



Dinámicas y Juegos para clases de Escuela Dominical

Departamento de Educación y Cultura

Marzo de 2017

1) LUGARES, PERSONAS Y COSAS IMPORTANTES

Este juego permite que los jóvenes aprendan más acerca de la Biblia. Antes de comenzar la reunión, escribe los nombres, lugares y cosas famosas en la Biblia en papeles separados. Por ejemplo, para personas famosas puedes escribir el nombre de Sansón, Poncio Pilato, Simón Pedro, etc. Un lugar famoso podría ser el Mar Rojo, Belén, o la tumba de Jesús. Cosas famosas pueden ser el maná, la cruz.

A medida que llegan los jóvenes, debes colocarle uno de los papeles en la espalda y pegarlo con cinta. Explícales que el nombre en ese papel son ahora sus nombres, y que deben adivinar quién o qué son. Para averiguarlo pueden hacer toda clase de preguntas, pero la respuesta puede ser sólo "sí" o "no".

Por ejemplo, alguien puede preguntar: "¿Soy una persona? ¿Un lugar? ¿Una cosa?" "¿Construí el arca?" o "¿Hice que el Mar Rojo se dividiera en dos para que los israelitas pasaran por tierra seca?" Instrúyeles que no deben decirle a nadie lo que dice el papel. Únicamente pueden contestar "sí" o "no". El juego termina cuando todos adivinan lo que está escrito en su papel.



2) UNA LÁMPARA A MIS PIES

Antes que los jóvenes lleguen a la reunión, transforma la sala en un laberinto. Utiliza mesas, sillas y otros elementos para realizarlo y coloca obstáculos en el camino para que los jóvenes encuentren cierta dificultad el transitarlo. Cubre las ventanas de la sala de tal manera que quede totalmente oscura. Pídeles a los jóvenes que caminen a través del laberinto a oscuras. Cuando todos hayan pasado la primera vez, pídeles que lo hagan una vez más, pero esta vez facilítales una pequeña linterna.

Después que todos hayan atravesado el laberinto la segunda vez, enciende la luz y pregúntales:

¿Qué sientes al pasar por el laberinto a oscuras? ¿Qué diferencia marco el uso de la linterna? Después que todos hayan respondido, pásales una Biblia, un lápiz, y papel. Pídele a un voluntario que lea el Salmo 119:105. Forma pequeños grupos y dales la tarea de que exploren el Salmo 119 en busca de los beneficios que se obtienen por leer la Palabra de Dios. Después de 10 minutos, que cuenten al resto lo que encontraron.



3) REVENTANDO LOS GLOBOS DE OTRO

Objetivo

Destacar la importancia de no agredir con palabras a los demás.

Integrantes del juego

Todo los que quieran participar

Materiales

- Globos
- Cuerdas

Circunstancias en las que se puede usar esta actividad

Esta actividad esta orientada a todas aquellas circunstancias en las que se destaque la importancia de hablar cosas buenas y agradables de la otra persona. Debemos recordar que cada actividad tiene como finalidad destacar una enseñanza.



REVENTANDO LOS GLOBOS DE OTRO

Modo de juego

Darle un globo inflado y una cuerda a cada participante. Este lo atara a su tobillo. El juego consiste en que cada participante debe reventarle el globo a pisotones al otro, hasta que todo los globos se hayan reventado.

Después de esto se discutirá entre los participantes la lección que deja este juego, o sea que reventarle el globo al otro es como agredir con palabras a los demás.

Y por ultimo se les da un nuevo globo inflado. Y cada participante escribirá su nombre en el globo que le toco a él. Recuerden que cada globo debe tener un solo nombre escrito en él. Luego este globo se pasará de mano en mano y los demás escribirán cosas agradables acerca de la persona cuyo nombre está escrito en el globo.

4) EN TUS PROPIAS PALABRAS



Tiempo estimado: Cinco a diez minutos

Elementos que se necesitan: Biblias, diccionarios bíblicos u otros libros de referencias, temas de concordancia (a concordance), papel y lapiceras.

Haz que los adolescentes formen grupos de tres o cuatro. Entrega a cada grupo una Biblia, un diccionario bíblico u otro libro de referencia, una concordancia, papel y lapiceras.

Asigna a cada grupo la misma referencia de las Escrituras, y explícales que ellos tendrán cinco minutos para traducir esa referencia en sus propias palabras. Después de que pasen esos cinco minutos, pídele a un representante de cada grupo que explique en voz alta la interpretación.

Una vez finalizada esa discusión, asigna a cada grupo una diferente referencia de las Escrituras. Este juego es una fantástica herramienta para que todos puedan aprender y recordar los conceptos que les has enseñado.

5) EL AMOR INCONDICIONAL DE DIOS

En este juego didáctico, los chicos harán una comparación entre una sombra y el amor incondicional que Dios nos brinda.

Sagrada Escritura: Romanos 8:31-39

Preparación: Reúnanse en un lugar abierto, soleado, cerca de la hora del crepúsculo, de modo tal que los niños produzcan sombras visibles. O coloquen una lámpara en la esquina del aula de forma tal que genere sombras. También necesitará Biblias.

Juega a "Agarrar la Sombra" con tu grupo. En este juego, una persona corre al resto y trata de agarrarla posándose sobre su sombra o tocándola.

Después de algunas vueltas, júntense en un círculo y vean quien puede hacer la la mejor figura de sombras con las manos (como por ejemplo un conejo, un perro o un monstruo marino) Entonces deja que los chicos intenten deshacerse de sus sombras (sin abandonar el lugar soleado)

EL AMOR INCONDICIONAL DE DIOS

Luego, reúne a todos en un círculo. Permite que se turnen para leer un versículo de Romanos 8:31-39, hasta que hayan leído el pasaje entero.

Para la siguiente serie de preguntas, haz que los jóvenes se crucen de brazos y se alternen para compartir las respuestas de cada pregunta. Cuando una persona diga su respuesta, permite que cualquiera que haya pensado en lo mismo y no tenga nada más para agregar, se descruce de brazos. Cuando todos hayan descruzado sus brazos, haz la pregunta que le sigue y repite el proceso.

Pregunta:

¿Qué semejanza o diferencia hay entre la manera en que Jesús nos ama y la forma en que tratamos de separarnos de nuestra sombra?

¿Por qué es importante para nosotros el saber que nada puede separarnos del amor de Dios?

¿Cómo puedes acordarte de Romanos 8:31-39 cuando sientes que Dios está alejado de ti?

Haz que los chicos formen cruces con las sombras, manteniendo los brazos paralelos al piso y quedándose parados. Mientras estén formando esas figuras, comenta: Al igual que siempre hay sombra en un día soleado, el amor de Cristo siempre está con nosotros.

Aliéntalos a que piensen, durante la semana entrante, en la lectura de Romanos 8:31-39 cada vez que vean proyectada su sombra. Luego concluye con una oración en silencio.

6) JUGUEMOS AL TRIBUNAL

Este interesante juego consiste en organizar, desarrollar y culminar un caso planteado en una sala de juicio en un tiempo máximo de 15 minutos. Todos los participantes del juicio serán sorteados entre los asistentes.

Este juego consiste en organizar, desarrollar y culminar un caso planteado en una sala de juicio en un tiempo máximo de 15 minutos. Todos los participantes del juicio serán sorteados entre los asistentes, después de sorteados los participantes, todos deberán leer el caso y cada uno según el personaje que le haya tocado deberá ubicarse en su lugar y comportarse tal como el caso lo detalla. **ES NECESARIO TRATAR EL CASOS CONSULTANDO LA BIBLIA.**

Los participantes del tribunal se detallan a continuación:

* EL JUEZ

* EL ACUSADO

* EL ABOGADO DEFENSOR

* EL ABOGADO FISCAL (ACUSADOR)

* UN TESTIGO DE PARTE DEL ABOGADO DEFENSOR

* UN TESTIGO DE PARTE DEL ABOGADO FISCAL

* UN JURADO (GRUPO DE DIEZ PERSONAS CON UN LIDER)



JUGUEMOS AL TRIBUNAL

CASO 1

María es una jovencita acusada de abandonar sus ministerios por estar enamorada locamente de una persona que no era la correcta, la joven era una persona activa en la iglesia, servía en muchos ministerios no faltaba a ningún culto, en todas las actividades de la iglesia trataba de colaborar.

Pero se enamoró y poco a poco sus ministerios pasaron a segundo plano, siempre tenía un pretexto para faltar a la iglesia, abandonó la mayoría de sus ministerios y se apasionó ya no por Cristo sino por la persona que le había robado el corazón. Se acercaba a pedir oración para obtener el amor de la persona a quien amaba, y rogaba tener fuerzas para decirle a una de sus amigas que estaba enamorada de ella. La joven estaba confundida parecía que todo lo que un día escucho de Dios había desaparecido y hoy no le importaba pues pedía que su amiga también correspondiera a su sentir.

Es acusada de, abandono de ministerio, y de traicionar sus creencias, además de lesbianismo

JUGUEMOS AL TRIBUNAL

FUNCIONES DE LOS PARTICIPANTES:

JUEZ: Deberá establecer la inocencia o culpabilidad de María si resulta culpable deberá sentenciarlo con una pena o conducta que debe cumplir, escuchará la decisión del jurado, pero podrá tomar su propia decisión. Puede solicitar a cualquier participante que guarde silencio o que exprese su opinión.

ACUSADO: Se sentará en su lugar y no hablará en todo el juicio, a menos que se lo pida el Juez.

ABOGADO DEFENSOR: Tratará de defender al acusado de tal forma que el juez y el jurado no lo consideren culpable, basándose EN LA BIBLIA. NO PODRÁ NEGAR LAS ACUSACIONES PERO, PODRÁ JUSTIFICARLAS. Debe invitar al testigo defensor que hable al auditorio, al tribunal y al juez y le hará un par de preguntas de acuerdo al caso. También puede hacer preguntas al testigo acusador.

ABOGADO FISCAL: Tratará de poner en mal al acusado de tal forma que no lo determinen inocente, basándose EN LA BIBLIA. NO PODRÁ INVENTAR NUEVAS ACUSACIONES, PERO PODRÁ SUPONER TODOS LOS DAÑOS QUE INCLUYE LA ACUSACIÓN. Debe invitar al testigo acusador que hable al auditorio, al tribunal y al juez y le hará un par de preguntas de acuerdo al caso. También puede hacer preguntas al testigo defensor.

JUGUEMOS AL TRIBUNAL

TESTIGO DEL DEFENSOR: Su misión es demostrar que conoce al acusado y contar cosas al auditorio, al juez y al jurado acerca del acusado que ayuden al abogado defensor a determinar inocente al acusado, además debe responder todas las preguntas del abogado defensor. Si el abogado fiscal llegara a preguntarle algo, no está obligado a responder.

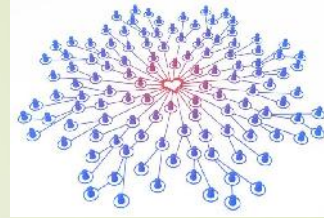
TESTIGO DEL FISCAL (ACUSADOR): Su misión es demostrar que conoce al acusado y contar cosas al auditorio, al juez y al jurado acerca del acusado que ayuden al abogado fiscal a determinar culpable al acusado, además debe responder todas las preguntas del abogado fiscal. Si el abogado defensor llegara a preguntarle algo, no está obligado a responder.

JURADO: Se reunirá unos dos minutos después de escuchar a los abogados y a los testigos y determinará la inocencia o culpabilidad del acusado, esta decisión debe ser tomada entre los diez miembros del jurado no podrá ser la decisión de uno solo. El líder comunicará la decisión tomada al juez. El juez puede tomar en cuenta o no esta decisión.

AUDITORIO: Permanecerá en silencio a menos que el Juez les pida participación. Nadie más podrá solicitar su colaboración.

CELEBRARÁ EL VEREDICTO QUE EL JUEZ DICTE SOBRE EL ACUSADO SEA ESTE VEREDICTO INOCENTE O CULPABLE.

7) LA RED



La actividad de la red, nos enseña a valorar la importancia de permanecer unidos, pero a la vez enfatizar lo difícil que esto resulta.

Materiales: Ninguno.

Grupo: 10 jóvenes como mínimo

Utiliza esta actividad para reflexionar sobre la importancia de permanecer unidos, el esfuerzo que hay que hacer para lograrlo y los inmensos beneficios que trae.

Marca un área aproximadamente de 10 metros cuadrados y coloca a todos los jóvenes dentro del área... la longitud del área será directamente proporcional al número de jóvenes con los que haces esta actividad.

Organiza a todos los jóvenes para formar una línea dentro del área marcada y solicita un voluntario.

El voluntario debe ubicarse de pie frente a la línea que han formado todos los jóvenes y dices las instrucciones:

- Al grupo le dices que debe correr sin parar dentro del área marcada, no debe salir de esa área.
- Y al voluntario le dices que debe preocuparse de atrapar a cada joven que anda corriendo...

LA RED

Cuando atrape a uno, debe tomarle la mano y SIN SOLTARSE el joven atrapado debe ayudar al voluntario a atrapar a los demás jóvenes.

Los jóvenes atrapados deben tomarse de las manos y no pueden soltarse. A medida que se vayan agregando se formará una red, con la cual, utilizando su astucia y capacidad de integración, deberán atrapar a todos los que por su habilidad e inteligencia al correr no han sido aún alcanzados.

Da un premio al último atrapado que pueda compartirlo con los demás, como por ejemplo una bolsa de dulces.

Reflexión:

1. Pregunta al último atrapado ¿Cómo conseguiste durar tanto tiempo sin ser atrapado?
2. Pregunta al grupo de "la red" ¿Cuál fue la estrategia para lograr atrapar a los otros que andaban libres?

Con estas preguntas tienes una excelente introducción para reflexionar sobre lo difícil que es permanecer unidos, pero de los grandes resultados que esto produce: Al final la red (que simboliza el Cuerpo de Cristo) debe componerse por todos aquellos que han nacido de nuevo; y fue uno (Jesús, el Hijo de Dios) el que inicio la red (que es Su Iglesia)... ¡El atrapaba a las personas por medio de su infinito amor! (Comparte una parábola o tu versículo favorito que hable sobre la unidad, el Cuerpo de Cristo, la dependencia en Dios o el amor a los hermanos. Finaliza con un tiempo de adoración y oración unos por otros)

8) GIRO BÍBLICO



Un juego divertido que te ayudará a que los chicos aprendan frases o versículos bíblicos.

Haz un tablero de juego usando madera o un cartón duro que mida de 2 a 3 pies cuadrados (con un metro cuadrado) . En el tablero dibuja un círculo y divídelo en 12 partes iguales. Pinta cada parte de diferente color, usando colores alegres y brillantes. Distingue cada división marcando dos de ellas con el número 50, otras dos con 100, dos con 300. Una división con 500, otra división que diga "Giro Libre", otra que diga "Bancarrota", y otra que diga "Pierde un Giro". Haz una flecha grande usando cartón y sujétala en el centro del círculo.

Escribe preguntas acerca de la Biblia que tengan de una a cinco palabras definidas como respuesta. Usa una pizarra para hacer un acertijo de palabras para cada pregunta. Por ejemplo, dibuja 14 cuadros en blanco (como en el juego de ahorcado) para una respuesta como "doce discípulos".

Forma equipos. Lee en voz alta la pregunta. Haz que los jóvenes de cada equipo tomen turnos para girar la flecha y que descubran la letra de cada acertijo de palabras. Por ejemplo, si la flecha apunta a 100, un miembro del equipo ganará 100 puntos por acertar la letra "c" para la frase "doce discípulos", pero su equipo realmente gana 200 puntos puesto que la frase tiene dos letras "c". Si uno de los dos equipos no descubre ninguna letra de la frase, inmediatamente el turno le pasa al otro equipo. Si al girar la flecha apunta a "Bancarrota" el equipo pierde todos sus puntos ya acumulados.

Si la flecha apunta "Pierde un Giro" el equipo pierde su turno. Pero si la flecha apunta a "Giro Libre" el equipo puede girar dos veces la flecha. A medida que los miembros de los equipos estén descubriendo las letras debes escribirlas en los cuadros que dibujaste en la pizarra. El juego termina una vez que la frase o palabra sea completada. El equipo que haya acumulado más puntos es el ganador.

9) CAMINO AL CIELO



Esta pequeña dinámica o juego te ayudará a discutir con los jóvenes, una vez terminada la actividad, aquellas cosas que aceleran o retrasan nuestra "llegada al cielo"

Es muy fácil, sólo necesitas una silla y unos trozos de papel.

Que el grupo haga un círculo y pones una silla en el medio. Prepara unos trozos de papel que digan cosas como "hoy fui a visitar un enfermo" y ponle una cantidad de pasos por ej: 4 pasos.

Otra podría ser "Hoy me molesté con el Pastor porque no me saludó" y ponle 1 paso. Así sucesivamente...

Escribes en los trozos de papel aspectos cotidianos que hacemos, los cuales agradan a Dios y esos tienen muchos pasos (los cuales les ayudarán a avanzar hasta llegar a la silla), mientras que en otros trozos de papel escribe situaciones y actitudes que desagradan a Dios (los cuales retrasan su avance hacia la silla).

Luego de escribir esto en unos papelitos, ponlos en una bolsa y que uno a uno saquen los papeles al azar.

Al final ganará el que primero llegue a la silla que está en el medio, la cual simboliza el "cielo" (obviamente el cielo no se gana por obras sino por la fe en Jesús el Salvador, pero aquí el punto enfatizado es el "correr hacia la meta"). También puedes hablar sobre los obstáculos que hemos de encontrar en este camino -y cómo vencerlos- ya sea porque lleguen solos o por nosotros mismos.

10) ¿CÓMO ESTÁS?

Temas: La voz de Dios, escucha a Dios.

Área de la Actividad: salón de clases amplio, gimnasio o al aire libre

El Juego:

Haz que los jóvenes se paren hombro con hombro formando un círculo. Dale a cada uno una venda o trapo para taparse los ojos, enumera a cada uno y pídeles que recuerden su número. (Si tienes más de 15 jóvenes divide el grupo en 2). Una vez que el círculo ya este formado y estén numerados, pídeles que le hagan la siguiente pregunta a la persona que esta a su derecha y también a la que esta a su izquierda. "¿Cómo estas?" Cada uno debe responder: "Pues, bien gracias". Continúa haciendo esto hasta que hayan escuchado por lo menos tres veces la pregunta junto con la respuesta.

Diles: las voces que están escuchando a su derecha e izquierda son esenciales para resolver el problema que les voy a plantear. Cuando yo les de la señal todos deben dar vueltas por el salón con sus ojos vendados y comenzarán mezclarse entre ustedes. Estira tus manos al frente para protegerte de ser golpeado.

¿CÓMO ESTÁS?

Luego de haber dado vueltas por un minuto, deben regresar a su posición original según la numeración, parados hombro con hombro en un círculo. Pueden hablar mientras se reorganizan pero lo único que pueden decir es ¿Cómo estas? y ¡¡ Pues, bien gracias!! Bueno, listos: ¡¡A mezclarse!!

Después de un minuto de haber estado dando vueltas, diles: Aliniense en orden, según su numeración, formando un círculo. ("¿Hacer un círculo en orden? ¿Estas bromeando?" No, de verdad lo pueden hacer, ya verás.) Tu y ellos se pueden sorprender de la sucesión tan precisa que tendrá el círculo final. Ya lo he hecho antes.

Cuando hayan formado el círculo, pregúntales:

¿Cómo hiciste para encontrar tu lugar correcto en el círculo? ¿Cuál fue tu estrategia?
¿Podemos comparar este juego con la forma en que escuchamos la voz de Dios en la vida real? ¿Por que sí? ¿Por qué no?



¿CÓMO ESTÁS?

OPCIONES DE APRENDIZAJE: Escucha la voz de Dios

Haz que los jóvenes formen dos grupos. Dale a cada grupo uno de estos pasajes: Juan 10:27-28; I Reyes 19:11-13.

Pídeles que discutan en grupo la siguiente pregunta y que escriban su respuesta en un papel.

¿Qué es lo que dice el pasaje acerca de estar atentos a la voz de Dios?

Después de unos minutos recopila las respuestas o comentarios de los dos grupos y compártelos con toda la clase.

Podría ser que dijeran algo como "Jesús es el pastor; nosotros somos las ovejas. Las ovejas responden a la voz de su pastor ya que la conocen". O, "A veces buscamos oír la voz de Dios de una manera muy potente, como en los terremotos, o como alguna tormenta con rayos y truenos. Pero a veces la voz de Dios es muy callada y quieta".

Juega de nuevo este juego pero esta vez con la pregunta "¿A quién vas a escuchar? Y su respuesta debe ser "a la voz de Dios".

Termina explicando a la clase que La Biblia es la palabra de Dios revelada a los hombres, y que en ella vamos a encontrar las bases para una fluida e íntima comunicación con Dios por el resto de nuestras vidas.

IDEA: Ora por aquellos que deseen comenzar una nueva relación de comunicación con Dios a través de su palabra.

11) BOLA IMAGINARIA

Este juego ayuda a incentivar la interacción como grupo juvenil y es muy útil para establecer un espíritu de compañerismo.

Forma círculos de hasta 10 personas cada uno. Dale a cada uno una "bola imaginaria". Que ellos comiencen a arrojarla unos a otros, de la manera que más les guste. Explícales que pueden cambiar la forma, el tamaño y el peso "imaginario" de la bola antes de arrojarla. Cuando estés a punto de dar por finalizada la actividad, grita: "¡ahora la bola quema, pásenla rápido!".



12) CALCOMANIAS DIVERTIDAS

Una excelente idea para alentar a tu grupo a reconocer en sí mismos y en los demás las cosas buenas que Dios le ha regalado a cada uno. Esta actividad puede producir en tus chicos reacciones de corazón muy positivas si tan solo le permites a Dios obrar en medio de tu grupo. ¡Inténtalo! ¡Estamos orando por tu ministerio entre los jóvenes!

A medida que los jóvenes entran al salón, colócales una etiqueta en blanco sobre la espalda. También puedes usar papel blanco y cinta adhesiva. Cuando todos estén listos, cada persona debe escribir una palabra positiva y descriptiva en cada una de las etiquetas o papeles en blanco del resto de grupo. Explícales que no pueden repetir las palabras que ya estén escritas.

Una vez que todos hayan terminado, pídeles que se sienten en el piso formando un círculo. Cada uno debe quitarse el papel o etiqueta y leer lo que los demás han escrito. Luego lee 1^o de Pedro 1:22 - 2:1. Anima a los jóvenes a entrenar sus corazones para ver lo bueno en los demás y no sólo lo malo. También exhorta a los jóvenes a que se reconcilien con aquellas personas dentro del grupo con las cuales tengan algún problema.

Explícales que deben llevar las etiquetas o los papeles a casa y colocarlos en algún lugar visible en su habitación, como por ejemplo cerca de la cama o dentro de la portada de la Biblia para que puedan acordarse de lo bueno que los demás ven en ellos.



13) EL NUDO HUMANO

Este juego esta muy copado (divertido). Esta bueno para que se haga de a muchos (20 o más), aunque también pueden participar menos.

Lo que deben hacer es juntarse en un salón o afuera (da lo mismo) y acercarse todos lo más posible. Una vez que estén todos juntos, tómense de las manos, una por una, al azar y con distintas personas.

Para comprobar que todos estén bien unidos, el líder debe apretar la mano del joven que sostiene en su mano derecha, y éste, a su vez, debe apretar la mano del joven que sostiene con su otra mano. Si todo está bien, el apretón de mano debe volver a la mano izquierda del líder.

Ahora lo divertido. Lo que deben lograr es desenredarse sin soltarse de las manos, intentando desenredar el gran nudo humano que es, y si todo sale bien, terminarán formando un gran círculo (de la mano). Teóricamente debería formarse bien, pero si en el primer intento no sale, pruébenlo otra vez.

Es un gran desafío desenredarse sin soltarse de las manos, pero lo logren o no, hagan que todos se sienten y hablen sobre las ventajas y/o desventajas de que el grupo sea más unido o sobre los beneficios de afrontar los problemas juntos, o cualquier otra pregunta que creas conveniente. Nosotros lo hicimos y la verdad es que nos divertimos muchísimo.



14) HOCKEY AÉREO

Forma dos equipos. Provéele a cada persona dos globos. Uno redondo, y otro largo y angosto. Pídeles que inflen los globos y que le hagan un nudo. El globo redondo servirá de disco de goma de hockey, y el globo largo será el palo de hockey.

Los equipos deben pensar en un nombre para su equipo, luego haz que escriban su nombre con marcadores en sus globos redondos. Coloca una canasta grande para basura a ambos extremos del salón.

El objetivo del juego es meter la mayor cantidad de globos en el recipiente del equipo contrario impulsando los globos redondos con los globos largos. Una vez que un globo entra en el recipiente, no se puede remover.

El primer equipo que logra meter todos sus globos en el recipiente del equipo contrario gana el juego..



15) CARRERA DE LÍQUIDOS

Establece un punto de salida y una meta para una carrera, y luego forma grupos de dos personas.

Entrégale a cada pareja un vaso plástico con agua y haz que las parejas se paren espalda contra espalda, sosteniendo el vaso con los hombros.

El objetivo de este juego es correr hacia la meta lo más rápidamente posible sin derramar el agua. Comienza la carrera. Entrégale un premio a la pareja que termine primero y a la pareja que termine con las camisas más secas.

