos .....	32
Cintas de plástico para marcar.....	32
Estrellas y aros.....	33
<b>JUEGOS DE MESA PARA LA HORA DE LA COMIDA</b> .....	34
Descripción general y lista de suministros .....	35
<b>FIESTA TEMÁTICA   ¡LA MEJOR FIESTA DE CUMPLEAÑOS!</b> .....	37
Ideas para la decoración .....	38
Ideas para actividades.....	38
Ideas para alimentos .....	39
<b>RECURSOS</b> .....	40
Cubo para juegos de mesa .....	41
Tabla Mad Libs .....	42
I Spy (Veo, veo) .....	45
One of a Kind.....	48
Popsicle Stick Pictionary.....	49
Dados de Rock & Roll .....	51
Enlaces .....	52

# Introducción

## RECREACIÓN Y CONSTRUCCIÓN DE LA COMUNIDAD

---

Estamos emocionados de compartir varios planes de recreación que puede adaptar a su reunión! Nuestro equipo ha reunido una colección de juegos para la apertura del tiempo de recreación y construcción de la comunidad, la decoración de ideas para espacios diferentes (ya sean interiores o exteriores), juegos de mesa para la hora de comer, y un plan de fiesta temática que es muy adaptable. Esta guía está diseñada para ayudarle a guiar a un grupo desde los juegos de nombres hasta las actividades para conocerse mejor, desde juegos en grupos pequeños hasta actividades de construcción de grupos, todo lo cual se puede analizar y discutir a la luz de la teología de la recreación.

### **LA TEOLOGÍA DE LA RECREACIÓN**

¿Qué dice la Biblia sobre el juego, la construcción de la comunidad y el relacionarnos con los demás? ¿Es posible que, a través del acto infantil del juego, podamos experimentar la vida en comunidad con las personas de nuestro entorno, tal y como Dios quiere? Para entendernos y reconocernos verdaderamente como cristianos, primero debemos estar dispuestos a dejar de lado nuestras propias agendas y simplemente experimentar la alegría que proviene de compartir la confianza y el tiempo. A menos que la iglesia en general pueda comprender esto y hasta que podamos hacer esto, nuestro verdadero ser cristiano permanecerá sofocado y silenciado.

Entonces, ¿cómo puede ayudarnos el estar en comunidad a construir confianza y reconocer que todos somos niños de Dios? Cuando experimentamos el juego juntos, tenemos la oportunidad de olvidar todo lo demás y simplemente estar presentes en el momento el uno con el otro. Podemos ser plenamente conscientes de la gracia de Dios y del cumplimiento de las Escrituras al vivir una vida abundante.

Las Escrituras nos dicen que Dios se deleita cuando descubrimos el lado alegre, divertido y jovial de la iglesia. En Filipenses, Pablo nos dice que "nos regocijemos siempre en el Señor - y OTRA VEZ digo que nos regocijemos". En el Eclesiastés, la escritura nos dice que hay un tiempo para bailar y otro para reír. Las Escrituras están llenas de un lenguaje que no sólo nos anima, sino que nos demanda estar en alegre comunidad unos con otros.

Rachel Henderlite, en su libro *Un Llamado a la Fe*, plantea que el objetivo principal de la humanidad es disfrutar de Dios. En el disfrute de Dios, adoramos, y en el disfrute de los seres humanos y la naturaleza, jugamos. Es responsabilidad de la iglesia recordar a los jóvenes que el juego y el disfrute tienen un papel real e importante en el Reino de la gracia. El jugar juntos abre puertas para el crecimiento relacional y el desarrollo de relaciones cohesivas que pueden fortalecer nuestra comunidad de fe.

Así que, ¿cómo lo hacemos? ¿Qué tipo de actividades y juegos podemos facilitar para lograr este sentido de gracia y fe? ¿Cómo podemos llevar a la gente a un punto en el que puedan bajar la guardia y darse cuenta de que, a través de la recreación, tenemos la capacidad de compartir risas con los demás?

## **FUNDAMENTOS DE LAS ACTIVIDADES RECREATIVAS**

Con poco más que lápices, papel, dados, bolas, revistas antiguas, palitos de helado, limpiadores de pipas y plastilina, este paquete le ayudará a proporcionar una variedad de actividades que pueden involucrar a su grupo. Inherentes a la teología de la recreación hay algunos inquilinos básicos que no debemos asumir que todos conocen.

Primero que nada, la palabra recreación viene de re-creación. Por lo tanto, nos esforzamos constantemente por construir grupos e individuos, no en derribarles, avergonzarles o ponerles en situaciones difíciles. Ese tipo de juego podría llamarse "recreación en ruinas", no recreación. Es importante recordar que al regocijarnos en la naturaleza lúdica de Dios estamos, en esencia, glorificando a Dios.

Los juegos que eliminan o ridiculizan a las personas debilitan el grupo y representan un comportamiento negativo. En este mundo, la juventud ya recibe más que su cuota de negatividad a diario. La recreación es un momento para que comencemos a edificarnos mutuamente y a crear una comunidad.

Otra cosa que hay que tener en cuenta es evitar el uso de los alimentos como "accesorio" o "suministro" en un juego o actividad. El uso de alimentos en el juego conlleva una serie de problemas, incluida la seguridad. Como líder, usted es responsable de la seguridad de su grupo en todo momento. Es importante tener en cuenta a los jóvenes con trastornos alimentarios y a los que padecen de alergias alimentarias. Muchos de nosotros también estamos familiarizados con el juego de meterse en la boca todas las galletas saladas que se pueda y luego silbar una melodía. La probabilidad de asfixia durante este "juego" es alta, lo que pone tanto a usted como a su grupo de jóvenes en riesgo.

También es difícil justificar el derroche de productos alimenticios para jugar cuando existen problemas del hambre en el mundo y escasean recursos alimentarios. Usar nuestros recursos alimenticios sabiamente es una manera de honrar la creación de Dios. Lo mismo ocurre con otros tipos de recursos. Siempre que sea posible, utilice papel que se haya colocado en las papeleras de reciclaje, recoja revistas antiguas, periódicos, etc.

Por último, jugar juegos para explorar las Escrituras es una manera fantástica de mostrarle a su grupo de jóvenes lo relevante que es la Palabra! Un juego puede ser una herramienta para explorar más sobre un pasaje o para expresar creativamente el tema de la Escritura a la vez que se incorporan múltiples inteligencias y estilos de aprendizaje. ¿Qué mejor manera de experimentar las Escrituras que jugar un juego y luego volver a discutir activamente lo que acaba de suceder?

He aquí una breve lista de técnicas de liderazgo a tener en cuenta.

- Hágalo y luego hable sobre ello. Demuestre, luego explique. ¡Esto ayuda a aquellos que aprenden de manera visual!
- Esté preparado, pero al mismo tiempo sea flexible. Si un juego no va bien, entonces cambie de juego.
- Recuerde que a veces los grupos necesitan que proporcione parámetros para que todos puedan participar plenamente en la actividad.
- ¡Si estropea algo, ríase, sonría y siga adelante!
- Recuerde que está CAPACITANDO al grupo para construir una comunidad y, por lo tanto, el enfoque NO está en usted como líder. El grupo y su capacidad para jugar juntos deben de ser el centro de atención.

*¡En Dios vivimos, nos movemos y existimos! Hechos 17:28*



# Recepción de Apertura

## Y TIEMPO DE CONSTRUCCIÓN DE LA COMUNIDAD

Las siguientes son opciones que se pueden combinar para crear una actividad de apertura de una hora a una hora y media de duración. Las actividades se dividen en diferentes categorías para ayudarle a diseñar un programa que fluya fácilmente de una actividad a otra. Puede adaptarlos a las necesidades de su grupo o reunión.

### ACTIVIDADES DE LLEGADA

(ELIJA 2)

"¿Cuándo te vimos?" Versión 1  
Rápido  
Cree Su Avatar

"¿Cuándo te vimos?" Versión 2 Uno  
Tema Bananagramas

### SOCIALIZACIÓN PARA GRUPOS GRANDES

(ELIJA 2)

Famoso(a) por 2 minutos – de edición bíblica  
Agrupar  
Hilos Comunes

Mezclador de arco iris  
3 preguntas

### MOVIMIENTO PARA FORMAR GRUPOS PEQUEÑOS

Gotcha

### JUEGOS PARA GRUPOS PEQUEÑOS

(ELIJA 4-6)

Lanzamiento de pelota con Nombre (Brain Fry)  
Rey Lagarto  
Tres en Raya Gigante

Papas Calientes Digitales  
Pánico  
Caminata de Confianza

Charadas Locas  
Ortografía de Grupo  
Geometría de Cadenas

### JUEGOS PARAGRUPOS GRANDES

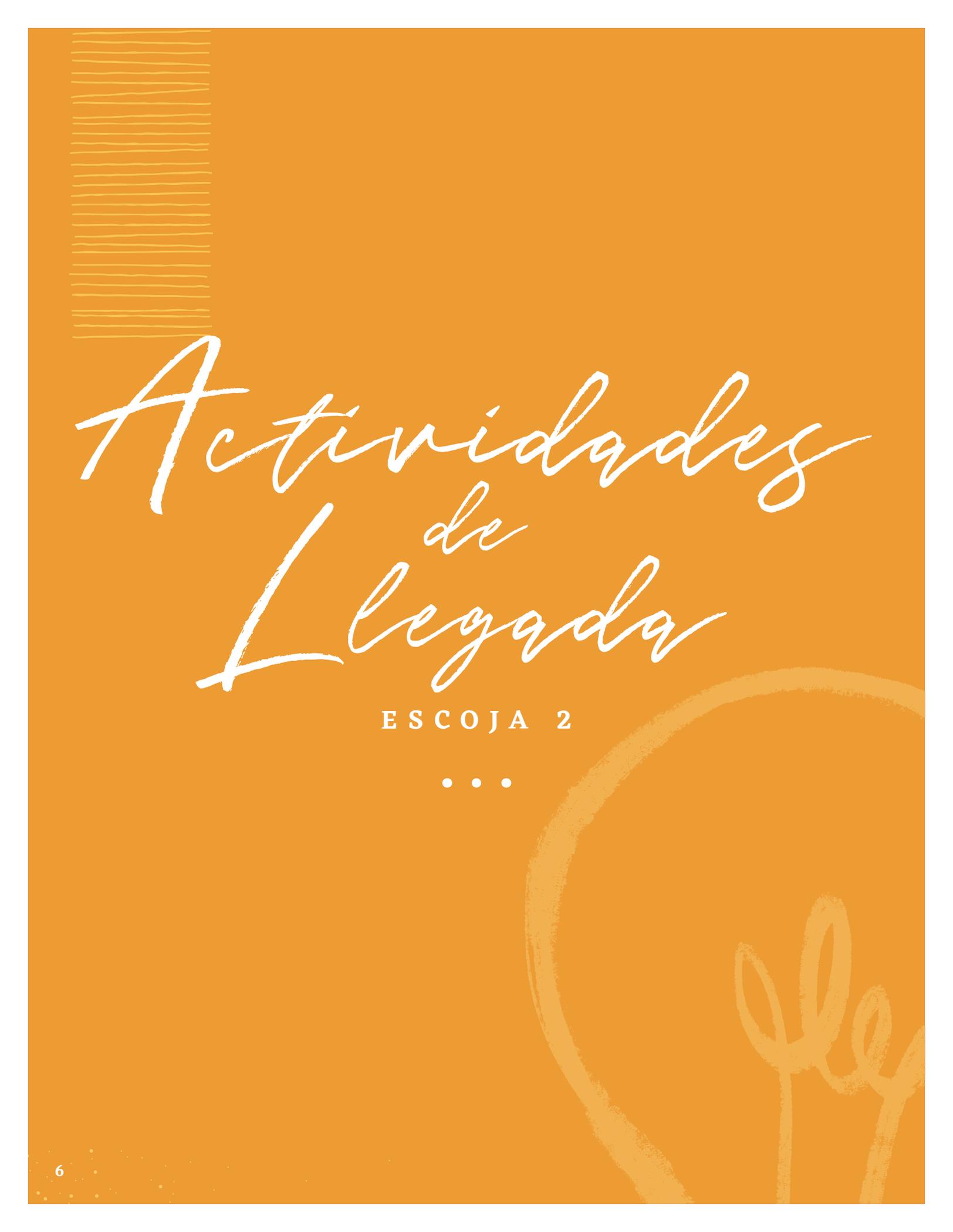
(ELIJA 1)

Zoom-Mooz

| Speedway

### CIERRE

He sentido, He aprendido, Siento



# Actividades de Legada

ESCOJA 2

...

# ? Cuándo te vimos #1?

## DESCRIPCIÓN

Esto puede ser dirigido por el(la) líder o actividad autodirigida. La idea es que la gente suele ver imágenes diferentes. En la primera ronda, los participantes comparten información sobre sí mismos y sus preferencias. En la segunda ronda, se introduce el tema y los participantes comparten donde ven a Dios.

## SUMINISTROS

- Varios pares de imágenes de gustos opuestos (Ejemplos: sol/luna, helado/pastel, playa/montaña, etc.)
- Varios pares de imágenes relacionadas con el tema, "¿Cuándo te vimos?" (Ejemplos: voluntarios reconstruyendo casas / voluntarios dando clases, escenas de personas meditando / escenas de personas cantando juntos, personas riendo con amigos / personas de pie solas, personas leyéndole a otros en interiores / jóvenes interactuando con adultos mayores en exteriores, etc.)
- Notas adhesivas (1x1 o 2x2)
- Bolígrafos o marcadores

## ¿Cuándo te vimos #1?

### INSTRUCCIONES

Antes de que lleguen los participantes, coloque los pares de imágenes en diferentes partes de su espacio. Para la primera ronda los participantes solo tendrán que ver las imágenes de gustos opuestos. Puede cubrir las imágenes relacionadas con el tema o configurarlas en otro lugar hasta que sea hora de la segunda ronda. Si no hay paredes en su espacio, las imágenes se pueden colocar en sillas o mesas.

Cuando los participantes lleguen, se les dará una pila de notas adhesivas y un bolígrafo.

### Primera ronda:

Invite a los participantes a ir a una de las áreas de fotos, escribir en silencio su nombre en una nota adhesiva y agregarla a la imagen con la que más se identifican. En grupos pequeños con su pareja de imágenes, pida a los participantes que se presenten y compartan qué imagen eligieron y por qué. Ejemplo: "Hola, mi nombre es Omayra y me gusta el helado porque es mi postre favorito". Cuando sienta que los participantes han terminado de compartir, díales que se muevan a otra imagen con otras personas. Puede continuar esto unas cuantas veces más o como mejor funcione para su grupo.

### Segunda ronda:

Descubra o dirija a los participantes a las imágenes relacionadas con el tema. Invítelos en silencio a escribir su nombre en una nota adhesiva y añadirla a la imagen en la que sienten que "vean a Dios". Después de unos segundos, pídeles que compartan por qué seleccionaron la imagen. Una vez más, invítelos a seguir moviéndose a través de las imágenes alrededor de la habitación y conocer a más personas.

### NOTA:

Si quiere que el juego tenga lugar a medida que la gente llega, puede invitarles a caminar por el sitio con todas las fotos en diferentes áreas. Escriba preguntas junto a las imágenes y deje que las personas respondan a estas preguntas con sus notas adhesivas mientras caminan por el sitio. Esto puede ser aún más personal y autodirigido.

# ?Cuándo te vimos #2?

## DESCRIPCIÓN

El propósito de esta actividad es presentar el tema a través del arte, lo que permite a los participantes expresar y explorar el tema de diferentes maneras.

## SUMINISTROS

- Papel grande/cartulina
- Lápices de colores
- Mateo 25: 31-46 (impreso)
- Plastilina
- Bloques o bloques de tipo Lego
- Marcadores

## ¿Cuándo te vimos #2?

### INSTRUCCIONES

Antes de que los participantes lleguen, prepare estas áreas:

- Papel grande con instrucciones: ¿qué le viene a la mente cuando lee el tema, "¿Cuándo lo vimos?" Escriba su respuesta.
- Mesa con plastilina e instrucciones: ¿Qué imagen le viene a la mente cuando piensa en Dios/Jesús? Cree su respuesta usando plastilina.
- Papel grande con instrucciones: Dibuje lo que espere sacar de este tiempo juntos.
- Tabla con bloques o Legos e instrucciones: Construya lo que le venga a la mente cuando lea el versículo bíblico Mateo 25-31-46 (hágalo imprimir cerca del espacio).

# Bananagramas de Tema

## DESCRIPCIÓN

Juguemos a uno de los juegos favoritos, pero con una variación vinculada con el tema y un nuevo nivel de complejidad.

## SUMINISTROS

- Juego de Bananagramas O fichas de juego de Scrabble
- Tarjetas con palabras

## Bananagramas de Tema

### INSTRUCCIONES

Coloque un juego de Bananagramas en las mesas o en el suelo y un conjunto de tarjetas con palabras relacionadas con el tema. Por ejemplo: "orar" "Dios" "fe" "Jesús" "redención" (incluso poner el tema completo "¿Cuándo te vimos?").

En cada ronda, el participante debe crear palabras que se relacionen con la palabra que aparece en la tarjeta.

# Cree su Avatar

## DESCRIPCIÓN

Esta actividad permite a las personas crear su propio mini-yo y presentarse a sí mismos y a su avatar al grupo. Hay una versión para grupos pequeños y una versión para grupos más grandes.

## SUMINISTROS

- Periódico
- Plastilina
- Legos
- Limpiadores de tuberías
- Pegamento
- Cinta adhesiva
- Pegatinas
- Tijeras
- Cartón o cartulina
- Música animada

## Cree su Avatar

### INSTRUCCIONES

A medida que los participantes lleguen, invíteles a ir a la(s) mesa(s) y crear su propio avatar utilizando los diversos materiales proporcionados. Cada persona debe crear un "mini-yo". Después de darles a todos varios minutos para crear su avatar, dídeles que lo peguen o lo coloquen en un pequeño trozo de cartón.

Opción 1 (para grupos de 10-20 personas): Una vez que todo el mundo haya creado su avatar, inicie la música. Mientras la música suena, los participantes intercambian cuidadosamente avatares. Le dan las suyas a otra persona y reciben las de otra persona. Dídeles que sigan operando hasta que la música se detenga.

Detenga la música y elija a alguien para empezar. Esta persona se pondrá de pie con el avatar y, mirando la figura, dirá algo que cree que el avatar representa o es único sobre el avatar. Por ejemplo, si el avatar está vestido de rojo, podría decir "a esta persona le gusta el rojo", o si el avatar es alto, podría decir "esta persona es alta". El creador del avatar se levanta y dice "¡Hola, ese(a) soy yo!" presentándose. Esta persona luego repite el proceso diciendo algo sobre el avatar que obtuvo en el intercambio. Esto continuará hasta que cada avatar haya sido presentado, cada persona se haya presentado, y se hayan devuelto todos los avatares a sus creadores.

Opción 2 (para grupos mayores de 20 personas): Cree un avatar y guárdelo. Cuando comience la música, caminen saludándose unos a otros con un "hola" o un choque de 5. Cuando la música se detenga, reúnanse en grupos de 4 o 5. Cada persona toma un turno para presentarse usando su avatar.

# Uno con Rapidez

## DESCRIPCIÓN

La idea de este juego es que no importa cuán competitivos sean los jugadores el objetivo del juego es conocer gente, no terminar el juego. Cada 3 o 4 minutos todo el mundo tiene que moverse, dejar el juego como estaba, conocer gente nueva, y seguir jugando en su nuevo sitio. Esto se puede jugar con Uno o cualquier juego de mesa.

## SUMINISTROS

- Un juego de cartas Uno o juego de mesa por cada 4-6 participantes (Si tiene un grupo grande, puede pedirle que traigan juegos de cartas consigo).
- Mesa larga y sillas (opcional)

## Uno con Rapidez

### INSTRUCCIONES

Este juego se puede jugar sentado en el suelo o en mesas largas. Si están en el suelo, se invita a los participantes a sentarse en dos círculos: uno círculo interior y otro exterior. El círculo interior está orientado hacia el círculo exterior, y el círculo exterior está orientado hacia el círculo interior. Si está jugando en mesas largas, de dos a tres participantes deben de estar a cada lado de la mesa para un total de 4-6 personas por mesa. Entregue a cada grupo (cada 4-6 personas) un juego de cartas Uno.

Cada participante se presenta y comienza el juego. Después de 3-4 minutos de jugar se grita "CAMBIEN". Cada participante deja sus cartas en la mesa en su sitio. Si está jugando en la formación del círculo, todos se deslizan un espacio a su derecha. El participante más joven de cada grupo comienza la ronda del juego con las cartas en su nuevo asiento. Continúe jugando durante varias rondas hasta que haya mezclado el grupo.

### Modificación:

Se puede poner diferentes juegos en cada mesa. En una mesa Uno, en otra Connect 4, Trouble, Operation, etc. Para que en cada espacio se juegue un juego nuevo. Deles siempre unos minutos para que se presenten antes de comenzar el juego.



# Socialización de Grupos Grandes

ESCOJA 2

...

# Actividad de Socialización Arcoíris

## DESCRIPCIÓN

Este juego ayuda de manera creativa a los participantes a desplazarse y conocer a más personas.

## SUMINISTROS

□ 1 cinta (8-10 pulgadas de largo) por participante: rojo, naranja, amarillo, verde, azul o púrpura.

## Actividad de Socialización Arcoíris

### INSTRUCCIONES

A medida que llega cada participante, se les da un trozo de cinta (o pulsera) que es de uno de los siguientes colores:

1. Rojo
2. Naranja
3. Amarillo
4. Verde
5. Azul
6. Púrpura

Cuando todos(as) tengan sus pulseras, podrán jugar a otros juegos.

En algún momento, el líder pide a todos que miren su color y comienza la Actividad de Socialización Arcoíris. Indíqueles que:

- Cree un arcoíris (deben encontrar 6 personas con diferentes colores).
- Cree un color (rojo + azul hace púrpura, amarillo + rojo hace naranja, y así sucesivamente).
- Cree una paleta de color primario (rojo, amarillo, azul) o secundario (naranja, verde, púrpura).

Continúe dando instrucciones para mover al grupo por la sala. En cada iteración, deben presentarse y responder preguntas:

- ¿Cuál es tu color favorito? (Si es el que tienen, ¡sí!)
- ¿De dónde es?
- ¿Qué espera de este tiempo juntos?
- ¿Cuál es su comida favorita?

# Famoso por 2 Min

## DESCRIPCIÓN

Los participantes pueden llegar a conocerse adivinando qué personaje bíblico está en las tarjetas de los otros participantes al hacer preguntas de sí o no.

## SUMINISTROS

- Cartas con personajes bíblicos  
(Recomendación: Tenga el nombre en un lado de la tarjeta y un versículo bíblico relacionado en el otro; así, si el participante no sabe quién es, puede aprender).

## Famoso por 2min -Edición de la Biblia

### INSTRUCCIONES

Exponga las cartas con caracteres bíblicos. Cada participante elegir una tarjeta, sin compartirla con nadie. En grupos pequeños, deben comenzar entrevistando a la persona que lleva más colores en el grupo. Dígalos que solo pueden hacer preguntas de sí o no. (Ejemplos: ¿Es del Nuevo Testamento? ¿Conocía a Jesús? ¿Derrotó a Goliat?) Después de que el grupo adivine el personaje bíblico de alguien, esa persona puede presentarse y compartir cómo se asemeja o no al personaje bíblico en su tarjeta.

### Variación:

Si después de 4 preguntas el grupo no ha adivinado el personaje bíblico, la persona puede representar una escena con su personaje bíblico.

# Mezcla de 3 preguntas

## DESCRIPCIÓN

El propósito de esta actividad es hacer, responder y compartir preguntas reflexivas en un grupo grande.

## SUMINISTROS

- Tarjetas (3 por persona)
- Instrumentos de escritura

## Mezcla de 3 preguntas

### INSTRUCCIONES

En esta actividad grupal, cada participante crea 3 preguntas abiertas, reflexivas, que quieran hacer a otros miembros del grupo para conocerles mejor. Cada persona escribe 1 pregunta por tarjeta, para un total de 3 tarjetas de preguntas por persona. Una vez que han escrito las 3 preguntas, comienzan a socializar.

Los participantes deben hacer y responder preguntas en pares. Después de hacer una pregunta y escuchar la respuesta, el participante entregará esa tarjeta a la persona que respondió. Así, en cada reunión individual, los participantes preguntarán, responderán e intercambiarán una pregunta cada uno. Esto funciona con un grupo de hasta 50-60 personas y puede ayudar a facilitar conversaciones más significativas.

# Agrupar

## DESCRIPCIÓN

Anime a los participantes a socializar y encontrar puntos en común.

## SUMINISTROS

- Música
- Dispositivo y altavoces para reproducir música

## Agrupar

### INSTRUCCIONES

Invite al grupo a socializar y desplazarse por la habitación mientras se escucha música. Explique que cuando la música se detenga usted gritará una característica. Todo el mundo entrará rápidamente en grupos de personas con la misma característica. Por ejemplo, si usted dice "mes de nacimiento", entonces todos se reunirán en grupos con otras personas nacidas en el mismo mes. Espere unos segundos para que las personas encuentren sus grupos cada vez. Cuando las personas estén en sus grupos, pídeles que compartan su nombre y de dónde son antes de reanudar la música para otra ronda.

### Ejemplos de características:

- Primera inicial del nombre
- Número de personas en la familia inmediata
- Color favorito
- Grado en la escuela

# Temas Comunes

## DESCRIPCIÓN

Socialización en grupo grande para encontrar puntos en común.

## SUMINISTROS

- Música
- Dispositivo y altavoces para reproducir música

## Temas Comunes

### INSTRUCCIONES

Divida a los participantes en grupos de tres o cuatro y pídeles que hagan un círculo. Dé a cada grupo 5 minutos para hablar y encontrar algo que todos tengan en común. Podría ser que todos jueguen fútbol, que la pizza sea su cena favorita, o que cada uno tenga un gatito. Cualquiera que sea el hilo conductor, la conversación les ayudará a conocerse mejor. Póngase en contacto con los grupos después de cinco minutos para ver si necesitan más tiempo.

Una vez que los grupos hayan tenido tiempo para charlar, dídeles que cuando la música se encienda, tendrán que moverse juntos como grupo que grite su hilo común. ¡Buscan cualquier otro grupo que tenga el mismo hilo (o muy similar)!



Movimiento  
para formar  
Grupos Pequeños  
....

# Le tengo

## DESCRIPCIÓN

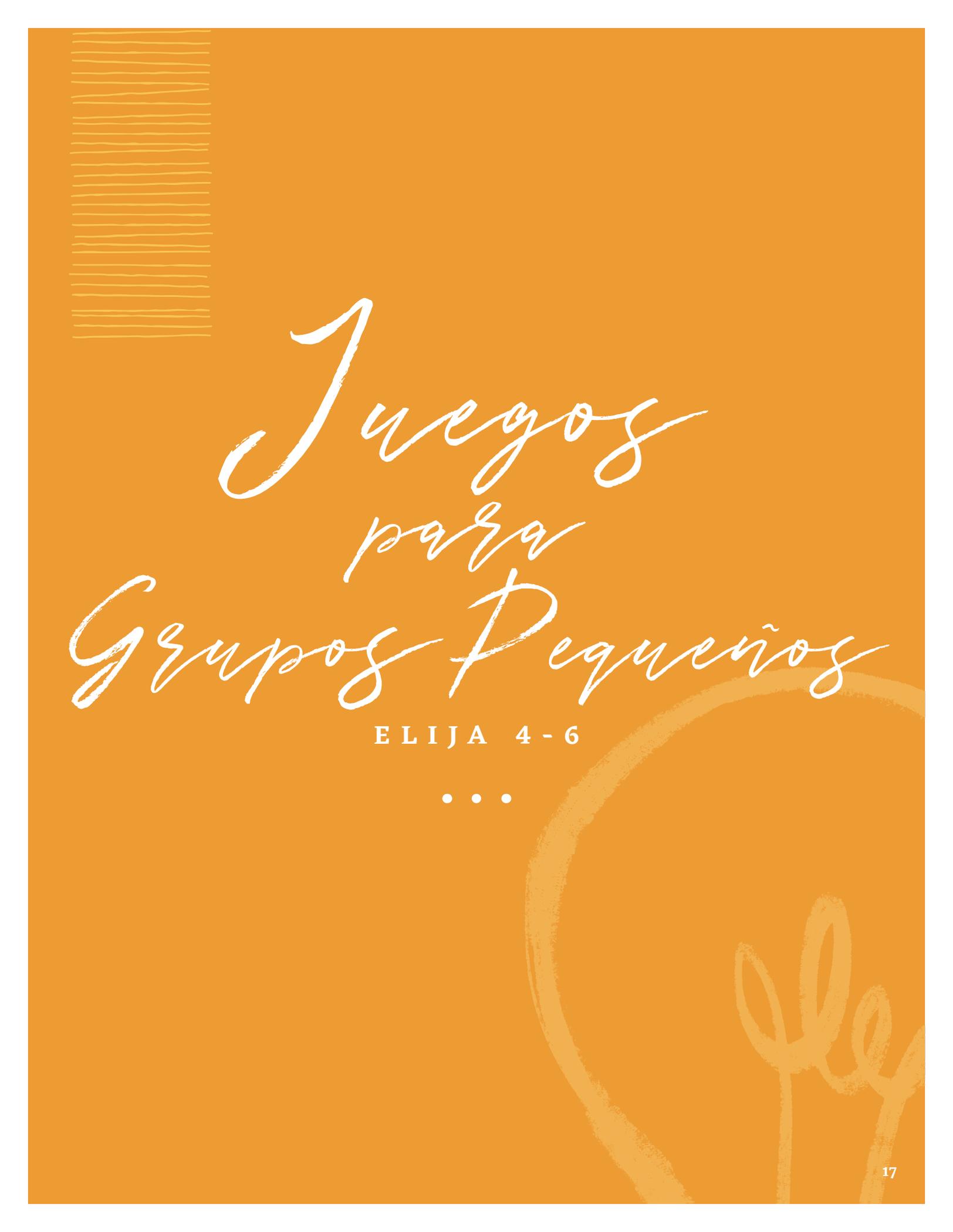
Un juego para seguir socializando su grupo Y situarles en grupos pequeños.

## Le tengo

### INSTRUCCIONES

Busque un compañero y pónganse uno frente al otro. Ponga su mano derecha delante, extendida con la palma hacia abajo. Coloque su dedo índice izquierdo apuntando hacia arriba. Usted Y su pareja ahora tocan el dedo índice de la palma de la mano derecha del otro. Cuente hasta tres y luego en LE TENGO trate de quitar el dedo mientras agarra el dedo de su pareja con la mano izquierda. Gana quien tenga 2 de 3. Cambie de pareja y siga el juego durante varias rondas.

Para crear grupos pequeños, indique a dos parejas que se unan para jugar en un grupo de 4. Juegue una ronda, luego dos grupos de 4 se unen para crear un grupo de 8. Continúe así hasta que tenga los grupos del tamaño que desee para el siguiente segmento de juegos en grupos pequeños.



# Juegos para Grupos Pequeños

ELIJA 4 - 6

...

# Geometría de cadenas

## DESCRIPCIÓN

Juego para el trabajo en equipo y comunicación con la pieza reflectante.

## SUMINISTROS

- Cuerda (8-12 pies), medias Panty o pieza elástica de 2"
- Cubreojos (opcional)

## Geometría de cadenas

### INSTRUCCIONES

Forme un lazo con la cuerda, medias o un elástico de 2" de ancho. Pídale a cada uno en el grupo que se agarra de la cuerda y se extienda para que formen un círculo. Ahora pida a todos que cierren los ojos y los mantengan cerrados durante la duración de la actividad (o facilite cubreojos en este momento). Dé al grupo una forma para que la hagan. Comience con algo bastante fácil, como un cuadrado. Dígale al grupo que pueden hablar entre ellos, pero no se permite que abran los ojos. Deje que el grupo trabaje hasta que crean que crearon la forma lo mejor que puedan. ¡Ahora pueden abrir los ojos para ver lo bien que trabajaron juntos! Continúe dándoles otras formas, haciéndolo progresivamente más difícil. Pruebe un triángulo, una estrella de cinco puntas, un óvalo, un hexágono y más.

Sugerencia del líder: Si tiene un grupo en el que una o dos personas tienden a dar todas las sugerencias e instrucciones, agregue instrucciones adicionales para dar a los demás la oportunidad de ser participantes activos. Por ejemplo:

- "Hasta que diga lo contrario, nadie mayor de 18 años puede hablar o dar instrucciones."
- "Todos con zapatos de tenis, permanezcan en silencio"

Al retomar diferentes aspectos de la dinámica de su grupo, puede ayudar a darles la oportunidad de participar a los que tienen menos probabilidades de compartir.

Haga un resumen preguntando al grupo...

- ¿Cómo se sintió al tratar de escuchar todas las ideas que vienen a la vez?
- ¿Cómo se sintió al ser uno de los silenciosos?
- ¿Fue efectiva la comunicación?

# Pánico

## DESCRIPCIÓN

Juego en grupo pequeño con movimiento donde la gente se conoce un poco mejor.

## SUMINISTROS

Sillas

## Pánico

### INSTRUCCIONES

Coloque las sillas en círculo. Asegúrese de que haya una silla menos que el número de jugadores. Con todos sentados en el círculo, una persona en el medio hace una pregunta apropiada. Por ejemplo, "¿tiene perro?" Cualquiera que responda afirmativamente tiene que saltar y cambiar de silla con otra persona que también haya respondido afirmativamente. Durante este tiempo, la persona en el centro también intentará sentarse. La persona que se quedó sin asiento ahora se va hacia el medio y hace una nueva pregunta. En cualquier momento, en lugar de hacer una pregunta, la persona en el medio puede decir "PÁNICO" y todos deben levantarse y cambiar de asiento.

Una buena regla a establecer es que no puede deslizarse en el asiento a su lado. Tienen que moverse dejando al menos un asiento de por medio. Si solo puede desplazarse al asiento a su lado, entonces se convierte en la persona central.

# Caminata de confianza

## DESCRIPCIÓN

Juego grupal para generar confianza y practicar la comunicación.

## SUMINISTROS

Cubiertas para los ojos

## Caminata de confianza

### INSTRUCCIONES

Determine en qué lugar de la sala o el espacio su grupo comenzará y terminará este ejercicio. Designe a un participante para que sea el guía o navegante y dígame la ruta que desea que tome el grupo. El resto del grupo formará una sola línea y todos cerrarán los ojos (o, si es posible, usarán cubreojos). El guía dirigirá al grupo alrededor del espacio, pero solo puede hablar con la primera persona en la fila. La primera persona en la fila puede pasar esta información al resto del grupo, y las personas en la fila pueden hablar entre sí para averiguar a dónde ir. Esta tarea requiere que todos se escuchen unos a otros y trabajen juntos.

# Charadas locas

## DESCRIPCIÓN

Juego de adivinanzas en grupo – 3 maneras diferentes.

## SUMINISTROS

- Tiras pequeñas de papel
- Cubo/balde o algo para contener los trozos de papel
- Lápices
- Temporizador

## Charadas locas

### INSTRUCCIONES

Dele a cada grupo lápices y un montón de tiras pequeñas de papel. Pídale a los miembros del grupo que escriban el nombre de una persona o cosa en cada tira. Ideas: otros miembros del grupo, celebridades, miembros de la iglesia, personajes de tira cómica/dibujos animados, personajes de películas, objetos, colores o estaciones. Cualquier cosa funcionará mientras sea relativamente bien conocida. No se preocupe si algo está escrito más de una vez. Incluso podría hacer que el juego sea más divertido. Ponga todas las tiras en el cubo. Divida cada grupo pequeño en el Grupo A y el Grupo B.

**Ronda 1** – Un jugador del Grupo A sacará las hojas de papel y las representará. Tendrán 60 segundos para dar pistas para que los miembros del Grupo A adivinen tantas tiras como sea posible. Se permite dar pistas habladas siempre y cuando no incluyan el nombre real/objeto escrito en el papel. También se permite señalar. Si el grupo adivina correctamente, se quedan con esa tira de papel. Si no pueden adivinar qué hay en el trozo de papel, vuelven a poner esa tira en el cubo. Luego le toca al Grupo B. Continúe alternando entre grupos hasta que se hayan adivinado todos los resbalones. Al final, cuente los trozos de papel para ver cuántos adivinó cada grupo.

**Ronda 2** – Vuelva a colocar todas las tiras de papel en el cubo. Esta ronda es similar a la Ronda 1, pero la persona debe representar pistas sin usar palabras (en el estilo típico de las farsas). Además, el Grupo B puede ir primero esta vez. Al final, cuente los resbalones para ver cuántos adivinó cada grupo.

**Ronda 3** – Vuelva a colocar todas las tiras de papel en el cubo. En esta ronda, la persona que saca la tira de papel solo puede dar pistas de 1 palabra. Si nadie en su grupo adivina correctamente, pueden elegir pasar al siguiente trozo de papel. Deje que el Grupo A comience esta vez. Al final, cuente los trozos de papel para ver cuántos adivinó cada grupo.

# Papas Calientes Digitales

## DESCRIPCIÓN

Juego de círculo de grupo con fotos.

## SUMINISTROS

Teléfono con cámara/  
Cámara digital

## Papas Calientes Digitales

### INSTRUCCIONES

Haga que el grupo se sienta en círculo. Ajuste el temporizador de una cámara digital. Deje que la cámara tome la primera foto del grupo y luego comience a pasar la cámara alrededor del círculo. Cuando la cámara indique que está a punto de tomar una foto, deténganse y posen para la cámara. Reanude el paso de la cámara y repita.

### Alternativas:

Después de tomar la primera foto, diga una categoría. Cuando la cámara indique que está a punto de tomar una foto, quien sostenga la cámara debe posar para la foto con ese estilo. (Ej. divertido, serio, alegre, triste, pirata, animador, etc.)

# Deletreo en grupo

## DESCRIPCIÓN

Juego de adivinanzas en grupo con una ronda que incluya historias bíblicas.

## SUMINISTROS

(Opcional) Tarjetas de notas con la palabra a deletrear o la historia bíblica escrita.

## Deletreo en grupo

### INSTRUCCIONES

Formar grupos de 4-5. El líder le dará a cada grupo una palabra que literalmente deletrearán usando sus cuerpos, ya sea de pie, sentados o acostados. Después de jugar este juego unas cuantas veces con palabras, puede pasar a las historias bíblicas (MUY cortas, obvias). Dé a los grupos la oportunidad de leer la BREVE historia antes de decidir juntos cómo representar esta historia usando poses en 3-4 tomas instantáneas (como una foto fija sin sonido ni movimiento). Los grupos se turnarán para presentar sus instantáneas y adivinar las historias bíblicas entre el grupo más grande. Los miembros del grupo que está adivinando deben cerrar los ojos entre "tomas instantáneas".

# Rey Lagarto

## DESCRIPCIÓN

Juegos para grupos pequeños con un poco de actuación e improvisación.

## Rey Lagarto

### INSTRUCCIONES

Haga que todos se sienten en círculo. Indique a cada persona que elija un animal y que piense en un movimiento y ruido que ese animal hace. Desplácese alrededor del círculo y pida a todos compartan su animal, movimiento y ruido. Indique a los participantes que presten atención a los animales de otras personas.

Una vez que todo el mundo haya compartido, elija una persona para comenzar. Esta persona hará su propio ruido/movimiento y luego lo "enviará" a cualquier otra persona en el círculo haciendo el ruido/movimiento de esa persona. Esa nueva persona hace su propio ruido/movimiento y luego el ruido/movimiento de otra persona, y así sucesivamente. Como ejemplo, si tenía un gato, un perro y un mono en su círculo, la acción podría ser: Gato Perro - Perro Gato - Gato Mono - Mono Perro - Perro Gato... Continúen jugando hasta que alguien cometa un error. (Por ejemplo, se equivoca en una combinación o vacila durante demasiado tiempo).

Después de que termine una ronda, comience de nuevo con nuevos animales/ruidos/movimientos. Quien cometió el error que terminó la ronda anterior comenzará la nueva ronda. El juego continúa hasta que los participantes se aburran.

NOTA: El gato, el mono y el perro se usan comúnmente, pero se exhorta la creatividad: cuanto más tonto, mejor. ¡Los animales se volverán más locos a medida que avanzan las rondas!

# Nombre

## con Lanzamiento de Pelota

### DESCRIPCIÓN

Rompehielos para nombres con ¡Tres variaciones!

### SUMINISTROS

□ Bolas suaves (por ejemplo, una bola Nerf, una bola de trapo o un disco volador flexible) u otros objetos que se pueden lanzar alrededor del círculo.

## Nombre con Lanzamiento de Pelota

### INSTRUCCIONES

Los grupos se sientan o se ponen de pie en círculo. Dele una pelota a una persona de cada grupo. Esa persona lanza la pelota a quien tenga enfrente mientras la llama por su nombre. Si su grupo aún no se conoce, pida a los participantes que usen la primera ronda para presentarse. Esto se repite en el círculo hasta que a todos se le ha lanzado la pelota. Repita el mismo patrón/orden durante unas cuantas rondas. Después de unas cuantas rondas, tire otra pelota al círculo y cree un nuevo patrón/orden.

### Variación 1:

Grite "Al revés" y vea si el grupo puede cambiar la dirección del patrón actuando a la inversa.

### Variación 2: (¡Para un verdadero desafío!)

Dejen de lanzar y haga que dos grupos se unan. Indique a los participantes que se intercalen entre los otros jugadores para crear un círculo grande. Manteniendo su patrón ANTERIOR indíquele a los dos grupos que lancen las pelotas al mismo tiempo mientras están en un círculo grande. Añada las tres pelotas: puede volverse un poco loco, pero es divertido.

### Variation 3:

El Pase con Apretón de Manos es parecido a Lanzamiento de Pelota con Nombre (Brain Fry) excepto que saluda a la persona con "¡Hola, Beth! Me llamo Sam", mientras le da la mano. Esto se repite en el círculo hasta que todos se han saludado. Una vez que se establece el patrón, puede decir simplemente "Beth" y la pareja puede responder "Sam". En cualquier momento, puede hacer que el juego sea más difícil agregando el lanzamiento de la pelota al mismo tiempo, de modo que el grupo esté haciendo dos patrones diferentes a la vez - uno con apretones de manos y otro con la pelota.

# Tres en Raya Gigante

## DESCRIPCIÓN

Versión grande de tres en raya

## SUMINISTROS

- Bolsas de frijoles (2 diferentes para que un conjunto pueda ser "X" y el otro "O")
- Tiza, cinta de pintor u otros materiales para hacer una tabla grande de tres en raya.

## Tres en Raya Gigante

### INSTRUCCIONES

Forme dos equipos y dele a cada uno un juego de bolsas de frijoles. Cree una tablilla para tres en raya usando tiza, cinta de pintor u otro método. Use el mismo método para crear una línea de partida a 20 pies de distancia del tablero. Haga que cada equipo forme una sola fila detrás de la línea de partida. Cuando el líder del grupo grita "SALIDA!", la primera persona en cada línea agarra uno de los sacos de su equipo y corre al tablero. Dejan caer el saco en el espacio deseado, marcándolo para su equipo. Luego regresan corriendo a su equipo para que la siguiente persona en la fila pueda ir. El primer equipo en conseguir 3 en una fila gana esa ronda.

Si el tablero se llena sin que un equipo consiga 3 seguidos, no habrá empate, sino que los miembros del equipo tendrán que recoger uno de sus sacos y correr de regreso a la línea de salida. Se lo darán a la siguiente persona en la fila que correrá y pondrá el saco en un nuevo lugar. Esto continuará hasta que uno de los equipos consiga 3 seguidos.



# Juegos para Grupos Grandes

ELIJA 1

• • •

# Speedway

## DESCRIPCIÓN

Juego grupal para el trabajo en equipo.

## SUMINISTROS

Temporizador

## Speedway

### INSTRUCCIONES

Haga que todos formen un círculo y elija a una persona para que sea el jugador inicial. El jugador inicial mirará a la persona a su derecha y aplaudirá. Esa persona mirará a la persona a su derecha y aplaudirá. Esto continúa alrededor del círculo hasta que regrese a la persona inicial. Ahora, prepare el temporizador y registre la velocidad a la que el grupo puede aplaudir uno a la vez alrededor del círculo. Juegue varias rondas con el grupo siempre tratando de superar su propio tiempo.

# Zoom-Mooz

## DESCRIPCIÓN

Juego grupal para el trabajo en equipo.

## SUMINISTROS

Temporizador

## Zoom-Mooz

### INSTRUCCIONES

Haga que todos formen un círculo y elija a una persona para que sea el jugador inicial. El jugador inicial mira a la persona a su derecha y dice "zoom". La palabra "zoom" se pasa todo el camino alrededor del círculo, hasta que "zoom" vuelve a la persona inicial. Ahora, prepara el temporizador y registre la rapidez con la que el grupo puede pasar el "zoom" alrededor del círculo. Cada persona debe terminar de decir "zoom" antes de que la siguiente persona comience. Después de que su grupo se haya vuelto bueno en pasar el "zoom", haga que el jugador inicial mire a su izquierda y diga "mooz". Practique con "mooz" un par de veces y luego comience "zoom" y "mooz" al mismo tiempo. ¡Estas palabras van en dos direcciones diferentes! A ver cuál regresa primero.



Cierge

...



# Me sentí, aprendí, me siento

## DESCRIPCIÓN

Reflexión en grupo grande.

## Me sentí, aprendí, me siento

### INSTRUCCIONES

Pida a todos en el grupo que busquen un compañero O reúnanse en un círculo grande si su grupo consta de entre 10 y 15 personas.

Ya sea en parejas o compartiendo en un círculo, haga que los participantes terminen las frases siguientes:

- Sentí...
- Aprendí...
- Me siento...

Por ejemplo:

- Sentí nervios por venir a este retiro.
- Aprendí muchos nombres.
- Me siento aliviada y energizada.



# Decoración Ideas

...

Cada evento necesita un poco de decoración, y no se necesita mucho para que una reunión sea divertida y acogedora. A continuación se presentan varias ideas simples y económicas que se pueden adaptar a su entorno para hacer que su tiempo juntos sea especial. Puede mezclarlas o combinarlas para mejorar su actividad y usarlas como telón de fondo o como una sesión de fotos. Diviértase y sea creativo. Por favor, comparta sus creaciones... ¡queremos "verle"!

# Ojos

## DESCRIPCIÓN

Cree una gran manera de darle vida al tema!

## SUMINISTROS

- Fotos de los ojos de los participantes
- Tablero de cartón de espuma
- Cinta de doble cara

## Ojos

### INSTRUCCIONES

Por adelantado tome fotos de la cara de cada participante. Use una aplicación como "Print to Size" para recortar los ojos y hacerlos de un tamaño uniforme. Imprímalas y móntelas en cartón de espuma con cinta adhesiva de doble cara. ¡Está creando un collage de ojos! (Para su información, el Dollar Tree es el lugar más barato en el que hemos encontrado cartón de espuma para este tipo de trabajo).

La placa base de espuma se puede pegar con una pistola de pegamento caliente para crear una gran pieza de arte para usar como telón de fondo u operación fotográfica. Se puede colgar del techo, un marco de pantalla, o colgar en los árboles con la línea de pesca a diferentes alturas. ¡Será divertido para el grupo pasar tiempo averiguando a quién están viendo!

# Estrellas y círculos

## DESCRIPCIÓN

Crea un cielo nocturno para imitar la ilustración del tema del sitio [web de PYT](#).

## SUMINISTROS

- Cartulina azul, plateada y dorada (disponible en Amazon)
- Plantillas trazables con forma de estrella, de luna y de círculo.
- Hilo de pescar
- Cinta de doble cara

## Estrellas y círculos

### INSTRUCCIONES

Cree plantillas imprimiendo o dibujando las formas deseadas y cortándolas. Trace estrellas, lunas y círculos en la cartulina usando las plantillas. Necesitará números pares de cada forma/ color para crear una parte delantera y trasera. Recorte sus formas. Pegue los elementos similares (mismo color/forma) con cinta de doble cara a una línea de pesca pesada. Deje espacio (tal vez 6" más o menos) entre cada elemento. Cuelgue estas guirnaldas de los árboles, el techo o donde quiera. Para un mayor efecto puede agrupar las guirnaldas colgando varios hilos en una tabla/espiga estrecha y luego colocándola en su espacio. (Las tablas de 1"x2" generalmente están disponibles en longitudes de 6' y 8' en tiendas que venden madera).

# Banderines

## DESCRIPCIÓN

Banderines/banderas triangulares que se pueden utilizar no solo como decoración, sino como una actividad de apertura para explorar el tema.

## SUMINISTROS

- Cartulina en azul, oro, plateado y/o colores relacionados con el tema de su elección
- Hilo o hilo de pesca
- Marcadores
- Perforador de orificios

## Banderines

### INSTRUCCIONES

Esta es una gran actividad para que los jóvenes creen a medida que llegan. Antes de la reunión, recorte los banderines/banderas triangulares. Haga dos agujeros en la parte superior (lado más corto) de cada uno. Los participantes pueden escribir un dicho, pensamiento, oración o respuesta a una pregunta que usted elija en su banderín. A continuación, pueden encadenar su banderín en la línea de pesca o hilo a través de los agujeros en la parte superior. Esto creará una guirnalda de colores temáticos que puede colgar para decorar el espacio.

# Guirnalda

## de tubos de espuma para piscina

## DESCRIPCIÓN

¡Tubos de espuma para piscina al rescate una vez más!

## SUMINISTROS

- Tubos de espuma para piscina (con colores según el tema)
- Línea de pesca
- Guirnalda de Navidad vieja de espuma de poliestireno
- Aguja (Una aguja larga para hacer muñecas funciona).
- Cuchillo eléctrico (Si tiene uno.)

## Guirnalda de tubos de espuma para piscina

### INSTRUCCIONES

Instrucciones

Con un cuchillo eléctrico, corte los fideos de la piscina en círculos de 1" de grosor. Retire las bolas de espuma de poliestireno de la vieja guirnalda de Navidad. Usando una aguja larga de escultura de muñeca, pase la línea de pesca a través de los círculos de fideos de piscina de 1" de espesor y las bolas de espuma de poliestireno en un patrón alternativo para crear una nueva guirnalda. ¡Cuelgue la guirnalda del techo o úsela como telón de fondo!

# Iconos

## DESCRIPCIÓN

Fácil telón de fondo con los iconos trienales que pueden revolotear en la brisa.

## SUMINISTROS

- Línea de pesca
- Platos plásticos azules, marca Solo
- Cinta de doble cara
- Iconos PYT IMPRESOS

## Iconos

### INSTRUCCIONES

Descargue los [PYT Icons](#) disponibles en el sitio web del Trienio. Imprímalos (probablemente uno o dos por página) y corte cada uno en círculo. Utilice cinta adhesiva de doble cara para unir cada icono al centro de un plato. Cuando esté listo/a para colgar la guirnalda, coloque la línea de pesca ENTRE los platos (con cinta adhesiva de doble cara) y luego pegue los platos espalda con espalda para obtener una guirnalda de doble cara. ¡Sencillo, fácil y económico!

# Cintas de plástico para marcar

## DESCRIPCIÓN

Cintas de plástico y cinta de doble cara hacen decoración barata y fácil.

## SUMINISTROS

- Cintas de plástico o Mylar
- Cintas de plástico(Amazon)
- Cinta de doble cara
- Luces de Navidad (Dollar Tree)

## Cintas de plástico para marcar

### INSTRUCCIONES

Conecte las cintas al techo O una placa de 1"x2" con cintas lado a lado. ¡Cuelgue luces de Navidad cortas espaciadas verticalmente entre las serpentinas para un look deslumbrante! (Siempre puede abastecerse de luces de Navidad en Dollar Tree, especialmente después de Navidad, cuando los precios bajan).

# Estrellas y aros

## DESCRIPCIÓN

Esta es una variación de las ilustraciones del sitio [web de PYT](#).

## SUMINISTROS

- Aros pequeños de hula hoops (Dollar Tree)
- O Haga sus propios aros utilizando Pex Pipe (de la ferretería) y varillas de espiga corta (para mantener el tubo unido).
- Cinta de aluminio (disponible en el departamento de HVAC)
- O pintura en aerosol dorada / plateada
- Línea de pesca
- Cartelera dorada o plateada para hacer estrellas recortadas

## Estrellas y aros

### INSTRUCCIONES

Puede usar pequeños aros Hula Hoop y envolverlos en cinta de aluminio pintarlos de dorado / plateado. Cuelgue las estrellas grandes recortadas en el centro de los aros usando una línea de pesca. Estos son adaptables a su entorno, ya sea en los árboles o el techo o como telón de fondo para el escenario. ¡Esto da un aspecto por todo lo alto con el mínimo esfuerzo!



Juegos  
de mesa para  
Las Comidas  
...



# Juegos de Mesa

## PARA LAS COMIDAS

Las comidas pueden ser un excelente lugar para que los grupos se conozcan mejor. Hemos incluido instrucciones, listas de suministros y plantillas para 6 juegos de mesa que su grupo puede jugar a la hora de comer. Con solo un poco de configuración antes de tiempo, los participantes podrán jugar por su propia cuenta. Los suministros e instrucciones para los juegos se pueden colocar en una cesta o balde pequeño en el centro de la mesa junto con un cubo. Hemos proporcionado una plantilla de cubo en la sección Recursos con 6 iconos de juego. Imprima y monte 1 cubo por mesa, o use dados. Todos en la mesa se turnarán para hacer rodar el cubo y cualquier icono en el que aterrice, la mesa juega ese juego. (Si juegan con dados, sólo tienen que jugar el juego que tiene el mismo número que salga al tirar los dados.) Sugerencia: jugar 2 juegos por comida, pero pueden ajustar esto según sea necesario. Después de que un grupo haya jugado un juego una vez, anímelos a seguir lanzando los dados hasta que el cubo caiga en un juego nuevo.

## Instrucciones y lista de suministros

*A continuación se muestra una visión general de los 6 juegos incluidos en el cubo. Las plantillas para el cubo y los juegos de mesa se puede encontrar en la sección de Recursos de esta Guía de Recreación. Imprimir 1 cubo por mesa.*

1

### **MAD LIBS DE MESA**

**Suministros:** Lápices, impresiones

**Instrucciones:** Haga que la mesa saque una de las páginas temáticas de Mad Lib. Como grupo, pídale que llenen los espacios en blanco, tal vez turnándose para que todos tengan una oportunidad. Cuando termine, pida a un voluntario que se levante y lo lea a todo el grupo.

2

### **I SPY (VEO, VEO)**

**Suministros:** fotos de YO ESPÍO con las listas de cosas para encontrar

**Instrucciones:** Haga que una persona en la mesa entregue las copias de las imágenes de YO ESPÍO. El grupo de la mesa puede trabajar en pares para ver si pueden encontrar todos los elementos enumerados. También puede hacer que el grupo venga con sus propios artículos de I Spy y juegue el juego una segunda ronda con cada persona pidiendo a la mesa que encuentre su artículo.

3

### **ONE OF A KIND JUEGO DE CARTAS**

**Suministros:** Juego de Cartas, Hoja de Único en Su Clase, Instrucciones

**Instrucciones:** Use las tarjetas como una forma de conocer a todos en la mesa. Dele a cada mesa un juego de cartas, As a Rey. Ellos barajarán las cartas y las pondrán boca abajo en el centro de la mesa. A continuación, tenga una copia de la hoja One of the Kind con 13 preguntas (o cree la suya propia).

Cada membresía del grupo toma un turno para recoger la carta superior en la pila y responder a la pregunta en el papel que corresponde con su tarjeta. Sólo esa persona responde a esa pregunta. Luego le toca a la siguiente persona. Siga hasta que se hayan usado las 13 cartas. ¡Siéntase libre de ajustar las indicaciones para adaptarse a su grupo!

## 4 RETRATOS DE ORACIÓN

**Suministros:** papel, marcador/lápices de colores/lápices, instrucciones

**Instrucciones:** En sus mesas, pida a cada persona que tome un pedazo de papel en blanco y escriba su nombre al pie de la página. Ahora pase el papel una persona a la derecha. Haga que cada persona dibuje la forma de la cabeza de la persona cuyo nombre está en la parte inferior de la página. Páselo de nuevo hacia la derecha y dígalos que dibujen la boca de esa persona (siempre dibujando a la persona cuyo nombre está en la parte inferior de la página). Luego pase y dibuje la nariz, pase y dibuje los ojos, pase y dibuje las orejas, pase y dibuje el cabello, pase y dibuje extras como gafas, joyas, etc. Ahora devuelva el papel al propietario original para admirar la interpretación de sí mismos. A continuación, pida a todos que pasen su retrato por el círculo. Cada persona toma el retrato de otra membresía del grupo para orar por esa persona durante la duración del retiro (o cualquier cantidad de tiempo que elija).

## 5 Pictionary con palitos de helado

**Suministros:** palitos de helado, conjunto de 16 imágenes impresas y recortadas para cada mesa, instrucciones

**Instrucciones:** Cada mesa debe tener un suministro de palitos de helado (alrededor de 15 suele ser suficiente) y una pila de tarjetas con imágenes, boca abajo. Juega al Pictionary usando palitos de helado en lugar de un bolígrafo o lápiz. Quien haya venido de más lejos comienza el juego sacando la carta superior. Sin mostrar su tarjeta a nadie más, comienzan a "dibujar" o recrear la imagen usando los palitos de helado. Cuando su grupo adivina correctamente el objeto, le toca a la siguiente persona. Esto continúa hasta que se hayan dibujado todas las imágenes (o se acabe el tiempo).

Puede imprimir estas imágenes en cartulina (6 por página es un buen tamaño) y cortarlas en rectángulos. También puede hacer su propio juego de cartas para cada mesa dibujándolas usted mismo en las tarjetas para índice antes de reunirse.

**Sugerencia del líder:** ¡Este juego se adapta fácilmente a los temas! Por ejemplo, las cosas que se encuentran en un campamento (fogata, tienda de campaña, árbol, araña, luna, etc.).

## 6 DADOS DE ROCK & ROLL

**Suministros:** 1 juego de dados por mesa, una lista de actividades por mesa

**Instrucciones:** Cada mesa debe tener los dados y las instrucciones. Pídale a alguien del grupo tire los dados. Esta persona luego sigue las instrucciones que se corresponden con el número resultante al tirar los dados. Después de que hayan terminado de seguir las instrucciones, pasarán los dados a la siguiente persona en el círculo hasta que todos hayan tenido la oportunidad de tirar los dados. Dependiendo del tamaño de su mesa, puede optar por hacer una segunda ronda.



# Fiesta Temática

...



# Fiesta Temática

EL MEJOR CUMPLEAÑOS

Piense en todas las fiestas de cumpleaños a las que asistió desde la edad de 1 a 18 años. ¿Cuáles fueron algunos de sus temas y actividades favoritos? ¿Qué elementos básicos mágicos hicieron que las fiestas fueran épicas? Desde el área de juegos de McDonald's hasta ponerle la cola al burro, desde las fiestas de patinaje o bolos hasta las incómodas fiestas de primer baile, ¡El Mejor Cumpleaños puede ser todas estas cosas! Hay ideas para decoraciones, actividades y comida junto con los tableros de Pinterest para ayudarlo a inspirarse mientras organiza su propia fiesta El Mejor Cumpleaños.

## IDEAS PARA LA DECORACIÓN

*Pinterest Tablero para decoraciones*

- **Globos** - multicolor o tema de color
- **Globos numerados de tamaño real:** pueden ser de diferentes edades de los participantes
- **Arco de globos**
- **Cintas:** se pueden colocar en las puertas para caminar entre las cintas y adornar la habitación
- **Lámpara de araña de cintas** - hecha de aros de Hula de diferentes tamaños
- **Sombreros de fiesta** - que van desde temas de princesa/superhéroe y todo lo anterior

## IDEAS PARA ACTIVIDADES

*Tablero de Pinterest con ideas de actividades*

- **Piñata** - tradicional o personal
- **Ponle la cola al burro**  
(Elija un animal diferente o invente el suyo propio como "póngale la estola al pastor").
- **Simón dice**
- **Hoja para colorear tamaño natural/pared de graffiti**
- **Búsqueda del tesoro en el pozo de bolas**
  - Prepare una piscina para niños llena de pelotas o globos de cualquier tipo.
  - Tenga un relé para encontrar elementos específicos en la piscina para niños.
  - Cree una lista para que todos vean el orden en el que tienen que encontrar las cosas, con la regla de que deben dejar los artículos en la piscina hasta que lleguen a ella en su lista.
  - Ideas de artículos: juguetes de McDonald 's, cuchara, calcetín, marcador, clip, pinza para la ropa, bola de algodón, dados, ligas para el cabello, Jolly Rancher, Starburst, etc.
- **Trivial de Cumpleaños**
  - Las preguntas pueden ser sobre los cumpleaños de los participantes o sobre las estadísticas de cumpleaños en todo el mundo.
  - Esta actividad podría realizarse digitalmente utilizando dispositivos inteligentes y una plataforma de cuestionarios en línea, como Kahoot.

- **Carrera de Globos por Equipos/ Carrera con Obstáculos**
  - Equipo de relevos por encima y por debajo
  - El globo debe llegar al otro lado, pero solo un toque por persona. Repetir la gente hasta que llegue al otro lado. Como otra opción puede usar tubos de goma para piscina.
  - Pase del balón entre las piernas
  - En cualquier momento se puede añadir el hacer girar un bate de béisbol antes de cualquier relé.
- **Grupo de baile / Bailes en el graneros / Energizantes / DJ**
- **Juegos de patio**
  - Lanzamiento de bolsas
  - Escalera de golf
  - Twister - usar pintura en spray sobre hierba o hacer una tabla gigante en una lona
  - 9 Cuadrado
  - Poste de frisbee
  - Carrera de sacos
  - Carrera de tres patas
  - Lanzamiento de globo de agua (¡Recuerde a los participantes recoger después del juego!)
- **Búsqueda de Tesoro estilo ¿Qué tiene en el teléfono? - Obtenga un punto cuando encuentre:**
  - Un selfie como salvapantallas
  - Una mascota como salvapantallas
  - El texto más reciente de la madre de alguien
  - La imagen más antigua guardada en la carpeta de imágenes de alguien
  - La persona con la mayor cantidad de aplicaciones de comida rápida
  - Lista de contactos con un nombre que comienza con Y
  - Lista de contactos con un nombre que comienza con Q
  - Una alarma puesta antes de las 7:00 am
  - Un vídeo vergonzoso de sí mismos
  - Tiene menos del 10% de duración de la batería / más del 80% de duración de la batería
- **Contratar entretenimiento**
  - Mago
  - Viste a los personajes (Ejemplos: princesa, superhéroe, payaso o artista que haga figuras con globos)
- **Proyección de películas (en interiores o al aire libre)**
- **Foto Ops (para grupos pequeños o grandes)**
  - Tenga una variedad de artículos que puedan ponerse para tomar una foto de grupo.
  - Ejemplos: gafas de sol gigantes, sombreros de cumpleaños, cuentas de Mardi Gras, etc.

## **IDEAS PARA ALIMENTOS**

*Ideas de Pinterest para Plato Principal y para Postres*

- **Ideas para postres**
  - Cupcakes (de tamaño regular o mini de sabores diferentes)
  - Caramelos para hacer una versión de caramelo de "Chex Mix" en pequeñas tazas de onche transparentes
  - Heladería
- **Idea para el plato principal**
  - Perros calientes/perros calientes de maíz
  - Hamburguesas / mini-hamburguesas
  - Macarrones con queso
  - Bocadillos pequeños
  - Patatas y salsas
  - Bandejas para verduras o charcutería
  - Slushies / Kool-Aid



# Recursos

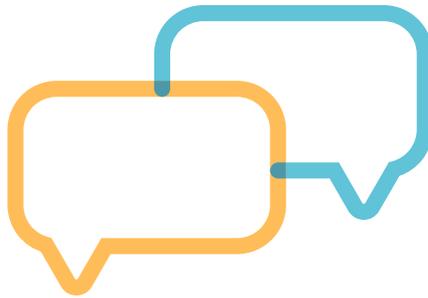
...



# Cubo



**VEO, VEO**



**MADS LIBS**



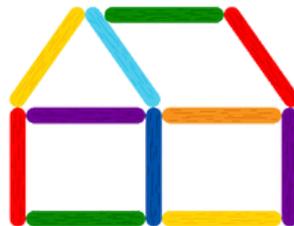
**ONE OF A  
KIND**



**RETRATOS  
DE ORACIÓN**



**DADOS DE  
ROCK & ROLL**



**PALITO DE  
HELADO  
PICTIONARY**



# Mad Libs

## Mateo 25

Cuando \_\_\_\_\_ viene en el suyo \_\_\_\_\_ y todos los \_\_\_\_\_ son  
sustantivo sustantivo sustantivo  
con él, se sentará en un \_\_\_\_\_ trono. Todos los \_\_\_\_\_  
sustantivo adjetivo  
estará \_\_\_\_\_ delante de él. Los separará de cada  
verbo  
otro, al igual \_\_\_\_\_ que un \_\_\_\_\_ separa las de las  
sustantivo sustantivo  
\_\_\_\_\_. Pondrá el a \_\_\_\_\_ su lado derecho y el  
sustantivo sustantivo  
\_\_\_\_\_ a su izquierda.  
sustantivo

Luego, el rey dirá \_\_\_\_\_ a los de su derecha: "Vengan ustedes, los que recibirán  
verbo  
Cosas buenas de mi padre. Reciban el reino que está preparado para ustedes desde que  
Dios hizo el mundo. Porque tuve hambre \_\_\_\_\_. y me dieron de comer. Tuve sed.  
verbo  
y me dieron de beber. Fui forastero \_\_\_\_\_ y me dieron alojamiento. Estuve  
verbo  
sin ropa y \_\_\_\_\_ ustedes me la dieron \_\_\_\_\_. Estuve enfermo, y  
verbo verbo  
me visitaron. Yo estaba en \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_ me.  
adverbio verbo

Y los justos le responderán: ¡Señor! ¿Cuándo te vimos hambriento y  
y te dimos de comer, o con sed y te dimos de beber? ¿Cuándo \_\_\_\_\_ te vimos  
verbo  
como forastero y \_\_\_\_\_ tu, o desnudo y te dimos \_\_\_\_\_?  
verbo sustantivo  
¿Cuándo te vimos enfermo o en la cárcel?"

Entonces el rey les responderá: 'Les aseguro que todo lo que hicieron por \_\_\_\_\_  
verbo  
uno de estos hermanos míos más humildes, por mí mismo lo hicieron. \_\_\_\_\_ "  
adjetivo

# Mad Libs

## Salmo 23

El Señor es mi \_\_\_\_\_ sustantivo. Nada me falta. Me deja \_\_\_\_\_ verbo  
en \_\_\_\_\_ adjetivo \_\_\_\_\_ sustantivo; el \_\_\_\_\_ verbo me a \_\_\_\_\_ adjetivo las aguas;  
él me mantiene \_\_\_\_\_. Él me guía por caminos rectos haciendo honor a su  
\_\_\_\_\_ adjetivo nombre. Incluso cuando \_\_\_\_\_ verbo pase por el \_\_\_\_\_ adjetivo  
valle, no temo a nada porque tú, Señor, conmigo \_\_\_\_\_ sustantivo. Tu \_\_\_\_\_ verbo vara  
y tu me confianza. ellos son \_\_\_\_\_ verbo yo. Me has preparado un banquete \_\_\_\_\_ sustantivo.  
Bañas mi \_\_\_\_\_ sustantivo has \_\_\_\_\_ sustantivo; llenado mi \_\_\_\_\_ adjetivo copa a rebosar.  
Tu, \_\_\_\_\_ sustantivo y tu amor fiel \_\_\_\_\_ verbo me a lo largo de mis días,  
Y en tu \_\_\_\_\_ verbo, oh Señor \_\_\_\_\_ sustantivo por siempre.



# Veo, veo 4 de julio



**Encuentre:**

6 figuras del Tío Sam • 2 zapatos • 1 caramelo de pez • 1 bengala de bandera  
4 iconos de Lady Liberty • 3 Presidentes de los Estados Unidos • 1 campana  
Más de 10 banderas estadounidenses • 1 Capitán americano • 1 molinete

# Veo, veo Yo espío a la naturaleza



## ¿Puede encontrar?

3 vainas de semillas de Spicebush • 4 bolas Sycamore • 1 tallo de Pokeberry • 2 racimos de piracanta  
1 tallo de la Vara de Oro • 4 racimos de uvas silvestres • 3 racimos de semillas de Dogwood  
1 flor de caléndula 4 manzanas • Más de 11 bellotas

# One of a Kind

Cada persona da la vuelta a la carta superior y responde a la pregunta de acuerdo con la carta que da la vuelta. 5 imperdibles/alfileres de nodriza

As - Dile a tu grupo la última vez que te reíste incontrolablemente y por qué.

2 - Si solo pudieras comer un tipo de pizza durante el resto del año, ¿qué pondrías en ella?

3 - ¿Cuál es tu serie favorita de Netflix/Hulu/Disney+ que te encanta ver?

4 - ¿Cuál te gusta más - ir a nadar en un día caluroso O jugar en la nieve en un día frío?

5 - La mejor manera de comer helado - ¿en una taza o en un cono? ¿Cuál es tu sabor favorito?

6 - Si pudieras tener algún Poder de Superhéroe, ¿qué elegirías?

7 - En un día lluvioso ¿dónde podemos encontrarte? ¿Qué estarías haciendo?

8 - Si pudieras ir a cualquier parque temático, ¿cuál elegirías para visitar?

9 - ¿Qué es lo más genial (planta, animal, etc.) que has visto en la naturaleza?

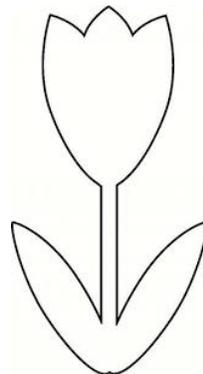
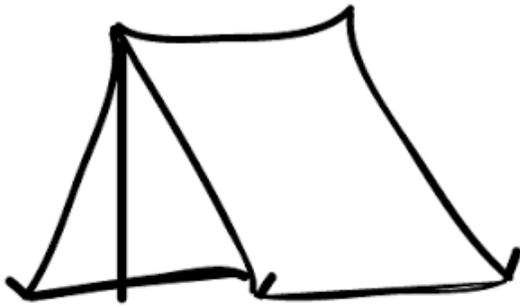
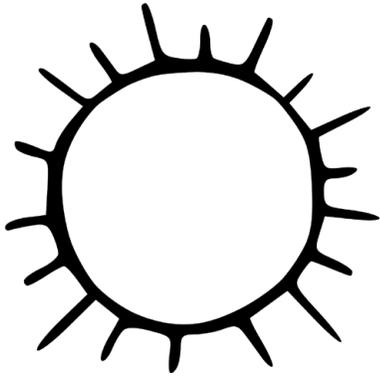
10 - Estás de vacaciones - ¿cuál visitarías primero? ¿Un zoológico, un museo o un festival?

J - Si pudieras viajar en el tiempo, ¿querrías retroceder en el tiempo o visitar el futuro?

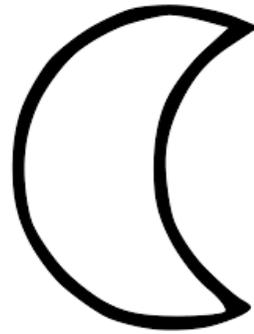
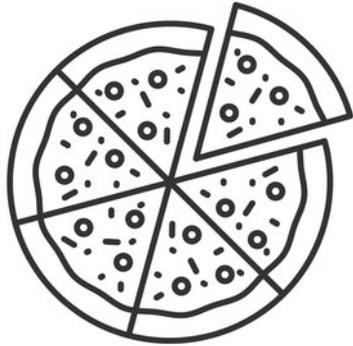
Q - ¿Qué es lo que más te gusta hacer en la iglesia?

K - ¿Cuál es su deporte favorito para jugar o para ver a alguien más jugar?

# Juego de Diccionario #1



# Juego de Diccionario #2



## Dados de

# Rock & Roll

1. Dese palmaditas en la cabeza y frótese la barriga durante 5 segundos y luego cambie durante 5 segundos.
2. Mi cosa favorita para mojar un chip es.
3. Juega una ronda de "Pato, Pato, Ganso" con tu grupo.
4. Entre actuar como mis padres y vestirme como mis padres, prefiero.
5. Guíe a su grupo en el canto "Brilla, Brilla Pequeña Estrella".
6. Juega 3 rondas de "Piedra, papel, tijeras" con alguien en otra mesa... ¡luego intercambia lugares!

# Enlaces

<https://www.pinterest.com/oneofthejoannas/ultimate-birthday-pyt-beyond/dessert-ideas/>  
<https://www.pinterest.com/oneofthejoannas/ultimate-birthday-pyt-beyond/main-dish-ideas/>  
<https://www.pinterest.com/oneofthejoannas/ultimate-birthday-pyt-beyond/activity-ideas/>  
<https://www.pinterest.com/oneofthejoannas/ultimate-birthday-pyt-beyond/decoration-ideas/>