

Lee la planta de mis pies

Cuenta cuantas letras tiene el nombre de la kvutza o del grupo que ha ido a visitarles. Selecciona la mitad de voluntarios de las letras que has contado. Si es un número impar, redondea para arriba. (Por ejemplo, si tienes 17 letras, llama a nueve voluntarios). Pídeles que se sienten en el piso del escenario, de cara al público, y que se quiten los zapatos. Pinta una letra del nombre de la kvutza en cada planta de pie, mezclando su orden. Escribe las letras grande y con un marcador grueso. Cuando des la señal, deben tratar de reordenar sus pies, de modo que el público pueda leer el nombre de la kvutza. Pero, deben hacerlo sin levantarse, ni cambiar de posición.

Identidad

Cuando cada joven llegue al salón deberá completar una etiqueta con su nombre y ponerla en una canasta. Una vez que todos hayan llegado, pídeles que se pongan de pie y formen un círculo. Pasa la canasta y que cada uno tome un nombre (no el propio), sin permitir que nadie vea que nombre le tocó. Entonces, deberán girar hacia la izquierda y pegar la etiqueta en la espalda de la persona que esta parada delante.

El objetivo del juego es que cada uno descubra qué nombre tiene pegado en la espalda.

Para descubrir su identidad pueden hacer a los demás preguntas que se respondan por sí o por no, por ejemplo: “¿Soy pelirrojo?” o “¿Tengo puesto un jean?”.

Solo pueden hacer dos preguntas a cada persona.

Cuando un participante descubre el nombre que tiene en la espalda, debe buscar a esa persona, ponerle las manos sobre los hombros y seguirlo por todos lados. A medida que las personas van descubriendo su identidad, el tren crece hasta llegar a unir a todo el grupo!!!

Rompehielos: Hermano y Hermana

Este juego es similar a los concursos de parejas, pero en lugar de recién casados, los que participan son una joven y su hermano. Intentaran sumar el mayor número de puntos que puedan. El chico debe salir del cuarto y la hermana contestara una serie de preguntas sobre el. Apuntara las respuestas con marcador en una cartulina. Cuando el joven regrese, se sentara en una silla y la hermana levantara detrás de él el cartel con las respuestas. Por cada acierto, la pareja recibirá una cierta cantidad de puntos. Repetir el proceso enviando fuera a la hermana. El que haya acumulado más puntos será el ganador. Algunas respuestas provocaran mucha risa.

Aquí tienes algunos ejemplos de preguntas para ellas:

- ¿Qué es lo mas loco que ha hecho tu hermano?
- ¿Cuál es su comida favorita?
- ¿Qué es lo que mas te gusta de tu hermano?
- Describe a tu hermano con una palabra.
- ¿Qué es lo mas cruel que te que te ha hecho a ti?
- ¿Cuál es su color favorito?
- ¿En que cosas dedica más tiempo? Nombra 2.
- Si se te cumpliera un deseo, ¿qué pedirías para tu hermano?
- ¿Qué programa de televisión le gusta más?

Ejemplos de preguntas para ellos:

- ¿En que pierde mas el tiempo tu hermana?
- Si tu fueras ella, ¿Qué cambiarías de ti mismo?
- ¿Cuántas discusiones mantienes con ella por semana, aproximadamente?
- ¿Quién obedece más a papá y a mamá, vos o ella?
- ¿Qué animal le gusta más?
- ¿Cuál es la materia del colegio que mas le gusta?
- ¿Con que frecuencia limpia su cuarto?

- ¿Cuánto tiempo dedica a hablar por teléfono?
- ¿Recuerdas algo que haya hecho de pequeña que la metiera en problemas?

Puedes usar distintas versiones de este juego con otro de parejas (amigos, padres e hijos) y con preguntas más generales.

¡Cuélgala de la nariz!

Con solo un paquete de cucharitas de plástico y un poco de práctica podrás romper el hielo en tu grupo. Previamente, en tu casa, practica colgar una cucharita en tu nariz. Debes frotarte la punta de la nariz con la manga de la camisa, y después respirar profundamente sobre la parte cóncava de la cuchara. Luego colócala sobre la punta de tu nariz y colgara por la acción de la estática.

Enséñale a todo el grupo este truco y comienza el concurso:

- Para ver quien puede mantener mas tiempo la cuchara sobre la nariz.
- Para ver quien puede quitarse la cuchara de la nariz utilizando la lengua.
- Para ver quien puede colgarse la cuchara de cualquier parte de la cara o de los brazos.

Obsequia premios divertidos a los ganadores. ¡Y lleva cucharas de diferentes tamaños y estilos, para que los chicos prueben!

Reacción en cadena

Prepara diferentes preguntas y escribe una al comienzo de cada hoja oficio. Puedes usar algunas de las siguientes preguntas o inventar otras.

- ¿Cuál es el momento del día que mas disfrutas?
- ¿Cuál consideras que ha sido tu mayor logro?
- ¿De que presumen tus padres cuando hablan de ti?
- ¿Qué programa de televisión ves?

- ¿Tocaste alguna vez un instrumento musical?
- ¿Sabes buenos chistes? Cuenta uno
- ¿Qué te gusta de la escuela?
- ¿Has estado en algún lugar al que ninguno de los que esta aquí ha ido?
- ¿Qué es lo más hermoso que tienes?
- ¿Cuál es tu actividad favorita en las vacaciones?
- ¿Dónde naciste?
- ¿Cuál es tu libro favorito?
- ¿Cuál es tu lugar favorito para comer?
- ¿Qué porcentaje de la Biblia has leído?
- ¿Cuál es tu lema para la vida?

En la hoja cada pregunta debe ir marcada con el número 1. Ahora sigue estos pasos para generar una reacción en cadena:

1. Todos buscan una pareja. Cada uno debe hacerle al compañero la pregunta que le ha tocado. No necesitan escribir la respuesta, solo escuchar.
2. Los participantes copian la pregunta del compañero en su propia hoja y le colocan el número 2.
3. Luego todos cambian de pareja y le hacen al nuevo compañero la pregunta que han copiado.
4. Escuchan la respuesta, copian la pregunta del otro, y le colocan el número 3.

Continúa utilizando el mismo esquema hasta que los jóvenes hayan entrevistado a todos o hasta que se termine el tiempo.

Siempre deben formular la última pregunta que copiaron, y copiar la primera de la lista del otro.

Este rompehielos es ideal para hacer en los campamentos o reuniones grandes, los jóvenes pueden interactuar, conocerse mas y jugar!!

Una obra de arte

Para este rompehielos necesitas tan solo conseguir lápices de colores y varios libritos para colorear y otros que ya estén coloreados por niños de 2 a 4 años más o menos. Primero entrégale a cada alumno unos cuantos lápices de colores y un dibujo. Déjalos colorear por unos minutos y aunque no terminen continúa la clase. Saca los libritos ya coloreados por los niños y muéstrales la diferencia. Sus dibujos estarán perfectamente coloreados, con colores lógicos y bien rellenas todas las líneas por dentro. Los dibujos de los niños estarán todos mal pintados, por fuera de las líneas mezclando todos los colores sin sentido.

¿A dónde llevarlo desde aquí?

Por más que los dibujos les dan la guía para pintar los niños están tan concentrados en el colorear que pierden la perspectiva del dibujo, derrochando creatividad en sus pinturas. En cambio nosotros nos enfocamos tanto en pintar respetando las líneas y dibujos que no podemos producir otra imagen que no sea la que se espera. De la misma manera vivimos. La cultura nos presiona a vivir dentro de los marcos de lo que todos esperan. Y desesperadamente peleamos cada día para no salirnos de las rayas y por respetar los colores que se supone tenemos que usar. Dios nos llama a ser como niños, a colorear fuera de las líneas, a ponerle colores diferentes a cada día, descubriendo la verdadera libertad a la que nos ha llamado. Haciendo de nuestras vidas una obra de arte. Romanos 12:1-2, Números 14 (especialmente el versículo 24) También Mateo 5:3-5.

Estadísticas

Necesitarás la hoja de trabajo **Estadísticas**

Divide al grupo en equipos de igual cantidad de integrantes. Dale a cada equipo una copia de la lista de preguntas que debe evaluar y contestar, tal como se indica. Cada grupo escogerá un capitán que anote las respuestas. Se puede hacer el juego alrededor de una mesa.

En la hoja de trabajo encontraras preguntas y escalas de puntaje. Puedes utilizar otras preguntas que consideres mas apropiadas para tu grupo o para esa ocasión.

¿A dónde llevarlo desde aquí?

Gana el equipo que resuelva la estadística en el menor tiempo posible. Puedes llevar golosinas para darles de premio.

El objetivo del juego es que puedan interactuar entre los participantes, conocerse más y divertirse!!!

El juego de las Estadísticas

Si le asignas a enero un punto a febrero dos, y así sucesivamente a lo largo del calendario, suma los puntos que reúne tu equipo. (Pregunta en que mes nació cada uno).

Si sumas un punto por cada diferente estado o provincia del país en el que hayan nacido los miembros de tu equipo, ¿qué puntaje obtienes?

Suma los números de calzado de todos. Solo un pie.

Suma el total de operaciones que cada uno haya tenido. Cuentan tanto las operaciones importantes como las odontológicas, siempre y cuando no se haya tratado de la extracción de un diente. ¡Tendrás tiempo de escuchar cuantas son, no de escuchar todos los detalles!

Anota un punto por cada prenda o accesorio hecho a mano que lleven puesto tus compañeros.

Suma el número total kilómetros (o millas) que haya viajado cada miembro del equipo para llegar a la reunión.

A partir de hoy

Necesitarás para cada joven una copia de la hoja "**A partir de Hoy**" y colores o simplemente lápices.

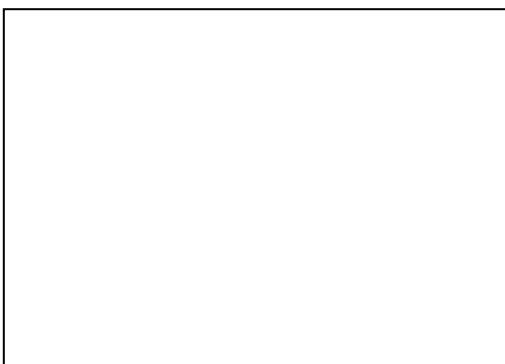
Deberás guiarlos para que dibujen en los dos primeros cuadros cómo la gente los veía antes y ahora, es decir, según sus actitudes, forma de hablar, etc. será necesario sensibilizarlos para que sean lo mas honestos posibles, en las líneas deberán escribir brevemente una explicación de su dibujo.

En la ultima sugiéreles que se tomen un tiempo para reflexionar sobre los dos primeros cuadros y si les agrada o les satisface esa imagen que proyectan a la gente. Ahora en el tercer cuadro deberán dibujar como quisieran ser o cual es la imagen que les gustaría proyectar de si mismos.

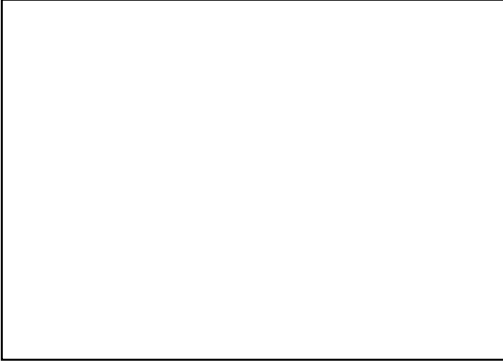
Al finalizar el tiempo voluntariamente los jóvenes compartirán sus dibujos y la experiencia al realizar la actividad.

A PARTIR DE HOY

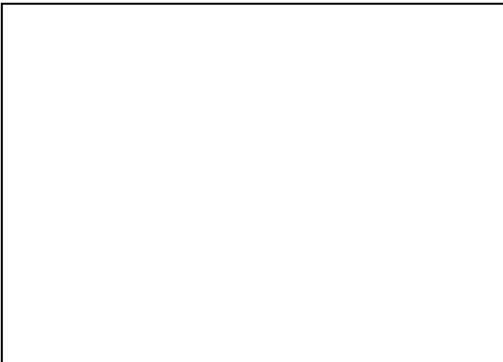
ANTES



AHORA



¿CÓMO QUIERO QUE ME VEA LA GENTE A PARTIR DE HOY?



Concurso de Dibujo Rápido

Dos personas deberán pararse en el frente del salón, espalda contra espalda, de modo que el jugador A quede frente al grupo y el jugador B de frente al pizarrón,

con un marcador o una tiza en la mano.

Dale al jugador A un objeto pequeño. Puede ser una lamparita, un destornillador o un control remoto. El deberá describírselo al compañero. EL jugador B tendrá que dibujarlo sin verlo. No vale describir para que se usa. Controla el tiempo que tarda cada pareja en lograr adivinar el objeto y dibujarlo. Quienes lo consigan en menos tiempo serán los ganadores. Para hacer el juego mas sencillo, permite al jugador A ver el dibujo mientras describe el objeto.

Canta con Audífonos

Todos en algún momento hemos pasado vergüenza por cantar en voz alta y desentonando mientras escuchábamos música en un walkman, así que ¡hagamos un concurso!

Anuncia que habrá un premio para el joven que cante mejor su canción favorita, con play back. Si tus jóvenes son naturalmente graciosos, debes esperar a que estén listos para cantar antes de mencionarles que escucharan la canción a través de los audífonos.

Quizás podrías decir algo así como: "Ah, por cierto, escucharas tu canción en un walkman, y el publico solo oirá tu voz. Y cuanto mas creativa sea la coreografía que hagas, mas puntos obtendrás."

Asegúrate de que el volumen de los audífonos este lo suficientemente alto como para que el concursante no escuche su propia voz. Las canciones se oirán tan inevitablemente desafinadas que el público necesitara tiempo para dejar de reír entre un concursante y otro

Veinte cosas que no sabia de ti

Pídeles a los jóvenes que se junten de a dos con alguien que no conozcan bien. Después distribuye copias de la encuesta

Deben descubrir cosas desconocidas del otro, acerca de los temas sobre los que se pregunta en la encuesta. Cada uno debe escribir en su hoja las respuestas de

su compañero. Cuando todos terminan, cada compañero presenta al otro contando las cosas nuevas que aprendió.

Veinte Cosas que no sabía

de ti

- Tu mes favorito -----
- En tu opinión, el pero programa de TV -----
- ¿Cuanto calzas? -----
- Los nombres de tus abuelos -----
- El tiempo de duraron de la relación mas larga con una novia o novio -----

- ¿Alguna vez manejaste un auto? -----
- ¿Te gusta cazar? -----
- Lo que más te gusta de Jesús-----
- ¿Que te gustaría pedir en Mc. Donald's?-----
- El apellido de soltera de tu mamá -----
- ¿Donde prefieres sentarte en la iglesia?-----
- Tu personaje bíblico favorito-----
- El nombre de tu maestro de educación física-----
- ¿Donde naciste?-----
- El color de los calcetines (medias) que tienes puestos-----
- Tu sabor de helado preferido-----
- Tu bebida favorita-----
- ¿Alguna vez has metido un gol?-----
- ¿Te gustan las verduras?-----
- Muéstrame, si puedes, alguna cicatriz (indica el lugar donde la tienes)-----

Rompehielos

Esta actividad es literalmente, un rompehielos. Los jóvenes se sientan en un círculo (en el suelo o alrededor de una mesa) con una cubeta llena de cubos de hielo en el medio. A medida que dicen sus nombres, ponen un hielo sobre el suelo o la mesa y los van apilando. La meta es hacer una torre de hielos lo mas alta posible. Si quieres que jueguen por largo rato, haz que vuelvan a comenzar la torre cada vez que se caiga un cubo. En cada ronda, los jóvenes deberán decir algo nuevo de ellos mismos, puede ser la fecha de cumpleaños, la comida, la canción o la película favorita. Para que el desafío sea mayor, que los jugadores repitan las respuestas que den los otros antes de dar las propias. Por ejemplo, si Javier es el cuarto jugador de la ronda de comida favorita, debe decir: "A Catalina le gustan las salchichas, a Pedro la pasta, a Rebeca la pizza y a mi me gustan los sándwiches de queso". Así hasta que consideres que la información recolectada sea la suficiente para que se vayan conociendo más.

Confusión

Este es un rompehielos que es muy bueno para fiestas o actividades sociales.

Haz una lista como la que sigue para cada miembro del grupo. No debería haber dos listas iguales, tienes que mezclarle las consignas; a menos que el grupo fuera muy grande.

- Consigue 10 autógrafos distintos, con nombres y apellidos (usa el dorso de la

hoja para las firmas)

- Desátale a alguien los cordones de un zapato y vuélveselos a amarrar (no de tu propio zapato)
- Consigue un cabello de 10 centímetros de largo, aproximadamente, de la cabeza de alguien (que la persona misma se lo quite)
- Que una chica haga un salto mortal y escriba su nombre aquí: _____
- Que un muchacho haga 5 flexiones de brazos y firme aquí: _____
- Juega algún juego de niños y canta la canción a viva voz.
- Haz 25 saltos y que alguien los cuente. Que esa persona firme aquí cuando hayas terminado. _____
- Haz 5 saltos rana sobre otra persona.
- Se te dio un pedazo de chicle al principio del juego. Mastícalo y haz 10 globos. Encuentra a alguien que te vea hacerlos y que firme aquí cuando termines. _____

¿A dónde llevarlo desde aquí?

A cada persona se le dará una lista y una goma de mascar. El ganador será quien

complete primero los 10 ítems de la lista, en el orden en que figuran. La idea es que todos hagan cosas distintas al mismo tiempo. No podrás saber quien es el ganador hasta que el juego haya terminado. Todo aquel que no haga lo que el otro le pide será descalificado. Este rompehielos te permitirá que los chicos se puedan conocer más y que puedan interactuar en la realización de las consignas, te brindara un espacio de dinamismo y participación grupal. Para conseguir que los chicos se motiven mas, puedes ofrecer algún tipo de premio para el ganador que complete todas las consignas en la menor cantidad de tiempo.

Firmas

El rompehielos puede ser utilizado con cualquier edad. Es muy divertido y fácil de jugar. Dale a cada persona un papel y un lápiz. Escribiendo en el margen izquierdo del papel las letras de una palabra o una frase seleccionada por su asociación con algún día de fiesta o por la ocasión de alguna celebración. Por ejemplo, para rosh hashana, la frase que se pueden escribir a lo largo es: shana tova.

A la señal, los jugadores irán alrededor obteniendo las firmas de otros jugadores. Tratarán de encontrar a alguien cuyo nombre o apellido comience con una de las letras de la palabra o frase clave. Cuando alguien sea encontrado, se les debe pedir que firmen junto a la letra apropiada. La primer persona en obtener las firmas junto a todas las letras en su hoja es el ganador .

S

H

A

N

A

T

O

V

A

Si no hay ganador después de cierto tiempo, detén el juego y quien tenga más firmas será el ganador. Si hay un empate, los nombres valdrán más que los apellidos—así que quien tenga más nombres ganará. La frase puede ser tan larga como sea el grupo o más chica si el grupo es pequeño.

Adivina Adivinador

Selecciona un madrij confiable que no sea conocido por tus jóvenes para ayudarte con esta actividad. Anuncia que tu invitado tiene poderes sobrenaturales. El o ella puede decirles a personas no conocidas sus pasados y predecir sus futuros. Escoge a dos o tres jóvenes, como si lo hicieras al azar, y dile a tu invitado que describa alguna información humorosa (pero real) de estos sujetos. Claro que secretamente ya habrás indagado esta información antes con los padres que a su vez le habrán informado a tu invitado.