

1000 IDEAS

para

REALIZAR
JUEGOS



Esta es una muestra gratis
para que puedas espiar este libro.

En e625.com estamos muy entusiasmados
de que puedas aprovechar este contenido
y conseguir el libro completo,
ya sea en formato físico
en cualquier librería cristiana,
en nuestra tienda online
(e625.com/tienda)
o también en formato digital en:



iBooks



Google Play

Esta MUESTRA GRATIS incompleta del libro
no es para ser comercializada.©

100 IDEAS PARA REALIZAR JUEGOS

e625- 2024

Dallas, Texas

e625 ©2024 por e625

Todas las citas Bíblicas son de la Nueva Biblia Viva (NBV) a menos que se indique lo contrario.

Editado por: **e625**

Diseño Interior: **JuanShimabukuroDesign**

RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS.

ISBN: 978-1-954149-59-5

IMPRESO EN ESTADOS UNIDOS

100 **IDEAS** *para* **REALIZAR** **JUEGOS**

COLABORADORES

RICH BROWN

EUSA SHANON

Y MIEMBROS DEL EQUIPO

DE RECURSOS

DE E625.COM



PRESENTACIÓN IMPORTANTE

¿Quién no necesita ideas? Todos las necesitamos. Ideas frescas, excéntricas, inolvidables y osadas, y sobre todo cuando el propósito es cautivar a un grupo selecto de personas con las verdades eternas de Dios.

La creatividad es un regalo del cielo, y una gran noticia que tenemos para darte es que *la creatividad de otros también puede ser tu creatividad*. ¿Quién lo sabe todo de manera instantánea? Solo Dios. Los demás aprendemos compartiendo ideas unos de otros, y de eso se trata este libro y esta serie (este libro es parte de otros materiales de este estilo).

La creatividad se aprende, demanda trabajo y planificación, y además requiere algo de desinhibición cognitiva, fe y amor. ¿Por qué amor? Porque si te desespera que tu público aprenda es porque lo amas, y cuando lo amas no tienes tantas trabas emocionales y excusas para no usar la creatividad y exponerte a hacer cosas diferentes.

EL GRAN PORQUÉ

El punto de usar la creatividad en el ministerio no es ser creativos sino eficaces y fieles y lograr lo que Dios puso en nuestras manos para alcanzar. Yo me resisto a esa idea antibíblica de que si es espiritual es aburrido, y si es aburrido es porque es espiritual. ¿Por qué «espiritual» no puede ser emocionante? Lo

emocionante es divertido, atrapa y seduce, y para eso usamos la creatividad. Nuestras actividades deben dejar en claro que no hay nada más emocionante que estar en la voluntad del Dios que nos escogió para una vida abundante (Juan 10:10) que sea catalizadora de su gracia (Efesios 2:10).

De manera aislada, casi todas estas ideas pueden hacerte creer que tu tarea es hacer algo espectacular para que tu público crea que eres espectacular, pero que ese fuera el fin sería un despropósito. El objetivo de cada idea está anclado en la pedagogía: usamos estas ideas para enseñar, no siempre y no todas para dar una clase bíblica —porque también es bíblico trabajar en las relaciones, como vemos en Marcos 3:14—, pero sí por amor a la tarea que tenemos entre manos y a las personas a las cuales servimos.

DE LAS IDEAS A LA ACCIÓN

Quienes trabajamos en este libro no conocemos a tu público como tú, lo cual quiere decir que todo lo que lees demanda una adaptación y también un plan de ejecución. En muchas ocasiones, el *timing* (o, dicho en español, ‘encontrar el tiempo oportuno’) define el resultado de una idea más que la idea en sí misma. Lo que sabes de tu público determina si una idea es realizable o no con ellos —aunque a veces igualmente puedes sorprenderte—.

Las ideas no tienen pies, manos u ojos, pero tú sí, así que no es que las ideas «trabajan» o no, sino que nosotros debemos trabajar para que las ideas lleguen a la acción.

Planea con anticipación, ya que *creatividad* no es sinónimo de *espontaneidad*. Si la idea requiere materiales, lo primero es conseguir los materiales; si la idea demanda cómplices, prepara de antemano a los cómplices de la mejor manera posible.

Calendariza las ideas, porque si esperas a la situación ideal para realizarlas es posible que nunca vayan a suceder (eso no quiere decir que no busques el tiempo oportuno como ya dijimos, pero *oportuno* no es sinónimo de *perfecto*).

LO VERDADERAMENTE SAGRADO

Por último, te recuerdo que prácticamente ninguna de las actividades que hacemos en el ministerio son sagradas: lo sagrado es la Palabra de Dios y las personas a las cuales servimos. Los horarios, comportamientos y costumbres son detalles de los usos de cada contexto; ni siquiera el templo es sagrado porque Dios no habita ahí (Hechos 17:24). Ni el horario de la reunión, la manera de sentarse o el orden de actividades están en la Biblia, lo cual quiere decir que Dios te dio libertad creativa para implementar distintas ideas de cara a la misión de

hacer discípulos (Mateo 28:18); claro que debemos ser sensibles a lo que nuestra comunidad interpreta de cada costumbre (Romanos 14:1-2) y al hecho de que siempre debemos estar seguros de no ser cómplices de rebeldía barata o de bajar los estándares de moralidad. Con sentido común, en todo se puede innovar para ser cada vez más fieles a la tarea que Dios puso en nuestras manos.

¡Ánimo en Jesús!

Dr. Lucas Leys

Autor, fundador de e625.com

CONTENIDO

IDEAS DE JUEGOS PARA ROMPEHIELOS	15
IDEAS DE JUEGOS CON GLOBOS	33
IDEAS DE JUEGOS PARA GRUPOS PEQUEÑOS.....	47
IDEAS DE JUEGOS PARA GRUPOS GRANDES.....	81
IDEAS DE JUEGOS PARA ESPACIOS PEQUEÑOS	119
5 TRAMPOLINES DE CREATIVIDAD.....	143

TU LISTA DE IDEAS

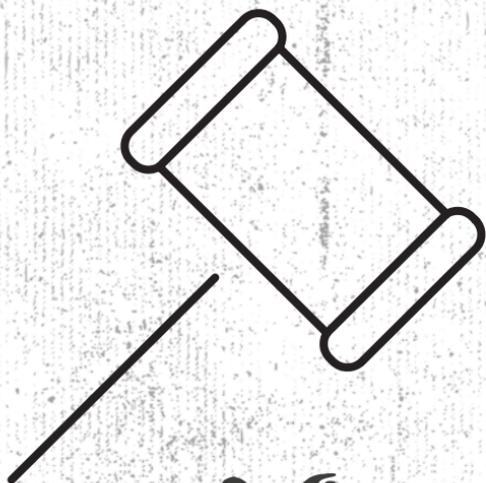
1. ¡Peina, limpia y cuenta! 17
2. Haz lo que yo hago. 18
3. Pato, chancho, vaca 19
4. Busca y firma. 20
5. Gorila, pistola, karate 22
6. Etiquetas con el segundo nombre 23
7. Cicatriz, muestra y cuenta 24
8. Trenes 24
9. ¿Qué es importante? 25
10. ¿Quién soy? 27
11. Tirar la toalla. 28
12. Relevo: ¡pasa el globo! 35
13. Revienta los globos 36
14. Cuida tu globo 36
15. Busca tu pareja en el globo 37
16. Relevo: caída de globos 38
17. Deja volar el globo 39
18. Abanica el globo 40
19. Globos y crema de afeitar 41
20. Globos pegajosos 41
21. Globo y talco: ¡peligro! 42
22. Dr. Enredo 49
23. Conozco esa voz 49
24. ¡Un pájaro en el árbol! 50
25. Pluma voladora 51
26. Olimpiadas bajo techo 52

27. Encuentra al árbitro	53
28. El rey del círculo	53
29. El asesino	54
30. Pásalo	56
31. Carrera de pies mojados	56
32. Mímicas cantadas	57
33. Toque de suerte	58
34. Espalda con espalda	58
35. Malvavisco sangriento	59
36. Curiosidades eclesiásticas	59
37. Palillos chinos	60
38. Cenicienta	61
39. Pies helados	62
40. ¡Atrapa la uva!	63
41. Encesta el papel	63
42. Números escondidos	65
43. ¡Muévete y siéntate!	65
44. Pura confianza	66
45. Desequilibrados	67
46. ¡Se caen las pirámides!	67
47. Alto voltaje	69
48. ¡Quítate los calcetines!	70
49. Al revés	70
50. «Gran Prix» en miniatura	72
51. Gárgaras musicales	72
52. Fútbol en fila	73
53. ¡Avivamiento!	74
54. Pañuelo asesino	75

55. Guerra de calcetines	77
56. Palabra de cuatro letras	83
57. El rey de las cabras	83
58. ¡A patadas!	84
59. Juego de nylon	85
60. Levántate	85
61. Guerra de «nieve».	86
62. En balance	87
63. Palillos de ropa	88
64. «Quemado» con cuatro equipos	89
65. ¡Atrapados en el círculo!	92
66. Sentados... ¡en el aire!	93
67. El gran músico	94
68. Toque en cadena	95
69. Silbato de banana	96
70. cacería humana	97
71. Shock	98
72. ¿Cuántos caben?.	100
73. Aviones y granadas	100
74. Globos en la pared	103
75. laberinto de cinta adhesiva	105
76. Esponja musical	107
77. De punto a punto	107
78. Deletrea mis pies	108
79. Vistiéndose en la oscuridad	109
80. Enredo de piernas	110
81. Equipos de dominó	111
82. Cíclopes	112

83. Disfraces de periódico	113
84. Cuatro en un sofá	113
85. Tierra, aire, fuego, agua	121
86. Pañuelos de papel en el aire	121
87. Desafío de palillos	122
88. Instrucciones precisas	122
89. Mímicas dibujadas	125
90. Ladrón de regalos	128
91. Mentiroso	129
92. Parado en un pie	130
93. Cucharas	130
94. ¿A qué te suena?	131
95. ¿Sabes qué lugar es este?	132
96. Crisis de identidad	133
97. Locura de películas	133
98. ¿A qué te dedicas?	134
99. ¡A la caza de salmos!	135
100. Doble mensaje	138

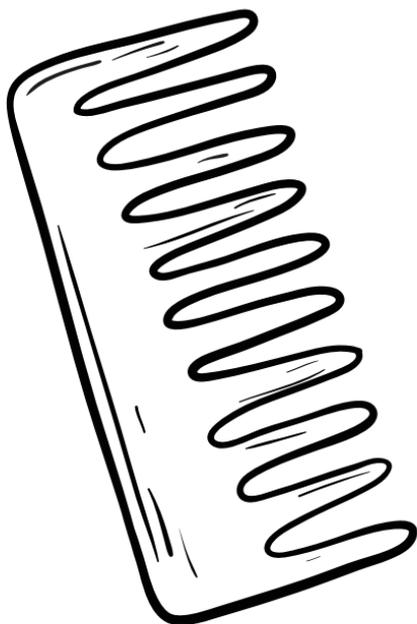
IDEAS DE JUEGOS



para
rompehielos

1 ¡PEINA, LIMPIA Y CUENTA!

Esta es una competencia realmente extraña que romperá el hielo con una multitud. Necesitarás muchos peines de plástico baratos, hojas de papel de periódico y mesas o espacios abiertos. Divide a los alumnos en grupos de no más de cuatro integrantes. Entrégale un peine a cada alumno (o que utilicen su propio peine limpio). Diles que se peinen el pelo diez veces. A continuación, vacíen el peine y cuenten el número de pelos. El equipo que produzca más pelos en las cuarenta pasadas totales gana la competencia. Da las órdenes: «¡Peina! ¡Limpia! ¡Cuenta!».



Este es un buen comienzo para un estudio sobre Sansón en Jueces 16, la mujer de Lucas 7:36-50 que limpió los pies de Jesús con su propio cabello, u otros versículos con referencias al cabello. O simplemente hazlo para divertirte.

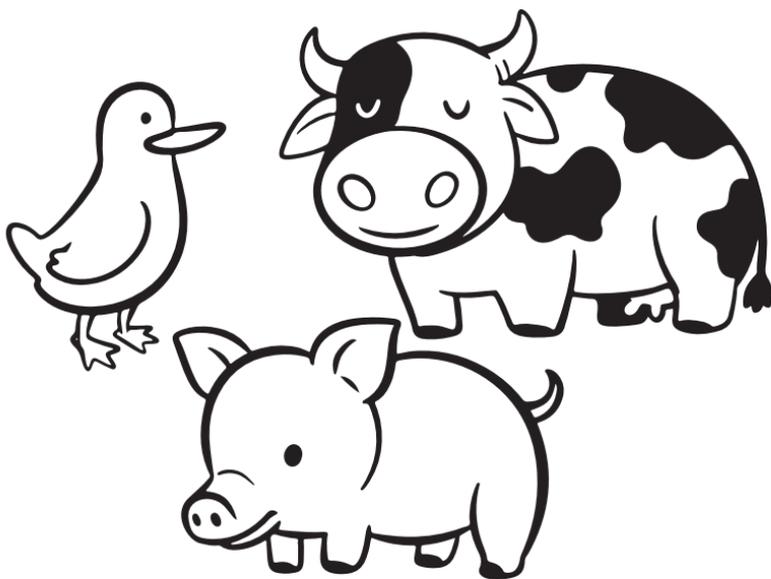
2. HAZ LO QUE YO HAGO

Prepara vasos pequeños descartables y jarras de agua. Hay que llenar los vasos con un poco de agua (aproximadamente un cuarto de vaso). Puedes hacerlo de distintas formas. La primera es llenarlos de antemano, colocarlos en bandejas y repartirlos justo antes de la actividad. Otra forma sería llenar los vasos de antemano, colocarlos en una mesa cerca de la entrada y hacer que los estudiantes elijan un vaso con agua al entrar en la sala. También puedes darle un vaso a cada alumno y luego servir en el momento el agua con las jarras.

Reúne al grupo y entrégale a cada uno un vaso pequeño con un poco de agua. Diles que vas a hacer un brindis para conmemorar algo, y que habrá un premio especial para quien haga el brindis exactamente igual que tú. Diles que repitan todo lo que tú hagas. Toma tu vaso de agua, levántalo en el aire y di: «Un brindis». Ellos repetirán la frase. Continúa: «Por todos los presentes» (mueve tu vaso hacia la izquierda). Deja que te imiten. Luego di: «Y por todos los que están en casa» (mueve tu copa hacia la derecha). Que repitan. «Y por el futuro» (vuelve a mover tu taza hacia delante). Ellos harán lo mismo. A continuación, di: «¡Hasta el fondo!», y vierte el agua en tu boca, pero en lugar de tragarla, retén el agua en la boca. Baja la mano con el vaso como si hubieras terminado el brindis y te hubieras «tragado» el agua.

Espera a que el público haga lo mismo. Cuando hayan terminado, escupe el agua de nuevo en el recipiente (como si fuera el verdadero final del brindis). Todo el mundo habrá tragado ya su agua y será demasiado tarde para hacer nada al respecto. ¡No hay ganadores!

3 PATO, CHANCHO, VACA



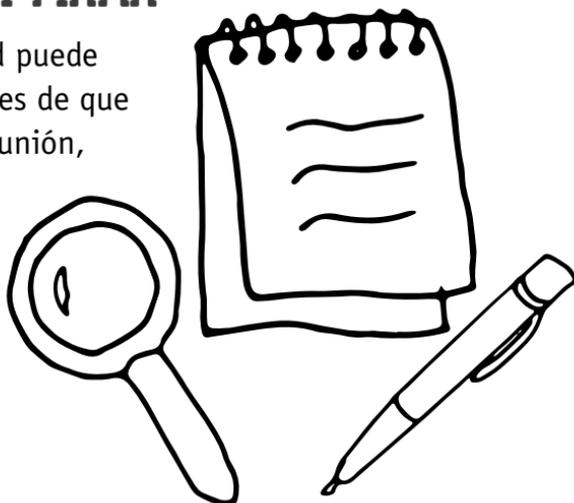
Esto funciona mejor con grupos de más de 30 personas. Un tercio de tus alumnos serán patos, otro tercio chanchos (cerdos) y el otro tercio vacas. Diles que el objetivo de este juego es hacer los sonidos de sus animales tan fuerte como puedan y encontrar a los otros estudiantes que sean el mismo tipo de animal. La consigna es que lo hagan en la oscuridad. Apaga

todas las luces y diles que caminen haciendo sus sonidos y localizando a los otros miembros del grupo que realicen el mismo sonido. Cuando encuentren a alguien que haga el mismo sonido, formarán un grupo. Ese grupo permanecerá unido y seguirá buscando a más personas que hagan lo mismo. Después de varios minutos, diles que vas a encender la luz y que se sienten con su grupo. Gana el grupo más numeroso. Asegúrate de hacer esto en total oscuridad ¡o con una luz estrobo! (que emite destellos).

Variantes: utiliza diferentes animales y sus sonidos. Inventa sonidos nuevos e inusuales. Asígnales nombres o colores de alimentos o caramelos y pídeles que griten su alimento/caramelo/color hasta que encuentren sus grupos.

4. BUSCA Y FIRMA

Esta actividad puede comenzar antes de que empiece la reunión, mientras los alumnos van entrando y pasando el rato. Prepara fotocopias de una hoja de información



llamada «Busca y firma» que aplique para tu grupo. Ten una copia para todos los miembros del grupo y suficientes bolígrafos o lápices disponibles. A medida que vayan llegando los alumnos, entrégales la hoja. Diles que consigan tantas firmas de otros estudiantes como puedan. La persona con más firmas gana. Recuérdales que solo deben firmar el papel de otro si han realizado la actividad honestamente. Cuando empiece la reunión, recoge todos los papeles y pídele a un adulto que determine quién es el ganador.

Modelo de hoja:

Busca y firma

TU NOMBRE:

Encuentra al menos una persona para cada una de las siguientes categorías y haz que cada una firme al lado de la frase que la describe.

ENCUENTRA ALGUIEN QUE ...

Ha estado en Europa

Está en el primer año de secundaria

Nació en otro país

Viste de morado

Tiene un disco de los Beatles

Sabe jugar ajedrez

Ha visitado 3 o más países

Anoche comió una hamburguesa

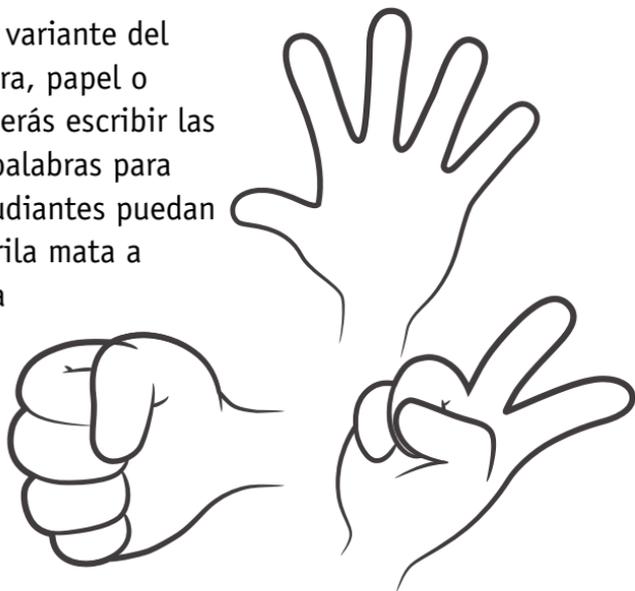
Ganó un concurso deportivo

Sabe silbar

Odia el chocolate

5. GORILA, PISTOLA, KARATE

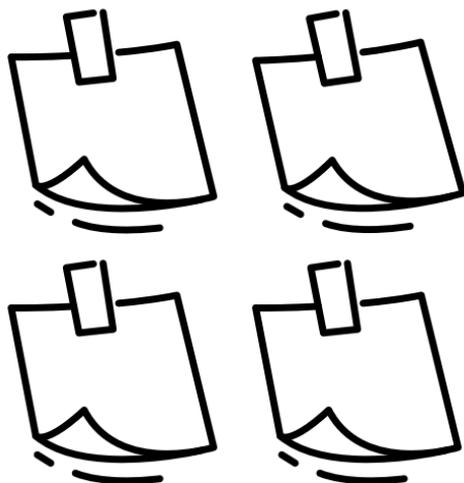
Esta es una variante del juego «Piedra, papel o tijera». Deberás escribir las siguientes palabras para que los estudiantes puedan leer. «El gorila mata a karate (pura fuerza), karate mata a pistola (patea la pistola fuera de las manos



del tirador), pistola mata a gorila (más rápido que un gorila)». Pídele a cada miembro del grupo que busque un compañero. Se colocan espalda a espalda con su compañero y esperan la señal del líder. Cuando el líder grite «AHORA», los alumnos deben darse la vuelta rápidamente y representar una de las frases. Para el gorila, adoptan una postura de gorila y gruñen.

Para la pistola, apuntan con el dedo y gritan «bang». Para el karate, deben adoptar una postura de karate y gritar «¡yaaa!». Una vez hecho esto, mira la lista para ver quién ha ganado. Los perdedores se sientan y los ganadores buscan un nuevo compañero. Así sucesivamente hasta que quede una sola persona.

6. ETIQUETAS CON EL SEGUNDO NOMBRE



Pídeles a todos que escriban su segundo nombre en una etiqueta identificadora en lugar de su primer nombre y/o apellidos, por los que son conocidos por todos. Si a algunos les da vergüenza hacerlo, pídeles que pongan la inicial de su segundo nombre en la etiqueta. Algunos alumnos no tendrán segundo nombre, así que diles que se pongan el que quieran. Dedicar el resto de la reunión a utilizar el mayor número posible de segundos nombres. Pídele a cada alumno que se refiera a los demás por su segundo nombre. Incluso diles que utilicen sus segundos nombres cuando hablen contigo. Para ello, pregúntales repetidamente: «¿Cómo te llamabas?».



Suscripción de **materiales premium** para iglesias



Recursos gratis



Tienda con envíos internacionales



Chat en tiempo real



Revista **Líder 6.25**



Educación online
www.institutoe625.com



Seminarios para iglesias locales



Eventos de actualización ministerial



Libros Online

e625.com
TE AYUDA
TODO EL AÑO