Dinámicas Cristianas para Jovenes

Dinámicas juveniles para grupos nuevos, especial para conocerce, 10 excelentes dinámicas para romper el hielo, que las podemos utilizar en cualquier ocasión; retiros, reuniones, campamentos, eventos etc. Siempre es importante afianzar la relación de los jóvenes de nuestra comunidad e integrar a nuestros invitados con un espíritu animado y feliz. Disfruten y comenten.

El rey de los elementos

Tiempo: 15 min

Materiales: una pelota de cualquier tipo

Participantes: ilimitado

Desarrollo: Se forma un circulo con todos los participantes, el animador tendrá la pelota y se la pasara 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.

Me Pica

Tiempo: 15-20 min

Materiales: Ninguno

Participantes: Ilimitado

Desarrollo: Cada persona tiene que decir su nombre y a continuación un lugar donde le pica: "Soy Juan y me pica la boca". A continuación el siguiente tiene que decir como se llamaba al anterior, y decir dónde le picaba. Él también dice su nombre y donde le pica y así sucesivamente hasta la última persona. El último tiene que decir desde el primero, los nombres de cada persona y dónde les picaba.

¡Cola de vaca!

Tiempo: 15 min

Material: ninguno

Participantes: ilimitado

Desarrollo: Sentados en un círculo, el coordinador se queda en el centro y empieza haciendo una pregunta a cualquiera de los participantes. La respuesta debe ser siempre “la cola de vaca”. Todo el grupo puede reírse, menos el que está respondiendo.

Si se ríe, pasa al centro y da una prenda.

Si el compañero que está al centro se tarda mucho en preguntar da una prenda.

El grupo puede variar la respuesta “cola de vaca” por cualquier cosa que sea más identificada con el grupo o el lugar.

Mi Nuevo nombre

Tiempo: todo un día (recomendada para cumpleaños o fiestas)

Participantes: ilimitado

Material: tarjetas y marcadores

Desarrollo: se escriben en la tarjetas nombres divertidísimos como: “pimpinela, la chilindrina etc.” y antes de empezar el evento se le entregan al azar las tarjetas a los participantes, el nombre que les aparezca será su nombre de toda la noche, se le explica a todos que solo se pueden llamar por ese nombre todo el día, los que digan el nombre real de alguien se les acumulan como puntos negativos que al final de la día, al que más se equivoco se le asignara un castigo.

El Naufrago

Tiempo: 15 minutos

Materiales: papel sulfitos o papel periódico

Desarrollo: La dinámica consiste en formar grupos de dos o tres y repartirles un pedazo de papel periódico que los utilice como bote salvavidas en donde ninguna persona debe quedar fuera, todos deben salvarse. Se cuenta la historia “iba una vez un barco que cruzo con una tempestad y se formaron botes salvavidas les da unos segundos para subirse al bote, de los que sobrevivieron ¿? se dice el numero de los que hicieron bien el bote”, se continua la dinámica doblando el papel por la mitad y así sucesivamente haciendo el papel más pequeño hasta encontrar el bote ganador. Al termino se comparte la experiencia de salvarse de naufragar.

Partes del Cuerpo

Tiempo: 20 min

Materiales: música

Desarrollo: El animador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.

Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, que hace, que le gusta y que no le gusta.

Inmediatamente el animador da la señal para que se rueden los círculos cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona en frente.

El animador pide que se saluden dándose un abrazo y pregunten a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc. http://www.sitiodeesperanza.com/

Caligrafía con estilo

Tiempo: 10 minutos

Materiales: pelota y música

Participantes: Ilimitado

Desarrollo: los participantes forman un círculo, ponen la música y se empiezan a pasar la pelota, cuando la música se detenga el que quedo con el balón pasa al frente a escribir su nombre con la panza o la nalga al ritmo de la música, regresa y continua el juego hasta que todos se presentan.

Caramelo

Tiempo: 20 min

Participantes: ilimitado

Material: caramelos

Desarrollo: Al principio de un encuentro nadie se conoce. Una buena forma de romper el hielo es la siguiente: el animador debe traer caramelos y ofrecérselos a los participantes diciéndoles que agarren los que quieran. Unos toman más, otros toman menos. El animador también toma caramelos. Una vez iniciado el encuentro los participantes deben decir una característica suya por cada caramelo que han agarrado. También se puede asignar un tema a cada color del caramelo y hablar de él. Por ejemplo:

\* Rojo = expectativas para el momento.

\* Verde = algo sobre tu familia.

\* Azul = hobbies favoritos...

Entrelazados

Tiempo: 15 min

Participantes: grupos grandes

Material: ninguno

Desarrollo: Todos los participantes se dividen en parejas y se sientan en el suelo espalda con espalda y entrelazan los brazos, a la orden del animador intentan levantarse los dos al mismo tiempo sin soltarse. Una vez arriba, buscan otra pareja que se haya levantado y realizan el mismo ejercicio entre los cuatro, luego entre ocho y así hasta que todos estén de espaldas y con los brazos entrelazados y todos se puedan levantar.

Las Islas

Tiempo: 20 min

Participantes: 20-25 personas

Materiales: tiza

Desarrollo: se dibuja en el piso 4 islas de un 1 metro y medio cada una, cerca las unas de las otras, las nombras cada una como tú deseas ej. “La Isla de los monos, las islas de los feos” busca nombres que diviertan, el animador les pide a los participantes que se dividan en grupo similares en cada isla, luego comienza a contarles una historia de cómo de repente en la isla de los monos un volcán hizo erupción y para salvarse todos los monos deben irse a otra isla, los participantes deben saltar a las otras islas y salvarse, así sucesivamente hasta que quede una sola isla, los que se caigan de las islas morirán ahogados