

## ***Gente de Fe Recreación***

Cada estación jugará por 5 minutos para después rotarse a la siguiente estación. Durante los últimos 5 minutos el grupo se reunirá para tomar un refrigerio. Por favor haga que los niños oren diciendo, “Gracias Señor por esta comida. Amen” Sugerencia para las carreras de relevos – Una vez que el equipo haya terminado deben de sentarse en el suelo, para ver que equipo puede completar esta tarea primero. Ganar no es tan importante, pero es divertido animar a los equipos a competir un poco entre ellos y ver quien termina primero.

Para los niños más pequeños, se pueden simplificar los juegos. Si están teniendo problemas con los juegos se les puede poner a dibujar con gis de banqueta; hacer burbujas; formar un círculo y que un niño escoja un animal y actúe como ese animal a manera de charadas hasta que el grupo adivine; jugar con un paracaídas.

### **Lunes – Moisés: Gente de fe escucha a Dios (Obediencia)**

Materiales: Lápices (carrera de relevos) con serpentinas amarillas y rojas pegadas a cada extremo (o también se pueden usar tiras amarillas y rojas de tela o fieltro), gis de banquetas, una pelota de futbol o cualquier pelota y camisetas de colores sólidos o conos para marcar los límites.

**Estación #1: Dios (Simón) Dice** – Como gente de fe, somos llamados a escuchar a Dios y a obedecer su voluntad. Escojan a un líder para dar las órdenes. El líder dirá: Dios dice: “Pon tus manos en la cadera”. Dios dice: “Pon tu dedo en tu oreja”. El líder continuará dando estas órdenes y los niños tendrán que seguirlo mientras diga, Dios dice. Si el líder no usa las palabras “Dios dice” y los niños ejecutan la orden, entonces quedarán eliminados del juego. ¡La meta es no salir del juego y ser el último en ser eliminado!

**Estación #2: Juego 1 – Carrera de relevos** (El bastón tendrá serpentinas rojas y amarillas en ambos extremos para representar la zarza ardiente) El grupo necesita ser dividido en dos equipos. Después formarán una fila y se alinearán una al lado del otro, dejando de 2 a 3 metros entre ellos. Después, cada miembro del equipo se separará dejando un espacio amplio entre cada uno de ellos, para poder pasarse la batuta del arbusto ardiente entre ellos. El equipo que cruce la línea de la meta primero es el ganador.

**Juego 2 – Un pequeño cambio a Piedra, papel o tijera** – Dividir al grupo en dos equipos. Los equipos necesitan estar de frente uno al otro. Hay un adulto parado en el medio. Una persona de cada equipo pasa al frente junto al adulto y juegan piedra papel o tijera; el que gane, debe correr y atrapar al perdedor antes que éste llegue a la línea de su equipo con los demás jugadores. Si el perdedor es atrapado, deben de unirse al equipo del ganador.

**Estación #3: Futbol de línea** – Dividir al los niños en equipos iguales y alinearlos en 2 líneas paralelas de frente uno al otro. (Usar gis para hacer las líneas) Contar a los miembros de cada equipo así como se haría en el calabaceado. (Cada equipo tiene a alguien que es 1, 2, 3, etc.) Pon el balón de futbol en el centro y grita un número. Los estudiantes que tengan ese número deberán tratar de patear el balón y pasar al equipo opuesto. Todos los niños que se queden en la línea serán porteros y usarán sus manos y

pies para parar la pelota, pero deben de permanecer en la línea. Aquellos que están tratando de anotar un punto deben de jugar con las reglas regulares del fútbol soccer. (sin manos, etc.) Las pelotas que sean pateadas por arriba de las cabezas de los porteros, que están fuera de alcance, no contarán (el réferi tiene la última palabra) y los conos (o camisetas) en las 4 esquinas marcan los límites. Después de que entiendan el juego, se pueden llamar a 2 o más números a la vez, o llamar a todos los números o jugar con más pelotas.

### **Martes – David: La gente de fe es valiente (Confianza)**

**Materiales:** 2 rocas, 2 cucharas grandes, 2 costales o fundas de almohadas (se ensuciarán), 4 tinas (tienen que ser lo suficientemente grandes para que al menos un pie grande quepa en una de ellas, otras 2 de las tinas tienen que estar llenas de agua), 4 vasos de plástico, estambre o hilo y globos llenos de agua.

**Estación #1: Juego 1 – Relevo de la Cuchara y la Roca** De la misma manera en que David tuvo que confiar en Dios y tener valor para derrotar a Goliat con una roca; tú también tendrás que probar tu puntería con una roca en este juego! Divide al grupo en dos equipos. Haz que se pongan uno junto al otro. Cada equipo recibirá una cuchara y una roca y cada jugador toma turnos llevando la roca con la cuchara hasta el lugar designado y regresando. El siguiente jugador hará lo mismo hasta que todo el equipo haya participado. ¡La meta es que no se caiga la roca! Si algún equipo deja caer la roca, el jugador la recogerá y la pondrá de nuevo en la cuchara y continuará la carrera.

**Juego 2 – Carrera de sacos** Dividir al grupo en dos equipos y alinearlos lado a lado. Cada miembro del equipo, con las piernas dentro de un saco, deberá saltar a un lugar designado y regresar brincando o corriendo. Después irá el siguiente jugador hasta que todos hayan participado.

**Estación #2 David y Goliat** – (Gato y ratón) has que una persona sea el ratón/David, otra el gato/Goliat y el resto del equipo formará una línea tomándose de las manos. El objeto del juego es hacer que la línea de gente no se rompa para que Goliat no pueda agarrar a David.

### **Estación #3 Globos de agua/juegos**

**Juego 1** – Hacer dos equipos, cuatro tinas (2 llenas de agua) y dos vasos de plástico. Para jugar un miembro de cada equipo coloca un pie dentro de una tina con un trozo de estambre atado arriba de su tobillo. Al dar la señal los equipos llenan sus vasos de agua y corren a la tina a donde está el jugador, y depositan el agua alrededor de los pies de él o ella. El primer equipo en hacer que el agua llegue a la marca de hilo atada al pie del jugador gana.

**Juego 2** – Soltar y patear los globos de agua. Haz dos equipos y alinéalos lado a lado, y asegúrate de que haya 6 pies de distancia entre ellos. Este juego se realiza mejor en pisos de tierra o concreto. Cada jugador debe tomar un globo con agua y tratar de patearlo tan lejos como puedan. El globo reventado marcará el lugar donde se rompió, si se juega en tierra o concreto. Si se juega en pasto, tendrá que haber alguna forma de marcar el lugar donde se revienta el globo. El equipo que patee más lejos el globo será el ganador.

### **Miércoles – Rut: La gente de fe forma una gran familia (amor)**

Materiales: Sillas, globos (inflados), y dos sábanas de cama (se ensuciarán)

**Estación #1 El juego del Cartero** Una persona está de pie y el resto sentados en un círculo de sillas. El cartero, quien es la persona de pie, dice, “El cartero vino hoy y trajo paquetes para todos los que lleven puesta una camisa roja (o lentes o pantalones azules o tenis, etc.) Y quien lleve puesta esa prenda tendrá que levantarse e ir a una silla vacía. Deberá de quedar una persona de pie, y él o ella se convertirá en el cartero.

**Estación #2: Juego 1 – Relevo para reventar el globo** – Formar dos equipos y formar una fila. A cada miembro se le da un globo y corre a una silla y se sienta sobre el globo hasta que revienta. Esta persona corre de regreso a su equipo y esto continúa hasta que todos los miembros del equipo hayan participado. El grupo que termine primero, es el ganador.

**Juego 2 – Envolver y correr** – Divide tu grupo en 2 equipos iguales. A cada equipo le toca una sábana de cama del mismo tamaño. Dile a cada equipo que deben escoger al miembro que pese menos para que se envuelva en la sábana. Cada equipo debe llevar a la persona envuelta en la sábana tirando de las puntas de la sábana sin cargarlo en los hombros o en la espalda.

**Estación #3 – Juego: ¿Qué somos?** – Divide a tu grupo en 2 equipos. Haz que se junten. El juez o jueces tienen que estar de pie sobre una silla. Gritar el nombre de un objeto y cada equipo tiene que tomar la forma de ese objeto usando sus cuerpos (como visto arriba) El juez decide que forma es la más realista y les otorga un punto a ese equipo. Puedes jugar este juego unas 5 o 6 veces y ver quien gana más puntos. Algunos ejemplos de objetos pueden ser: un corazón, una señal de alto, una cruz, árbol, perro, persona, un par de lentes, etc.

### **Jueves – María y Marta: La gente de fe trabaja para Dios (servicio)**

Materiales: Actos de servicio escritos en tarjetas o papel (ver estación 1), casetera o tocadore de CDs y música, una bolsa llena de ropa extra grande que le pueda quedar a los miembros del grupo, globos con agua, red de voleibol o dos postes con una cuerda atada a cada poste, 4 tinas (dos llenas de agua), 2 esponjas, agua reservada para los juegos con el vaso, y 2 vasos con agujeros

**Estación #1: Charadas** (usar actos de servicio y escribirlos en tarjetas u hojas de papel – por ejemplo: ayudar a una persona enferma, ayudar a alimentar a los pobres, ayudar a alguien con el auto descompuesto, dar un aventón a alguien, ayudar a una persona ciega, leer a alguien enfermo, etc.) Mientras que cada persona actúa una de estas acciones, el resto del grupo adivina lo que ellos hacen.

**Estación #2 Juego 1 – Discípulo – discípulo – Jesús** (lo mismo que el calabaceado) Una persona del grupo es Jesús. El resto del grupo se sienta formando un círculo. Jesús camina alrededor del círculo tocando la cabeza de cada jugador diciendo “Discípulo”. Si Jesús toca a alguno y dice “Jesús” esa persona debe levantarse y perseguir al otro, tratando de atraparlo. Si lo atrapan, ellos regresan a su lugar original. Si no lo atrapan, él o ella son el nuevo Jesús y el juego se repite. **Juego 2 – Ropa Musical** – Todos se sientan haciendo un círculo en el suelo. Mientras la música toca, la bolsa con ropa es pasada a todos los miembros sin dudar, rápidamente. Cuando la música para, el que tenga la bolsa con ropa debe de ponerse la prenda que escoja primero. El juego dura

hasta que todas las prendas se acaben. El que tenga el mayor número de prendas de ropa puestas es el ganador.

**Estación #3: Juegos de agua – Aventar el globo** – Los 2 equipos formaran 2 líneas. Las líneas necesitan estar de cara una a la otra y escoger un compañero. Cada grupo de compañeros recibirá un globo con agua, y deberá de haber 3 pies de distancia entre ellos. Todos comenzarán a aventar el globo a su compañero. Una vez que el globo se haya aventado de una manera segura cada jugador debe de tomar un paso atrás y aventar el globo de nuevo. Los compañeros continuaran aventando el globo y tomando un paso atrás hasta que el globo caiga y se reviente. La meta es ser el último con el globo sin reventar. Esto solo se puede hacer un par de veces si no hay suficientes globos o tiempo extra. **Voleibol de Globos de Agua** – Divide al grupo en 2 equipos. Cada equipo ira a un lado de la red o de la cuerda y comenzaran a aventar el globo de equipo a equipo. A cada equipo le tocaran 3 globos. Si algún equipo rompe el globo, se les dará un nuevo globo hasta que todos se hayan acabado. El equipo con el último globo será el ganador. **Relevo de Esponjas** – Dividir al grupo en dos equipos, los niños necesitaran estar formados en dos filas. Cada equipo tendrá una esponja y dos tinas; una estará llena de agua y la otra vacía. La tina llena de agua necesita estar junto a la fila de niños y la otra debe estar a unos 10 pies de distancia frente al equipo. La primera persona llenara su esponja de agua y correrá a exprimir la esponja a la tina vacía y correrá de regreso y dará la esponja a la persona siguiente, quien repetirá el proceso. La meta es ver quien puede llenar la tina primero o hacer que el agua llegue a una marca en la tina. **El juego de los vasos de agua** – Divide al grupo en 2 equipos, y haz que los niños formen dos filas. Cada grupo tendrá un vaso con pequeños agujeros y una tina de agua. La primera persona llenara el vaso con agua y lo pasara por arriba de su cabeza a la persona que esta detrás. La siguiente persona continuara haciendo lo mismo. La meta es hacer que el vaso tenga agua cuando llegue al final de la fila. Si el vaso se cae de las manos, esa persona debe correr al principio de la fila y llenar el vaso de nuevo y comenzar donde se quedaron.

**Juego #2 de los Vasos** – Los niños se quedan en sus dos equipos y forman dos filas. Necesitaran una tina adicional. La primera persona llena el vaso, correrá (sin tirar nada de agua) y la depositara en la tina. Esta persona regresa a la fila y le da el vaso a la siguiente persona, quien repite el proceso, hasta que todos hayan participado.

### **Viernes – Jesús con los Niños: La gente de fe confía en Dios (Fe)**

Materiales: Gis de banqueta o gis normal, 2-4 vendas para cubrir los ojos y una pelota grande.

**Estación #1 Andando con Jesús** – Alguien es seleccionado para ser “Jesús.” La persona que sea Jesús será encargada de marcar a la gente. Cuando una persona sea marcada, unirán las manos con Jesús y ayudaran a Jesús a marcar mas gente (solo la gente a los dos lados de la fila puede marcar, el resto de los niños necesitan estar tomados de las manos para mantener junta la línea). El juego termina cuando todos hayan sido marcados y hayan unido las manos. **Nudos** – Divide al grupo en dos equipos. Cada equipo hará un círculo. Cada miembro del equipo se tomara de las manos con algún otro jugador, asegurándose de no tomarse de las manos con la persona de a su lado. Lo siguiente es hacer tratar de desenredar el nudo! Tendrán que trabajar como equipo y tener fe el uno al otro y en Dios. Esto funcionara, solo hay que ser pacientes y ver que equipo puede desenredarse primero.

**Estación #2 Camino de Fe** – Como gente de fe, tenemos que tener fe en Dios, a quien no podemos ver. Dios nos dará dirección de muchas maneras. Una manera es que Dios use a otras personas para marcarnos la dirección correcta. Divide al grupo en parejas. Necesitaras dibujar un camino para que la gente lo pueda seguir, usando el gis de banqueta (aproximadamente de 15 a 20 pies de camino, incluyendo unas pequeñas curvas) Una persona necesitara que le venden los ojos y la otra persona del par le dará instrucciones a la persona con los ojos vendados como seguir el camino. Debes de recordar a la persona con la venda que deben de escuchar atentamente las instrucciones de su compañero... ¡de la misma manera en que nosotros tenemos fe en Dios y escuchamos la dirección que Él quiere que tomemos! Una vez que hayan completado todo el camino, haz que cambien de lugar con el compañero que tiene vendados los ojos. Para los niños más pequeños probablemente tendrás que hacer que el par se tome de las manos y la persona que ve, sea el guía.

**Estación #3 Juego 1 – Pasa la pelota con los pies** – Divide al grupo en 2 equipos iguales. Haz que cada equipo se acueste en dos líneas paralelas en el suelo boca arriba, lado a lado, juntos uno con el otro y tocando los pies de su compañero en la otra línea. Tienen que formar estas líneas paralelas, lado a lado y unos frente a otros con sus pies levantados tocando con los talones a los talones de su compañero. Al principio de la línea, se les da una pelota grande para que la pasen por la línea usando solo sus pies. (Haz que los pies trabajen en forma similar a un arroyo, permitiéndole a la pelota moverse en la línea) Hazlos practicar moviendo la pelota al otro lado de la línea y regresarla al principio de la línea. Trata de ver que equipo puede pasar la pelota lo más rápido posible del principio de la fila hasta el final. Si las niñas tienen vestidos, este juego se puede jugar sin acostarse en el suelo. Haz que los equipos se alineen uno frente al otro y haz que pasen la pelota sobre sus cabezas, usando sus brazos levantados para pasarla sobre la cabeza.

**Juego 2 – Voleibol con pelota grande** – Forma un círculo grande y usa la pelota para pasarla de un lado a otro, cuando uno de los niños capee la pelota gritara alguno de los libros de la Biblia. Si capean la pelota y no responden entonces tendrán que salir del círculo. El juego termina con la última persona que quede en el círculo.

**Juegos del Paracaídas:** Si hay un paracaídas disponible, es posible que quieras tratar estos juegos.

**Paracaídas con la pelota** – Haz que el grupo tome el paracaídas y lo peguen a una pelota. Avienten la pelota hacia arriba y traten de capearla. También pueden hacer esto con globos.

**Cambiando espacios** – Dale a cada niño en el grupo un numero y has que el grupo tome el paracaídas. Has que levanten el paracaídas sobre su cabeza y luego grita dos números. Los dos, a quien digas el número, soltarán su lado del paracaídas e intercambiarán su lugar antes de que el paracaídas caiga sobre ellos. Si el paracaídas cae y ellos no se han movido, entonces estarán fuera del juego.