

## Juegos para grupos grandes o retiros

---

### 1. Capturar la Bandera:

**Materiales:** Banderines del color de cada equipo – Cinta de colores – grapadora y grapas.

**Descripción:**

Divide al grupo en dos equipos separados por una línea al centro. El objetivo es que los miembros de cada equipo crucen al área enemiga y arranquen la bandera del equipo contrario. Ellos deberán evitar ser tocados por los jugadores del otro equipo. Si alguien es tocado, se quedará congelado hasta que algún compañero de su equipo lo toque y pueda regresar a su zona. El equipo que captura la bandera y regresa a salvo a su lado gana.

### 2. El Dragón Esquiva el Golpe:

**Materiales:** Balones de Volleyball ( el número se adecua a la cantidad de personas.)

**Descripción:**

Divide al grupo en equipos de cuatro. Luego escoge a un equipo para que sea el primer dragón. Que los muchachos se formen y se tomen de la cintura del compañero de enfrente. Los otros equipo se unen para formar un gran círculo alrededor del dragón. Ellos lanzarán una bola para tratar de golpear a la última persona del dragón por debajo de la cintura. Cuando lo consiguen, él o ella saldrá del dragón, se unirá al círculo e intentarán darle a la siguiente persona del dragón. Continuarán así hasta que haya sólo una persona y que también sea golpeada.

### 3. Quítale la Cola al Dragón:

**Materiales:** Pañuelos para cada equipo.

**Descripción:**

Separa al grupo en dos. Haz que formen dos filas tomando de la cintura al de enfrente como una larga cadena. Coloca un trapo o pañuelo en la bolsa trasera del último de cada fila. La meta es lograr que la primera persona de una fila obtenga el pañuelo de la otra en tanto que esa hilera trata de evitarlo.

### 4. Voleyball al Agua:

**Materiales:** Una net – bombas llenas con agua – un pito – sacos o paños.

**Descripción:**

Necesitas muchos globos llenos de agua, toallas y una red de voleibol. Se forman dos o más equipos de ocho parejas cada uno y se forman por parejas, es decir, que cada equipo va a tener cuatro parejas, las cuales sujetaran una toalla por las puntas. Se colocan en posición de voleibol (dos parejas adelante y dos parejas atrás). Elijan por suerte que equipo comienza, deben colocar un globo sobre la toalla e impulsarlo para lanzarlo y el otro equipo no debe dejarlo caer y debe lanzarlo de nuevo al equipo contrario. Si un equipo deja caer el

globo y no lo atrapa con la toalla, es un punto a favor del otro equipo, al final gana quien tenga el mayor puntaje.

#### **5. El Juego de la Sandía:**

**Materiales:** Una sandía para cada equipo – cucharas.

**Descripción:**

Se forman 4 grupos con el mismo número de participantes. Deberán colocarse en filas, aproximadamente a 10 metros de una silla, que se le asignará a cada grupo. En cada silla se pone un pedazo de sandía, en la misma proporción para cada grupo. Cuando el dirigente de la señal (puede usarse un silbato), saldrá un participante de cada grupo con la intención de comer la sandía, durante aproximadamente 10 segundos. Cuando el dirigente de nuevo la señal, cada participante volverá a su lugar y saldrá el siguiente, de esta manera continuarán hasta que todos los participantes hayan comido de la sandía. Al finalizar se verá que grupo ha dejado en menos proporción la sandía (puede ser otra fruta dependiendo del país o la temporada). El grupo que haya dejado más pequeña la sandía o fruta elegida será el ganador.

#### **6. Glú-Glú:**

**Materiales:** Botellas con refresco – pajillas – un pito.

**Descripción:**

Todo lo que necesitas es de 2 a 6 galones de agua de sabor, un popote por joven y dos recipientes iguales. Es mejor jugarlo en el exterior. Es un juego simple. Divide en dos equipos iguales. Cada muchacho mete el popote en el recipiente y el primer equipo que se lo acabe, gana.

#### **7. Gotera Sobre el Líder:**

**Materiales:** Botellas con refresco – cucharas o vasos.

**Descripción:**

Escoge a dos personas (por lo general al líder de jóvenes y su esposa), y haz que se acuesten en el suelo con una botella de coca vacía balanceada sobre la frente. Mientras tanto el grupo se divide en dos equipos, cada equipo tiene una cuchara y un frasco con agua. El objetivo es que cada uno, debe tratar de vaciar una cucharada de agua en la botella de coca. El equipo que logra llenar 3 cm gana.

#### **8. Jockey con Escobas:**

**Materiales:** Canchas pequeñas – escobas – un balón - un pito.

**Descripción:**

A cada uno se le da una escoba. Se colocan dos mesas volteadas a cada lado del salón a manera de portería. Los jugadores deben barrer una pelota pequeña de hule o de plástico a la portería del equipo contrario.

#### **9. Pistoleros:**

**Materiales:** Pistolas para agua – vendas.

**Descripción:**

Venda a dos muchachos o muchachas y colócalos en lados opuestos de la habitación con sus equipos. Informa a los equipos que lo único que pueden decir son direcciones como derecha-izquierda, adelante-atrás y arriba-abajo. Coloca una pistola de agua en algún lugar del salón y

que los muchachos vendados la encuentren. Una vez que la han localizado, tienen que disparar en contra de la otra persona guiados nuevamente por su equipo.

#### 10. Globasos:

**Materiales:** Globos – Pabilo o mecate.

**Descripción:**

Divide al grupo en dos equipos. Forma a cada equipo por estaturas del más bajo al más alto. Después numéralos. Cada participante debe inflar un globo y atarse lo al tobillo con un hilo grueso. Di un número y los dos jugadores con ese número vendrán al centro del cuarto y tratarán de reventar el globo de su oponente. El primero que lo truene gana un punto para su equipo. El equipo con más puntos gana.

#### 11. El Quita Calcetines:

**Materiales:** Masking tape o mecate.

**Descripción:**

Haz un círculo grande con masking tape donde quepan todos los miembros del grupo adentro. Que todos se quiten los zapatos, dejando los calcetines (deben tener calcetines para poder participar) y que se sienten en el círculo. El juego consiste en reunir el mayor número de calcetines posible; no importa como los consigas. Sales del juego (y del círculo) si te quitan los calcetines o si alguna parte de tu cuerpo se sale del círculo. El que quede al último en el círculo gana.

#### 12. Fútbol de Tres Piernas:

**Materiales:** Gasas – balones – un pito.

**Descripción:**

Se juega como el fútbol, sólo que los equipos se dividen en pares. Luego se atan un pie al pie de su pareja, por lo que deberán trabajar en equipo para pegarle a la pelota y para caminar. Cuentan los goles cuando se hacen con el pie que es más difícil de manejar (por ej: si se es derecho se debe patear con el pie izquierdo y viceversa).

#### 13. Túnel Futbolito:

**Materiales:** Un balón

**Descripción:**

Divide al grupo en dos. Todos los miembros de un equipo sentados en filas de Diez a quince muchachos. Las hileras estarán intercaladas con las filas del otro equipo, todos los miembros de un equipo viendo en la misma dirección. Cada equipo debe tener tres o cuatro filas. Luego los miembros del otro equipo se sientan con sus espaldas hacia las del equipo que ya está sentado. Si lo hacen correctamente, deberán estar frente a las miradas feroces de los miembros del equipo contrario, a una distancia que les permita estirar las piernas a los participantes, todos los jugadores deben permanecer sentados. Con pies y manos deberán mover la pelota hacia la portería del equipo contrario. Ganan un punto cada vez que la pelota traspasa la portería del otro equipo.

#### 14. Voleyball bajo Techo:

**Materiales:** Una net – un balón.

**Descripción:**

Coloca una red baja. Utilizando una pelota inflable grande, todos juegan voleyball. Nada más que todos deberán estar sentados en el suelo.

#### 15. Basurero:

**Materiales:** Lista de palabras – basureros.

**Descripción:**

Es muy simple jugar este juego, lo único que tienes que hacer es escribir en tiras de papel 5-10 sustantivos (un sustantivo por papel, pueden ser canciones, frases, o el título de algún libro) pero asegúrate de que lo que vas a escribir sea conocido o común. Forma dos equipos con el mismo numero de personas. Deposita todos tus papelitos doblados en dos dentro de una canasta, una gorra o algo así. Se echará una moneda al aire para decidir que equipo empezará primero.

El equipo que gane seleccionará a un integrante, éste tendrá que pasar a tomar un papelito y tendrá 20 segundos para explicar lo que está escrito, pero no podrá mencionar alguna derivación de la palabra (ejemplo: perrito - un perro chiquito), ni señalar algún objeto que dé referencia de la palabra, frase o lo que esté escrito, si las personas de su equipo aciertan y el tiempo no ha terminado la persona que está al frente puede tomar otro papelito y seguir así hasta que termine el tiempo. Después de los 20 segundos la persona seleccionada del otro equipo tendrá que pasar al frente y tratar de superar la marca del participante del otro equipo. El equipo que junte la mayor cantidad de aciertos será el equipo ganador.

#### 16. Choque Eléctrico:

**Materiales:** Premios

**Descripción:**

Divide al grupo en dos equipos. Tienen que sentarse en el suelo, en línea y de frente al otro equipo. Todos los miembros del equipo deben tomarse las manos, de preferencia a sus espaldas, para que el otro equipo no las vea. Al final de la línea pon una cuchara en el suelo entre las dos últimas personas. En el principio de las filas un voluntario (imparcial) deberá lanzar un volado. Todos los concursantes a excepción del primero de cada equipo tienen los ojos cerrados o con la cara volteada y todos deben estar en silencio. Cuando la moneda es lanzada, si cae sol, el primero de la fila aprieta la mano de la que tiene a su lado y se van apretando las manos hasta que llegue la señal al último, quien abriendo los ojos recogerá la cuchara y tomará el primer lugar en la fila. El equipo que recoja la cuchara primero se irá recorriendo un lugar. El objetivo es ser el primer equipo en regresar a la posición original. Si el volado cae en águila no pasa nada y se lanza otro volado. Si el primero de la fila aprieta la mano en águila, se irá al final de la fila (rotación contraria); también se irá al final si alguno de su equipo abre los ojos antes de tiempo o hace algún ruido. Es necesario que el de la moneda vigila las equivocaciones y los ojos.

### 17. Bolos Humanos:

**Materiales:** Llantas o una bola grande.

**Descripción:**

Se forman dos equipos: **los bololocos y los carabolos**. uno de éstos debe pararse como si fueran bolos en una pista de bolos, pero mirando en diferentes direcciones en dirección opuesta al otro equipo. Los que tiran deben tomar una llanta o la bola grande y colocarse a una distancia de unos 30 mts.

Uno por uno irá lanzando, la persona que sea golpeada debe dar tres pasos en la dirección en que este mirando. Si en este movimiento toca a otro "bolo", esta persona también tiene que dar tres pasos. Cada persona que se mueve se considera un bolo tumbado y equivale a un punto.

Después de un juego completo los equipos se deben turnar, al final gana quien tenga más puntos.

### 18. Rally de Comidas:

**Materiales:** Comida de todo tipo.

**Descripción:**

Se proporcionará un circuito de comidas en diferentes puntos de un área determinada.

Los equipos deben completar este circuito en el menor tiempo posible, al final se determinará ganador al equipo con menos tiempo cronometrado.

### 19. Argolla India:

**Materiales:** Una argolla (echa con una manguera o enpaque) – 2 palos de escoba – un pito.

**Descripción:**

Se forman dos equipos con la misma cantidad de participantes. Es una variación de balón mano con la diferencia de que se juega con una argolla y dos palos de escobas para cada portero. Cada jugador podrá dar solamente tres pasos con la argolla en su mano y luego podrá tirarla hacia un compañero como pase o hacia su portería para que sea atrapada por su portero, cada vez que esto suceda en ambos bandos, será contado como punto.

### 20. Búsqueda del Tesoro:

**Materiales:** Un croquis del lugar o mapa - pistas – premio.

**Descripción:**

Consiste en esconder un premio dentro de un área designada como la isla, se formarán equipos que serán provisionados con un mapa que contendrá las pistas que los guiarán hacia donde esta el tesoro... el primero en encontrarlo tiene como premio el tesoro.

### 21. Campo Traviesa:

**Materiales:** Se adecua al tipo de obstáculos que incluya cada prueba.

**Descripción:**

Consta en una serie de pruebas cuidadosamente escogidas que los equipos tendrán que superar dentro de un mismo recorrido para cada uno de ellos.

Cada equipo saldrá de un punto de salida diferente con un margen de tiempo de 10 min de ventaja uno delante del otro. Ganará al final quien haga el recorrido en menos tiempo, haciendo la salvedad que ningún grupo puede avanzar a la siguiente prueba si el mismo no está completo... para corroborar esto habrá designado un espía para cada equipo.

## 22. Mosqueteros Locos:

**Materiales:** Globos largos (espadas) – globos corrientes – pabito – chinches – masking.

**Descripción:**

Sin límite de participantes. Cada jugador tendrá atado un globo a su cintura y un globo de los largos con un chinche en su mano el cual le servirá como espada. El propósito del juego consiste en reventarle el globo a todo aquel que no es su compañero de equipo. Al final del tiempo establecido el grupo con más globos intactos será el vencedor

## 23. Afeitarse el Globo:

**Materiales:** Globos – crema de afeitarse – prestobarbas – vendas.

**Descripción:**

Los participantes con sus ojos vendados tomarán una prestobarba e intentarán afeitarse lo mejor posible el globo que se les designará, quien lo reviente en el intento saldrá del juego y ganará la persona que mejor afeitarse el globo.

## 24. Básquet Tico-americano:

**Materiales:** Globos – canastas – un balzac (bolsa de tela donde va colocado el globo).

**Descripción:**

El juego consiste en anotar puntos dentro de una canasta o una bolsa con una bomba dentro de un Balzac. Cada jugador puede dar tres pasos y tirar hacia la canasta o hacia un compañero, ganará quien consiga más puntos.

## 25. Basura al Bote:

**Materiales:** Cajas de cartón.

**Descripción:**

Variación de el barco se hunde con la diferencia que se utilizan cajas de cartón, cuando se menciona una cantidad determinada de personas, los grupos deben meter sus pies dentro de las cajas. Las cajas se irán quitando gradualmente de modo que siempre quedarán fuera aquellos jugadores que lleguen tarde por una de ellas.

## 26. Torre de Popotes (dinámica)

**Materiales:** Pajillas – masking.

**Descripción:**

Consiste en formar grupos de 10 personas y repartirles suficientes pajillas para hacer estructuras a su gusto. Se tomará para la aplicación ejemplos de aquellas estructuras que carecieron de un fundamento fuerte y que por consiguiente no fueron estables y perecieron, comparando de esta forma lo que sucede en nuestra vida cuando carecemos del fundamento el cuál es Cristo o cuando nuestras convicciones no están fundamentadas en la palabra de Dios.

**27. De Pie:**

**Materiales:** No aplican.

**Descripción:**

En este juego los participantes se sientan de espaldas y entrelazan sus manos para juntos poder levantarse. Luego se aplica a más cantidad de personas hasta que todo el grupo logre estar en pie.

**28. Fútbol Loco:**

**Materiales:** Varios balones suaves.

**Descripción:**

Divide al grupo en cuatro equipos. Se usa el campo y las reglas básicas del fútbol. Sin embargo se juegan dos partidos con cuatro porterías al mismo tiempo. Esto causa estragos ya que los jugadores chocan y tratan de esquivarse. Los jugadores solamente pueden pegarle a la pelota que se le asignó a su partido. Luego los equipos ganadores se enfrentarán entre sí y los perdedores jugarán uno contra el otro.

**29. Corre Pollo rengo:**

**Materiales:** Dos botellas llenas con agua – dos botellas vacías – vasos plásticos.

**Descripción:**

Consiste en llevar agua de una botella a otra que está en otro extremo utilizando vasos, sin embargo la dificultad de este juego consiste en que todos los integrantes deberán tomarle el pie derecho a su compañero. El equipo que se suelta durante la travesía deberá para y empezar de donde se soltó, ganará quien logre transportar mayor cantidad de agua en el tiempo determinado.

**30. Jabonera en Plástico:**

**Materiales:** Un plástico grande – jabón – vasos – pichetes – mangueras.

**Descripción:**

Consta de transportar agua de un recipiente lleno hacia un que está vacío atravesando un plástico enjabonado durante un lapso de tiempo fijado. Al final quien llene el recipiente vacío en menos tiempo gana.

**31. Lucha Cuadrangular:**

**Materiales:** Una cuerda circular.

**Descripción:**

El juego consiste en que tres o más participantes por equipos estarán dentro de una cuerda circular y al pitazo cada grupo intentará obtener un objeto que representa el color de su equipo el cual estará a cierta distancia de ellos.

**32. Telaraña:**

**Materiales:** Mecate – estacas.

**Descripción:**

Cada integrante de cada debe pasar por debajo de una telaraña en el menor tiempo posible.

### 33. Calle de la Amargura:

**Materiales:** Globos – periódico.

**Descripción:**

Consta de hacer cuatro túneles con las mujeres de cada equipo agrupadas por sus colores y equipadas con un bat de periódico, por donde han de pasar una cantidad determinada de hombres de un equipo contrario con globos adheridos a sus cuerpos. Al pitazo cada grupo de hombres debe pasar la calle y las mujeres deben intentar reventarles los globos. Al final el grupo de con más globos intactos será el ganador

### 34. El Gusano:

**Materiales:** Una bola pequeña.

**Descripción:**

Se forman 4 hileras en posición a los puntos cardinales conformadas por integrantes de cada equipo.

Al centro de las mismas habrá colocada una bola pequeña, al pitazo el último integrante de cada grupo debe salir corriendo por su derecha hasta llegar a su punto de salida y pasar por debajo de sus compañeros para atrapar la bola... quien esto de forma más rápida se adjudica un punto.

Parte de la dinámica consiste en estirarse lo más posible para estorbar cuando un contrario pasa detrás del grupo, así como de estrecharse cuando un compañero va por la bola.

### 35. Río artificial:

**Materiales:** Mecate – baldes – vendas – estañones.

**Descripción:**

Consta de realizar un recorrido con obstáculos (rocas) y chapuzones de agua durante la travesía. Cada equipo integrado por x cantidad de personas será guiado por un capitán a través del viaje, ya que este será el único con visibilidad durante la travesía

### 36. Guerras de Trincheras:

**Materiales:** Bolitas pequeñas – bancas.

**Descripción:**

Consiste en lanzarse bolas plásticas entre los equipos. Ganará el equipo el cual al finalizar el tiempo establecido tenga menos bolas en su área designada a proteger

### 37. Obstáculos y espías:

**Materiales:** Aplican de acuerdo al tipo de pruebas que hayan.

**Descripción:**

Es una adaptación de “**en búsqueda del tesoro**”, con la variación de que cada equipo tendrá asignado un juez (espía) de un equipo contrario para cerciorarse de todos los participantes estén presentes cuando se encuentre cada pista. No se podrá avanzar en el juego ni reclamarse vencedores aquellos equipos que nos estén completos.

### 38. Voleyball Loco:

**Materiales:** Una bola grande – 4 net

**Descripción:**

Es la variación del juego normal con la diferencia de que todos los equipos juegan contra sí, y que la pelota es un poco más grande

### 39. Guerreros de Papel:

**Materiales:** Periódico – masking o cinta gruesa.

**Descripción:**

El objetivo del juego es hacerle agujeros al escudo del adversario sin dejar que sus propios escudos sufran daño. Se debe usar únicamente la espada. Se establecerá un cese al fuego cada x cantidad de tiempo, quienes tengan sus escudos dañados tendrán que salir del juego, hasta que quede un vencedor.

### 40. Catástrofe:

**Materiales:** Una historia

**Descripción:**

Los equipos se sentarán en bancas unos frente a otros a cada integrante se le asignará un nombre, personaje, etc de una historia a contar. Los nombres de los jugadores por banca será el mismo, de modo que al irse contando la historia se mencionará un nombre con el que se identificará una persona en cada banca, cuando esto suceda dicha persona debe levantarse inmediatamente y correr saliendo por su derecha por detrás de la banca con la intención de llegar a su lugar antes que los demás y tomar su lugar... esto contará como punto.

### 41. Caminando sobre agua:

**Materiales:** Cartones.

**Descripción:**

Se juega los cuatro equipos a la vez. Se le dan a los participantes unas cuantas rocas( Cartón de 45 cm x 45 cm ). Se determinará una distancia entre la salida y la meta que deben cruzar el espacio sin tocar “el agua” (piso) usando solo las rocas para avanzar. Pueden mover las rocas para avanzar pero solamente pueden pisar cada roca con uno de los pies.

### 42. La Línea:

**Materiales:** Bancas o sillas.

**Descripción:**

Consiste en que cada equipo ubicado de pie en varias bancas en líneas con el director se ubiquen y se le den algunos minutos por si no conocen sus nombres. Luego se acomodarán según el director lo requiera Ej.: por color de camisa, edad, mes de nacimiento, ect... siempre sin bajarse de las bancas y sin hablar.

### 43. Bulldog americano:

**Materiales:** Balones – un pito.

**Descripción:**

Cuatro equipos se ubican delante frente al director y la bola, formando una especie de túnel. Cada pareja tendrá un número que al momento de ser mencionado cada uno de los jugadores intentará agarrar la bola antes que su pareja. El que pierda la bola sale y el ganador espera un turno para ubicarse con otra nueva persona que al igual que él ya había ganado, siempre y cuando no sea de su mismo equipo.

#### 44. Rayos y truenos:

##### Descripción:

Consiste en ubicar a los participantes de cada color revueltos en cuatro nuevos equipos y formando dos líneas en forma de **X**, todos sentados en el suelo, dos líderes irán corriendo en direcciones opuestas a elegir cualquiera de los grupos. Si el líder tocara siempre al último de la fila y le dice

**“Ven y sígueme”**, él y los siguientes 3 jugadores de la fila correrán alrededor de los demás equipos procurando no llegar de último ya que se verá expulsado de juego en sentido contrario al que el líder está realizando. Si el líder le dice a cualquiera de los últimos **“Vamos”**, todo el equipo saldrá corriendo en la misma dirección a la del líder, siempre procurando no llegar de último. En cualquiera de los casos el expulsado se determina si llegó de último a sentarse. Sentarse es el requisito para no ser expulsado aunque haya llegado de primero.