

JUEGOS Y DINÁMICAS PARA NIÑOS

fuelle: <http://yosoyelpandevlida.galeon.com/productos860502.html>

Esta sección fue hecha, especialmente, para los coordinadores de grupos de niños. Consta de dos partes Juegos y Dinámicas. En la primera encontraremos juegos con sus objetivos ya sean físicos o espirituales. En la parte de dinámicas encontraremos múltiples ejercicios, juegos etc. Con el fin de aprender la catequesis. Les deseamos que esta sección les sea de provecho pero que, especialmente, el señor los colme de su divina gracia.

Juegos

CAZAR AL RUIDOSO

OBJETIVOS: Ayudar a los niños a ganar confianza en sus movimientos aunque no vean nada.

MATERIALES: Tantos pañuelos como chicos haya menos uno

DESARROLLO: Todos los niños con los ojos vendados menos uno que es el "ruidoso", al que intentan cazar los demás, el primero que lo hace, pasa a hacer de "ruidoso". El "ruidoso" se desplaza lentamente y haciendo distintos ruidos. Se marca una zona determinada de la que no se puede salir.

DIBUJOS EN EQUIPO

OBJETIVOS: Incentivar la capacidad creativa y la rapidez de pensamiento.

MATERIALES: Un lápiz o fibrón por equipo.
5 o más pliegos de papel por equipo.

DESARROLLO: Se hacen equipos según el número de participantes y el material que se disponga (se recomienda no más de 6 por equipo). Estos equipos se forman en fila, un equipo junto al otro, dónde el primero de cada fila tiene un fibrón o lápiz. Frente a cada equipo, a unos 7-10 metros se coloca un pliego de papel u hoja grande. El juego comienza cuando el animador nombra un tema, por ejemplo "la ciudad", luego el primero de cada fila corre hacia el papel de su equipo con un fibrón en la mano y comienza a dibujar sobre el tema nombrado, en este caso "la

ciudad", luego de +o-10 segundos el animador grita "ya" y los que estaban dibujando corren a entregar el fibrón al segundo de su fila que rápidamente corre a continuar el dibujo de su equipo, luego de +o-10 segundos

El juego termina cuando el animador lo estime y se le otorgan puntos al equipo que mejor dibujó sobre el tema nombrado.

EL PITADOR

OBJETIVOS: Agilizar los sentidos

MATERIALES: Un silbato

DESARROLLO: Un jugador se coloca en el centro de un gran círculo, con los ojos vendados y un silbato colgado de la cintura. Un equipo, partiendo de cualquier punto del borde del círculo, trata de acercarse para tocar el silbato sin ser oído.

Si el jugador del centro toca al jugador que se acerca éste último queda eliminado. Este es un juego muy reposado que exige silencio absoluto por parte de los que no están participando; de lo contrario el juego pierde interés.

LA BATALLA DE LOS GLOBOS

OBJETIVOS: Fomentar la libertad de movimiento y la competencia.

MATERIALES: Un globo por participante.

DESARROLLO: Cada uno de los participantes tendrá un globo inflado amarrado en uno de sus tobillos de forma que quede colgando aprox. 10 cm. El juego consiste en tratar de pisar el globo del contrincante sin que le pisen el suyo. Al participante que le revientan el globo queda eliminado.

MATAMOSCAS

OBJETIVOS: Fomentar la cooperación.

DESARROLLO: Todos los chicos se ubican en un extremo de un terreno previamente delimitado. El animador nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr hacia el otro extremo, los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por otro lado del terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

RESCATE DEL TESORO

OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipos.

MATERIALES: 1 bolsa con cosas pequeñas (fichas, monedas, etc) que serán el tesoro.

DESARROLLO: Los equipos atacantes usarán un pañuelo entallado atrás (en el pantalón). Los atacantes deben llegar al tesoro y sacar 1 "ficha" del tesoro para llevarla a su guarida. Deben tratar de que los defensores no les quiten el pañuelo que representa su vida. Al juntar 5 fichas en su guarida los atacantes pueden recuperar una vida. Los defensores entregan a un dirigente las vidas que le quitan a los atacantes, el mismo que esta encargado de entregar las vidas que quieran recuperar los atacantes. Los defensores pueden tener una zona de la que no puedan salir, Además debe existir un círculo de +o-2 mts. de radio alrededor del tesoro que delimite una zona prohibida para los defensores. El juego termina cuando no quedan fichas, no quedan atacantes vivos o después de ciertos minutos para luego hacer el recuento de puntos (1 pto por ficha y 5 ptos por vida).

UNA TORRE ALTA, FIRME Y SEGURA

OBJETIVOS: Este juego sirve de integración para equipos recién formados.

MATERIALES: 1 pegamento en barra por equipo.
2-3 diarios completos que se puedan usar.

DESARROLLO: El responsable de la actividad pide a cada equipo que construya "una torre alta, firme y hermosa". No especifica nada más y se le entregan los materiales a cada equipo. Después de +o- 30 minutos se juntan los equipos y por votación se elige la que mejor cumple con las características solicitadas. Después el responsable de la actividad pide a los participantes que piensen que su equipo se construye igual que la torre que han presentado.

RELEVAME I

OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipo y remarcar la cooperación

DESARROLLO: Hay tantas botellas como grupos (pueden ser cartones de leche con la parte superior cortada). Las botellas estarán vacías y tendrán la misma capacidad. Cada botella distará de su equipo unos 10 metros. Los grupos dispondrán de algún recipiente con agua o canilla para poderse ir a llenar la boca. Cuando suena la señal, sale un jugador de cada equipo con la boca llena de agua. Al llegar a la botella, vierte en ella el agua que lleva y regresa corriendo. En cuanto ha llegado adonde

está su equipo, sale otro jugador haciendo lo mismo... Gana el equipo que consigue llenar antes la botella.

RELEVAME II

OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipo y remarcar la cooperación

DESARROLLO: Cada equipo se pone formando una fila. Detrás del último de la fila hay una botella vacía, y delante del primero hay un recipiente lleno de agua. Todos los jugadores se ponen con las piernas abiertas. Cuando empieza el juego, el primero llena en el recipiente un vaso y se lo pasa al segundo por debajo de sus propias piernas; éste lo pasa al tercero y así hasta llegar al último, que vaciará el agua que quede en el vaso dentro de la botella y devolverá dicho vaso al compañero que tiene delante. El vaso siempre tiene que pasar por entre las piernas. Gana el equipo que primero llene la botella.

LA CAZA DE LA CULEBRA

OBJETIVOS: Fomentar la agilidad y la atención.

DESARROLLO: En el suelo y dispersas, se situarán tantas cuerdas como número de participantes haya menos uno. Todos corren entre las cuerdas, y, a la señal, deben apoderarse de una, quedando eliminado el que no lo consiga. Una vez eliminado, se retira una cuerda, se tiran todas las demás al suelo y se vuelve a empezar. Si 2 participantes toman la misma cuerda, se hace una pequeña prueba de velocidad, poniendo la cuerda portada por el animador a cierta distancia de los 2; a la señal, los 2 corren hacia ella ganando quien la tome primero.

EL SUPERMERCADO

OBJETIVOS: Aumentar la atención en los participantes

DESARROLLO: Este juego se llama SUPERMERCADO (con todas sus variantes): se sientan todos en ronda sentados en sillas dejando una silla vacía, a cada uno se le da el nombre de algún producto del supermercado (uno es LATA DE TOMATES, el otro PEREJIL, el otro DETERGENTE, y así). El animador comienza a contar una historia (que tenga algún sentido y sea graciosa, obviamente) y a medida que nombra algún elemento del supermercado que figura entre los que posee alguno de los niños, el niño nombrado tiene que darse cuenta e inmediatamente levantarse y correr al lugar vacío de la ronda. Si no lo hace pierde un punto. El último detalle a tener en cuenta es que si el animador, mientras cuenta la historia, dice la palabra SUPERMERCADO, TODOS deben cambiar de lugar. Este juego puede adaptarse con personajes bíblicos (y, por ejemplo, cuando se dice JESUS o BIBLIA todos cambian de lugar) o a cualquier otra situación.

AGARRAR LAS CINTAS

OBJETIVOS: Divertir

MATERIALES: Cintas de tres colores, tantas como participantes en el juego.

DESARROLLO: Se forman tres equipos. Cada niño se coloca una cinta del color correspondiente a su grupo en la parte trasera de la cintura (colgando de los pantalones, cinturón ...). El juego consiste en sacar las cintas a los demás. Cuando se quita una cinta se coloca junto a la propia. El niño que se queda sin cinta queda fuera del juego hasta que uno del mismo equipo recupere la cinta y pueda llevársela, quien no tiene cinta quedará en un lugar llamado el calabozo . El juego termina cuando un equipo queda sin cintas y los ganadores cuentan cuantas cintas tienen cada uno.

LAS BANDERAS

OBJETIVOS: Fomentar el juego en equipos

MATERIALES: Cintas de dos colores diferentes (una para cada participante), dos banderas

DESARROLLO: Se divide a los participantes en dos equipos, y a cada uno de los dos equipos se les asigna un campo relativamente amplio, y con unos límites bien definidos. Cada uno de los equipos dispone de una bandera, que debe colocar en su campo de forma que sea distinguible a simple vista por los miembros del otro equipo. El juego consiste en que cada uno de los equipos debe robar la bandera del equipo contrario, y llevarla hasta su campo, y evitar que el equipo contrario robe su bandera. A los enemigos se los captura únicamente en el campo propio, y se hace quitando el pañuelo que llevan colgando de la cintura, quien es atrapado queda afuera.

CINCHADA EN CRUZ

OBJETIVOS: Divertirse

MATERIALES: 2 cuerdas gruesas. 1 cuerda mas fina para atar el ladrillo
4 recipientes y 1 ladrillo que quepa en ellos.

DESARROLLO: Se atan las 2 cuerdas por el medio y se colocan en forma de X. Se ata el pedazo de cuerda fina en el centro de la X con el ladrillo en la punta. Se colocan 4 recipientes en X a los lados del centro. Los 4 equipos se posicionan en las puntas de la x y comienza el juego.

Gana el primero que logre colocar el ladrillo dentro de su recipiente.

DOS LINEAS Y UN PAÑUELO

OBJETIVOS: Este juego ayuda a agilizar los reflejos, la agilidad.

MATERIALES: Un pañuelo

DESARROLLO: Se escogen dos equipos, se traza una línea en el suelo, se colocan cada uno de los equipos a ambos lados de la línea a unos 5 metros o mas de distancia de la misma, se coloca un pañuelo sobre la línea de manera que sobresalgan las puntas del mismo a ambos lados. Se le asigna un numero a cada uno de los participantes de cada equipo, por ejemplo si son cinco jugadores por equipo existirá 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ; el animador estará dirigiendo el juego de manera que si él dice "uno", entonces saldrán los numero "uno" de los dos equipos y trataran de agarrar el pañuelo y llevárselo, el jugador del equipo contrario, el que no alcance a agarrar el pañuelo, correrá tras de el que sí lo agarró y si lo toca antes que llegue a donde su equipo pierde, si los jugadores se paran frente a la pañoleta y uno de ellos pone el pie después de la línea o pisa la línea pierde, si uno de los jugadores toca al otro antes que el toque la pañoleta pierde.

FUTBOL REVISIÓN

OBJETIVOS: Evaluar Jugando

DESARROLLO: Se juega igual que el fútbol, con la variante de que cada vez que tienes que cobrar algo (lateral, gol, etc..) le haces una pregunta sobre temas que se hayan desarrollado en el año al equipo que cobraste a favor si la contesta mal lo cobrado será para el equipo contrario. Es una buena forma de evaluar sin que los chicos se den cuenta y mantener siempre presente los conocimientos.

ME MATÓ !!!

OBJETIVOS: Divertirse

MATERIALES: Globos

Una pelota que se pueda tomar con la mano.

DESARROLLO: Se juega muy parecido al balonmano (fútbol con la mano), pero con una serie de peculiaridades; todos los jugadores tienen que llevar un globo debajo de la remera (es su vida, si se explota tiene que salir del campo a buscar otro globo hasta un máximo de dos veces), se puede explotar el globo de un jugador del equipo contrario siempre

que este lleve la pelota, el arquero puede quitar la vida a cualquier jugador que se encuentre dentro del área, si alguien quita la vida cuando no puede deberá entregar la suya a quien se la ha quitado e ir el a por una, y se comete una falta. El juego no se detiene nunca exceptuando cuando se produce una falta, hay gol o la pelota se sale fuera del campo.

FUTBOL LOCO

OBJETIVOS: Divertirse

DESARROLLO: Se divide al grupo en cuatro equipos. Se usa la cancha de fútbol habitual y las reglas del fútbol, con la variante de que se juegan dos partidos a la vez y con cuatro arcos (cruzados). Los jugadores solo pueden pegarle a la pelota que les corresponde a su partido. Luego los ganadores jugarán entre si y los perdedores igual conservando la misma dinámica.

Dinámicas

JUNTO A MI CASA VIVE UN SEÑOR QUE NO CREE

Con este juego se afianza el Credo.

Se reparte a los miembros el credo, una parte para cada uno. Por ejemplo:

Creo en Dios Padre Todopoderoso, creador del cielo y de la tierra

Creo en Jesucristo, su único Hijo, Nuestro Señor, que fue concebido por obra y gracia del Espíritu Santo

Y nació de Santa María Virgen...

Y así, de acuerdo al número de miembros.

Un miembro comienza diciendo: Junto a mi casa vive un señor que no cree en...

El miembro que tiene la parte del Credo que se ha

mencionado responde: El sí cree en... (lo dicho), pero no cree en...

Ejemplo:

El que inicia dice: Junto a mi casa vive un señor que no cree en la Virgen

El que tiene "y nació de Santa María Virgen" responde: El sí cree en la Virgen, pero no cree en la Iglesia

El que tiene "creo en la santa Iglesia Católica" responde: El sí cree en la Iglesia, pero no cree en la vida eterna.

Y así sucesivamente.

No hay que sacar a los que pierden, pues se trata de que repasen bien y

ellos son los que más necesitan afianzarse.

Solamente alguna vez, cuando ya todos están peritos, podría jugarse retirando a los que pierdan, se equivoquen, o se demoren, y otorgando un premio al que gana.

CABEZA Y COLA

Es bueno especialmente para aquello que hay que aprender de memoria, o para las oraciones comunes. Igualmente, pueden prepararse preguntas para respuesta breve, a juicio del catequista.

Los niños se sientan en semicírculo. En un extremo está la cabeza y en otro la cola.

La primera pregunta se le dirige al niño de la cabeza, si responde bien se queda ahí, pero si no sabe se le pregunta al segundo y a los que siguen, hasta que alguno responda bien. Cuando eso sucede, el que respondió bien sube al puesto del primero que recibió la pregunta y todos se corren un puesto hacia la cola.

Se siguen haciendo preguntas y así los niños pueden conservar el puesto, subir o bajar.

Esta dinámica nos permite detectar quiénes son los que generalmente se quedan cerca de la cola, o sea los que saben menos, los distraídos, los que tienen dificultad para aprender. Al darse cuenta, hay que tomar a estos niños en tiempo extra para buscar la forma de afianzar en ellos el conocimiento.

DRAMATIZACIONES BÍBLICAS

Puede dramatizarse algún pasaje de la Biblia, por ejemplo: el llamado de Dios a Samuel, o la visita de Jesús a la casa de Marta y María, o cualquier texto que pueda servir para el mensaje que se presenta.

DRAMATIZACIONES PARA ANALIZAR LA REALIDAD

También pueden dramatizarse hechos de la vida real, que puedan servir para iniciar la catequesis o realizar el análisis de la realidad. Por ejemplo: relaciones entre padres e hijos.

EL BAUTISMO DE EMERGENCIA

En la misma forma que el anterior.

Es bueno que los catequizandos aprendan cómo se bautiza a un niño en peligro de muerte. Esto desde cuando se preparan para la primera comunión.

VENIMOS DE JERUSALÉN

Se reparte a los miembros en dos bandos, o en más si son muchas personas.

Cada equipo debe ir preparando la mímica de un pasaje de la Biblia, para que el otro pueda descubrir de qué se trata.

Al principio, pueden ser sólo pasajes del Evangelio. Y con grupos más avanzados, de toda la Biblia.

Los que van a representar llegan y los otros les preguntan: De dónde vienen?

Respuesta: De Jerusalén.

Pregunta: Qué oficio traen?

Respuesta: Ya lo verán.

E inmediatamente comienzan a representar su mímica. Los otros observan y cuando crean que ya saben de qué se trata, lo dicen en voz alta. Si está

correcto, ahí se termina y pasan a actuar ellos.

Si no lograron saber, pierden un miembro y el equipo que actuó dice a quién deben dar.

Se pueden dar una, dos, o tres posibilidades de "adivinar", según el grupo.

Los equipos siguen actuando en forma alterna.

Cuando el tiempo termine, gana el equipo que tenga mayor número de miembros.

LA BIBLIA INCOMPLETA

Se distribuyen entre los participantes los nombres de los libros de la Biblia, o de una parte de la Biblia, por ejemplo: los profetas.

El que inicia dice: Esta Biblia está incompleta porque le falta el libro de Jeremías.

El que tiene asignado ese libro dice: El libro de Jeremías no le falta, el que le falta es el libro de Amós.

El otro dice: El libro de Amós no le falta, el que le falta es el libro de Sofonías.

Y así se continúa.

LA BIBLIOTECA DEL CATEQUISTA

Es muy similar al de la Biblia incompleta, pero con los libros que debe tener un catequista. Por ejemplo: La Biblia, Vaticano II, Medellín, Puebla,

Catecismo de la Iglesia Católica y otros.

A cada uno se le asigna el nombre de un libro.

El que inicia dice: Yo quiero comprar una Biblia.

Al que le corresponde la Biblia interviene: Yo ya tengo la Biblia, pero quiero comprar el libro de Medellín.

El otro dice: Yo ya tengo el libro de Medellín, pero quiero comprar el Catecismo de la Iglesia Católica, etc.

UN PROFETA

Se van nombrando las diferentes clases de personajes que aparecen en la Biblia: profetas, reyes, apóstoles, evangelistas, patriarcas, fariseos, etc.

Se ponen todos en círculo.

El primero dice: Un profeta

El que sigue dice: Un profeta y dos...

El que sigue dice: Un profeta, dos... y tres...

Y así sucesivamente.

Ejemplo:

Un profeta

Un profeta y dos apóstoles

Un profeta, dos apóstoles y tres reyes

Un profeta, dos apóstoles, tres reyes y cuatro evangelistas

Cuando alguien pierde, se vuelve a comenzar. Gana el que queda de último.

HABLANDO CON LOS PERSONAJES DE LA BIBLIA

A uno de los miembros se le asigna con tiempo un personaje bíblico, conocido por todos, para que se estudie bien quién fue ese personaje, qué hizo, cómo fue su vida, etc.

La persona se presenta, ojalá vestida como el personaje, y les comienza a contar su vida. También, si se quiere, se permite a los asistentes que le hagan preguntas.

EL PERSONAJE DESCONOCIDO

Variante del anterior.

Cuando se quiere presentar a un personaje desconocido por los participantes, para que así lo conozcan.

ejemplo:

Si se está estudiando los jueces de Israel, alguien en algunos casos el mismo catequista y en otros algún estudiantes que se ha preparado con tiempo-

Se presenta ante los demás, si quiere ataviado como el personaje y comienza a contarles de su vida.

Por ejemplo: Yo me llamo Gedeón, estaba trabajando cuando el Señor me llamó de tal y tal manera, yo le pedí una señal, etc.

BÉISBOL BÍBLICO

Se reparten en dos o más equipos. Cada equipo elige su líder.

Debe haber tres clase de preguntas: hit, doble y jonrón. Estas preguntas se habrán preparado y clasificado con anterioridad, revisadas por el catequista.

El líder de un grupo dirige una pregunta al primer miembro del equipo que está jugando. Si responde bien, se anota un hit, doble, o jonrón. Si no responde, puede responder el segundo miembro, si no sabe puede responder el tercero y así sucesivamente. Si nadie responde, es un out y ahí termina la ronda, pero un miembro del equipo del líder debe responder correctamente o de lo contrario también es out.

Se inicia entonces la segunda ronda, cambiando de equipo. Y así se continúa de acuerdo al tiempo que se programe.

BOLSITA DE SORPRESAS

Se tiene una bolsita, con diversas preguntas sobre los temas de la catequesis. Cada miembro va sacando una y la debe responder. Si no la responde, el compañero puede hacerlo y se va llevando la cuenta de las respuestas correctas.

Es preferible que todos participen durante todo el tiempo, sin sacarlos, para que los que no saben mucho escuchen y así tengan la oportunidad de repasar lo que no saben bien.

Cuando están ya muy adelantados, se puede alguna vez ir sacando a los que fallan y dar un premiecito al ganador.

ALCANCE LA ESTRELLA

Se realiza en forma de concurso, con dos o tres equipos, que deben tener igual numero de miembros.

Las estrellas estarán prendidas en un tablero un poco alejado de los asientos. Por detrás cada estrella lleva un pregunta.

Los miembros se numeran: 1, 2, 3, ... Y cuando sea el momento, quien dirige el juego indica: salgan los números tal.

El primero que llegue, coge la estrella que desee, lee en voz alta la pregunta y da su respuesta.

Si no lo sabe, no o responde bien, otro de su mismo número puede responder. De lo contrario, devuleve la estrella a su sitio. Se va notando la puntuación, para saber al final cuál es el equipo ganador.

COLECCIONANDO ESTRELLAS

Es una variante del anterior. No hay equipos. Es personal.

En cada estrella figuran la pregunta y la respuesta correcta. Todos se sientan en rueda. El primero alcanza la estrella, lee la pregunta y se la lanza al segundo. Si este responde correctamente recibe su estrella y pasa a tomar otra para seguir el juego. Si no responde bien, el que trajo la estrella le dice la respuesta y regresa la estrella a su sitio. El segundo, aunque no hubiera respondido bien, pasa a buscar otra estrella y le hace la pregunta al tercero y así se continúa.

Gana el que haya recogido más estrellas.

ORDEN DEL DIA

Se puede usar especialmente para un día de encuentro o convivencia.

El catequista, de acuerdo a la programación, prepara tarjetas con diversos servicios o ministerios. Por ejemplo: adornar el salón, dirigir la oración inicial, preparar una dinámica, mantener todo en orden, repartir algo, encargarse de distribuir el refrigerio, explicar un tema, preparar una cartelera, etc. Guarda estas tarjetas en una bolsa. Cada catequizando saca una y se prepara para hacer lo indicado.

Esto ayuda a fomentar la responsabilidad y el espíritu de servicio y además permite ver que uno es capaz de hacer las cosas bien, si se preparara convenientemente.

DESCUBRIENDO A LOS PERSONAJES DE LA BIBLIA

Uno de los catequizandos, o el propio catequista, representa a un personaje de la Biblia, que sea bastante conocido. Les va indicando algunas cosas sobre su vida, de manera que ellos puedan descubrir de quién se trata.

Si hay varios participantes, el que logró descubrir pasa a representar a otro personaje.

De acuerdo a la madurez del grupo, esto puede traerse preparado, o repartir y dejar unos momentos para prepararse, o cuando la persona deba actuar, saca a la suerte la papeleta con el nombre del personaje que deberá representar.

QUE ME PUEDEN DECIR

Uno de los miembros sale del salón y los demás seleccionan un personaje de la Biblia, que sea muy conocido.

Cuando regresa, pregunta: Del Antiguo o del Nuevo Testamento? Y cuando le responden, continúa: Qué me saben decir?

Cada miembro le dice, sin repeticiones, algo sobre el personaje, hasta que logre detectar quién es.

QUE TENEMOS EN COMÚN

Cada miembro saca una papeleta, en la cual figura el nombre de un

personaje de la Biblia y reflexiona qué tiene en común con ese personaje:

por ejemplo: que es varón, que es joven, que es tímido, que vive en el campo, que se desanima fácilmente.

Después hay socialización.

En grupos adelantados, los otros miembros pueden intervenir diciéndole en qué más se parece.

ADIVINA DEL PERSONAJE

Se tiene ya preparadas unas series de "pistas" sobre diferentes personajes de la Biblia. Puede ser verbalmente o con papeletas, para que se pueda descubrir de quién se trata. De acuerdo a la madurez del grupo, se puede preguntar a todos en general, o a cada uno en particular. Es posible establecer quipos.

Ejemplo:

Un profeta

Tuvo un encuentro especial con Dios en el monte Horeb

Puso en ridículo a los sacerdotes de Baal

Fue arrebatado en un carro de fuego.

Las pistas se escogen de acuerdo con la madurez del grupo y su conocimiento de la Biblia.

LOS LIBROS DE LA BIBLIA

Se toma un grupo de libros de la Biblia, por ejemplo los profetas o las epístolas paulinas. Se sientan todos en rueda y a cada uno se le asigna el nombre de un libro (puede ser en el orden en que aparecen en la Escritura). El primero lo dice, el segundo repite ese y dice el siguiente, y así se continúa.

Ejemplo: Epístolas Católicas

El primero dice: Primera de Pedro

El segundo dice: Primera de Pedro, segunda de Pedro

El tercero dice: Primera de Pedro, segunda de Pedro, carta de Santiago

CONTENIDO DE LOS LIBROS DE LA BIBLIA

Cuando el grupo ya conoce, aunque sea a grandes rasgos, el contenido de los libros de la Biblia, se puede realizar la siguiente dinámica:

El que inicia menciona un libro y su contenido general, pero luego añade: me gustaría saber de qué se trata el libro tal, mencionando otro. El que sigue debe responder, y así sucesivamente. Si alguno no sabe, se da la oportunidad de que el siguiente responda, pero sin retirar a nadie, pues lo que necesitamos es que afiancen y memoricen los contenidos.

También se puede jugar entre dos o más equipos, anotando qué equipo

ha respondido mejor.

Ejemplo:

- Yo se que el libro del Exodo narra cómo Dios sacó al pueblo de la esclavitud en Egipto y lo puso en camino hacia la tierra prometida. Me gustaría saber de qué trata el libro de los jueces.
- El libro de los jueces trata sobre el pueblo establecido ya en la tierra prometida, liderado por hombres carismáticos llamados jueces. Me gustaría saber de qué trata el libro de la Sabiduría.
- El libro de la sabiduría trata de...

POR QUE SE LLAMAN ASÍ

Esta dinámica está relacionada con la anterior y permite memorizar la razón por la cual cada libro lleva su nombre.

El catequista y en grupos más avanzados los mismos catequizandos, pueden referirse al libro, para que el que va a contestar lo identifique.

Por ejemplo:

¿Por qué se llama así el libro de los Números?

O bien:

¿Qué libro lleva un nombre que significa segunda ley ?

A QUIEN TE PARECES

Se selecciona a uno de los miembros y los demás le van diciendo a qué personaje de la Biblia se parece y por qué.

También se le puede pedir a uno que se retire unos momentos del salón, mientras todos deciden a qué personaje se parece.

Cuando llega, cada uno le va diciendo una característica y él debe detectar de quién se trata.

Ejemplo: El grupo lo encuentra parecido a San Pedro.

Cuando llega le van diciendo: eres entusiasta, te gusta hablar en nombre de todos, a veces eres imprudentes, eres, líder, tienes suegra,...

DONES Y FRUTOS DEL ESPÍRITU SANTO

Pueden distribuirse entre los presentes, e irlos repitiendo como se hizo con los libros de la Biblia, o adaptarse otras dinámicas.

Por ejemplo: se reparten entre los participantes los dones del Espíritu.

El que inicia dice: Estoy pidiéndole al Espíritu Santo el don de fortaleza.

El que lo tiene, responde: Yo también le estoy pidiendo el don de consejo Y así se continúa.

En la misma forma puede hacerse con los frutos, o con los carismas.

CONTENIDO DE LOS LIBROS DE LA BIBLIA

Es para grupos avanzados y comprometidos. Se elige un determinado libro, que todos han leído previamente. El catequista puede iniciar diciendo: Estoy leyendo el libro tal y encontré esto, luego los demás por turno van diciendo: no solamente trata de eso, yo también encontré tal cosa.

Ejemplo: Libro del Génesis

Catequista: Leí el libro del Génesis y encontré la historia del diluvio universal.

Catequizando 1: En el Génesis no solamente está la historia del diluvio universal, yo también encontré la historia de Abraham.

Catequizando 2: En el Génesis no solamente está la historia de Abraham, yo también encontré la creación.

Catequizando 3: En el Génesis no solamente está la creación, yo también encontré la historia de Esaú y Jacob.

Y así sucesivamente.

Si al catequista le parece, puede indicar qué libro se va a tratar en la siguiente sesión, para que lo lean o repasen el resumen, de acuerdo a la edad y condición de los catequizandos.

JESUCRISTO ES...

Se distribuyen entre los participantes las diferentes frases: Jesucristo es el camino, Jesucristo es la verdad, Jesucristo es el buen pastor, Jesucristo es la Palabra de Dios, y otras.

El que inicia dice por ejemplo: Jesucristo es el camino.

El que tiene esa frase interviene: Jesucristo es el camino y también Jesucristo es la vida.

El que tiene la vida, dice: Jesucristo es la vida y también Jesucristo es el buen pastor.

Y así continúa la dinámica.

MIS CARISMAS

Se reparten a todos pequeñas llamitas de papel, para que cada uno reflexione unos momentos sobre lo que es el carisma. El catequista puede ir orientando la reflexión, para que cada uno de los catequizando reconozca los carismas que le ha regalado el Espíritu Santo. Cada uno escribe su carisma en la llamita.

TUS CARISMAS

Se reparten a los catequizandos llamitas con los nombres, procurando que a nadie le toque el suyo. Cada uno debe escribir un carisma que ha descubierto en el compañero. Después se les pide que roten la llamita dos o tres puestos a su derecha, el que la recibe observa y escribe lo que considere conveniente. Así se procede una o dos veces más. Luego se recoge todo y se le entrega a cada uno su llamita.

VARIANTE: Primero cada cual escribe su carisma, y luego se rotan las

llamitas.

DONES, CARISMAS Y MINISTERIOS

Cuando el grupo ya ha madurado, y se reconocen bien los dones y carismas de los participantes, se pueden realizar las anteriores dinámicas y añadir

cómo puede usarse para servir a su comunidad. Según sea el grupo, pueden conformarse diversos ministerios, ya sea al interior del mismo grupo, ya

para trabajos en su parroquia, en su colegio o en su comunidad.

EL COFRE ESPIRITUAL

Cuando ya se han descubierto los dones y carismas, cada uno escribe en una hoja aquello que puede hacer por el grupo o por su comunidad, ofreciéndose

para ello cuando lo necesiten. Por ejemplo: servir de monaguillo, visitar a los enfermos, orar en los velorios, elaborar carteleras, ...

Cualquiera puede ir a buscar al cofre cuando necesite un servicio. El catequista debe conocer bien el contenido del cofre, para ayudar a todos a ubicarse como servidores de la comunidad.

JESUCRISTO: PALABRAS Y OBRAS

Jesucristo confirmaba con sus milagros las enseñanzas que impartía y explicaba con sus enseñanzas el sentido de sus milagros. Entonces, buscamos por ejemplo: Jesucristo afirmó Yo soy la luz y dio la vista al ciego de nacimiento.

Se puede organizar con dos equipos:

La primera persona del equipo uno dice: Jesucristo afirmó Yo soy la luz ; y la primera persona del equipo dos responde: Y dio la vista al ciego de nacimiento.

Asimismo puede hacerse con otras frases:

Dijo Yo soy el camino e hizo caminar al paralítico

Dijo Yo soy la vida y resucitó a Lázaro

Y otras más

LOS SIETE SACRAMENTOS

Se asignan sacramentos a las personas, de manera que estén representados todos siete. Cuando el sacramento se mencione, ellos deben cambiar de

puesto. Cuando se diga "sacramentos", todos deben cambiar.

Quien dirige el juego, va inventando una pequeña historia, o frases sueltas, nombrando los sacramentos:

Ejemplo:

El guía dice: El domingo pasado en la Parroquia hubo Primeras Comuniones. (Todos los que tiene el sacramento de la Eucaristía cambian de puesto).

El guía continúa: pero se habían confesado el sábado. (Todos los que tiene la confesión cambian de puesto). Y en esta Misa un adulto recibió el Bautismo, la Confirmación y la Primera Comunión. (Los que tienen esos sacramentos cambian).

Se puede observar quién se equivoca, o no cambia y tener una penitencia al final.

EN MI PARROQUIA HAY... (SACRAMENTOS)

Deben participar en el juego siete niños. Si son más. Algunos actúan como observadores y llevan la cuenta de las equivocaciones.

Se le asigna a cada uno un sacramento. Puede iniciar el juego el catequista, o alguno de los miembros.

Ejemplo:

Alguien dice: En mi parroquia hubo un bautismo. El que tiene el bautismo responde: No fue un bautismo, sino un matrimonio. El que tiene el matrimonio dice: No fue un matrimonio, sino solamente una misa. El que tiene la eucaristía dice: No fue una misa, sino la ordenación de un sacerdote. Es mejor dejarlos jugar, aunque se equivoquen. Ir corrigiendo, pero sin sacarlos, para que se graben bien los sacramentos.

SE IBA A CELEBRAR UN BAUTISMO, PERO...

Se asigna a cada uno algo de lo necesario para la celebración del bautismo: sacerdote, padrino, bautizando, agua, cirio, crisma, etc.

El que guía, o uno de los miembros dice: Se iba a celebrar un bautismo, pero faltó... Ejemplo: Se iba a celebrar un bautismo, pero faltó el padrino.

Al que le

correspondió el padrino, dice: El padrino sí estaba, pero faltó el sacerdote. El otro dice: el sacerdote sí estaba, pero faltó el agua, y así sucesivamente.

No deben sacarse cuando se equivocan, pues se trata de que recuerden bien lo necesario para el bautismo.

Asimismo puede procederse con los demás sacramentos.

MINISTERIOS PARA LA CELEBRACIÓN EUCARÍSTICA

Se asignan a los miembros los diferentes ministerios: presbítero, lector, salmista, comentador, monaguillo, recolector, cantor, etc.

El que comienza dice: Estábamos listos para la misa del domingo, pero faltaba...

Y se procede igual que en el anterior.

EL BAÚL DE LAS ORACIONES

En un pequeño baúl se recogen papeletas con solicitud de oración de los mismos catequizandos, de sus familias, o de la comunidad. Por ejemplo: por

la señora que está operada, por el papá que no tiene trabajo, por la conversión de alguien. Y en el momento de orar cada uno toma una papeleta

y ora por esas necesidades.

VARIANTE: Cada uno se lleva a la casa el papelito y ora por esa intención durante la semana.

TEOLOGÍA DE LOS SACRAMENTOS

Se puede practicar con grupos avanzados, con un sacramento cada vez, destacando lo esencial del sacramento a través de frases clave.

Por ejemplo: El Bautismo.

Frases: el bautismo borra el pecado original, el bautismo une a Cristo muerto y resucitado, por el bautismo somos hijos de Dios, por el bautismo somos miembros de la Iglesia,... A cada participante se le asigna una frase.

Si el que comienza dice: por el bautismo soy hijo de Dios. El que tenga esa frase interviene para decir: por el bautismo soy hijo de Dios y además participo de la misión mesiánica de Cristo. El que tiene esta frase la escucha, la repite y añade otra. Y así se continúa.

EN MI PARROQUIA HAY UN SEÑOR QUE... (MANDAMIENTOS)

Es similar al anterior, pero con los mandamientos, indicando algo que el mandamiento prohíbe, es decir, nombrando los pecados.

Ejemplo:

El que inicia dice: En mi parroquia hay un señor que roba

El que tiene el 7º mandamiento dice: El no roba, lo que pasa es que no va a misa.

El que tiene el 3º dice: El sí va a misa, lo que pasa es que practica el espiritismo.

El que tiene el 1º dice: el no practica el espiritismo, lo que pasa es que...

MI MADRINA

Similar al anterior, pero con lo que los mandamientos ordenan.

Ejemplo: El que inicia dice: Mi madrina va todos los domingos a misa.

El que tiene el tercer mandamiento dice: Y mi madrina siempre dice la verdad

El que tiene el octavo mandamiento dice: Y mi madrina es fiel a su esposo.

Y así se continúa.

LA SEÑORA CARIDAD

Con esta dinámica se repasan las obras de misericordia. A cada cual se le asigna una. Se puede trabajar de varias maneras, tal como se hizo con los mandamientos y los sacramentos.

También al terminar cada cual puede comunicar al grupo su compromiso para realizar esta semana un acto de caridad, por ejemplo: visitar a un enfermo, ayudar a un pobre, aconsejar a un amigo que anda en malos pasos, participar en un novenario de difuntos, tener paciencia con su vecino, etc.

ESCUCHANDO PROBLEMAS

Se expone un caso de la vida real, algo que se escogerá de acuerdo a las condiciones del grupo. Por ejemplo: el caso de una hija rebelde, de un niño ladrón.

Cada caso debe estar bien detallado, "con pelos y señales", ya sea que se tome de algo que sabemos, o que sea un relato verosímil preparado por el

catequista. El grupo en plenario, o dividido en grupitos pequeños, reflexiona y luego se busca entre todos, a la luz de la Palabra de Dios, con todo lo que hemos aprendido, cuál es la actitud más conveniente para tomar ante este caso.

Puede usarse con grupos de adultos, pero también con adolescentes, pues a ellos les ayuda cuando se tratan cosas de la vida corriente y a veces es

un punto de partida para empezar a confiar sus problemas.

Si hay miembros del grupo que conocen algún caso especial, pueden traerlo escrito y detallado para que sirva de tema a todos. Siempre se debe

presentar por escrito, para que quede muy claro y tenga seriedad.

UNO, DOS, TRES, CRISTIANOS

Es una dinámica que se usa con niños, para afianzar en ellos que la cruz es la señal del cristiano.

Se reparten los niños en un espacio más o menos grande. El que dirige se pone de espaldas, contra la pared o contra un árbol, o simplemente vendado, y dice: uno, dos, tres, cristiano.

Entretanto, los otros se vienen caminando o corriendo hacia él, pero mientras habla deben ponerse en cruz. Cuando él vuelva la cara, todos deben estar quietos y en cruz. Si alguno todavía se mueve, o no está en cruz, se le corrige para que lo haga bien. Vuelven a jugar, hasta que alguno logre llegar por detrás y tocar al líder, pasando inmediatamente a dirigir el juego.

VARIANTE: Cuando el líder se vuelve y un niño aún se está moviendo, o no está en cruz, mandarlo para atrás, al sitio del inicio.

Después, uno de los niños puede ponerse de espaldas.

PERSIGNANDOSE

Variante del anterior.

Cuando todos están en cruz, se les ordena: santiguarse, signarse o persignarse y se observa cómo lo hacen, corrigiendo los errores.

DONES Y FRUTOS DEL ESPÍRITU SANTO

Pueden distribuirse entre los presentes, e irlos repitiendo como se hizo con los libros de la Biblia, o adaptarse otras dinámicas.

Por ejemplo: se reparten entre los participantes los dones del Espíritu.

El que inicia dice: Estoy pidiéndole al Espíritu Santo el don de fortaleza.

El que lo tiene, responde: Yo también le estoy pidiendo el don de consejo. Y así se continúa.

En la misma forma puede hacerse con los frutos, o con los carismas.

MARIA NUESTRA PATRONA

Puede prepararse durante el mes de mayo, o para alguna fiesta de la Virgen.

Se preparan las banderas de los diferentes países, departamentos o poblaciones, según se organice; y aparte están unas papeletas con las advocaciones de Nuestra Señora: Chiquinquirá Patrona de Colombia, Coromoto Patrona de Venezuela, etc. , cada catequizando saca una y la coloca junto a la bandera correspondiente.

LIBROS Y PERSONAJES

Se puede realizar con grupos bastante avanzados. Hay que elegir un personaje bíblico que sea muy conocido e importante, buscando lo que se dice de él en los diversos libros de la Biblia. Si se quiere, se anuncia con anticipación, para que todos busquen, ayudándose de las concordancias bíblicas.

Ejemplo: Moisés

El primer participante dice: En el libro del Exodo se relata cómo llamó Dios a Moisés cuando vio la zarza ardiente.

El segundo dice: En el Deuteronomio aparece que Moisés murió en el Monte Nebo.

El tercero dice: En los evangélicos sinópticos se afirma que Moisés apareció junto con Elías en la Transfiguración

Y así se continúa.

Si se quiere, se hace repitiendo lo que dijo el anterior: En el libro del Exodo se relata cómo llamó Dios a Moisés cuando vio la zarza ardiente; y también en el Deuteronomio aparece que Moisés murió en el Monte Nebo.

LA UNIDAD ENTRE LOS DOS TESTAMENTOS

Con grupos avanzados, cuando se estudia la unidad entre los dos testamentos, se toman los grandes personajes, explicando por qué son figuras de Cristo.

- “ Jesucristo es el nuevo Adán, porque....
- “ Jesucristo es el nuevo Isaac....
- “ Jesucristo es el nuevo Moisés...

MARIA, LA NUEVA EVA

En forma similar al anterior:

- “ María es la nueva Eva porque es la madre de la humanidad redimida
- “ María es la nueva Ester...
- “ María es la nueva Judit...

Hna. María Consuelo HB
macocofo@catholic.org
arriba

fuentes

<http://yosoyelpandevida.galeon.com/productos860502.html>

=====
Acción Católica Mexicana Diócesis de Querétaro
<http://acm.cjb.net>