

A large, faint, light gray graphic of a cross or architectural structure, possibly a stylized cross or a building facade, is positioned in the background on the right side of the page. It has a pointed top and a long, thin vertical stem.

TALLER
de niños
2018

ESTIMADOS/AS MISIONEROS

Antes de iniciar los talleres es importante que tengan en cuenta estos datos prácticos que les ayudarán en el transcurrir de la semana.

Además de leer previamente el programa de cada día para realizar los momentos con cierta organización, no olviden invocar al Espíritu Santo para que sea ÉL quien guíe cada actividad.

Trasmitamos esa ALEGRÍA que solo viene de DIOS.

DATOS PRACTICOS

Índice

- BIENVENIDA1
- MIERCOLES SANTO 2
- JUEVES Y VIERNES SANTO.....4
- SABADO SANTO6
- JUEGOS ROMPEHIELOS8

BIENVENIDA A LOS CHICOS PARA TODOS LOS DIAS

INICIO

- Saludar a los niños y motivarlos para empezar el día.
- Se los puede juntar en grupos y animarlos con alguna canción.
- Hacer una **oración inicial** para empezar la jornada, enseñarles un canto o alguna oración para que puedan rezarlo todos los días: Por ejemplo: **“Ángel de la guarda, dulce compañía, no me desampares ni de noche ni de día, hasta que descanse en los brazos de Jesús, José y María, AMEN.”**
- Hacerles sentir que ustedes son parte de ellos y que no se les vea como “profesores” que están ahí para imponerle cosas ni tampoco para enseñarles, sino que todos vamos a aprender juntos en forma dinámica y divertida
- Hacer alguna dinámica de preguntas y respuestas: Familia, amigos, escuela, conductas, juegos etc. y no olvidar de participar (misioneros), responder también.
- Crear un clima de confianza y acogida, ser imaginativo, divertido y dinámico.
- **Contar la cantidad de niños que asistieron al taller.**

DESPEDIDA

- Reunir a todos los niños cantando.
- Rezar el Padre nuestro tomados de la mano.
- Preguntarles que tal pasaron.
- Darle recomendaciones y decirles que comenten con su familia y amiguitos lo que realizaron durante el día.
- Despedirse con un gran aplauso por lo bien que pasaron el día.
- Recoger y guardar los materiales utilizados.
- **Dejar el lugar limpio.**

EVALUACION EN FAMILIA (al terminar cada día de taller)

- Reunirse en Familia.
- Comentar todo lo bueno sucedido durante el día para tener en cuenta al día siguiente.
- También hablar sobre las fallas para no repetirlas y para aprender de las mismas.
- Leer la carpeta en familia y designen tareas para el próximo taller.
- Agradece a tu familia por el gran trabajo en equipo.
- Concluir con una pequeña oración.
- **Comunicar la cantidad de niños que asistieron al taller.**

Obs: Guardar las cosas que sobraron del taller para reutilizarlas en el siguiente año!

MIÉRCOLES SANTO

OBJETIVO: Recordar los momentos del Domingo de Ramos

- **PRESENTACIÓN**

Presentarse como misioneros. Contarles que venimos a compartir con ellos la Semana Santa, pero que antes de hablar de eso necesitamos conocerles.

- **CONOCER A LOS CHICOS**

Repartir los portanombres escribiendo el nombre de los niños. Armar grupitos y disponer crayolas, marcadores, etc. para que los chicos puedan decorarlo.

- **ROMPEHIELO**

Recomendado: Baile con música "misioneros".

*Más dinámicas rompehielos al final de la carpeta.

ACTIVIDADES DEL DÍA

Sentar a todos los chicos en disposición como para que todos puedan escuchar y estar atentos (puede ser en círculo, o en filas, dependiendo de la cantidad; Si son demasiados, nos organizamos con los misioneros para trabajar en dos o tres grupos en simultáneo).

> ¡Hola chicos! ¿Ya tienen todos sus portanombres? Bueno, ahora si podemos empezar: ¿Ustedes saben de que se trata la Semana Santa? ¿Qué recordamos todos los años en esta semana? (Intentar que los chicos respondan) ¡Muy bien! Recordamos la muerte y resurrección de nuestro amigo Jesús. ¿Ustedes son amigos de Jesús? ... Jesús también es mi amigo :) Y Él nos pidió a nosotros que vengamos a contarles a ustedes como fue esa Semana Santa para Él, hace muuuuchos años atrás. ¿Quieren saber? ...

Hoy les vamos a contar una partecita, y así un poquito cada día. Hoy vamos a empezar con el Domingo de ramos. ¿Alguien sabe que pasó ese día? ... ¡Muy bien! Para que todos conozcan la historia vamos a contarles un cuentito. Pero antes vamos a rezar una oración inicial todos juntos: (hacemos la señal de la cruz y rezamos el ángel de la guarda, padre nuestro u otra)

DINÁMICA 1

CUENTO sobre el Domingo de Ramos: La entrada de Jesús a Jerusalén.

Unos días antes de la fiesta de Pascua, Jesús se fue con sus amigos a la ciudad de Jerusalén. Y cuando estaban por llegar, Jesús le pidió a uno de sus amigos que consiguiera prestado un burrito. El amigo consiguió el burrito y Jesús lo montó para entrar a la ciudad y seguido a él, entraron sus amigos. Una gran multitud salió de sus casas para poder recibirle a Jesús. Habían oído muchas cosas hermosas de Él, de su amor por los niños, por los más humildes, de la sabiduría de sus palabras y también de que sanaba a los enfermos. Jesús trajo mucha ESPERANZA a toda la ciudad, todos estaban muy ALEGRES.

Entonces, cuando lo vieron montado en el burrito se acercaron lo más que pudieron agitando entusiasmados sus ramos de palma y olivo. Y gritaban llenos de alegría: ¡"Viva, viva. Aquí llega el Rey, el Mesías. Bendito sea el que viene en el nombre del Señor!"

Jesús recibía estos saludos con una sonrisa HUMILDE y mucha paz. El burrito se portó muy bien, no protestó, al contrario caminaba contento de llevar sobre su lomo al Hijo de Dios.

Pero Jesús ese mismo día, además de ponerse muy contento con la gente que lo recibía con tanto cariño, se puso un poco TRISTE, porque sabía que en unos días le iban a arrestar y condenar. Pero Jesús tanto nos amaba que igual decidió entrar a la ciudad y hacer que se cumpla lo que papa Dios le dijo.

Fin

Interactuar con los niños: ¿Les gustó el cuentito? ¿Cómo entró Jesús Jerusalén? ¿Qué cosas buenas hacía Jesús? ¿Y cómo se portó el burrito? ¿Cómo le recibió la gente a Jesús? ¿Entonces qué les parece si preparamos nuestras palmas para recibir a Jesús?

DINÁMICA 2

Armamos nuestras palmas con ESPERANZA

Materiales: Hojas cortadas en tiras | plasticola en vasitos

¿Qué se hace?: Cada chico prepara su propia palma con las tiras de hojas y plasticola. También se pueden decorar las palmas pintando con crayola o hacer carteles de bienvenida a Jesús en las hojas blancas.

Terminada esta dinámica podemos preparar un pasillo colocando una cantidad de chicos a cada lado para la llegada de Jesús, y pasamos a las siguientes dinámicas.

DINÁMICA 3

Nos ALEGRAMOS por la llegada de Jesús

Cantamos dos músicas dinámicas:

- a. Jesús está pasando por acá (se golpea con los pies)
Jesús está pasando por acá (se golpea con los pies)

Y cuando Él pasa todo se transforma la alegría viene, la tristeza va, y cuando Él pasa todo se transforma, la alegría viene, la tristeza va.

- b. Con el ritmo de "Juan Paco Pedro de la mar"
Jesús el de Nazaret, es mi nombre sí, y cuando yo me voy, me dicen al pasar: ¡Que viva Jesús Él es el rey! la la la la la la la (cantar varias veces disminuyendo cada vez el tono de voz, pero siempre gritando fuerte el "la la la" hasta llegar a cantar sin sonido y luego cantar con mucha alegría bien fuerte una última vez).

DINÁMICA 4

Recordamos su SENCILLEZ con la carrera de burritos

Jugamos carrera de burritos por grupitos. Algunos niños son el burro (los más grandes), y los otros Jesús (los más chicos). Se marca el inicio y el final para la carrera. Los niños Jesús van sentados encima de los niños burro y se juega carrera.

DINÁMICA 5

Hacemos un REGALO a Jesús

Como Jesús a pesar de tanta alegría, también se puso triste, le queremos hacer un regalo, para que no se sienta triste, y recordarle que nosotros también le queremos mucho.

Materiales: Hojas blancas, crayolas, papelitos, arena, flores, etc.

¿Qué se hace?: Un dibujo para regalar a Jesús. Puede ser sobre el Domingo de Ramos y todo lo que aprendieron hoy, o dejar que cada uno decida. No olvidar que los niños pongan su nombre en sus dibujos.

NOS DESPEDIMOS

Cuando van terminando los dibujitos, los vamos pegando en el sulfito del día, y colocamos el sulfito en una pared de la capilla.

***Juntamos los portanombres antes de la oración final**

ORACIÓN FINAL (hacer por parte para que repitan todos juntos)

Señor Jesús

queremos darte gracias

por este día,

por nuestras familias,

nuestros amigos,

nuestra salud,

y por todo lo que aprendimos hoy jugando.

Enséñanos a ser ALEGRES Y SENCILLOS

como vos todos los días,

y a tener ESPERANZA

cuando estemos tristes.

Cuidanos y bendicenos siempre.

Amén.

JUEVES Y VIERNES SANTO

OBJETIVO: Descubrir y experimentar la vocación del servicio con el lavado de pies. El amor infinito de Dios.

- **REPARTIR PORTANOMBRES**
- **ROMPEHIELO**
- **RECORDAR LO QUE HICIMOS EL DIA ANTERIOR**
- **ORACIÓN INICIAL**

DINAMICA 1

LAVADO DE PIES

Luego de la oración inicial pedimos 12 niños voluntarios para pasar al frente y que se saquen un lado del zapato y al resto sentamos de manera que puedan para mirar.

Bueno chicos, ahora necesitamos que miren atentamente lo que va a pasar, porque después les vamos a hacer preguntas, entonces tienen que estar muy atentos. (Podemos poner música de fondo) En ese momento uno de los misioneros lava los pies a los doce niños.

Cuando termina, se hacen preguntas como: ¿Qué hizo ese misionero con los niños? ¿Ustedes le lavan los pies a sus amigos? ¿Alguien sabe qué día de la Semana Santa vamos a recordar hoy? ¿Quién sabe qué pasó ese día? (Siempre intentamos que los chicos respondan y luego compartimos con ellos sobre el tema)

DINAMICA 2

CUENTO

El jueves siguiente, a la entrada en Jerusalén, Jesús quiso tener una cena con sus amigos (los discípulos), pero como no tenía casa en esa ciudad, de nuevo tuvo que pedir prestada una sala grande y alfombrada para poder reunirse con ellos.

Antes de cenar, Jesús tomó una jarra con agua y una toalla. Él era el Señor, el rey ¿se acuerdan? pero igual se arrodilló y les fue lavando los pies a sus doce amigos, pies que estaban muy sucios de tanto caminar por las calles polvorientas.

¿Por qué creen que Jesús lavó los pies a sus amigos? Porque les quería enseñar a ellos y también a nosotros que debemos servir siempre a cualquier persona, en lo que necesite, aunque a veces no nos guste, y que siempre tenemos que hacer todo con mucho amor como lo hacía Jesús. Por ejemplo: ayudar con las tareas de la casa, compartir mis cosas con mis amigos, portarse bien en la escuela, estudiar, hacer la tarea, hacer caso a mis mayores, etc.

Cuando llegó la hora de cenar, Jesús y sus amigos se sentaron a la mesa. En un momento de la cena, Jesús tomó un pan, dio gracias a papa Dios y lo partió para compartirlo con todos sus amigos diciendo; "Este es mi cuerpo, que será entregado por vosotros". Lo mismo hizo con una copa de vino "Esta es mi sangre, que será derramada para salvaros".. Todos comieron y bebieron del mismo pan y del mismo vino.

Jesús, para poder quedarse para siempre con nosotros, se le ocurrió la idea de permanecer en el pan y en el vino que representan su cuerpo y su sangre. Es lo que hacen los sacerdotes, en recuerdo suyo durante la Misa. ¿Se fijaron alguna vez en eso?

Después de cenar, Jesús invitó a Pedro, Santiago y Juan a dar un paseo por el Huerto de los Olivos. Era una noche oscura y Jesús se sentía triste porque se acercaba su muerte, entonces pidió a sus amigos que lo acompañaran a orar. Los amigos tenían mucho sueño y pronto se quedaron dormidos bajo los árboles mientras Jesús arrodillado unos metros más allá, oraba a su Padre. Y se puso todavía más triste cuando se dio cuenta que sus amigos no habían sido capaces de acompañarlo en esas horas que les necesitaba. Se sintió muy solo y abandonado. ¿No creen ustedes que los buenos amigos acompañan y están cerca cuando uno sufre?

Pronto, se oyeron voces y gritos de hombres y unas antorchas brillaron a lo lejos. Venían a apresar a Jesús con palos y espadas como si hubiese sido un delincuente. Cuando se acercaron al lugar donde estaban Jesús y sus discípulos, Judas le mostró quien era Jesús y se abalanzaron sobre él y lo arrestaron.

Al día siguiente, Jesús fue crucificado....

DINÁMICA 3

Explicamos la EUCARISTÍA

Materiales: Papel sulfito “Yo estaré siempre con ustedes” | Temperas | Pincel

¿Qué se hace?: Explicamos que Jesús ese día decidió quedarse para siempre con nosotros. Era tanto lo que nos amaba, que se quedó a través de la eucaristía. Es por eso que cada vez que vamos a misa y comulgamos recibimos a Jesús en nuestros corazones.

¿Quiénes quieren que Jesús les cuide siempre? Todos lo que quieran que Jesús se quede con ustedes tienen que poner su mano pintada en este cartel, para que Jesús sepa que ustedes también quieren recibirle en sus corazones.

Organizamos a los chicos en filas y les vamos pintando una de las manos y vamos llenando de manos pintadas alrededor de la frase del sulfito. (intentamos poner el nombre de cada niño al lado de su mano con un marcador)

DINÁMICA 4

Huerto de los olivos. Amistad

(Trabajamos en equipo jugando ATRAPALE LA COLA AL DRAGÓN)

¿Cómo se juega?: El primero representa la cabeza del dragón y el último su cola. El grupo empieza a caminar despacio, cogiéndose por los hombros del compañero de delante pero, ¡cuidado! cuando uno de los jugadores grite: ¡ya!, la cabeza del dragón tiene que intentar coger la cola. El resto de jugadores, sin soltarse, intentarán proteger la cola puesto que, si ésta es tocada, queda eliminada del juego. En el caso que los jugadores se suelten y la figura del dragón se rompa, el primer jugador tendrá que pasar a la cola del dragón y así el segundo de la fila pasará a ser el primero.

Luego de jugar unas cuantas veces compartimos con los chicos, sobre la amistad y el trabajo en equipo: ¿Vieron que fácil cuando trabajamos en equipo? El niño que estaba en la cola se habrá sentido un poco asustado cuando le empezaron a perseguir, pero seguro que se sintió más tranquilo cuando sus amigos que estaban frente a él, le ayudaban a alejarse de la cabeza del dragón. Jesús se habría sentido un poco más tranquilo si todos sus amigos le acompañaban esa noche tan triste para él. Siempre tenemos que estar atentos y atentas a cómo se siente nuestro prójimo, y hacer lo posible para ayudarles. ¿Ustedes le ayudan a sus amigos cuando les necesitan?

DINÁMICA 5

Defendemos a Jesús (el gato y el ratón)

Hablamos de la traición de Judas. Comentar que no está bien traicionar o mentir a los amigos. Que siempre tenemos que decir la verdad y defender a nuestros amigos si alguien les quiere hacer daño.

Hacer un círculo entre todos los participantes agarrados de la mano donde todos hacen el papel de discípulos.

Dos niños serán escogidos al azar. Uno de estos dos niños tendrá el papel de Jesús y otro el de Judas.

Mientras suena una canción (o los niños cantan algo), Jesús correrá por los huecos formados entre los brazos de los participantes. Mientras tanto, Judas le tendrá que perseguir, pero los participantes bajarán los brazos y no le dejarán pasar, aunque puede colarse entre los agujeros, siempre y cuando no los rompa al pasar.

Cuando el Judas toca a Jesús, el juego finalizará y entonces Jesús pasará a ser Judas y escoger a una persona para que haga de Jesús.

NOS DESPEDIMOS

En el sulfito con ayuda de los chicos escribimos las partes de la historia que aprendimos hoy jugando ahorcado:

- Lavado de pies
- Última cena
- Huerto de los Olivos
- Traición de Judas

***Juntamos los portanombres antes de la oración final**

ORACIÓN FINAL

Amigo Jesús,

yo te amo con todo mi corazón

te doy gracias por tu amistad

y te prometo este día

no abandonarte jamás

y ser siempre un amigo tuyo

fiel y valiente.

Amén.

DOMINGO DE RESURRECCIÓN

OBJETIVO: Anunciar la resurrección de Jesús que trae esperanza y alegría.

- **REPARTIR PORTANOMBRES**
- **ROMPEHIELO**
- **RECORDAR LO QUE HICIMOS EL DIA ANTERIOR**
- **ORACIÓN INICIAL**

DINÁMICA 1

La búsqueda de Jesús

Materiales: Partes del rompecabezas Jesús resucitado.

¿Qué se hace?: Los misioneros esconden las partes del rompecabezas en el patio, y le dan pistas a los chicos para que busquen las piezas y ellos mismos descubran que pasó después de la muerte de Jesús.

Luego de armar el rompecabezas preguntar a los chicos si saben lo que representa el dibujo del rompecabezas y contarles lo que ocurrió ese día.

El domingo, muy de madrugada, antes que apareciera el sol, María Magdalena y otras mujeres se dirigieron al sepulcro donde había sido enterrado el cuerpo de Jesús. Ellas se sorprendieron cuando vieron que la piedra que cerraba el sepulcro no estaba en su lugar y este estaba abierto. Temerosas entraron en la sepultura pero, estaba vacía. A punto de llorar salieron gritando: "No está aquí, alguien ha robado el cuerpo de nuestro Señor." En ese momento, se les apareció un ángel en medio de una gran luz y les dijo: "¿Por qué lo buscáis entre los muertos? Jesús no está aquí: Dios le devolvió la vida, Jesús resucitó, tal como Él lo había anunciado. Id ahora y decílo a los discípulos"

Ellas salieron corriendo, felices de llevar esta noticia. ¡Aquel era sin duda el día más feliz de sus vidas!. Corrieron y corrieron hasta llegar al lugar donde estaban los discípulos y les gritaron: "¡Vive, vive, Jesús vive. No está en la sepultura y un ángel nos confirmó la noticia! Pedro y Juan no lo podían creer, entonces se vistieron con rapidez y salieron corriendo para comprobar si las mujeres decían la verdad. Al entrar al interior de la cueva, Jesús no estaba, solo el lienzo blanco con que habían envuelto su cuerpo muerto estaba bien doblado sobre una piedra. Había resucitado tal como se los había dicho en una ocasión. Jesús había cumplido con su palabra y con su promesa.

DINÁMICA 2

Carrera de cangrejos

Así como María Magdalena y las demás mujeres fueron corriendo rápido a avisarle a sus amigos que Jesús resucitó, desafiamos a los chicos a ver quién corre más rápido para avisar esa hermosa noticia.

Materiales: Tela TNT

¿Qué se hace?: Se hacen dos, tres o cuatro grupos de niños, los cuales se vuelven a dividir haciendo dos filas (quedan el doble de filas). Los niños se atan los tobillos (el derecho de uno con el izquierdo del otro) con una cinta de TNT. Aguardan las instrucciones del instructor para salir corriendo y alcanzar la meta, luego vuelven a la fila tocando las manos de la siguiente parejita en la fila quienes saldrán corriendo también. La fila que haya terminado primero en hacer la carrera, gana.

DINÁMICA 3

Jesús hizo todo por amor

Hablar del amor de Jesús, y explicar que todo esto Él lo hizo por amor. Y que solo nos pide a nosotros que amemos a todos (familia, amigos, compañeros, desconocidos) como él nos amó a nosotros.

Ahora entonces jugamos Simón dice... o Jesús dice... que se abracen, que se pasen la mano, que hagan grupitos de tres y bailen...etc.

Luego hacemos la siguiente dinámica:

Materiales: corazones | Crayolas, colores

¿Qué se hace?: Los chicos dibujan (los más grandes pueden escribir) adentro del corazón como saben que Jesús les ama (ejemplos: porque me dio una familia, porque voy al colegio, porque tengo fuerza para correr, porque soy sano, etc.) Luego se hacen banderines de esos corazones y se cuelga en la capillita.

DINÁMICA 4

El encuentro - merienda compartida

Jesús se encontró con sus amigos y compartió con ellos un momento.

Entonces así mismo queremos nosotros compartir con ustedes ahora una merienda.

Repartimos la merienda y nos sentamos a compartir.

NOS DESPEDIMOS

Repartimos las sorpresitas y nos despedimos de los chicos.

ORACIÓN FINAL

Señor Jesús,

resucitaste,

Venciste a la muerte.

Tu eres la vida verdadera,

Gracias Señor

por invitarnos

a compartir tu vida.

Amén.

JUEGOS ROMPEHIELO

PATO - PATO GANSO

Se sientan los niños en círculo. Un elegido se levanta y pasa por cada niño tocándole la cabeza, a cada cabeza tocada dice pato, cuando quiere que un niño le persiga, le toca la cabeza diciendo GANSO entonces el niño que es tocado como ganso se levanta y le persigue una vuelta y luego le toca a él tocar las cabezas.

PASARA PASARA

Elegir una pareja y la niña deberá elegir una fruta y el niño otra fruta. Se forma una fila y a cada niño se le pregunta cuál de las dos frutas elije. Depende de la fruta que elija deberá ponerse detrás de la pareja que tenga esa fruta. Al último deberán agarrarse de las manos las parejas con sus respectivas filas y estirarse. La fila que se cae pierde.

GALLITO CIEGO

Cubrir a un niño sus ojos darle vueltas y que el niño le busque a los demás

JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Formar una ronda con todos los niños tomados de las manos, girando al ritmo de la música: jugueemos en el bosqueeee mientras que el lobo no está! Mientras tanto el lobo se esconde hasta el momento que decide salir a atrapar a los demás.

CASA DE CONEJOS

Formar una casa por parejas con las manos arriba. Cada casa tendrá un conejo A una palmada los conejos tendrán que cambiar de casa saltando Se agregan obstáculos diciendo cambio de casas y los niños deben buscar nuevas parejas. También puede agregarse un lobo. El lobo se puede meter en una de las casas y el conejito que se queda sin casa se convierte en lobo.

SENTIR

Se arman parejas de a dos y uno de ambos debe tener los ojos tapados. El que no tiene los ojos tapados le guía al otro, pero sin hablar. Un golpe en el hombro derecho significa caminar hacia la derecha. Un golpe en el hombro izquierdo significa caminar hacia la izquierda. Un golpe en la cabeza significa ir hacia delante, un golpe en la panza es girar, así hasta llegar al otro lado.

A VER QUIEN VE

Dependiendo de la cantidad de grupos que se forman se les da una lista de cosas que tienen que buscar. Por tanto de antemano se esconden o se colocan en un árbol no tan alto y de forma visibles, algunas telas, sombreros, zapatos etc. También se les puede pedir que traigan cosas que estén en el lugar. Por ej. 5 hojas, 10 piedras, un puñado de arena, el pasto más largo etc.

CARRETILLAS

Es una competición en grupos de tres. Como en todas las carreras, hay una salida y una meta. Uno de los del grupo se pone en cuclillas y cruza los brazos. Los otros dos compañeros deben agarrarlo por cada brazo y –a una señal dada- levantarlo y correr para dejarlo en la meta.

PARTES DEL CUERPO

Un misionero invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.

Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hace, qué le gusta y qué no le gusta.

Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona en frente.

El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

RELEVAME

Se forman dos equipos. 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.

ARDILLAS EN LA JAULA

Se forman grupos de 3. Un niño debe quedar libre. Dos del grupo se cogen de las dos manos y el otro se mete en medio de los dos haciendo de ardilla. A la señal se abren todas las jaulas y las ardillas salen por todo el espacio lejos de las jaulas, a la nueva señal todas las ardillas incluidas la que estaba libre al principio buscan una jaula.

SUELTALO QUE QUEMA

MATERIAL: Una pelota o globo por grupo

Grupos de 10 o más. Los participantes se colocarán en fila, el último tendrá el balón, el cual pasará al penúltimo y saldrá corriendo a ponerse el 1º, posteriormente el penúltimo pasará el balón al predecesor y efectuará el mismo recorrido

PATO AL AGUA, PATO A LA TIERRA.

Se extiende un pedazo largo de liña en el piso (pueden pegar con cinta los extremos o dos misioneros atajan) Los niños se colocan de un lado de la línea. El instructor explica que un lado de la línea es la tierra y el otro es el agua, los niños serán patos y deben saltar al agua (saltan para adelante) o a la tierra (saltan para atrás) según las indicaciones que dé el instructor.

SÁCALE LA COLA AL ZORRO

Los niños y misioneros se pondrán una cinta de TNT en la espalda a la altura de la cintura (pueden meter una de las puntas dentro de sus ropas). A la señal del instructor, los participantes tendrán que intentar quitar las colas a los demás niños y procurar que no le quiten la suya. Si alguien roba una cola, la llevará a los instructores. Si a alguien le robaron la cola, tendrá que sentarse a un costado del lugar de juego a esperar que haya un ganador.

CABALLERÍA

Colocar a todos los niños en una fila. Pueden elegir tres niños o algunos misioneros para que ejercer de “caballero”, colocándose frente a los demás niños. Cuando los caballeros griten “CABALLERÍA” los demás niños deben salir corriendo sin ser atrapado por los caballeros y tocar “casa” (la casa puede ser una pared, una silla, el portón, etc.) Todos los atrapados se convierten en caballeros y empiezan a cazar también.

PAPA CALIENTE (CON MÚSICA)

* La papa puede ser una pelota, una cartuchera, alguna fruta que encuentren en el suelo, etc.

Se sientan como indiecitos haciendo una ronda. Cuando escuchan la música (un misionero debe de encargarse de la música) van pasando al amigo de al lado rápidamente la “papa”. Cuando la música se apaga, quien tenía la papa en la mano, tiene una prenda que hacer.

SOY UNA SERPIENTE (AUDIO)

Sentamos a los niños por el espacio que dispongamos y cuando la música diga “quiere ser usted una parte de mi cola?” el instructor tendrá que elegir a uno o dos niños y estos tendrán que pasar por debajo de las piernas del instructor. Una vez que pase por debajo del instructor, el niño se pone detrás agarrándolo para formar una cola y siguen con la canción. En este caso eligen a otro niño, así hasta que formen una cola larga. A medida que se van uniendo niños a la fila, la canción la deberán de cantar cada vez más deprisa. En caso de que haya demasiados niños, en vez de pasar por debajo de las piernas pueden unirse directamente a la cola.

EL BAILE DE LOS ANIMALES (AUDIO)

El cocodrilo Dante, camina hacia adelante (caminan hacia adelante abriendo y cerrando los brazos como la boca de un cocodrilo) **El elefante Blas, camina hacia atrás** (caminan hacia atrás moviendo los brazos haciendo como una trompa de elefante) **El pollito Lalo, camina hacia el costado** (se desplazan hacia un costado haciendo con los brazos como alas del pollito) **Y yo en mi bicicleta voy para el otro lado** (se desplazan para el otro lado haciendo gestos como que van en una bicicleta).

UN, DOS, TRES, MIRO!

LA BRUJA DE LOS COLORES