

SOMOS UNO

Dinámicas para tu grupo de adolescentes



El cartero

Objetivo	Animar al grupo reconociendo sus dones y habilidades vistas por los demás adolescentes.
Material	Sillas
Tiempo estimado	10 - 15 minutos (depende la cantidad de participantes)
Descripción	<p>La dinámica consiste en formar un círculo, siempre deberá haber una silla menos del total de participantes.</p> <p>El que está en el centro dirá: "el cartero trajo cartas para (mencionar algo que traiga puesto él u otros) los que traen tenis", de tal manera que los que cumplen con esa característica se cambiarán de lugar. Siempre quedará un participante sin silla, por lo que el resto del grupo deberá describir a ese participante. Es decir "él/ella se llama..y es muy servicial" "es amoroso" "canta bonito", etc. Una vez realizado esto, el participante presentado seguirá con la dinámica del juego.</p>

Escondidas

Objetivo	Recordar y estudiar lo que Dios nos menciona en su palabra para abrazarla.
Material	Hojas, plumones, cinta adhesiva.
Tiempo estimado	15 minutos (depende la cantidad de participantes)
Descripción	Se trata de un juego muy conocido con el que muchos nos hemos divertido. Sin embargo, los participantes que se vayan a esconder tendrán pegado en el pecho o espalda una letra de la frase que gusten formar. Por ejemplo, "Dios es amor". Para formar esta palabra se necesitan 11 participantes para que cada uno porte una letra y con ella, se escondan. La persona que queda será la que contará y tendrá que encontrar a cada uno; al final, este participante descubrirá la frase escondida con estas letras.

Sigue la canción

Objetivo	Recordar y aprender cantos que nos recuerden a Dios en todo momento.
Material	Ninguno
Tiempo estimado	12 minutos
Descripción	La idea es que uno de los participantes inicie entonando una pequeña parte del canto que quiera, la siguiente persona deberá continuar con un canto diferente pero que este empiece con una palabra que el anterior participante haya mencionado. Ejemplo: el primer participante empieza cantando "Cuán hermoso eres Jesús, son tus palabras es tu amor", el siguiente participante continúa con una palabra que esté en el canto anterior, "Hermoso eres, mi Señor, hermoso eres tú, Amado mío", por lo que el participante que continúe deberá cumplir con la misma dinámica.

Yo veo en ti...

Objetivo	Reconocer en otros las habilidades y dones que Dios nos ha dado, para así, ayudarnos a descubrirlas y con ello servir juntos al Señor.
Material	Hojas o notas adhesivas (post-it)
Tiempo estimado	10 minutos
Descripción	Para esta actividad el maestro establecerá un tiempo, pueden ser 5-8 minutos (dependiendo la cantidad de adolescentes) para que entre los participantes se vayan escribiendo las cualidades, habilidades y virtudes que ven entre ellos, de tal manera que, al finalizar el tiempo cada uno vea lo que le escribieron y así, aparte de sentirse bien, pueda identificar de qué manera puede servir a Señor.

Adivina quién es

Objetivo	Romper el hielo y animar al grupo para convivir y conocerse más entre ellos.
Material	Hojas, lapiceros y un recipiente pequeño.
Tiempo estimado	20 minutos
Descripción	Para la dinámica se requiere que los participantes estén sentados en círculo y se le reparta una hoja y un lapicero a cada uno. Todos escribirán en la hoja alguna anécdota chistosa o vergonzosa que hayan pasado en la iglesia o fuera de ella sin poner su nombre, al terminar doblarán la hoja de manera que no se vea lo que hay dentro. Se pondrán las hojas dobladas dentro del recipiente pequeño. Por turnos, cada uno sacará un papelito que no sea el suyo y lo leerá en voz alta para así, adivinar quién ha sido la persona que pudo haber pasado aquella anécdota chistosa. En el caso de que no adivinen quién fue, la persona correcta levantará su mano para no quedar con la duda.

¿Quién nos guía?

Objetivo	Explicar la importancia de conocer a Dios y entender que Él nos puede guiar en medio de las dificultades y a pesar de ellas.
Material	Vendas para los ojos, sillas para colocarlas como obstáculos, objetos para hacer ruido.
Tiempo estimado	20 minutos
Descripción	El maestro pedirá a dos voluntarios. Uno de ellos deberá colocarse una venda en los ojos y se le dará vueltas para desubicarlo. El otro participante servirá como guía para llegar a un punto determinado del salón o espacio en que se esté realizando el juego. Se colocarán sillas y objetos que sirvan como obstáculos para que el participante tropiece. El resto de los participantes deberá hacer el mayor ruido posible, pero el que tiene los ojos vendados deberá procurar hablarle lo más claro posible para guiarlo hacia la meta, en un minuto.

La biblia incompleta

Objetivo	Memorizar y recordar los libros de la biblia.
Material	Ninguno
Tiempo estimado	15 minutos
Descripción	El maestro, quien inicia la actividad, deberá asignarle el nombre de algún libro de la Biblia a cada participante (uno o dos de acuerdo con la cantidad de personas), él mismo es quien dará la consigna de partida, diciendo: "esta biblia está incompleta, a esta biblia le falta el libro de Mateo" (puede empezar con cualquier libro). El participante a quien se le asignó el libro que se nombró deberá responder: "el libro de Mateo no le falta, a esta biblia le falta Hechos" (ejemplo). La idea es nombrar libros de forma aleatoria de manera que los participantes no se esperen que los vayan a nombrar y deban mantenerse atentos. El participante que no responda inmediatamente puede asignársele una competencia, como, por ejemplo, decir los libros del nuevo testamento en orden o nombrar 10 personajes de la Biblia.

El rey de los elementos

Objetivo	Romper el hielo con el grupo para mantenerlos motivados durante la clase.
Material	Pelota (cualquier tipo)
Tiempo estimado	15 minutos
Descripción	Se forma un círculo con todos los participantes, el maestro tendrá la pelota y se la pasará a cualquiera, cuando la tire debe mencionar un elemento (aire, agua o tierra) el que atrape la pelota debe mencionar un animal que pertenezca al elemento que mencionaron, ejemplo, (agua: tiburón) y pasársela a otro diciendo un elemento antes que la atrape el otro participante. No se vale repetir animales y debe responderse rápido, los que pierden van saliendo hasta elegir al ganador.

Dilo cantando

Objetivo	Repasar el tema visto en clase, así como reforzar el aprendizaje para sus vidas.
Material	Ninguno
Tiempo estimado	25 minutos
Descripción	Los participantes se van a agrupar en equipos, aquí depende de la cantidad de adolescentes que haya. cada equipo deberá de cambiar la letra de una canción cristiana conocida, y esta letra tendrá que ser de acuerdo con el tema de la clase bíblica o estudio. Motívalos a que incluyan en la letra de la canción todo lo que han visto de la clase y lo que pudieron aprender. Después de un tiempo considerable, cada equipo pasará a cantar la canción que inventó, si hay las posibilidades, pueden poner la pista de la canción para darle un toque más divertido.

Se vende

Objetivo	Reflexionar sobre la autoestima y el valor propio, así como recordar nuestro valor está en Cristo.
Material	Hojas, lápiz, recipiente pequeño o bolsa. (10 a 12 personas aprox.)
Tiempo estimado	25 minutos
Descripción	<p>Los participantes deberán escribir en una hoja su nombre, a continuación, meten todos los nombres en el recipiente.</p> <p>Cada persona sacará un papel con el nombre de otra persona escrito en él. Nadie debe revelar qué nombre hay escrito en su papel. Sobre el papelito, redactarán un anuncio siguiendo un modelo de anuncio de compra-venta, intentando vender a la persona que aparece en el papelito. Para ello tiene que poner todas las cualidades buenas que crea que tiene. El juego consiste en tratar de hacer el anuncio de compra-venta lo más emocionante posible, e intentar por todos los medios destacar las cosas buenas de la persona. Después se vuelven a mezclar todos los papelitos y se elige a un portavoz para que uno por uno los lea en voz alta y con haciendo voz de vendedor. Tras leer el papel, se le entrega a la persona de la que habla el anuncio.</p> <p>Después, se menciona existe un comprador muy interesado en todos, y que podemos leer su correo en:</p> <p>1ª corintios 6:20 Juan 3:16 Romanos 5:8 Isaías 60:1</p>

¿Quién soy?

Objetivo	Descubrir personajes de la biblia y motivarlos a continuar conociendo las historias detrás de sus personajes.
Material	Hojas, cinta adhesiva
Tiempo estimado	15 minutos
Descripción	El maestro pondrá el nombre de diferentes personajes bíblicos en la espalda de cada participante, de manera que ellos no puedan verlo. Los participantes se pasearán por el salón, haciéndose preguntas entre ellos sobre la identidad de su personaje. Las preguntas sólo pueden ser respondidas con "sí" o "no". El juego continúa hasta que todos hayan descubierto quiénes son.

Somos estatuas

Objetivo	Reforzar lo visto en la lección.
Material	Ninguno
Tiempo estimado	10 minutos
Descripción	Se pide al grupo que se mueva por el salón, moviendo y soltando sus brazos, relajando la cabeza y el cuello. Después de un momento, diga una palabra. Los participantes deben formar estatuas que describan esa palabra. Por ejemplo, el maestro dice "paz". Todos los participantes instantáneamente y sin hablar tienen que adoptar posiciones que demuestren lo que para ellos significa 'paz'. La dinámica continúa con diferentes palabras relacionadas a la lección.

Mensaje confuso

Objetivo	Reflexionar sobre cómo la palabra de Dios puede ser distorsionada cuando solo la queremos conocer a través de otros y no de leyéndola directamente.
Material	Ninguno
Tiempo estimado	15 minutos
Descripción	Los participantes deben sentarse formando un círculo. El maestro debe citar un verso bíblico no muy conocido y un poco largo, como "Que, si confesares con tu boca que Jesús es el Señor, y creyeres en tu corazón que Dios le levantó de los muertos, serás salvo. Romanos 10:9". Así, el maestro susurrará el mensaje a la persona que esté sentada a su derecha. Esa persona le susurra el mensaje al que está sentado a su derecha y así sucesivamente. Una vez que el mensaje haya sido pasado a través del círculo, pida a la última persona que diga el mensaje en voz alta. Compare el mensaje final con la versión original.