

Lista de Juegos para Conecta2

1. Minuto para ganarlo

- a) **Objetivo:** Cada juego o desafío debe completarse en 60 segundos. El objetivo es terminar la tarea lo más rápido posible o lograr la puntuación más alta dentro del límite de tiempo.
- b) **Preparación:** Prepare con antelación los materiales y el espacio necesarios para cada juego. Asegúrese de que los participantes comprendan las reglas antes de comenzar.
- c) **Temporizador:** Se debe utilizar un cronómetro o temporizador visible para controlar el límite de tiempo de 60 segundos para cada juego.
- d) **Intentos:**
 - Los participantes normalmente tienen un intento para completar cada desafío.
 - Si se juega en equipos, un jugador de cada equipo compite por ronda. Los equipos pueden elaborar estrategias sobre quién debería intentar cada desafío en función de sus habilidades.
- e) **Victorioso:**
 - El participante o equipo que complete con éxito el desafío dentro del límite de tiempo gana esa ronda.
 - Si nadie completa el desafío, la persona o el equipo que esté más cerca de completar la tarea puede recibir el punto.
- f) **Desempates:** En caso de empate, se puede realizar una ronda de desempate con un desafío diferente, o los participantes pueden repetir el desafío actual.
- g) **Juego limpio:** todos los participantes deben seguir las reglas del juego y no interferir con los demás durante sus intentos.

Ejemplos de juegos de Minuto para ganar:

- a) **Cara de galleta:** coloca una galleta en tu frente y muévela hacia tu boca usando solo los músculos faciales, no se permiten las manos.
- b) **Ataque de pila:** apila 36 vasos de plástico en una pirámide perfecta y luego vuelve a apilarlos en una sola columna en 60 segundos.
- c) **Desafiando la gravedad:** mantén tres globos en el aire durante un minuto completo sin dejar que ninguno toque el suelo.
- d) **Basura en el baúl:** coloca una caja llena de pelotas de ping-pong en la espalda del jugador. El jugador debe sacudir el cuerpo para vaciar la caja en un minuto.
- e) **Suck It Up:** usando una pajita, los jugadores deben transferir objetos pequeños (como M&Ms o Skittles) de un plato a otro en 60 segundos.

2. Nudo humano

- a) **Formar un círculo:** haga que todos los participantes se paren en un círculo, hombro con hombro.
- b) **Crea el nudo:**
 - Cada persona debe extender su mano derecha hacia el centro del círculo y agarrar la mano de alguien que esté frente a ella.
 - Luego, cada persona debe extender su mano izquierda hacia el centro y agarrar la mano de una persona diferente.
- c) **Desenredar:**
 - Sin soltarse de las manos, el grupo debe trabajar en conjunto para desenredar el nudo y regresar al círculo.
 - Esto puede implicar pasar por encima, por debajo o alrededor de los demás. La comunicación y la cooperación son fundamentales.
- d) **Terminación:**
 - El juego termina cuando el grupo ha conseguido desenredarse formando un círculo sin romper los asideros.

Consejos

- Incentive a los jugadores a comunicarse y elaborar estrategias como equipo.

3. Luz de freno

El objetivo del juego es responder apropiadamente a las señales de color dadas por el líder, ayudando a los participantes a practicar el pensamiento rápido y las habilidades de escucha.

- a) **Designar un líder:** una persona será el líder y dirá en voz alta las señales de color. El líder también puede usar una tarjeta de color o una luz si está disponible.
- b) **Señales de color:**
 - a. **Verde:** los participantes se mueven por la sala o el espacio. Pueden caminar, correr o hacer cualquier otro movimiento que especifique el líder.
 - b. **Amarillo:** Los participantes reducen la velocidad de sus movimientos o cambian a una acción específica (como saltar en el mismo lugar o dar saltos).
 - c. **Rojo:** Los participantes deben dejar de moverse y quedarse congelados en el lugar.
- c) **Iniciar el juego:**
 - a. El líder dice un color y los participantes siguen la acción correspondiente. Por ejemplo, si el líder dice "Verde", todos deben comenzar a moverse; si dice "Rojo", todos deben quedarse quietos.
 - b. El líder puede cambiar de color rápidamente o gradualmente para mantener el juego dinámico y desafiante.
- d) **Terminar el juego:**

- a. El juego puede continuar durante un período de tiempo determinado o hasta que los participantes demuestren dominio al responder a las señales de color.

4. Simón dice

- a) **Conozca al jefe:** Una persona, nuestro fabuloso Simón, está a cargo. El trabajo de Simón es dar órdenes al resto de la tripulación.
- b) **Escuche:** Simón gritará instrucciones como: “¡Simón dice que saltes arriba y abajo!” o “¡Simón dice que te toques la nariz!”.
- c) **Sigue el ejemplo:** Si Simón comienza con “Simón dice”, ¡debes seguir esa orden de inmediato!
- d) **Cuidado con las falsificaciones:** Si Simón simplemente dice algo sin la parte "Simón dice", ¡no lo sigas! Por ejemplo, si Simón simplemente dice "aplaude" y lo haces, ¡estás fuera!
- e) **Sea sigiloso:** Simón podría intentar engañarte con órdenes complicadas o mezclar las cosas para ver si estás prestando atención. ¡Mantente alerta!
- f) **Tiempo Ganador:** Sigue las órdenes correctamente y serás el último en quedar en pie, o al menos te divertirás mucho intentándolo.

5. Jenga

- a) **Construirlo:** Comience apilando los bloques de madera para formar una gran torre. Asegúrese de que cada capa esté perpendicular a la que está debajo, creando un patrón entrecruzado.
- b) **Turnarse:** Los jugadores se turnan para retirar con cuidado un bloque de la torre. ¡Usa solo una mano y asegúrate de mantenerte firme!
- c) **Colóquelo en la parte superior:** Después de sacar un bloque, apílelo sobre la torre. Asegúrese de que esté equilibrado y que la torre no se tambalee.
- d) **No lo tires al suelo:** ¡Ten mucho cuidado! Si provocas que la torre se derrumbe por accidente, quedarás fuera del juego y los demás jugadores continuarán.
- e) **Victorioso:** ¡La última persona que logre mover con éxito un bloque sin derribar la torre gana el juego y puede alardear de su mano firme y su mente aguda!
- f) **Mantén la calma y sigue jugando Jenga:** Si la torre se tambalea, respire profundamente y recuerde que ¡lento pero constante se gana el juego!

6. Sillas musicales

- a) **Preparar el escenario:** Coloca las sillas en un círculo, pero aquí está la particularidad: una silla menos que la cantidad de jugadores. Digamos que tienes 8 jugadores. ¡Entonces necesitarás 7 sillas!
- b) **Golpea la música:** Pon música y deja que todos bailen, se muevan y se muevan alrededor de las sillas. ¡Mueve tus cosas mientras suena la música!
- c) **Encuentra un asiento:** Cuando la música se detiene de repente, todos deben correr a buscar una silla. Siempre queda una persona de pie y queda fuera.
- d) **Quitar una silla:** Después de cada ronda, retira una silla (y asegúrate de que la música vuelva a estar activa para la siguiente ronda).
- e) **La última silla en pie:** Sigue jugando hasta que solo quede una silla y dos personas. ¡La persona que tome la última silla ganará el juego y será coronada Campeona de la Silla Musical!

- f) **Prepárate para bailar de nuevo:** ¡Coloca las sillas y comienza la música para otra ronda divertida si aún no has terminado!

7. Patrón de aplausos

- a) **Sincronizarse:** Todos se reúnen, listos para poner a prueba sus habilidades con las palmas. El líder (o la persona que inicia el juego) creará un patrón de palmas genial.
- b) **Sigue el ritmo:** El líder comienza marcando con las palmas un patrón, que puede ser algo como “Aplauso-Aplauso-Pausa-Aplauso” o “Aplauso-Aplauso-Aplauso-Aplauso”.
- c) **Repita el ritmo:** Después de que el líder aplauda y repita el patrón, todos los demás lo siguen y lo repiten. ¡Intenta seguir el ritmo y el tiempo lo mejor que puedas!
- d) **Añade algo de estilo:** A medida que avanza el juego, el líder puede hacer que el patrón sea más complejo, como agregar chasquidos, pisotones o diferentes velocidades. ¡Prepárate para algunos movimientos elegantes!
- e) **Mantente alerta:** Si alguien comete un error y no sigue el patrón perfectamente, quedará fuera de esa ronda, pero podrá volver a participar en el siguiente patrón.
- f) **Mantenga el ritmo:** ¡El juego continúa con nuevos patrones y nuevos líderes hasta que todos aplauden y bailan como profesionales!
- g) **Celebremos al Maestro del Ritmo:** ¡La persona que puede seguir el patrón perfectamente y mantener el ritmo es el campeón del patrón de aplausos!

8. Torre de Copas

- a) Proporciona a los equipos vasos de plástico y bandas elásticas. Utilizando únicamente las bandas elásticas y los vasos, el equipo debe construir la torre más alta. Los equipos pueden elaborar estrategias y comunicarse para encontrar el mejor método de construcción.

9. Tira y afloja

- a) **Objetivo:** Tirar de la cuerda en la dirección de tu equipo más allá de una línea central o línea de gol marcada.
- b) **Configuración:**
 - Dos equipos se colocan en lados opuestos de una cuerda larga.
 - Se marca una línea central en el suelo entre los dos equipos.
 - Cada equipo agarra la cuerda y se alinea detrás de la línea central.
- c) **Normas:**
 - 1. Sujetar la cuerda: cada jugador sujeta la cuerda con firmeza. No se permite enrollarla alrededor de los brazos o el cuerpo.
 - 2. Señal de inicio: El juego comienza con una señal (como un silbato o “¡Ya!”).
 - 3. Tirón: Los equipos tiran de la cuerda con toda su fuerza, intentando tirar al otro equipo sobre la línea central.
 - 4. Ganador: El primer equipo que logre llevar al equipo contrario más allá de la línea central (o línea de gol de su lado) gana el juego.

10. Ninja

- a. **Preparación :** todos se colocan en círculo. Puedes jugar con pocas personas o con un grupo grande. ¡Cuanto más, mejor! Cada persona comienza en una pose ninja:

piernas separadas y brazos hacia adelante como si estuvieran listos para lanzar algunos puñetazos ninja.

- b. **El objetivo** : El objetivo es ser el último ninja en pie. Para lograrlo, debes *tratando de etiquetar* las manos de otros jugadores con tus movimientos ninja mientras evitas que te toquen.
- c. **Los movimientos** : En tu turno, puedes hacer UN movimiento ninja (como un golpe o un puñetazo), pero debe ser rápido. Después de hacer tu movimiento, te congelas en esa posición. Todos los demás intentan esquivar o atacar por turnos.
- d. **El truco** : si alguien te toca la mano, estás fuera (no puedes jugar más). El truco es moverte rápido y ser impredecible, ¡como un verdadero ninja! Ah, y no olvides mantener el equilibrio: ¡un movimiento en falso y podrías caer al suelo!
- e. **¡El último ninja en pie gana!** ✨👉

11. ¡Cubo de agua!

Elija dos equipos de cuatro integrantes. Haga que cada equipo se tumbe boca arriba formando un círculo con los pies elevados para encontrarse en el medio, manteniendo en equilibrio un balde con agua sobre los pies. Cada miembro del equipo debe quitarse los zapatos sin derramar el agua. Esta puede ser una competencia en clase.

12. Torneo de piedra, papel y tijera

Los jugadores se emparejarán aleatoriamente para la primera ronda, y cada pareja jugará una partida al mejor de tres (el primero que gane dos ganará). A la cuenta de "Piedra, papel, tijera, ¡tira!", ambos jugadores revelarán su elección: Piedra le gana a Tijera, Tijera le gana a Papel y Papel le gana a Piedra. Si hay un empate, los jugadores continúan hasta que alguien gane la ronda. El perdedor de cada partida pasa a formar parte del grupo de animadores de la persona que lo venció y debe apoyar con entusiasmo a su ganador durante el resto del torneo.

Los ganadores pasan a la siguiente ronda para enfrentarse a otros ganadores, y los partidos continúan hasta que haya un campeón final. El partido por el campeonato será al mejor de cinco (el primero que gane tres) y todos los perdedores anteriores deben animar con todas sus fuerzas al campeón al que apoyan. Lo más importante es que este torneo se trata de diversión, risas y trabajo en equipo, ¡así que trae tu energía y tus mejores habilidades para animar! ✨📋✂️

13. El juego del teléfono

Comienza con un mensaje secreto susurrado al primer jugador. Pásalo de uno en uno, susurrando con cuidado (¡no se permite repetirlo!). La última persona dice el mensaje en voz alta y todos se ríen de lo mucho que ha cambiado. Recuerda, no grites ni mires y, sobre todo, ¡diviértete haciendo tonterías con tus amigos!

14. Zonas seguras

En el espacio de reunión, cree cuatro cuadrados de 3 pies x 3 pies. Organice los cuadrados como un diamante de béisbol. Debe verse como el plato de home, 1base, 2 base, y 3 base. Hay cuatro zonas seguras (una en cada esquina), y cada zona segura puede albergar solo tres personas a la vez. Dos jugadores comienzan como "EL" y se paran en el medio sosteniendo pelotas quemadas. Todos los demás comienzan en una zona segura (12 personas en total) o en los caminos entre las zonas. Cuando comienza el juego, los jugadores en los caminos deben correr en sentido contrario a las agujas del reloj para llegar a la siguiente zona segura. Si una zona segura ya tiene tres personas, la

persona más cercana en esa zona debe irse y correr a la siguiente. Mientras tanto, los jugadores que son EL intentarán tocar a los corredores con sus pelotas quemadas. Si te golpean, te conviertes en un lanzador y puedes correr libremente dentro y fuera de las zonas seguras. ¡El objetivo es evitar que te golpeen y seguir moviéndote de manera segura de una zona a la siguiente!

15. Carrera de huevos y cucharas

Para jugar, necesitarás una cuchara resistente y un huevo para cada jugador. Los huevos duros funcionan muy bien para evitar ensuciar, o puedes usar huevos de plástico como una alternativa más limpia. Comienza marcando una línea de salida y una línea de llegada. Cada jugador coloca su huevo en su cuchara y sostiene el mango; no es necesario sostener el huevo con la otra mano, ¡porque esta carrera se trata de equilibrio!

El objetivo es caminar, correr o deslizarse hasta la línea de meta sin dejar caer el huevo. Para un desafío adicional, puedes agregar giros como una carrera de obstáculos, saltar en un pie o incluso caminar hacia atrás. ¿Te sientes audaz? ¡Haz que los jugadores cambien las cucharas a mitad de la carrera para una dosis de caos! La primera persona que cruce la línea de meta con su huevo intacto gana, pero si se te cae el huevo, no te preocupes, simplemente recógelo y continúa.

16. Copas arriba, copas abajo

El juego se llama: Vasos arriba, vasos abajo. Coloca vasos en el centro de la habitación, coloca la mitad de ellos boca abajo y la otra mitad boca arriba. Divide al grupo en 2 equipos y dale un nombre a cada equipo (por ejemplo: arriba o abajo). El equipo que esté "arriba" debe girar la mayor cantidad posible de vasos hacia arriba y el equipo que esté "abajo" debe girarlos hacia abajo. Cuando se acabe el tiempo asignado, cuenta todos los vasos y el equipo que tenga más vasos hacia arriba gana. Para facilitar la preparación, entrega los vasos a los estudiantes de antemano y haz que los coloquen en el piso.

17. Cabeza, Hombros , Rodillas y Vaso

Forma parejas y coloca un vaso. desechable en el suelo entre cada pareja. Grita partes del cuerpo como '¡Cabeza!', '¡ Hombros !', '¡ Rodillas !', y los jugadores deben tocar esa parte de su cuerpo. cuando digas '¡Vaso!', el primero en agarrar El vaso gana . Sigue jugando hasta que quede un solo ganador .

18. Regla de los Cinco Segundos

Divide al grupo en dos equipos y elige un representante de cada uno. Da un tema al jugador , como ' Aplicaciones de redes sociales ' o ' Sabores de helado '. El jugador tiene cinco. segundos para nombrar cinco cosas relacionados con el tema . Si lo logra , gana un punto para su equipo ; si no, el punto es para el otro equipo .

19. Siéntate Sí...

Todos se ponen de pie. Di frases como ' Siéntate si llevas camisa azul 'o' Siéntate si tienes un hermano menor '. Los que cumplan con la condición se sientan . Sigue hasta que queda una persona de pie.

20. Cara de Cruz

Todos de pastel. Cada uno elige ' cara ' (manos en la cabeza) o ' cruz ' (manos en las caderas). Lanza una moneda . Los que eligieron Todo lo que salió Siguen jugando ; los demás se sientan . Repite hasta que quede un ganador .

21. Choca esos Cinco Competitivo

Necesitas una pelota pequeña . Dos jugadores se lanzan la pelota y deben Chocar las manos una vez antes de atraparla . En cada ronda , aumentan El número de veces que chocan las manos. Si la pelota cae , entra Nuevos Jugadores . Gana el equipo que llega a diez choques .

22. El 25

Divide al grupo en equipos y asigna un líder adulto a cada uno. Los equipos deben Completar una serie de desafíos. físicos o mentales que sumen 25 puntos. El primer equipo en lograrlo , gana .

23. Charadas Relámpago

Escribe diferentes acciones o cosas en papeles . un jugador Actúa lo que dice el papelito sin hablar , y su equipo debe adivinar en menos de un minuto .

24. Teléfono Descompuesto

Todos se sientan en círculo . El primero susurra una frase al oído del siguiente , y así sucesivamente . El último dice en voz alta lo que entendió , y se compara con la frase original.

25. Bingo humano

Crea cartones de bingo con características como 'Ha viajado fuera del país ' o 'Sabe tocar un instrumento '. Los jugadores deben encontrar personas que cumplan con esas Características y llenar su cartón .

26. Piedra, Papel o Tijera Gigante

Todos jugar simultáneamente . Los que pierden se sientan y los ganadores Siguen jugando entre sí hasta que quede un campeón .

27. Carrera de Globos

Forma de los equipos . Cada jugador debe llevar un globo entre las rodillas desde un punto A a un punto B sin usar las manos. El equipo que termina primero, gana .

28. Estatua musical

Pon música y deja que todo bailen . Cuando la música se detiene , todos deben quedarse como estatuas . El que se mueve , sale del juego . Sigue hasta que quede uno.

29. Adivina la Canción

Toca pequeños Fragmentos de canciones conocidas . Los jugadores deben adivinar El título o el artista . El que más aciertos tenlo , gana .

30. Pasa la naranja

Forma equipos en fila. El primero de cada fila sostiene una naranja con el cuello y debe pasarla al siguiente sin usar las manos. Si la naranja cae , empieza de nuevo. gana el equipo que termine primero.

31. Memoria de objetos

Muestra una bandeja con varios objetos por unos segundos . Cubre la bandeja y los jugadores deben escribir o decir todos los objetos que recuerden . El que más acierta , gana .

32. Relevé de pelota de tenis

Divida a los participantes en equipos y coloque una pelota de tenis entre las rodillas de la primera persona. Haga que corran por la sala y se la entreguen a la siguiente persona.

33. “Bis”

Divídanse en grupos y den una palabra, como "rojo". Cada grupo debe pensar en una canción que contenga esa palabra. Recorran los grupos hasta que solo un grupo pueda pensar en una canción.

34. Envoltura de momia

Formen dos equipos de cuatro integrantes. El equipo nombra a una persona de su equipo para que sea la momia. A cada miembro del equipo se le entrega un rollo de papel higiénico y se le pide que envuelva a la momia lo mejor posible. Al final, el público juzga a la mejor momia con un concurso de aplausos.

35. ¡Afeita el globo!

3 o 4 niños compiten para afeitar un globo. Primero, pon crema de afeitar por todos lados. El truco es que cuando el globo se rompa, la crema de afeitar se esparza por todos lados, así que prepárate. Si haces un pequeño corte en el borde de la cuchilla antes, asegurarás que los globos se rompan.

36. Dos verdades y una mentira

Todos comparten tres afirmaciones sobre sí mismos: dos verdaderas y una falsa. ¡El grupo tiene que adivinar cuál es la mentira!

37. ¿Qué preferirías?

Haz preguntas divertidas o difíciles del tipo "¿Preferirías?", como "¿Preferirías tener la habilidad de volar o leer las mentes?" ¡Todos eligen un bando!

38. Bingo humano

Crea tarjetas de bingo con diferentes características (por ejemplo, "Ha estado en otro país", "Le encanta el sushi"). Las personas tienen que encontrar a otras personas que coincidan con las características para completar la tarjeta.

39. El juego del nombre

Vaya alrededor del círculo y pida a todos que se presenten, pero también deben agregar un adjetivo que comience con la misma letra que su nombre (por ejemplo, "Jolly Jack").

40. Speed Friending (Amistad rápida)

De manera similar a las citas rápidas, se juntan a las personas y se les da de 2 a 3 minutos para conversar. Luego, pasan a una nueva pareja y repiten la conversación con una nueva pregunta.

41. La gran caída de huevos.

Divídanse en equipos y entreguen a cada grupo materiales (como pajitas, cinta adhesiva y papel). El objetivo es crear un artefacto para evitar que un huevo se rompa al caer.

42. Charadas

¡Un clásico! Una persona representa una palabra o frase sin hablar mientras los demás adivinan de qué se trata. Puedes hacerlo sobre una temática (películas, animales, etc.).

43. Pictionary

Dibuja una palabra o frase en una pizarra o papel mientras otros intentan adivinar de qué se trata. ¡La diversión está en los dibujos tontos y las adivinanzas creativas!

44. Encuentra a alguien que

Cree una lista de rasgos o experiencias (por ejemplo, "Tiene una mascota", "Puede hablar otro idioma") y pida a las personas que encuentren a alguien en la sala que coincida con cada descripción.

45. Círculo de historias

Comienza una historia con una oración (por ejemplo, "Érase una vez un dragón que vivía en una cueva") y luego recorre el círculo, con cada persona agregando una oración. ¡La historia se vuelve más alocada y divertida a medida que avanza!

46. Carrera de plátanos:

¡Reúne a tres personas y ve quién puede comer tres plátanos más rápido! Los perdedores tienen que fingir que son monos.

47. Tiburones y pececillos

Juego de la mancha que se juega en un área definida, como un gimnasio o un campo. Un jugador comienza como el "tiburón", de pie en el medio, mientras que el resto son "peces pequeños" alineados en un lado. El objetivo es que los pececillos corran hacia el lado opuesto sin ser tocados por el tiburón. Si son tocados, se convierten en tiburones en la siguiente ronda. El juego se repite hasta que se capturan todos los pececillos, y el último pececillo restante es declarado ganador.

48. Juego del palo mareado

Así es como funciona: establece una línea de salida y una línea de llegada a poca distancia entre sí. Cada participante valiente toma un bate de béisbol, coloca un extremo en el suelo y presiona su frente contra la parte superior. Entonces, comienza la diversión: giran alrededor del bate (generalmente 10 vueltas vertiginosas) antes de intentar lo imposible: correr o tambalearse hasta la línea de meta. ¡Alerta de spoiler: nunca es un tiro directo! Observa cómo los jugadores zigzaguean, tropiezan y, a veces, incluso se caen de la risa (y el mareo). El primero en cruzar la línea gana, pero honestamente, ¡la verdadera victoria son los recuerdos divertidos que crearás!

49. Pecera

Los jugadores se dividen en dos equipos y escriben palabras o frases en trozos de papel, que se colocan en una "pecera". El juego tiene tres rondas: en la ronda 1, los jugadores describen la palabra o frase sin decirla directamente; en la ronda 2, la representan en silencio; y en la ronda 3, solo pueden usar una palabra como pista. Los equipos se turnan y cada ronda se basa en la anterior, a medida que los jugadores comienzan a recordar las palabras de la ronda anterior. ¡El equipo con más suposiciones correctas al final de las tres rondas gana! Es un juego de ritmo rápido, divertido y garantiza que todos se mantendrán interesados.

50. Cuatro en el sofá

¡Un juego divertido y estratégico que mantiene a todos alerta! ¿El objetivo? Conseguir que los cuatro espacios del sofá (o el área designada) estén llenos de jugadores de tu género. Todos se sientan en círculo, dejando un espacio libre, y reciben un trozo de papel al azar con el nombre de otra persona, ¡sin mirar ni compartir! El jugador que esté a la izquierda del espacio vacío comienza diciendo un nombre. Quien tenga ese nombre en su papel tiene que moverse al espacio libre, pero aquí está el giro: debe intercambiar los papeles con la persona que dijo su nombre. El juego continúa mientras los jugadores usan el pensamiento rápido y la memoria para averiguar quién tiene qué nombre y planificar sus movimientos para dominar el sofá.

51. Caída de la Confianza

El juego de la Caída de Confianza ayuda a construir confianza y trabajo en equipo. Divide a los participantes en parejas o grupos pequeños. La persona que cae (Faller) se para con los pies juntos, los brazos cruzados y de espaldas a los Catchers. El Faller pregunta: "¿Listo para atraparme?" y los Catchers responden: "¡Listos! ¡Cae cuando quieras!" Luego, el Faller mantiene su cuerpo recto y se deja caer hacia atrás mientras los Catchers, bien posicionados, lo atrapan con seguridad. Los participantes deben turnarse en ambos roles. Asegúrate de que la zona de caída sea segura y que haya suficientes Catchers si es necesario. Al final, discutan la experiencia y cómo se relaciona con la confianza y la fe.

52. Búsqueda del Maná

Este juego se basa en cómo Dios proveyó maná para los israelitas en el desierto (Éxodo 16). Antes de comenzar, esconde pequeños pedazos de papel o caramelos envueltos por toda la habitación, cada uno etiquetado como "maná". Divide a los jóvenes en equipos y pon un temporizador por unos minutos. Cuando el tiempo comience, los equipos deberán buscar y recoger la mayor cantidad de "maná" posible. Cuando el tiempo termine, cuenten cuánto encontró cada equipo y hablen sobre cómo Dios les daba alimento diariamente a los israelitas. Finaliza haciendo preguntas para reflexionar sobre cómo Dios provee en nuestras vidas hoy, tanto física como espiritualmente.

53. El Peso del Rencor

El Peso del Rencor es una carrera de relevos diseñada para ilustrar cómo guardar rencores y falta de perdón nos pesa espiritualmente y emocionalmente. Equipos de 4 a 6 jugadores se turnan para correr vueltas mientras llevan una mochila. Después de cada vuelta, el corredor debe agregar una piedra a la mochila antes de pasársela al siguiente compañero. Al principio, el peso es manejable, pero a medida que avanza la carrera y se agregan más piedras, correr se vuelve cada vez más difícil. En la última vuelta, la carga es tan pesada que ralentiza al corredor significativamente, demostrando cómo la amargura y la falta de perdón pueden impedirnos avanzar en la vida.

Después de la carrera, los jóvenes reflexionan sobre cómo se sintió correr sin peso en comparación con cargar la mochila llena. Cada piedra representa rencores, amargura o enojo que se acumulan con el tiempo, haciendo la vida más difícil. La lección concluye con un momento de reflexión donde los participantes llevan sus mochilas a una cruz o a un basurero, simbólicamente soltando sus cargas y dejando ir el rencor. Este momento se conecta con la Escritura, como Efesios 4:31-32, que nos llama a dejar atrás la amargura y extender el perdón, así como Cristo nos perdonó. El juego termina con una oración, animando a los jóvenes a rendir sus cargas y experimentar la libertad que viene con el perdón.

54. Veneno

Reúnan a su grupo en un círculo, tomados de las manos, alrededor de un objeto central que llamaremos "veneno", como una silla. Sin soltarse, intenten mover a los demás para que toquen el "veneno" mientras evitan hacerlo ustedes mismos. Si alguien toca el objeto o suelta las manos de sus compañeros, queda eliminado. A medida que los jugadores son eliminados, el círculo se reduce, aumentando el desafío hasta que solo quede una persona. Asegúrense de que el objeto central sea estable y animen a los participantes a ser conscientes de la seguridad de los demás durante el juego.

55. Dibujo de Espaldas

En el juego Dibujo de Espaldas, los participantes se agrupan en parejas y se sientan espalda con espalda. Uno será el Orador, quien recibe una imagen simple, y el otro será el Dibujante, que debe recrearla basándose únicamente en las instrucciones verbales del Orador. El Orador no puede mostrar la imagen, y el Dibujante no puede hacer preguntas ni ver lo que está dibujando. Después de 3 a 5 minutos, comparan el dibujo con la imagen original y luego intercambian roles.

con una nueva imagen. Este juego ayuda a mejorar la capacidad de escucha y comunicación al demostrar cómo las instrucciones claras y la escucha activa influyen en la comprensión.

