Juegos para romper el hielo

Un juego para cada episodio de Alpha YOUTH



© 2023 Alphalive Schweiz · Versión en español: Pulse · Gratis para tu trabajo con jóvenes. Lo que puedes hacer con él: thepulse.org/es/terms/

Contenido

Los juegos y las dinámicas para romper el hielo son importantes para la vida del grupo, tanto en reuniones presenciales como digitales. Aquí tienes algunas ideas para ponerlas en práctica enseguida o para despertar tu propia creatividad.

Episodio 1: La vida	Bingo para conocerse	**3**
Episodio 2: Jesús	Juego de nombres	**4**
Episodio 3: La cruz	Piedra, papel o tijera	**5**
Episodio 4: La fe	Trípode humano	**6**
Episodio 5: La oración	Carrera de papel higiénico	**7**
Episodio 6: La Biblia (1)	El puente de la Biblia	**8**
Episodio 6: La Biblia (2)	Si yo pudiera...	**9**
Episodio 7: El Espíritu Santo	Fútbol cangrejo	**10**
Episodio 8: Llenos	Experimento de las latas	**11**
Episodio 9: Vida 2.0	Experimento de Asch	**12**
Episodio 10: El mal	¿Bueno o malo?	**13**
Episodio 11: Contarlo a otros	Atrapa el globo de agua	**14**
Episodio 12: Sanidad	Caídas épicas	**15**
Episodio 13: La iglesia	Cualidades positivas	**16**
Bonus: para romper el hielo	Adivina la imagen	**17**
Anexo: hojas para imprimir	Bingo para conocerse · Cualidades positivas	**18**

Episodio 1: La vida

Bingo para conocerse

Para descargar todos los episodios de Alpha YOUTH, inicia sesión en auth.alpha.org.

Resumen: El objetivo es encontrar lo más rápido posible a muchas personas que tengan cada característica y que firmen en su casilla. Quien completa primero una fila o una columna grita «¡Bingo!», gana y recibe un pequeño premio.

Cómo se juega: En este juego, los adolescentes se mueven libremente por la sala. Cada uno tiene un bolígrafo y una hoja (está en el documento para descargar) con muchas casillas, cada una con una característica o una experiencia distinta.

Ahora van por toda la sala, hablan con los demás y recogen firmas. Regla opcional: cada persona puede firmar solo una vez.

Episodio 2: Jesús

Juego de nombres

Para descargar todos los episodios de Alpha YOUTH, inicia sesión en auth.alpha.org.

Resumen: Este juego es divertido y sencillo. Sirve para aprender los nombres de las personas del grupo y, además, saber algo de cada una.

Cómo se juega: Divide a los participantes en los grupos pequeños en los que después tendrán sus conversaciones. Por turnos, cada uno dice su nombre. Pero junto al nombre tiene que añadir un adjetivo que empiece por la misma letra que el nombre y que describa su personalidad (por ejemplo, «David divertido» o «Mila musical»). La siguiente persona repite todos los nombres y adjetivos de las anteriores y después dice su propio nombre con su descripción. Cuanto más tarde te toque, más tienes que recordar.

Episodio 3: La cruz

Piedra, papel o tijera

Para descargar todos los episodios de Alpha YOUTH, inicia sesión en auth.alpha.org.

Resumen: Sorprendentemente, este juego clásico también se puede jugar online. La clave del éxito es una buena moderación que anuncie con claridad cuándo empieza cada ronda.

Cómo se juega: Primero se explica que hay tres símbolos, piedra, papel y tijera, y cuál le gana a cuál. Luego cada persona de la reunión elige a un rival cualquiera para la ronda. Tras la señal de salida, «Piedra, papel o tijera», cada uno muestra a la cámara el símbolo que eligió. Después, cada uno comprueba qué símbolo eligió su rival. Quien pierde apaga su cámara, y así se ve quién sigue en el juego. En caso de empate, se pasa a la siguiente ronda. En cada ronda nueva se vuelve a elegir rival. El juego termina con una final en la que se decide quién gana. Este juego es para grupos de 5 a 50 personas.

Episodio 4: La fe

Trípode humano

Resumen: Los equipos intentan formar un «trípode humano» con tres piernas de sus miembros. Encima tienen que mantener en equilibrio un vaso de agua. Material: por equipo, una tabla y un vaso de plástico con agua.

Cómo se juega: Forma dos o tres equipos de tres personas. Se acuestan boca arriba en el suelo y levantan una pierna. Quien lleve falda o vestido mejor se encarga de otra tarea, por ejemplo, de tomar el tiempo. Coloca la tabla sobre sus pies. Luego pon el vaso lleno de agua sobre la tabla. Gana el equipo que mantenga el equilibrio durante más tiempo.

Por cierto: los equipos pueden acabar mojados.

Episodio 5: La oración

Carrera de papel higiénico

Resumen: Dos equipos compiten por desenrollar y volver a enrollar un rollo de papel higiénico.

Material: 1 rollo de papel higiénico por equipo

Cómo se juega: Divide al grupo en dos equipos (o más). Cada equipo se coloca en fila, uno detrás de otro. Da a cada equipo un rollo de papel higiénico. A la señal, la primera persona de cada equipo toma el rollo, sujeta el extremo del papel y pasa el rollo entre las piernas a quien está detrás (así el rollo se va desenrollando). La siguiente persona tiene que pasar el rollo por encima de la cabeza a la siguiente. Y así sigue: por debajo, por encima, por debajo... hasta el final de la fila. Cuando el rollo llega a la última persona del equipo, esta empieza a enrollar de nuevo el papel y a devolverlo hacia delante. Si el papel se rompe en algún punto, el equipo tiene que empezar de nuevo. Gana el primer equipo que vuelva a tener el rollo completamente enrollado.

Episodio 6: La Biblia (1)

El puente de la Biblia

Resumen: En grupos de cinco, los participantes construyen un puente entre dos sillas. Los puentes tienen que ser lo bastante fuertes para aguantar Biblias.

Material: Por grupo, diez hojas A4 (o tamaño carta) y una tira larga de cinta adhesiva.

Cómo se juega: Después de unos siete minutos de construcción, quien dirige el juego da puntos a cada puente según estos criterios:

- **Presentación:** ¿Cómo presentó el grupo su puente? (1-3 puntos)
- **Aspecto:** ¿Cuán bonito es el puente? (1-3 puntos)
- **Resistencia:** ¿Qué Biblia aguanta el puente? App de la Biblia en el teléfono (1 punto), Biblia de bolsillo (2 puntos), Biblia pequeña (3 puntos), Biblia normal (4 puntos) o Biblia de estudio (5 puntos).

Gana el grupo con más puntos.

Si yo pudiera...

Resumen: Un juego divertido para conocerse mejor.

Material: Hojas con comienzos de frases y bolígrafos

Cómo se juega: Cada persona tiene que completar las siguientes frases: tres con la verdad y una con algo falso.

- Si pudiera casarme con una persona famosa, me casaría con...
- Si tuviera dinero sin límite, mi auto sería...
- Si pudiera vivir en cualquier lugar del mundo, viviría en...
- Si pudiera tener cualquier trabajo, trabajaría como...

Después de unos minutos, cada persona lee sus cuatro frases y los demás miembros del grupo intentan descubrir cuál era la falsa.

Fútbol cangrejo

Resumen: Jugar al fútbol a gatas, como un cangrejo.

Material: Un balón de fútbol grande, mesas como porterías

Cómo se juega: En este juego se enfrentan dos equipos. La única diferencia con un partido de fútbol normal es que solo te puedes mover a cuatro patas, con la espalda hacia el suelo. Gana el equipo que marque más goles. En este juego conviene que la sala esté bien ventilada.

Experimento de las latas

Resumen: Una lata llena y sin abrir debería poder aguantar el peso de una persona; una lata vacía, en cambio, se aplasta. Esto ayuda a mostrar que los cristianos llenos del Espíritu Santo son más fuertes.

Material: 2 latas de bebida energética, una vacía y una llena.

Cómo se juega: Pide a un voluntario que se mantenga en equilibrio sobre la lata sin abrir, apoyado en una sola pierna. Además, hunde un poco el costado de la lata: aun así no pasará nada. Después pide al voluntario que lo intente con la lata vacía. También debería ser posible sin que la lata se aplaste enseguida. Pero en cuanto hundes el costado, la lata se aplasta.

Nota: Para hundir el costado de la lata, la persona no debe estar encima. Conviene probar el experimento antes.

Episodio 9: Vida 2.0

Experimento de Asch

Resumen: Los videos sobre un experimento de Solomon Asch muestran con qué facilidad las personas se adaptan a un estándar, aunque sea claramente falso. Los cristianos no deben adaptarse sin más, sino marcar la diferencia y construir su vida junto con Dios.

Material: Laptop y proyector

Aquí tienes un video sobre el experimento. Si prefieres uno en español, busca «experimento de Asch» en YouTube.

- youtube.com/watch?v=iRh5qy09nNw (solo en inglés)

Transición: Muchas veces es mucho más fácil adaptarse y hacer lo que hacen todos, aunque quizá esté mal. Ayer hablamos del Espíritu Santo y tuvimos la oportunidad de orar unos por otros. Ahora miramos hacia el futuro: ¿qué hacemos con el resto de nuestra vida? ¿Cómo queremos seguir adelante y sacar lo mejor de la vida con Dios?

Episodio 10: El mal

¿Bueno o malo?

Resumen: En este juego, el grupo decide qué cosas de la lista de abajo son buenas y cuáles son malas.

Cómo se juega: Explica al grupo que vas a leer una lista y que cada uno decide si las cosas son buenas, malas o algo intermedio. Señala un lado de la sala como «bueno» y el otro como «malo». Deja claro que está bien quedarse en medio. Todos se mueven por la sala y se quedan donde pondrían cada concepto en su escala de bueno a malo.

Conceptos: café de Starbucks, chismes y rumores, pornografía, escuela, calentamiento global, donaciones...

Cuando todos hayan «votado», habla con el grupo sobre estas preguntas:

- ¿Cómo podemos juzgar qué es malo?
- ¿No es interesante lo distintas que son nuestras opiniones sobre lo que es malo?

Atrapa el globo de agua

Resumen: Por parejas, los jóvenes intentan atrapar globos de agua.

Material: Muchos globos de agua llenos (como mínimo, uno por pareja y algunos de sobra).

Cómo se juega: Sal con el grupo a un lugar donde no importe mojarse. Forma parejas y pide que cada pareja se ponga frente a frente, a un metro de distancia más o menos. Da un globo de agua a cada pareja. A tu señal, una persona de cada pareja le lanza el globo a la otra. Todas las parejas que lo lograron dan un paso atrás. Cuando digas «¡Ya!», los otros devuelven el globo. Si alguien deja caer el globo o el globo revienta al atraparlo, esa pareja queda eliminada. Cada vez que una pareja lanza y atrapa con éxito, los dos dan un paso atrás. Gana la última pareja que queda, es decir, la que logró lanzar y atrapar a mayor distancia.

Episodio 12: Sanidad

Caídas épicas

Resumen: Muestra un video de accidentes deportivos o de caídas espectaculares de esquí y snowboard (pero que no sean demasiado brutales).

Material: Laptop, proyector y un video de fallos deportivos divertidos (búscalo, por ejemplo, en YouTube).

youtube.com/watch?v=cdmKVXynX3I

Transición: ¿Por qué habré puesto estos videos? ¡Encajan perfectamente con el tema de hoy! Vamos a hablar de la sanidad.

Cualidades positivas

Resumen: Reparte a todos la hoja «Cualidades positivas». Este juego es una gran manera de animarse unos a otros.

Material: Hoja «Cualidades positivas» (está en el documento para descargar), bolígrafos.

Cómo se juega: Da a cada persona una hoja y un bolígrafo. El objetivo del juego es animarse unos a otros. Cada jugador intenta llenar sus casillas con la firma de otros participantes. Cada uno busca a una persona a la que le encaje la descripción de una casilla, y esa persona firma en esa casilla. Todas las descripciones son positivas, y cada uno tiene que decidir qué cualidad describe mejor a los demás. Cada persona puede firmar solo una vez en la hoja de otro participante. Gana quien tenga primero todas sus casillas firmadas.

Bonus: para romper el hielo

Adivina la imagen

Resumen: En este juego, los jugadores adivinan qué muestran las imágenes de una presentación de PowerPoint. La dificultad está en que cada imagen aparece poco a poco. Gana quien adivine primero qué se ve.

Material: Plantilla de PowerPoint «Adivina la imagen» (descarga abajo).

Cómo se juega: Una posible regla: cada jugador tiene un número de intentos que tú decides para adivinar qué hay en la imagen. Quien ya gastó sus intentos espera hasta que termine la ronda. Además, puedes pedir a los jugadores que se pongan de pie cuando griten su respuesta. Se puede jugar todos contra todos o por equipos.

Anexo: hojas para imprimir

Bingo para conocerse

Busca a distintas personas que firmen en las casillas. Elige para cada casilla a la persona a la que mejor le quede la descripción. Quien complete primero una fila de cuatro, vertical, horizontal o diagonal, grita «¡Bingo!» y gana.

Le gusta el refresco de cola	**Puede sostenerse sobre las manos**	**Le gusta el fútbol**	**Ha estado en un mercado navideño**
Tiene dos hermanos	**Le gusta el color rojo**	**Tiene ojos azules**	**Habla otro idioma además del español**
Le gustan las películas de acción	**Toca un instrumento**	**Le gusta el chocolate**	**Cumple años en verano**
Le encanta cocinar	**Tiene tu mismo número de zapato**	**Le gusta leer**	**Dibuja o pinta bien**

Los juegos los reunió Alphalive Schweiz (Marco Muntwyler, Luca Zanotti), © 2023 Alphalive Schweiz. Versión en español: Pulse. Gratis para tu trabajo con jóvenes. Lo que puedes hacer con él: Términos de uso.

Anexo: hojas para imprimir

Cualidades positivas

Busca a distintas personas que firmen en las casillas. Elige para cada casilla a la persona a la que mejor le quede la descripción. Gana quien tenga primero todas las casillas firmadas.

Persona acogedora	**Persona musical**	**Juega muy bien al fútbol**	**Persona que inspira**
Persona amable	**Piensa en los demás**	**Cuenta los mejores chistes**	**Actúa de maravilla**
Canta de maravilla	**Viste con estilo**	**Tiene un pelo increíble**	**Persona generosa**
Persona creativa	**Cocina de maravilla**	**Se le dan bien los deportes**	**Tiene la mejor risa**

Los juegos los reunió Alphalive Schweiz (Marco Muntwyler, Luca Zanotti), © 2023 Alphalive Schweiz. Versión en español: Pulse. Gratis para tu trabajo con jóvenes. Lo que puedes hacer con él: Términos de uso.