

## **Actividades de poca preparación y mucha diversión**

---

Los adolescentes no necesitan tener una razón para divertirse, y tú no necesitas tener una razón para ayudarlos a divertirse. Lo que sí necesitas son juegos sencillos que produzcan mucha diversión.

### **Carreras de Líquidos**

Establece un punto de salida y una meta para una carrera, y luego forma grupos de dos personas. Entrégale a cada pareja un vaso plástico con agua y haz que las parejas se paren espalda contra espalda, sosteniendo el vaso con los hombros.

El objetivo de este juego es correr hacia la meta lo más rápidamente posible sin derramar el agua. Comienza la carrera. Entrégale un premio a la pareja que termine primero y a la pareja que termine con las camisas más secas.

### **Hockey Aéreo**

Forma dos equipos. Provéele a cada persona dos globos. Uno redondo, y otro largo y angosto. Pídeles que inflen los globos y que le hagan un nudo. El globo redondo servirá de disco de goma de hockey, y el globo largo será el palo de hockey.

Los equipos deben pensar en un nombre para su equipo, y luego haz que escriban su nombre con marcadores en sus globos redondos. Coloca una canasta grande para basura a ambos extremos del salón.

El objetivo del juego es meter la mayor cantidad de globos en el recipiente del equipo contrario impulsando los globos redondos con los globos largos. Una vez que un globo entra en el recipiente, no se puede remover.

El primer equipo que logra meter todos sus globos en el recipiente del equipo contrario gana el juego.

### **Lugares, Personas y Cosas Importantes**

Este juego permite que los jóvenes aprendan más acerca de la Biblia. Antes de comenzar la reunión, escribe los nombres, lugares y cosas famosas en la Biblia en papeles separados. Por ejemplo, para personas famosas puedes escribir el nombre de Sansón, Poncio Pilato, Simón Pedro, etc. Un lugar famoso podría ser el Mar Rojo, Belén, o la tumba de Jesús. Cosas famosas pueden ser el maná, la cruz, o el arca.

A medida que llegan los jóvenes, debes colocarle uno de los papeles en la espalda y pegarlo con cinta. Explícales que el nombre en ese papel son ahora, sus nombres, y que deben adivinar quién o qué son. Para averiguarlo pueden hacer toda clase de preguntas, pero la respuesta puede ser solo "sí" o "no".

Por ejemplo, alguien puede preguntar: "¿Soy una persona? ¿Un lugar? ¿Una cosa?" "¿Construí el arca?" o "¿Hice que el Mar Rojo se dividiera en dos para que los israelitas pasaran por tierra seca?" Instrúyeles que no deben decirle a nadie lo que dice el papel. Únicamente pueden contestar "sí" o "no". El juego termina cuando todos adivinan lo que está escrito en su papel.

Estas son sólo ideas sueltas que puedes utilizarlas solas o combinadas. Puedes adaptarlas, agregarles cosas o combinarlas según tus necesidades.  
Nuestro lema: ¡SEAN CREATIVOS!

### **Respuestas asombrosas**

Dale a cada uno del grupo un lapicera y una tarjetita de cartón de 3x5 cms. Pide que cada uno escriba una pregunta comenzando con la palabra "¿Por qué...?" Recógelas mientras van terminando.

Reparte nuevamente tarjetas en blanco, pero esta vez pide que escriban respuestas comenzando con la palabra "Porque...". Recógelas. Pide que cada uno tome una pregunta y una respuesta sin mirarla hasta que llegue su momento de leerlas.

¡El resultado será muy divertido!

### **Esculturas bíblicas**

**De a dos:** Una persona es la arcilla de modelar y otra es el escultor. Tiene que modelar sentimientos como temor, gozo, tensión, desesperación, etc.

**De a cuatro:** Dos son la arcilla de modelar y dos los escultores. Deben modelar ideas relacionadas a desconfianza, confianza, confrontación, amistad, etc.

**De a ocho:** Cuatro son arcilla de modelar y cuatro los escultores. Deben modelar palabras como celebración, etc. También, con un poco de creatividad, se pueden armar competencias entre dos grupos bajo temas secretos dados por el líder, en donde tienen que modelar escenas de la Biblia. El grupo que acierte ganará un punto, y así sucesivamente.

### **Buscando la manzana**

Consigue manzanas del tipo Red Deliciosas (bah, rojas y en lo posible del mismo tamaño), una para cada persona. Si son muchos los chicos puedes dividirlos en grupos. Que cada persona (o grupo) elija y estudie bien los detalles de su manzana, la lustren lo mejor que puedan y cuando estén listos la entreguen (Aclara que nadie debe marcar las manzanas). Pide a todos que se pongan de espaldas y habla a tus colaboradores para que las coloquen en un orden que solo ustedes sepan. Luego pide que cada uno descubra cuál es su manzana (cuidando de no cambiar el orden). Cuando tomen sus decisiones puedes hacerles alguna preguntas como:

1. **¿Cuál fue la clave para descubrir su manzana?** (Respuestas posibles: Tenía una manchita negra, era la más roja, la base era amarilla, etc.)
2. En caso de que alguien (o el grupo) no acertó, pregunta **¿Qué fue lo que causó la confusión?** (Respuestas posibles: Habían algunas parecidas, perdí el rastro principal, no pensé que iba a ser

tan difícil.)

3. **¿En qué se parecen las manzanas a la vida de los seres humanos?** (Respuestas posibles: Ninguna persona es igual a otra persona, cada persona tiene sus marcas personales, aunque hay personas de distintos colores todos pertenecemos a la misma familia humana, etc.)

4. **¿Al lustrar las manzanas, qué parte de ellas brillan más y cuál menos?** (Respuestas posibles: La parte más roja, la parte más amarilla, la parte más oscura, etc.). Luego que cada uno comparta qué área de su vida es la que más brilla y cuál es la que necesita que Dios pule más para sacarle brillo.

Cierra con una oración.

Utiliza este Sketch para activar tus reuniones juveniles, para la introducción de un mensaje o para un día de Confraternidad.

#### **Descripción del Drama:**

- Dios desea que interactuemos con Él en oración, y no tan sólo que arrojemos nuestras palabras al cielo.
- Este sketch ilustra las varias maneras en que las personas se acercan en oración.
- Puedes usar esta dramatización, para mostrar el frustrado deseo de Dios por relacionarse con nosotros.

#### **Personajes:**

- Narrador
- Sr. Secretario
- Ama de casa
- Avaro
- Desafortunado
- Presidente
- Pequeña niña

#### **Puesta en escena:**

- Dos sillas en medio del escenario
- El presidente sentado en una de ellas

#### **IDEAS para la obra**

- Permite que los chicos improvisen sobre la base del texto, para darle más fuerza a la escena.
- Puedes usar una música de fondo para cada estado de ánimo de los personajes. Alguien con un teclado sería ideal.
- Permite que los chicos se diviertan y dales libertad para elegir su propio vestuario.
- Si la ocasión y el tiempo lo permite, puedes pedirle a tu grupo que preparen un fondo pintado para la escenografía, o que practiquen un juego de luces de colores.
- ¡Recuerda que la creatividad es un don que Dios te dio, y que lo puedes desarrollar en forma maravillosa!

**Narrador:** Era una hermosa mañana de primavera, y el Presidente estaba en su despacho, demasiado entusiasmado como para permanecer sentado. Este era su día favorito y el más esperado durante el año. Había invitado personalmente a todos los ciudadanos de su país, a venir

y hablar con Él. Nada en el mundo lo hacía tan feliz como tener la oportunidad de hablar con su pueblo. Entonces pulsó el botón del intercomunicador y preguntó a su secretario...

**Pres:** Sr. Secretario, ¿ha venido alguien a verme hoy?

**Sr. Secretario:** Sí, hay un ama de casa aquí afuera quien quisiera verlo.

**Pres:** (Entusiasmado) Bien, hágala pasar.

**Ama de casa:** (Entra caminando y recitando su "oración" sin jamás mirar al Presidente. Todo el tiempo el trata de decirle algo, pero ella nunca lo mira) Gracias por este mundo tan hermoso. Gracias por el pan de cada día. Gracias por el canto de los pájaros. Gracias Señor por todo.

**Pres:** (Visiblemente desilusionado, pero buscando con su mirada la próxima persona) Sr. Secretario, ¿hay alguien más?

**Sr. Secretario:** Sí, Señor, ya mismo lo hago pasar.

**Avaro:** (Entra pomposamente con su nariz levantada) Quiero un nuevo auto-móvil, pero no cualquier automóvil, quiero una Ferrari roja, con una gran llama de fuego dibujada en ambos lados, con todos los accesorios. Además quiero un yate y todo lo que alguien de mi edad debiera tener, como buena ropa, dinero en el bolsillo, equipos de audio... Y ya que estoy hablando de lo que hace falta, quiero decirle que este país es una calamidad. Hay que arreglar las calles, y mi vecindario está realmente yendo hacia el caos, por eso si Ud. pudiera darnos más policías para que patruyen las calles, sería genial. (Sigue incomodando y pidiendo cosas mientras da una última vuelta por el escenario, y desaparece por donde vino)

**Pres:** (Mirando al hombre con incredulidad) Sr. Secretario, tenemos a alguien más esperando verme?

**Sr. Secretario:** Sí, Señor, aquí está

**Desafortunado:** (Aparece arrastrándose sobre su estómago) No soy digno. Soy menos que una suela de zapato. No debería tener siquiera derecho a respirar. Soy tan malo, que debería haber una ley para proteger a la sociedad de personas como yo. Nadie en el mundo es tan malo como yo. (Etc., se arrastra un par de veces sobre el escenario como un reptil, y se retira lamentándose y quejándose todo el tiempo)

**Pres:** (Con semblante triste porque nadie quiso hablar con él) ¿Hay alguien más esperando por mí?

**Sr. Secretario:** No Señor... bueno, en realidad hay una persona, pero es sólo una niña.

**Pres:** Bueno, hazla pasar.

**Sr. Secretario:** Pero ella es sólo una pequeña niña.

**Pres:** No hay cuidado, hazla pasar.

**Pequeña Niña:** (Entra caminando y se sienta al lado del Presidente. Ella no dice nada, sólo lo mira)

**Pres:** ¿Hay algo que pueda hacer por ti?

**Pequeña Niña:** En realidad, no. Sólo quería conocerlo, saber cómo era.

**Pres:** ¿Nada más?

**Pequeña Niña:** Bueno... humm, también quería decirle que pienso que está haciendo un buen trabajo.

**Pres:** ¿Quieres quedarte a hablar? (Ambos se sumergen en una conversación, mientras el Narrador habla y suena la música de fondo)

**Narrador:** Entonces el Presidente se sintió muy feliz, porque finalmente había encontrado a alguien, de entre su pueblo, con quien podía hablar.

20 Pensamientos, Ideas, Conceptos y Sugerencias para Líderes Juveniles

01- Mantente alerta para descubrir potenciales voluntarios.

02- Confórmate con tus recursos actuales.

03-Mantente fluyendo en la visión de tu iglesia.

04- Programa tus actividades en armonía al calendario de tu iglesia.

05-Mantén abierta la puerta de comunicación con tu pastor.

06-Sé creativo, que los jóvenes siempre estén intrigados.

07- Pregúntate a tí mismo, "Estoy aburriendo"

08-Evalúa tu programa cada 3 meses.

09- Crea tantas ocupaciones para los jóvenes como te sea posible.

10- Desarrolla una mentalidad sana y limpia.

11-No tengas programas de último momento, planea con anticipación. Los desaciertos son el principio del fin.

12- Mantén a los padres informados sobre cómo van las cosas.

13-Haz que suene buena música cristiana en el salón de jóvenes antes que comience la reunión. Acepta los gustos musicales.

14-Mantente alejado de salidas o excursiones muy costosas.

15-Predica la Palabra por medio de tus obras.

16-Estate actualizado con los estilos y las modas de los jóvenes.

17-Reúnete con tu equipo juvenil regularmente para ministrarles y tener comunión. Escucha sus ideas.

18-No tengas temor a cambiar; si algo no está funcionando simplemente suspéndelo.

19-Invita a un grupo de padres a las reuniones juveniles, y hónralos. Hacerlos participar da muy buenos resultados.

20-Habla palabras amorosas respecto de tu pastor a los jóvenes. Los jóvenes crecen cuando aman a sus pastores.