

## Juegos



Jugar en gran grupo.  
(25 minutos)

### JUEGO PARA GRUPOS GRANDES: JUEGO DE X/O NAVIDEÑO

**Materiales:** Tableros de x/O grandes: Crea varios tableros de tres en raya grandes con cartulinas u hojas de papel grandes (puedes decorarlos con temática navideña); rotuladores; música navideña: Una lista de canciones navideñas alegres para poner durante el recorrido.

**Espacio:** Una zona abierta donde los participantes puedan correr de un lado a otro entre la línea de salida y los tableros de x/O.

**Cómo jugar:** Divida a los participantes en dos equipos. Cada equipo debe tener el mismo número de jugadores. Designe una línea de salida donde empezarán todos los jugadores. Coloca los tableros de x/O a cierta distancia de la línea de salida. Puedes tener varios tableros para grupos más grandes.

Los equipos se alinean detrás de la línea de salida. El primer jugador de cada equipo sujeta un marcador (o su objeto de temática navideña). Cuando empieza la música o se da una señal, el primer jugador de cada equipo corre hacia su tablero de x/O. El jugador marca el punto que ha elegido en el tablero (X u O) y vuelve corriendo a marcar al siguiente compañero. El siguiente jugador repite el proceso, marcando el tablero con el símbolo de su equipo y volviendo corriendo para marcar al siguiente jugador. El juego continúa hasta que un equipo consigue tres marcas seguidas (en horizontal, vertical o diagonal). Cuando un equipo gana, el juego se reinicia y el relevo continúa con una nueva ronda.

Opcionalmente, después de cada partida, los equipos pueden intercambiar los marcadores (por ejemplo, el equipo con X ahora utiliza O) para mantenerlo justo e interesante.

#### Variaciones:

**Carrera de obstáculos:** Añade obstáculos de temática navideña (por ejemplo, saltar por encima de regalos, arrastrarse por debajo de guirnaldas) entre la línea de salida y los tableros.

**Rondas cronometradas:** Juega en rondas cronometradas (por ejemplo, 5 minutos) y comprueba qué equipo gana más partidas en ese periodo.

**Desafíos navideños:** Incorpora pequeños retos de temática navideña que los jugadores deban completar antes de marcar el tablero (por ejemplo, cantar un cántico navideño, responder a una pregunta navideña).

#### MATERIALES:

- Tableros grandes de tres en raya
- Marcadores
- Música navideña
- Más de 5 pelotas de balón prisionero blandas (ver notas del juego)
- Bloc de notas adhesivas

## JUEGO PARA GRUPOS GRANDES: EL BALÓN PRISIONERO DE LOS GUERREROS

**Materiales:** Cinco o seis pelotas blandas (pueden necesitar más pelotas dependiendo del tamaño del grupo).

**Cómo jugar:** Coloca los balones prisioneros en el centro de la habitación. Haz que todos los jugadores empiecen tocando una de las cuatro paredes de la habitación. Cuando digas «¡batalla!», todos los jugadores corren a por las pelotas. Intentan lanzárselas a otra persona para sacarla. Si golpean a otra persona de los hombros para abajo, esa persona queda fuera y se sienta donde está. Si la persona atrapa la pelota, el que la lanzó queda fuera y se sienta. Nadie puede caminar o correr mientras sostiene un balón. Para mover la pelota, un jugador debe hacerla rodar por el suelo. Cualquier persona que camine o corra mientras lleva una pelota está fuera. El juego continúa hasta que sólo queda un jugador, y entonces comienza otra ronda.

## JUEGO PARA GRUPOS GRANDES: ¿QUIÉN SOY YO?

**Materiales:** Prepara una etiqueta autoadhesiva o una nota adhesiva para cada persona de tu grupo.

**Cómo se juega:** Escriba el nombre de una persona conocida o famosa en la nota adhesiva. Puede ser un personaje histórico o un deportista actual, un músico, un personaje de la televisión, un famoso o incluso un superhéroe, etc. Manteniendo los nombres ocultos, pega las notas adhesivas en la frente de todos los miembros del grupo. A continuación, deben hacer preguntas de sí o no a los demás para averiguar su identidad.

Cada persona toma su turno para hacer preguntas y averiguar quién es. Por ejemplo: «¿Estoy vivo?», «¿Soy mujer?» o «¿Estoy en una banda?». Sólo se pueden hacer preguntas de sí o no. Si la respuesta es negativa, se acaba el turno y la otra persona puede hacer preguntas. Si la respuesta es sí, pueden hacer otra pregunta y seguir hasta que obtengan un no o adivinen quiénes son. Sigue jugando hasta que todo el mundo lo haya adivinado o, si el tiempo apremia, para después de las primeras respuestas correctas.