

Escuela de Recreación



Área Aspirantes - Acción Católica
Arquidiócesis de Buenos Aires
2009

Escuela de Recreación

Querido/a Delegado/a:

¡Alabado sea Jesucristo!

Te proponemos la 4^a Escuela para el Área Aspirantes de “Recreación”. Esta Escuela es de juegos. Recordemos que los juegos son importantes para el desarrollo la personalidad de los chicos. Por medio de los juegos los chicos expresan su vida y desarrollan aspectos de la personalidad que tal vez están ocultas o veladas.

Esperamos que puedas aprovecharlo.

Área Aspirante
Arquidiócesis de Buenos Aires.
www.aspirantes.blogspot.com

FINALIDAD DE LA ESCUELA

Ofrecemos la Escuela de Recreación como complemento al proceso de formación de los Aspirantes. El juego es una actividad propia del ser humano independientemente de su edad, sexo, condición económica, etc.

Al jugar el niño aprende y desarrolla su pensamiento, su imaginación, su creatividad. El juego le provee un contexto dentro del cual puede ensayar formas de responder a las preguntas con los que se enfrentan y también construir conocimientos nuevos.

Los juegos son importantes porque enseñan alegría, porque nos arrancan de nuestra pasividad y nos colocan en situación de compartir con otros. Brindan un buen clima de encuentro, una actitud distendida, cambian roles.

OBJETIVO GENERAL

- Que los aspirantes logren experimentar mediante el juego la alegría de la vida cristiana.

OBJETIVO PARTICULAR:

- Que los chicos descubran y afiancen su personalidad y estima.
- Que los chicos afiancen las relaciones interpersonales.
- Que los chicos desarrollen conductas y acciones normales - básicas a su edad.

DESTINATARIOS

Aspirantes de 6 a 12 años.

Consultas, comentarios y otros a: aspirantes@gmail.com



INDICE



PRESENTACION



TIPOS DE JUEGOS. EXPLICACION



ADAPTACION DE JUEGOS A ACTIVIDADES O DINAMICAS DEL
ENCUENTRO



ELEMENTOS PARA JUGAR



22 CONSEJOS PARA JUGAR



ACTIVIDADES PARA APRENDER A JUGAR



BUSCO A DIOS JUGANDO

¿QUE ES EL JUEGO?

¿QUE ES EL JUEGO?



El juego es una actividad propia del ser humano que nos ayuda como herramienta para enseñar a los niños mas sobre Jesús, María y toda la Iglesia .Así acercarnos cada vez mas a los objetivos que nos propongamos para trabajar con los niños..

¿ QUE LOGRAMOS JUGANDO ?

El juego provee de nuevas formas para explorar la realidad y estrategias diferentes para operar sobre ésta. Favorece un espacio para lo espontáneo, en un mundo donde la mayoría de las cosas están reglamentadas. Los juegos le permiten a los niños/aspirantes descubrir nuevas facetas de su imaginación, pensar en numerosas alternativas para un problema, desarrollar diferentes modos y estilos de pensamiento, y favorecen el cambio de conducta que se enriquece y diversifica en el intercambio grupal. El juego rescata la fantasía y el espíritu infantil tan frecuentes en la niñez. Por eso muchos de estos juegos proponen un regreso al pasado que permite aflorar nuevamente la curiosidad, la fascinación, el asombro, la espontaneidad y la autenticidad.

Los juegos son tan importantes e imprescindibles para un encuentro y el trabajo con los niños ya que:

Logra el colectivismo del grupo a la hora del juego.

Despierta la motivación para aprender sobre Jesús y la pertenencia al grupo.

Logra responsabilidad y compromiso con los resultados del juego ante el colectivo

Produce placer en los chicos

Desarrolla un espíritu de autocrítica, de iniciativa, de respeto, de lealtad y cooperación

Adquiere una capacidad colectiva de compañerismo y solidaridad



Aprenden a aceptar y a respetar reglas

Sensibiliza, desinhibe, incluye, sociabiliza, nos hace pensar, reflexionar, desarrolla la confianza y conductas, autoestima, etc

TIPOS DE JUEGOS

Los juegos se dividen en:

Ⓢ **JUEGOS DE PRESENTACIÓN:**

Son aquellos que se utilizan cuando los chicos no se conocen y es necesario que haya un primer acercamiento. Suelen ser juegos donde se aprenden los nombres de los participantes.

Ⓢ **JUEGOS DE INTEGRACIÓN:**

Son aquellos que implican la participación de todo el grupo favoreciendo la socialización. Los chicos comprenden que necesitan de los demás para poder cumplir el objetivo de ganar el juego.

Ⓢ **JUEGOS DE SALÓN:**

Son aquellos que se juegan específicamente en espacios reducidos. No implican demasiada movilidad por parte de los chicos. Una de las formaciones que más se utilizan para estos juegos es la disposición en rondas.

Ⓢ **JUEGOS DE INGENIO:**

Son aquellos en los cuales se prioriza el uso de la inteligencia. Son jugados por diversión o pasatiempo y consisten en resolver una cuestión propuesta sujeta a ciertas reglas. Hay juegos de tipo observación, anagramas, crucigramas, unir con flechas, acertijos, etc.

Ⓢ **JUEGOS DE PERSECUSIÓN:**

Son aquellos en los que hay, por un lado, un chico o grupo "perseguidor" y por el otro, un chico o grupo "perseguido". Existen muchas variantes cambiando lo que le sucede al participante alcanzado por un perseguidor.

Son jugados en espacios amplios.

Ⓢ **JUEGOS "CHASCOS":**

Son aquellas prendas elegidas por un integrante del grupo consensuando con el mismo cuando se realiza un juego y alguien pierde.

Deben ser elegidas en base a lo que el chico o grupo que deba pagar la prenda sabe hacer para evitar un nuevo fracaso al que ya lo sufrió.



🌀 **DANZAS:**

Son canciones que suelen ir acompañadas por movimientos de todo el cuerpo o determinados segmentos del mismo. Existe una gran variedad de danzas que van desde aquellas en las que sólo se canta hasta aquellas en las que hay desplazamientos de todo el grupo.

🌀 **JUEGOS NOCTURNOS:**

Son aquellos jugados de noche en espacios grandes al aire libre. Brindan oportunidades para explorar el miedo a la oscuridad y trabajar en grandes grupos.

*EL JUEGO NOS ENCUENTRA CON OTROS,
OTROS QUE NOS DEVUELVE EN NUESTRA
PROPIA IMAGEN, NUESTRAS
POSIBILIDADES, QUE NOS INVITAN A
VOLVER A MIRARNOS PARA CONOCERNOS,
EL OTRO ES LA POSIBILIDAD DE
ENCONTRARNOS CON NOSOTROS MISMOS,
CON NUESTROS PARES Y CON AQUEL QUE
NOS REGALO LA VIDA*



JUEGOS DE PRESENTACIÓN O ROMPEHIELOS:

NOMBRE: Los refranes

EDAD: todas las edades

MATERIALES: hojitas con refranes escritos

DESARROLLO: Se ponen los refranes (cortados a la mitad) en una mesa. Todos deben ir y agarrar uno. Deben encontrar a la otra mitad de la pareja. Luego ya en parejas, se presentan, se hacen preguntas, como por Ej. : Nombre , edad, comida preferida , colegio , etc.

VARIANTE: Si el grupo es de chiquitos en vez de refranes pueden ser colores y figuras que tengan ese color. Por ej. El sol con el amarillo.

RECURSO PARA UN ENCUENTRO: Se podrán utilizar como refranes citas bíblicas referidas al encuentro tratado.



NOMBRE: Ensalada de frutas

EDAD: 6 en adelante

MATERIALES: sillas

DESARROLLO: todos sentados en ronda menos la persona que dirige. Esta señala a alguien y le dice una fruta la cual ya tenía una dirección. Ej.: ciruela izquierda, frutilla derecha. Según la fruta que le dice al señalado debe decir el nombre de la persona que este sentado al lado según la dirección.

Cuando el dirigente dice ensalada de frutas todos cambian sus lugares, el dirigente aprovecha para sentarse y así se cambia el papel.

VARIANTE 1: Se sugiere un grupo de mas de 10 personas y se pueden hacer tipos prendas a aquella persona q se equivoque determinada cantidad de veces.

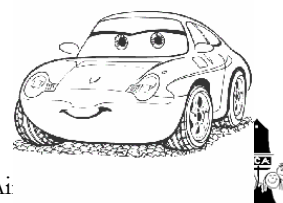
VARIANTE 2: se pueden agregar más frutas que signifiquen más cantidad de cosas por ej. Saltar a la derecha o con 2 personas.

RECURSO PARA UN ENCUENTRO: Se podrán utilizar como frutas las virtudes o dones, así como también distintos elementos de la misa.



• JUEGOS DE INTEGRACIÓN:

NOMBRE: Hotel, habitaciones y pasajeros



EDAD: 6 en adelante

MATERIALES: ninguno

DESARROLLO: Se divide al grupo en tríos. Dos de los mismos quedan enfrentados tomándose de las manos formando las "habitaciones" y el restante en el centro de la pareja actuando como "pasajero". El trío forma parte del "hotel".

El dirigente guía el juego nombrando en voz alta cualquiera de las tres opciones. Al decir "pasajeros" estos deberán buscar otra habitación. Cuando nombra la palabra "habitaciones" estas buscaran otro pasajero y finalmente cuando dice "hotel" todo el grupo se mezcla formando nuevos tríos.

VARIANTE: Se sugiere que el grupo este formado por mas de 15 integrantes y pueden cambiar la temática por "perros, cuchas y jardín".

RECURSO PARA UN ENCUENTRO: Se podrán utilizar distintas partes de la parroquia o del templo. Por ejemplo: niños, comunidad, Iglesia o también hostia, Sagrario, templo.

NOMBRE: ¿Quién soy?

EDAD: 6 en adelante

MATERIALES: Cartelitos en la espalda con algo para colgárselo



DESARROLLO: El dirigente coloca a cada uno de los participantes un cartelito en la espalda con el nombre de (famosos, futbolistas, actrices, etc.)

Cada integrante deberá ir haciendo preguntas para descubrir quien es, con la consigna que solo se puede responder SI o NO. A medida que se van adivinando el dirigente les saca el cartel y se los coloca en el pecho, pero siguen jugando para ayudar al resto. Pierden los dos últimos en adivinar quienes eran.

VARIANTE: Se sugiere no estar mucho tiempo preguntando así varían entre muchas personas. IDEM pero con dibujitos (para nenes mas chiquitos).

RECURSO PARA UN ENCUENTRO: Se podrán utilizar en los cartelitos nombres de Santos, personajes del encuentro dado, miembros de la parroquia, etc.

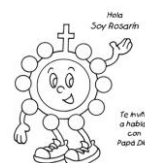
• JUEGOS DE SALON (ESPACIOS REDUCIDOS):

NOMBRE: Cartas de poker

EDAD: 8 en adelante

MATERIALES: Cartas de poker y sillas

DESARROLLO: Sentados en las sillas formando una ronda, el dirigente le asigna a cada integrante un palo de la baraja (se le muestra la carta que será de trébol, corazón, diamante o pica). El dirigente con el mazo de cartas en su mano sacará una carta por vez, mostrándola al grupo con la consigna de que aquellos participantes que les corresponda ese palo deberán moverse un lugar hacia la derecha, si esta ocupado se pararan delante del integrante que se encuentre allí (nadie podrá avanzar si tiene alguna persona adelante), si sale COMODIN todos los que no tengan alguien adelante podrán avanzar un lugar.



NOMBRE: Cajita de música

EDAD: 12 en adelante

MATERIALES: ninguno

DESARROLLO: El dirigente relata una historia que dice así "tengo un amigo que me regaló una cajita de música. En ella guardo ciertos objetos. Hay algunos que no entran y otros que sí. Por ejemplo, puedo guardar un **F**arol pero no un fósforo; puedo guardar una **L**Ampara pero no un velador; sí un **S**oldado pero no un coronel; sí un **R**esorte pero no una cama; sí un **D**ominó pero no un ajedrez... y así con todas las notas musicales.

¿Por qué ocurre esto?

Rta: es una cajita de música, por lo tanto entran todos aquellos objetos que comiencen con una nota musical.

RECURSO PARA UN ENCUENTRO: Se podrá inventar una historia relacionada con algún personaje del encuentro tratado utilizando las palabras clave. Por ejemplo: Juan en su cofre guardaba sus libros para **R**Ezar...

NOMBRE: La recibo y la paso

EDAD: 12 en adelante

MATERIALES: lapicera con su tapa

DESARROLLO: EL grupo esta sentado en ronda , se van pasando la lapicera con su tapa intercambiando posiciones de la misma diciendo por ejemplo lo siguiente: " la recibo cruzado y la paso derecho". Los participantes deberán darse cuenta porque se establece el pase de esta forma.

Rta: La lapicera se pasa según las posiciones de las piernas independientemente de que haga con la misma. (piernas cruzadas o paralelas).

RECURSO PARA UN ENCUENTRO: Se podrá inventar una historia dándole un marco que relacione el encuentro y un significado al elemento que se utilizará para pasar.

• JUEGOS DE PERSECUCIÓN:

NOMBRE: Aduaneros y mensajeros

EDAD: 8 en adelante

MATERIALES: Cartulinas de colores, lapicera o marcador.



DESARROLLO: Se divide al grupo en dos grandes equipos , dándoles un lugar limitando el territorio que le corresponde en principio a cada uno de los equipos . Se juega por turnos , uno va actuar primero de mensajero y el otro de aduanero y viceversa. Los mensajeros deberán llevar un mensaje oculto en papelitos escritos escondidos en distintas partes de su cuerpo, buscando llegar hasta la otra frontera sin ser atrapados por los aduaneros. En caso de ser atrapados, los aduaneros intentaran encontrar partes del mensaje oculto (no pueden tocar al mensajero pero si indicarle que le muestre los lugares de su cuerpo que le solicita). Para que el mensajero se detenga debe ser tocado por un aduanero y desde ese momento corren 2 minutos para encontrar el mensaje.

Gana el equipo que lleve mas papeles a la otra frontera y arme mas rápido el mensaje oculto (cada equipo no sabe que mensaje lleva y al finalizar los turnos deberán armar el mismo simultáneamente buscando descifrarlo).

RECURSO PARA UN ENCUENTRO: Se podrán utilizar como mensajes distintas frases del Evangelio, lemas de la parroquia, frases de algún Santo, etc.

NOMBRE: El gato y el ratón

EDAD: 6 en adelante

MATERIALES: ninguno



DESARROLLO: Se coloca el grupo en ronda tomados de las manos. Un participante será el ratón y otro el gato. Aquellos que forman la ronda deberán ayudar al ratón para no ser atrapado por el gato subiendo o bajando los brazos sin soltarse nunca las manos ni tampoco utilizar las piernas. Finaliza el juego cuando el ratón es atrapado. Si al pasar 3 minutos el gato no consigue atrapar al ratón, se elegirá otro participante para actuar de gato.

RECURSO PARA UN ENCUENTRO: Se podrá utilizar este juego para representar al ratón como las virtudes positivas y a los que están en la ronda como la comunidad que colabora. El gato representaría las virtudes negativas que se presentan en el camino.

NOMBRE: Calles y avenidas

EDAD: 6 en adelante

MATERIALES: ninguno



DESARROLLO: Se coloca el grupo en filas de aproximadamente 5 integrantes formando entre todos un cuadrado. Todos los integrantes se colocarán mirando al mismo frente tomados de la mano. Dos integrantes se posicionarán en 2 extremos opuestos de la figura buscando atrapar el león a la liebre, pasando entre los pasillos formados. El dirigente guiará el juego indicando el recorrido de la persecución. Al decir " calles" las filas miran al frente y al decir "avenidas"

cada integrante gira hacia la izquierda delimitando nuevos carriles. Cuando el dirigente dice "cambio" el león pasa a ser liebre y viceversa. El juego finaliza cuando el león atrapa a la liebre y se eligen nuevos jugadores.

RECURSO PARA UN ENCUENTRO: Se podrá utilizar este juego para representar el llamado misionero. El león como las cruces que aparecen en el camino y a la liebre representando la acción misionera.

• **JUEGOS TIPO CHASCOS O PRENDAS :**

NOMBRE: La vaca madrina

EDAD: 12 en adelante

MATERIALES: ninguno

DESARROLLO: El dirigente elige 4 integrantes que saldrán del salón., dándoles un orden para entrar. Luego explica al grupo que el juego esta dividido en diferentes momentos:

- 1- Cada vez que ingrese un participante deberán levantarse y gritar "muu" teniendo como consigna dicho participante, descubrir quien es el que guía a las vacas (el que lo hace mas fuerte)
- 2- Se les explica a los dos primeros participantes que en realidad no existía un guía, que a pesar que le dijeron que era tal o cual no había una vaca guía y la verdadera prenda la cumplirá el 3° participante.
- 3- Se acuerda con el grupo hacer silencio absoluto en 3° intento del 4° participante
- 4- Al ingresar el 3° participante se le hace creer que adivinó en su 3° intento , motivando al grupo para hacer caer al 4° gritando bien fuerte .
- 5- Al ingresar el 4° participante , luego de gritar 2 veces , al 3° intento se levantan amagando el grito y dejando en evidencia al 3° participante. Y descubriéndose así quien es la vaca madrina.



NOMBRE: ¿Donde esta el silbato?

EDAD: 8 en adelante

MATERIALES: 1 silbato

DESARROLLO: Se coloca al grupo en ronda , en posición de arrodillados y se hace salir a 3 participantes dándoles como consigna que deberán adivinar quien es el que tiene el silbato (entraran 1 por vez). Los integrantes de la ronda simularan pasarse el silbato de mano en mano distrayendo al prendado. El dirigente se colocara en el centro de la ronda y tendrá un silbato colgado de su pantalón. El dirigente cambiará de posición dándole la posibilidad de silbar a los



integrantes de la ronda y a espaldas del prendador. El juego finaliza cuando los 3 participantes adivinan la prenda.

• **DANZAS:**

NOMBRE: Patos, pollos y gallinas

EDAD: todas

MATERIALES: ninguno

DESARROLLO: La danza consiste en hacer la mímica de la canción e ir sacándole algunas partes cantadas pero sin dejar de hacer el gesto finalizando la misma sólo con mímicas.



Patos, pollos y gallinas van
Corriendo por el gallinero están
Vigilados bárbaramente
Por el patroooooon, por el patroooooon, por el patron.

NOMBRE: Iepo

EDAD: todas

MATERIALES: ninguno

DESARROLLO: La danza consiste en hacer la mímica de la canción coordinando las palabras con los movimientos. A medida que se va repitiendo la misma se le agregan dificultades como por ejemplo realizar los movimientos en el compañero de la derecha o de la izquierda en vez de en su propio cuerpo.

Iepo etata iepo
Iepo etata ieee
Iepo etata iepo e tuki tuki
Iepo e tuki tuki ieee

NOMBRE: La familia sapo

EDAD: todas

MATERIALES: ninguno

DESARROLLO: Se coloca todo el grupo formando una ronda en posición parados. Se nombran diferentes integrantes de la familia sapo realizándole una mímica a cada uno. Por ejemplo: cuando se refiere al bebé sapo todos se chupan el dedo cantando la canción en forma aniñada.



Estaba la familia sapo (bis)
estaba el bebé sapo (bis)
y sucu sucu sucu sucu sucu
y sucu sucu sucu sucu saa
y saa y sasasaa.

• **JUEGOS NOCTURNOS :**

NOMBRE: Luces y sonidos

EDAD:10 en adelante

MATERIALES: lapiceras , hojas , linternas

DESARROLLO: Se elige a una determinada cantidad de integrantes que jugaran en el rol de animales buscados por el resto de los equipos. Cada grupo deberá guiarse por los sonidos o las luces que manifieste cada animal. Cuando logra encontrarlo deberá solicitarle la firma del mismo acreditando el paso por allí. El juego finaliza cuando un equipo logra encontrar a todos los animales escondidos.

RECURSO PARA UN ENCUENTRO: Se podrá representar a los animales como dones del Espíritu Santo nombrándolos en voz alta y proyectando al mismo en la luz de las linternas.

NOMBRE: Aeropuerto

EDAD:10 en adelante

MATERIALES: linternas

DESARROLLO: Se limita un espacio circular alumbrando con linternas hacia adentro (aeropuerto), el / los dirigente/s se posicionan dentro del mismo con una linterna cada uno. Se cuenta hasta diez, todos los participantes deberán salir de sus escondites e intentar entrar dentro de la zona de aeropuerto sin ser alumbrado por el / los dirigente/s . Cuando alguno es alumbrado y adivinan su nombre se deberá volver a esconder esperando un nuevo conteo, en caso de no llegar a la zona de aeropuerto pero no es descubierto deberá realizar su nuevo intento desde esa posición. Perderá el último que logre entrar al aeropuerto.





Elementos necesarios para el armado de un juego

1. Delimitación clara y precisa del objetivo que se persigue con el juego.
2. Metodología a seguir con el juego en cuestión.
3. Instrumentos, materiales y medios que se utilizarán.
4. Roles, funciones y responsabilidades de cada participante en el juego.
5. Tiempo necesario para desarrollar el juego.
6. Reglas que se tendrán en cuenta durante el desarrollo del juego
7. Lograr un clima adecuado durante el desarrollo del juego.
8. Papel dirigente del dirigente / catequista en la organización, desarrollo y evaluación de la actividad.
9. Iniciar a los niños en el arte de escuchar.
10. Tomar medidas de prevención (piso mojado, columnas, piedras, etc.)



22 CONSEJOS PARA JUGAR...

- 👤 REALIZAR UNA ENTRADA EN CALOR ANTES DE REALIZAR UNA ACTIVIDAD FÍSICA
- 👤 ES IMPORTANTE QUE LO PREVIO NO HAYA SIDO MUY DESGASTADOR
- 👤 ES IMPORTANTE EL RITMO Y EL TONO DE VOZ DEL DIRIGENTE / CATEQUISTA
- 👤 TENER EN CUENTA LAS CONDICIONES CLIMÁTICAS
- 👤 TENER EN CUENTA LAS NECESIDADES DEL GRUPO
- 👤 PROMOVER SIEMPRE EL JUEGO COMO ELEMENTO DE INTEGRACIÓN Y NOS DE COMPETENCIA Y ENFRENTAMIENTO
- 👤 EVALUAR LUEGO DE FINALIZADO EL JUEGO SI CUMPLIÓ CON LOS OBJETIVOS PROPUESTO POR EL DIRIGENTE / CATEQUISTA
- 👤 SIEMPRE SER UN AGENTE MOTIVADOR Y DE INTEGRACIÓN ENTRE LOS NIÑOS
- 👤 "MATE AL JUEGO ANTES QUE MUERA" PERMITIR LA MUERTE LENTA DE UN JUEGO NO SOLO DAÑA AL ESPIRITU DE LOS PARTICIPANTES SINO QUE DEJA UNA SENSACION DESAGRADABLE EN EL GRUPO.
- 👤 PARA INICIAR UN JUEGO SEGUIR LA SIGUIENTE SECUENCIA: NOMBRARLO, UBICAR A LOS PARTICIPANTES EN POSICION PARA JUGARLO, EXPLICARLO, DEMOSTRARLO, RESPONDER LAS DUDAS E INICIARLO SIN DEMASIDAS DEMORAS.
- 👤 AL EXPLICAR UN JUEGO SER CLARO, BREVE, DECIR LO IMPORTANTE Y DEJAR LOS DETALLES PARA EL JUEGO.
- 👤 NO EXPLICAR NADA HASTA QUE NO HAYA SILENCIO
- 👤 LA DEMOSTRACION DEL JUEGO HACERLA CON ALGUNO DE LOS PARTICIPANTES , MAS VALE UNA BUENA DEMOSTRACION QUE UNA LARGA EXPLICACION
- 👤 SI UN JUEGO NO RESULTA, DETENRLO, ACLARAR LAS DIFICULTADES Y REINICIARLO.
- 👤 PREPARAR PREVIAMENTE LOS MATEWRIALES NECESARIOS PARA JUGAR.
- 👤 HACER QUE TODOS LOS PRESENTES PARTICIPEN DE ALGUNA MANERA.
- 👤 CASI TODOS LOS JUEGOS PUEDEN SER MODIFICADOS, VARIADOS Y ADAPTADOS A LA NECESIDAD DE CADA GRUPO O PARROQUIA SIEMPRE QUE ESTO RESULTE PROBECHOSO.
- 👤 EN LOS JUEGOS DE BANDOS O EQUIPOS SIEMPRE MOTIVAR AL OS GRUPOS ESPECAILMENTE AL MAS DEBIL.
- 👤 ESTABLECER SIEMPRE LOS LIMITES DEL JUEGOS (LINEAS , AREAS , ZONAS , ETC)
- 👤 EN LOS JUEGOS DE RONDAS O HILERAS OBSERVAR QUE NO SEAN DEMASIADO LARGAS NI GRANDES.
 - 👤 PRESTAR ATENCION A LOS LENTOS O LOS TIMIDOS REMARCAR SUS EXITOS Y MOTIVAR SUS ACCIONES.
 - 👤 DE VEZ EN CUANDO PERO N OSIEMPRE EL DIRIGENTE PUEDE TOMAR PARATE DEL JUEGO (SE PUEDE PERDER CONTROL Y OBJETIVIDAD).

ACTIVIDADES PARA APRENDER A JUGAR

1- A BUSCAR...



INTEGRACIÓN



SALÓN



INGENIO



PERSECUSIÓN



CHASCOS



DANZAS



NOCTURNOS

P	G	J	S	I	N	G	E	N	I	O	E
N	R	T	G	A	A	S	M	P	V	D	I
O	F	E	J	D	L	K	E	S	A	L	N
C	B	Y	S	B	O	T	P	N	S	A	T
T	C	F	K	E	N	R	Z	S	M	C	E
U	B	H	O	U	N	A	A	V	A	I	G
R	N	X	A	T	S	T	E	F	T	F	R
N	H	G	E	A	O	P	A	S	A	I	A
O	C	B	Q	U	E	D	G	C	A	G	C
S	D	A	F	E	G	A	A	F	I	J	I
C	H	A	S	C	O	S	W	T	T	O	O
E	P	E	R	S	E	C	U	S	I	O	N

A perdonar y ser perdonados por todos con cariño y con ternura...

A reconocer al otro como mi amigo y no mi rival...

A celebrar a Dios en cada juego agradeciendo la alegría de la amistad.

CUANDO JUGAMOS TENEMOS DERECHO A...

A compartir nuestras cosas, sentimientos en una verdadera comunidad : la Iglesia, dándole sentido al jugar..

A nuestra Fe, nuestra Esperanza y nuestro Amor, crezcan como un árbol hermoso y den fruto



A servir a todos nuestros hermanos especialmente los que sufren o los que no tienen con quien jugar

A jugar con todos siempre respetando las reglas de juego...









A aspirar ser cada día mas amigo de Jesús, Maria y toda la Iglesia.

A misionar en cada actividad anunciando el amor de Dios que nos bendice y nos acompaña.

A escuchar y a aprender la Palabra de Jesús en cada actividad...

2-Para poder realizar la siguiente actividad deberás armar en grupos de 5 amigos, elementos convencionales con materiales comunes, por ejemplo una pelota de trapo para jugar a la mancha pelota.

3-A jugar ...UNIR CON FLECHAS

	Juego de presentación	A edificar la Iglesia
	Juego de integración	Mancha por tiempo
	Danza	La casita robada (cartas)
	Juego tipo "chasco"	Niños, comunidad, Iglesia
	Juego nocturno	Ronda de nombres
	Juego de salón	¿Dónde está el silbato?
	Juego de ingenio	La recibo y la paso
	Juego de persecución	La sardina nocturna

Dejen que los niños se acerquen a mí... Mc 10,13-16

En la época de Jesús había que cumplir muchas exigencias para poder pertenecer al reino de Dios. Como saber a la perfección todo lo que dice la Biblia, y cumplirlo sin faltar nada.

Era tan difícil que muy poquitos podían tener contacto con Dios. Los que no tenían nada, como los niños quedaban afuera.

Lo peor de todo es que las personas religiosas aunque leían mucho de la Palabra de Dios, habían terminando creyendo que esta severidad tan grande venia de El.

Pero cuando llego Jesús deajo muy en claro de ninguna manera esto no era así.

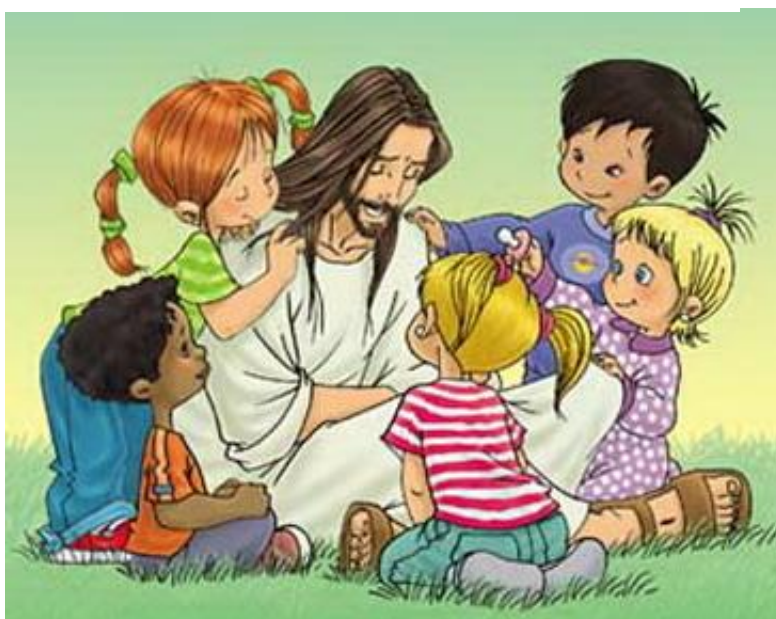
El quiere que los niños estén muy cerca, y como si fuera poco los pone de ejemplo para que los grandes aprendamos como nos ve su Padre Dios.

A Jesús no le interesa tanto si sabemos la Biblia de memoria, o que ya seamos perfectos. Sino que seamos sencillos y tengamos ganas de aprender a cumplir la voluntad del Padre.

Si le abrimos el corazón como un niño, el nos va a ayudar a hacer lo que nos pide. Y esto es para todos los chicos, chicas, grandes y medianos.

Es algo muy bueno ser niño y por eso cuando seamos grandes, aprenderemos muchas cosas nuevas, pero no tenemos que dejar de confiar en Dios y estar seguros de su amor.

Así como Dios nos ama fácil y sin vueltas, es bueno que nosotros con nuestros amigos, hermanos, papas, primos, tíos, etc., también les demos nuestra ayuda y amor sin hacernos los difíciles.



4-COMPLETA EL SIGUIENTE ANAGRAMA

- 1- J _ _ _ _ _
- 2- _ _ _ _ _ U _ _ _ _ _
- 3- _ _ E _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
- 4- _ _ _ G _ _ _
- 5- _ O _ _ _ _ _ _ _ _
- 6- _ _ _ _ _ S

- 1- El juego nos permite conocer más a...
- 2- Una mancha es un juego de...
- 3- Aquel juego que se utiliza cuando los niños no se conocen.
- 4- Cuando un niño juega, se divierte más si está con sus...
- 5- En un juego lo importante no es ganar sino...
- 6- En un juego se deben respetar ciertas...

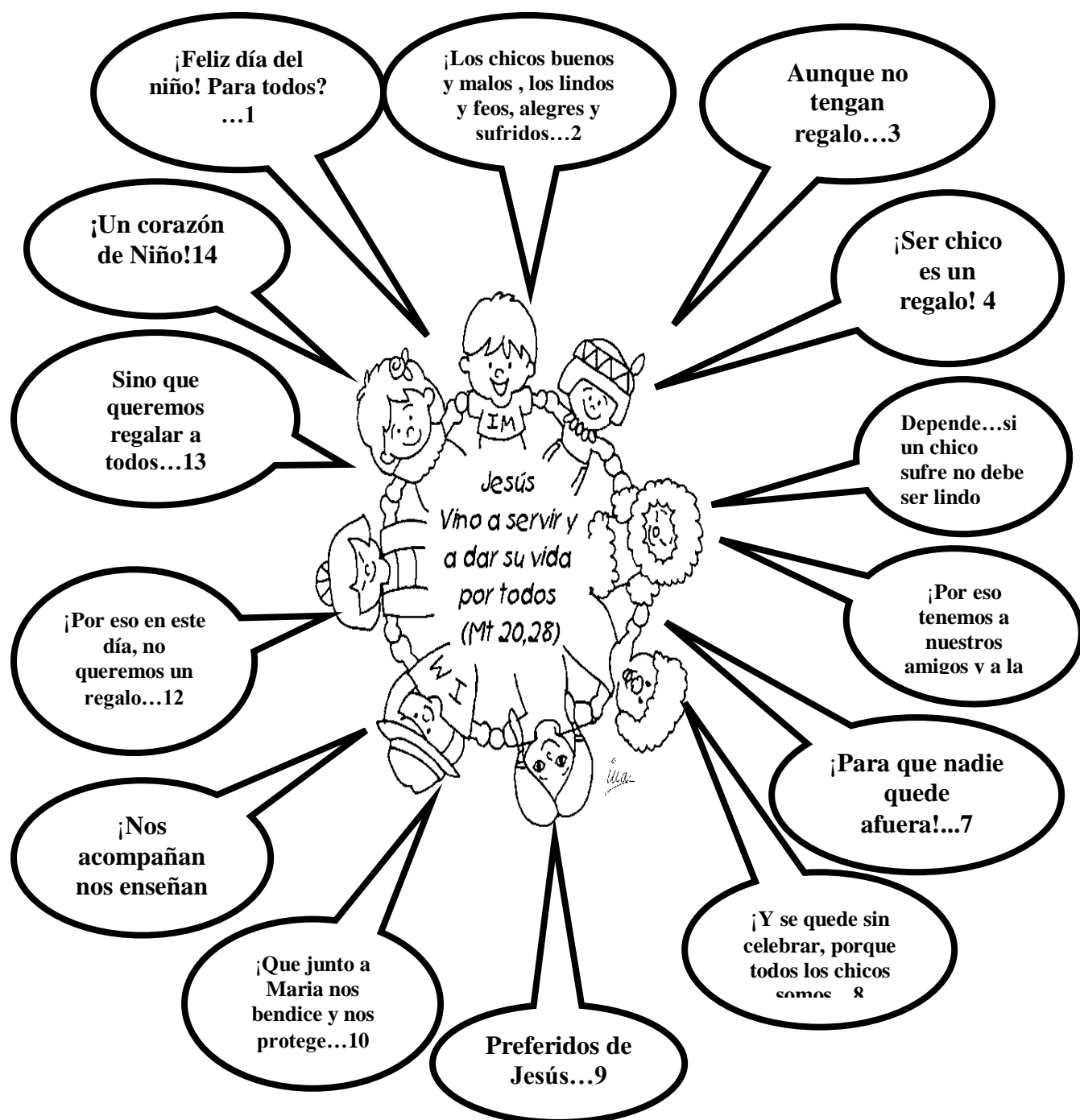


5- Armaras grupos de 5 integrantes y construirán un elemento didáctico que sirva para llevar a misionar. Por ejemplo un juego de damas que sirva para llevar a otros chicos en el día del niño.



¿DÍA DEL NIÑO?

SE ACERCA LA FECHA DEL DIA DEL NIÑO Y LOS CHICOS SE PREGUNTAN...

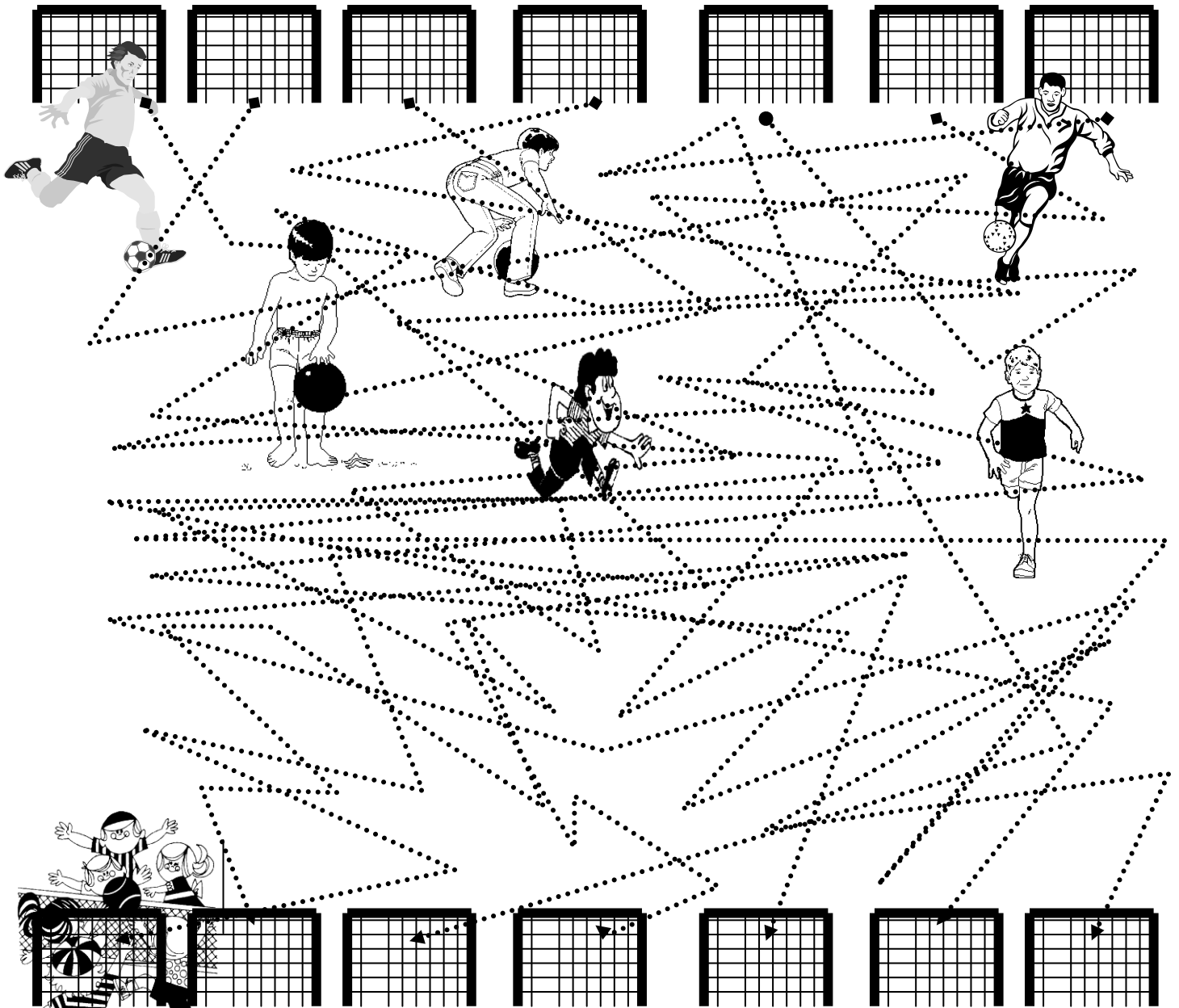




6- JUGÁ CON TUS AMIGOS...

Y CONVERTÍ GOLES EN EL ARCO CONTRARIO

A M I G O S



D E J E S U S



7-A SEGUIR JUGANDO...!!!

¿CÓMO SE JUEGA?

- 1- Cada jugador tira un dado y aquel que saque en número más alto comenzará el juego.
- 2- Deberá avanzar con su ficha los números que indica el dado, luego leerá lo que dice la casilla y el jugador decide en cuál de las dos columnas (armadas previamente) escribirá la palabra correspondiente a su casilla.
- 3- Continúa el juego con el siguiente participante. Cada uno irá anotando en la columna del cuadro que considere. Finaliza el juego cuando todos hayan llegado a la casilla de "llegada".

4- El cuadro dirá lo siguiente:

AMIGOS QUE ELIJO PARA JUGAR...	AMIGOS QUE NO ELIJO PARA JUGAR...

5- Ahora que sabemos qué amigos preferís para jugar, te proponemos armar entre todos un hermoso cartel, pasacalle o volante para regalarle a aquellos amigos tuyos que comparten los juegos con vos, ¿te animás?.

6- A continuación tenés el tablero para comenzar a jugar...no pierdas más tiempo!!!!



PARLAMENTO DE LOS CHICOS

TE CUENTO...

-Levanten las manos los que están de acuerdo- dijo el presidente. Un montón de manos se levantaron a la vez.

-Muy bien. Quedase decretado. Los recreos duraran dos horas y media y las horas de clase 5 minutos...

Todos aplaudieron. Y fueron aplausos de distintos colores porque en parlamento estaban representados todos los chicos altos, los bajos, los morochones, las rubiecitas, los que sabían mucho y los mas vagos, los tranquilitos, y los que ni te cuento...o te cuento. Porque siguieron las decisiones, y también las discusiones.

-¿Quién está de acuerdo en cambiar todos los días de color los semáforos?- preguntó el representante de una ciudad, aburrido de verlos siempre iguales (un chico que vivía en un bosque con su papá leñador preguntaba y preguntaba ¿semáforo? ¿Que animal es ese?)

-No señor, tenemos que decidir cosas mas importantes...-dijo una nena que representaba a las nenas mas rubias. Decidamos si vamos o no a pedir, por lo menos una pared por casa para poder pintarrajarla y escribirla toda... ("¿Pared? ¿Qué animal será ese?" pensó un nene africano que vivía al aire libre en medio de la selva ¿Y por qué querrán pintarla?" A el le interesaba mas tratar el tema del mal aliento de los leones...)

Muy bien. Queda entonces aprobado que los chicos que tienen mucha imaginación puedan vivir dentro de un cuento todo el tiempo que quieran (casi todos levantaron la mano, incluso los que no sabían leer).

Y así siguieron tratando cuestión tras cuestión, tema tras tema: se aprobó la fabricación de chicles con 17000 gustos diferentes (incluso uno con saber milanesa y otro con gustito a días del sol...) se aprobó el derecho a los chicos blancos a pintarse algunos días de negro, y el de los chicos negros a pintarse d tres colores distintos; se decidió también darle pasaporte a duendes, hadas y gigantes para circular tranquilos por los países de leyenda; se denegó una autorización a los chico africanos para hacerles cosquillas a los cocodrilos y a la fabricación de mochilas parlantes para los chicos de la ciudad.

-Y que pasa con nuestro día? ¿Cuándo lo festejamos? Hay que ponerlo en todos los calendarios. Nadie tiene que olvidarse.

-Calendario... ¿Qué animal será ese?... - se preguntaba un bebe de tres meses que había sido especialmente invitado a participar....)

Yo opino -dijo un chico que hablaba de parte de los chicos pecosos- que tenemos que decretar que todos los días sean, Día del niño! - dijo Martín.

-De ninguna manera dijo -un chico de la calle que hablaba con elegancia, mientras se limpia la nariz con la manga -si todos los días es el día, ningún día es algún día. Necesitamos ese día especial. Un día para cortar tortas, para soplar globos, modelar nubes, visitar estrellas, catar colores... un día para enderezar lo que esta torcido. Ese día todos los chicos tienen que estar juntos, jugar, divertirse...

¿Aburrimiento? ¿Qué animal es ese?

MARIA MAMA NUESTRA

Hoy te pedimos por los chicos del mundo.



Tómanos de la mano,
Acompañamos y bendícenos.
Decinos al oído que Dios nos ama
Y que todos somos hermanos.
Dales tu sonrisa a los nenes que están tristes,
Mira con dulzura a los que tienen problemas,
Consola con tu caricia a los bebes mas débiles.
Protege a los chicos sin comida, casa o escuela.
Y alegra el corazón de los que menos te conocen.
Que los grandes se den cuenta
y se esfuercen por hacernos la vida mas linda.
Y que nosotros, con ella, podamos regalarles,
Un corazón de niño,
Que cree mucho en Jesús,
Que recibe el espíritu de la Vida,
Que reza a Papa Dios, y que además,
Maria, te quiere mucho a vos.
Amen