



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

• BIENVENIDA	1
• MIERCOLES SANTO	2
• JUEVES Y VIERNES SANTO.....	4
• SABADO SANTO	6
• JUEGOS ROMPEHIELOS	8

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

Tema: Domingo de Ramos

1. BIENVENIDA Y ORACIÓN INICIAL

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: Colocar los portanombres.

2. JUEGOS ROMPEHIELOS

Hacer algunos juegos rompehielos o cantar hasta que estén todos los niños con sus portanombres puestos. **Sugerencias de rompehielos al final de la carpeta.**

3. DINAMICA: DOMINGO DE RAMOS

1. Materiales: hojas blancas, pegamento, tiras de papel

2. Que se hace? Palmas para recibir a Jesús. 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. Recordar a los chicos que deben poner nombre a sus trabajitos, los cuales pueden llevar a sus casas.

4. TEATRO: Domingo de Ramos

Personajes: Narrador, Joaquín, Ariel, Sara, Julia, Jose, Deborah (los personajes son niños), Jesús y un burrito.

Materiales: Disfraz de Jesús con el TNT marrón. Palmas realizadas en la dinámica previa.

Observación: los niños deben formar parte de la dramatización sacudiendo las palmas de la dinámica previa.

NARRADOR: “Unos días antes de la pascua se encontraban caminando unos niños hacia Jerusalén unos niños pequeños llamados Joaquín y Ariel.

(Entran corriendo Joaquín y Ariel)

ARIEL: No seas así, invítame tu comida.

JOAQUIN: ¿Por qué no agarraste también para tu comida?

ARIEL: No seas malo

JOAQUIN: *(invita su comida a Ariel)* Que mucho tardan en llegar nuestros papas. Mi papa viene de visitar a su amigo Lázaro en Betania.

ARIEL: ¿Y viene también a la fiesta de la Pascua?

JOAQUIN: Mi padre se encontró en Betania con Jesús.

ARIEL: ¡Ah!, si, me acuerdo de él. Fue al que le invitaste tu merienda. Como no me voy a recordar, si no tenían dinero para comprar merienda para todas las personas que querían escucharle. Sí, y cuando le diste la merienda El alzó la vista al cielo y entonces...

JOAQUIN: *(Interrumpiendo)* Ocurrió un gran milagro. Todos abrieron sus bolsas y comenzaron a compartir, alcanzó hasta que sobró. ¡Fue increíble! Mira quienes vienen, son esas pesadas...

ARIEL: ¿Para qué vienen?

SARA: *(Interrumpiendo)* ¿Saben quién es el que viene con las personas que van a Jerusalén?

JOAQUIN: ¿Cómo vamos a saber? Hace rato que estamos aquí esperando que lleguen para ir con nuestros papas.

SARA: Viene mi amigo Jesús, y mi papa Javier le acompaña.

JOAQUIN: ¡Claro! ¡Cómo no iban a venir a la fiesta de la Pascua!

JULIA: Sí, el mismo que volvió a la vida a Sara cuando ella estaba muerta.

SARA: ¡Yo le quiero mucho a Jesús! ¡Él es muy bueno con todos!

JOAQUIN: Yo también, me acuerdo que cuando le di mis dos pescaditos y los cinco panes, Él me sonrió y me abrazó!

(Entran corriendo Deborah y Jose. Desde antes de llegar al grupo gritan)

JOSE: ¡Ya vienen todos, miren allá!

DEBORA: ¡Yo le viiiii...!

SARA: ¿A quién?

DEBORA: Al señor que le dijo a los amigos que le acompañaban que nos dejaran tranquilos.

JOSE: Sí, ¿no se acuerdan de lo que le contamos? Mi hermana y yo estábamos jugando, corriendo, saltando y los que acompañaban a ese buen hombre, nos retaron y uno de ellos hasta me empujó....

DEBORAH: *(Interrumpiendo)* Si y El enojado, pero con mucho cariño por nosotros, dijo algo así como “déjenlos tranquilos”

JOSE: No, Deborah, no fue así, yo me acuerdo muy bien El dijo “Dejen a los niños que vengan a mi, porque ellos son los dueños del Reino de Dios”

SARA: ¿ENSERIO DIJO ESO?

JOAQUIN: ¿Y LOS AMIGOS DE ÉL, le hicieron caso?

JOSE: ¡Siiii le hicieron caso! Todos se tranquilizaron.

DEBORA: El me alzo upa a mí y a Daniel, y también a Ruth...

NARRADOR: “Mientras los niños esperaban, se escuchan ruidos con voces que dicen: ¡Hosanna al Hijo de David!, ¡Bendito el que viene en el nombre del Señor!

JOAQUIN: Miren, ya están llegando los que vienen desde Betania.

SARA: Miren, en aquel burrito viene Jesús.

ARIEL: ¿Y que esperamos aquí?, Vamos allá!!!!!!!

(Entra Jesús montado en un burro, llevar a los niños a que participen del teatro con sus palmas. Formar dos filas enfrentadas para que Jesús pase por el medio. Actores ubicados en la fila entre los niños, moviendo las palmas de arriba abajo enseñando a los niños.)

JOAQUIN: ¡Hola Jesús!

SARA: ¡Jesús aquí estamos tus amiguitos!, ¡Vamos contigo a Jerusalén!

DEBORA: ¡Jesús te queremos mucho! ¡Jesús te acordas que yo estuve contigo!

JOAQUIN: ¡Jesús quiero subirme contigo en el burrito!

JULIA: ¡Vamos todos con Jesús a Jerusalén!!

JOAQUIN: ¡Viva Jesús!

Nos ALEGRAMOS por la llegada de Jesús. Cantamos con los niños:

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.

5. REFLEXION: Recibimiento de Jesús. Preguntar a los niños.

¿Como recibimos a Jesús? (Dejar que los chicos vayan respondiendo primero y si no tienen ideas, darles los ejemplos) El recibimiento que se le hizo a Jesús fue con una gran fiesta, palmas y mucha alegría, porque el Rey de Reyes llegaba al pueblo.

Si pudieran recibirle a Jesús con algo que les guste mucho, o algo que le quieran regalar, ¿Qué sería? Dar ejemplos: mi corazón, flores, mi familia y amigos, mis buenas notas, mis alegrías, etc.

ORACION FINAL: Papa Dios y Mama Maria, queremos dar gracias por este día, por todo lo que jugamos y nos divertimos y por todos encontrarnos otra vez con nuestros amigos. Te pedimos que nos cuides y nos bendigas siempre. Amen.

JUEVES Y VIERNES SANTO

Tema: Lavado de pies, Última cena y Crucifixión.

1. BIENVENIDA Y ORACIÓN INICIAL

2. JUEGOS ROMPEHIELOS: Hacer algunos juegos rompehielos o cantar hasta que estén todos los niños con sus portanombres puestos. **Sugerencias de rompehielos al final de la carpeta.**

3. 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. El 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. Su angustia y su pena aumentaron cuando se dio cuenta que sus amigos no habían sido capaces de acompañarlo en esas horas de tanto sufrimiento. 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....

4. REFLEXION

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.

5. DINAMICA

- 1. Materiales.** Papel sulfito grande con frase, marcadores, crayolas, plasticola, cositas para decorar.
- 2. Preguntar a los niños:** ¿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, así como él siempre le invita a los niños que se acerquen a Él.
- 3. ¿Qué se hace?** Se pinta el contorno de la mano de los niños en distintas partes del papel sulfito alrededor de la frase. Cada niño debe decorar su mano y poner su nombre.

6. JUEGO

Defendemos a Jesús (el gato y el ratón)

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.

6. 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.

SÁBADO SANTO

Tema: La Resurrección de Jesús.

1. BIENVENIDA Y ORACIÓN INICIAL

2. JUEGOS ROMPEHIELOS Hacer algunos juegos rompehielos o cantar hasta que estén todos los niños con sus portanombres puestos. **Sugerencias de rompehielos al final de la carpeta.**

3. SHOW DE TITERES

Personajes: 1 narrador, 2 guardias, El Ángel, María, María Magdalena, Jesús, jefes, discípulos.

Materiales: TNT (para usar de escenario), títeres. Utilizar el TNT arrugado en forma de piedra grande. Buscar un lugar acorde para la dramatización. Invitar a los niños a participar como guardias y discípulos si así lo desean.

Narrador: ¡Buenas tardes a todos!! ¡Hoy vamos a hablar acerca del día más alegre y feliz de todos en esta semana santa! ¡Es el día más hermoso porque Jesús Resucitó! ¡Y esa es la alegría más grande de todo cristiano, saber que Jesús está en con nosotros y nos acompaña siempre!

Vamos a contarles ahora, como fue ese momento, por medio de un teatrillo de títeres que los misioneros preparamos para ustedes. Presten atención y llévenlo en sus corazones siempre.

Pasado el sábado, al amanecer del primer día de la semana, fueron **María Magdalena y María** a visitar el sepulcro. (La tumba donde estaba el cuerpo de Jesús.)

De repente se produjo un violento temblor: el **Ángel del Señor** bajó del cielo, se dirigió al sepulcro, hizo rodar la piedra de la entrada y se sentó sobre ella. Su aspecto era como el relámpago y sus ropas blancas como la nieve.

Guardias: ¿Que es ese brillo? ¡Qué miedo!! ¡Vamos rápido de aquí!!

María: ¡Que extraño brillo!

María Magdalena: ¿qué será?

Ángel: María y María Magdalena, Ustedes no tienen por qué tener miedo. Yo sé que buscan a Jesús, que fue crucificado. No está aquí, pues ha resucitado.

María: DONDE ESTA??

María Magdalena: Queremos ver a Jesús!

Ángel: Vengan a ver el lugar donde lo habían puesto, pero luego vayan y hablen con los discípulos.

María: hablar con los discípulos? Que les decimos?

Ángel: que Jesús ha resucitado de entre los muertos y ya se les adelanta camino a Galilea.

María Magdalena: Lo veremos en Galilea a Jesús?

Ángel: Allí lo verán ustedes, JESÚS HA RESUCITADO!

Narrador: Ellas se fueron del sepulcro, con miedo, pero con una alegría muy grande a la vez, y corrieron a llevar la noticia a los discípulos.

Aparece Jesús en el camino y les dice:

Jesús: Paz a ustedes.

María: ¡Es Jesús!

María Magdalena: es cierto lo que nos dijo el Ángel!!!! Jesús ha resucitado entre los muertos

Narrador: Las mujeres se acercaron, se abrazaron a sus pies y lo adoraron.

Jesús les dijo en seguida:

Jesús: No tengan miedo. Vayan ahora y digan a mis hermanos que se dirijan a Galilea. Allí me verán.

Narrador: Mientras las mujeres iban, unos guardias corrieron a la ciudad y contaron a los jefes de los sacerdotes todo lo que había pasado.

Guardias: Jefes, jefes!! Nos gustaría comentarles lo sucedido

Jefes: que ha sucedido?

Guardias: ¡Jesús no se encontraba en el sepulcro cuando fue a visitarla su madre!!

Jefes: como puede ser esto?

Guardias: siii, JESUS HA RESUCITADO

Narrador: Por su parte, los Once discípulos partieron para Galilea, al monte que Jesús les había indicado. Cuando vieron a Jesús, se postraron ante él, aunque algunos todavía dudaban.

Jesús se acercó y les habló así:

Jesús: Me ha sido dada toda autoridad en el Cielo y en la tierra. Vayan, pues, y hagan que todos los pueblos sean mis discípulos. Bautícenlos en el Nombre del Padre y del Hijo y del Espíritu Santo

Discípulos: JESUS HAS RESUCITADO! Que así sea, AMÉN.

Jesús: enséñenles a cumplir todo lo que yo les he encomendado a ustedes. Yo estoy con ustedes todos los días hasta el fin de la historia.

Discípulos: haremos lo que usted nos diga!! Hágase Tu voluntad

4. DINAMICA:

1. Materiales. Se utilizan hojas blancas, marcadores, crayolas, plasticola, cartulinas

2. ¿Que se hace? En esta actividad vamos dibujar la **cruz de cristo que ha resucitado** utilizando los materiales. Para que ordenadamente los niños puedan hacer este trabajo, debemos dejar todos los materiales a su disposición. Cada niño debe poner su nombre a su trabajo. Juntar a todos los niños y que cada uno muestre su cruz.

5. REFLEXION:

Antes de irnos repasar los **5 momentos más importantes de la Semana Santa. Recordar a los niños cuales son estos días:**

1. Domingo de Ramos.
2. Jueves Santo: Lavado de los pies; Última cena.
3. Viernes Santo: La crucifixión de Jesús.
4. Sábado Santo: Espera de la resurrección de Jesús.
5. Domingo Santo: Resurrección de Jesús.

Es un día muy especial. **¿Alguien sabe porque estamos de fiesta?** (*interactuar con los niños para que sepan reconocer que día se celebra el domingo de pascuas*). Muchas personas no saben cuál es el verdadero significado de la Pascua. Algunos piensan que es un tiempo de vacaciones en el que no hay colegio. Otros creen que es una fiesta en la que se juega a esconder huevos de chocolate y después se buscan, otros creen que es un tiempo de pasear, ¿pero ustedes saben que significa? **El verdadero significado de la Pascua lo encontramos en la Palabra de Dios.** La pascua es con la Navidad la mayor fiesta cristiana, es muy importante. La Pascua es una fiesta para nosotros, recordamos el paso de muerte a vida. ¡Es el día más hermoso porque Jesús Resucitó! ¡Y esa es la alegría más grande de todo cristiano, saber que Jesús está en con nosotros y nos acompaña siempre! Dios nos ama mucho, tanto que dio a su único hijo, ¿se imaginan lo que significa eso? ¿Y qué podemos hacer nosotros para demostrarle que nosotros también le amamos mucho?

(Ahí hablar con los chicos de formas de demostrar amor como no mentirle o desobedecer a los padres, no pelearnos con los hermanos, hacer las tareas estudiar mucho, no tratarle mal a esa compañerita/o de cole que no le queremos tanto, compartir nuestras cosas con los demás, etc.).

6. ORACION FINAL:

Luego de terminar de colorear con los niños nos volvemos a juntar nos agarramos todos de las manos y hacemos una oración final para agradecer todo lo vivido durante los talleres.

7. SORPRESITAS:

Les pedimos que se formen en fila, una de nenas y una de nenes para que vayan pasando ordenadamente a recibir la **sorpresita** a medida que van saliendo y cuidemos de que alcance para todos.

JUEGOS ROMPEHIELO

Hacer uno o dos juegos rompehielos por taller; hasta que estén todos los niños con sus portanombres puestos.

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 elige. 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

SIMON DICE

Un adulto dice... Simón dice que salten y los niños tienen que saltar... Simón dice que se sienten, luego el adulto va agregando otras acciones y los niños tienen que repetir.

JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Formar una ronda con todos los niños tomados de las manos, girando al ritmo de la música: jugueemos en el bosque 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

ATRAPA LA COLA DEL DRAGÓN

Se elige a un niño que hará de cabeza y luego los demás hacen una fila detrás de él, colocando sus brazos extendidos sobre los hombros del niño que esta adelante. El último será la cola del dragón.

La cabeza tendrá que correr para atrapar la cola (los niños no deben soltarse). Si la fila se rompe, quien era la cabeza pasa a la cola y el siguiente niño hará de cabeza.

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.

CARRERA DE CANGREJOS

Se hacen dos grupos de niños, los cuales se vuelven a dividir haciendo dos filas (quedan 4 filas en total). 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.

SIMÓN DICE...

Uno de los misioneros es Simón y debe de dar una instrucción (tocarse la nariz, saltar con un pie, caminar como pingüino, etc.) y los niños deben de repetir las acciones.

EL GATO Y EL RATÓN

Se escogen dos niños, uno será el gato y el otro el ratón. Si son muchos niños pueden escoger más gatos y más ratones.

Los demás niños deben de formar una ronda agarrándose de las manos. El ratón queda dentro del círculo y el gato afuera. El gato debe tratar de atrapar al ratón, tratando de entrar dentro de la "casa". Los niños que conforman la casa deben bajar los brazos e impedir que el gato entre. Si el gato entra a la casa, el juego vuelve a comenzar. El ratón puede salir de la casa 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

CARRERA

CONGELADOS

TELEFONO CORTADO