

JUEGOS Para la "kate"	
ALINEARSE SIN HABLAR	Nos alineamos por orden de edad sin hablar, sólo por gestos.
BOTELLA BORRACHA	Formamos un pequeño círculo, en medio se pone una persona con los ojos tapados y se va dejando caer, los demás le reciben con las manos y lo lanzan hacia los de enfrente. (Juego de confianza)
CANOA CON PERIÓDICOS	Cruzamos un supuesto río, por equipos; para avanzar vamos pasando el final de la canoa al principio
CARRERA DE VELAS	Carrera de relevos llevando una vela encendida, si se apaga volvemos a la salida. (Favorece a los menos ágiles)
DE VASO EN VASO	Cada uno sujeta un vaso con la boca, el primero lo tiene lleno de agua, y sin tocarlo con las manos, le pasa el agua al segundo, que se lo pasa al 3º, que... (en invierno sustituimos el agua por judías)
DRAGONES	Los que forman cada grupo están unidos con las manos al de delante. El último lleva algo colgando a modo de cola, que la cabeza de otro dragón intentará coger. Si nos cogen nos unimos los dos grupos formando un solo dragón.
ESTO ES UN BESO Y ESTO ES UN ABRAZO	Formamos un corro, el que dirige el juego le da un abrazo al de la derecha y le dice que esto es un beso, el besado pregunta "¿Un qué?" Y le responde un beso. El 2º da un beso al 3º diciéndole que es un beso. El 3º pregunta "¿Un qué?". El 2º se lo pregunta al 1º... La pregunta siempre se repite hasta que llega al 1º, y la respuesta siempre parte del 1º. Por la izquierda lo mismo pero con un beso y a la vez que por la derecha va el abrazo.
GUSANO	Sentados en fila en el suelo, el primero pasa al siguiente un balón o globo, que a su vez pasa al siguiente, hasta que el último lo coge y se va corriendo hasta ponerse en 1ª posición y repetir hasta que el que era el 1º al principio vuelve a su posición inicial
HACEMOS GRUPOS	* Cada uno pone un objeto, a modo de prenda, y al irse sacando se van formando los grupos. * Vamos sacando unas tiritas de cartulina con un color y cada tira designa un grupo
LAZARILLO	Por parejas, uno hace de ciego y otro de lazarillo. Mejor sin hablar. Dejar muy claro que se busca una experiencia de confianza y agradable. OJO con las bromas pesadas
NUDOS HUMANOS	Nos juntamos, nos damos la mano... y el que la liga intenta deshacer el nudo.
PALMAS ENCADENADAS	Ponemos las manos apoyadas (en el suelo o en una mesa), cruzadas con los compañeros de la izquierda y derecha, vamos golpeando por turnos, según están las manos colocadas; doble golpe supone saltar una mano, golpe con puño cambia de dirección.

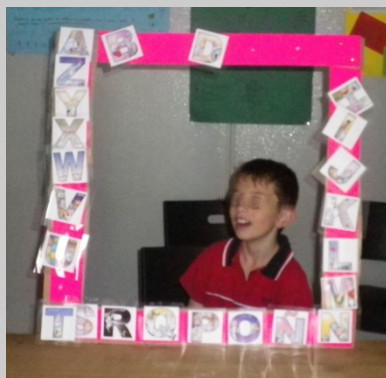
PALOMITAS DE MAIZ	Cada uno es una palomita de maíz en una sartén que se va calentando, uno va repartiendo mantequilla y nos vamos quedando pegados unos a otros.
PASEO DE GLOBOS	Sujetamos un globo hinchado con la barbilla, sin tocarlo con las manos se lo vamos pasando al siguiente, hasta que llega al último
PESCA COLECTIVA	Introducimos un bolígrafo sujeto por una red de lana dentro de una botella que está en el centro
SILLAS MUSICALES COOPERATIVAS	Sustituimos las sillas por periódicos. En lugar de eliminar, intentamos colaborar para conseguir el récord, cuantos más seamos capaces de estar encima del menor número de hojas de periódico, mejor
SPAGUETTI HUMANO	Como el nudo humano, pero ahora sin desliarnos, caminamos juntos.
TELA ARAÑA DE	Estamos en una cueva que tiene la salida taponada por una tela de araña venenosa (con lana); para poder salir tenemos que pasar ayudándonos sin tocar la tela.
TESORO HUMANO	En un papel hay una serie de casillas con claves, tenemos que buscar a personas del grupo que cumplan esa clave (ej.: veranear en un pueblo de Palencia, tener un calcetín roto, usar el mismo número de zapato, llevar vaqueros, tener una mascota...).
TULAS DIVERSOS	
JUEGOS BIBLICOS	

EVANGELIO SEGÚN SAN MIMO	
DESTINATARIOS:	<input type="checkbox"/> 10 o más participantes. <input type="checkbox"/> De 12 años en adelante
ANÉCDOTA:	El mensaje del Evangelio es universal. No entiende de diferencias culturales. Un día de teatro, de festival...
OBJETIVO PEDAGOGICO:	<input type="checkbox"/> Elaborar estrategias de cooperación y participación. <input type="checkbox"/> Realizar actividades de expresión corporal. <input type="checkbox"/> Conocer pasajes del Evangelio.
OBJETIVO LÚDICO:	Adivinar pasajes evangélicos según lo expresado por un subgrupo (o individuo)
REGLAS DEL JUEGO:	No se puede utilizar el lenguaje. El equipo que adivina “acoge” al equipo que hacía la mímica, por lo que “acertar” supone que el grupo crezca.
ESPACIO Y TIEMPO ESTIMADO:	1 hora (incluye media hora de preparación por subgrupos)
MATERIAL:	Útiles para disfraces, maquillaje, etc.
ESTRUCTURA DE GRUPOS:	<input type="checkbox"/> Subgrupos de 5 o más participantes. <input type="checkbox"/> Puesta en común.
EQUIPO EDUCATIVO:	<input type="checkbox"/> El equipo educativo prepara o ayuda a escoger los pasajes. <input type="checkbox"/> Un monitor/a puede apoyar a cada subgrupo.
EVALUACION:	<input type="checkbox"/> Se aconseja una valoración de la actividad con el grupo de participantes.
VARIACIONES DEL JUEGO:	<input type="checkbox"/> Se puede grabar en vídeo. <input type="checkbox"/> Se pueden escoger otros textos bíblicos. <input type="checkbox"/> Se puede utilizar sólo para adivinar determinados personajes bíblicos...

EL ARCA DE NOÉ¹ (Patriarcas)	
DESTINATARIOS:	10 o más participantes. De 8 a 10 años.
ANÉCDOTA:	Se puede representar el pasaje del Arca de Noé.
OBJETIVO PEDAGOGICO:	<input type="checkbox"/> Elaborar estrategias de cooperación y participación. <input type="checkbox"/> Realizar actividades de expresión corporal. <input type="checkbox"/> Conocer pasajes del Antiguo Testamento.
OBJETIVO LÚDICO:	<input type="checkbox"/> Dramatización del comportamiento animal. <input type="checkbox"/> Cada participante debe encontrar a su pareja "animal".
REGLAS DEL JUEGO:	<input type="checkbox"/> No se puede utilizar el lenguaje (hablar) <input type="checkbox"/> El monitor cuenta la historia del Arca de Noé... y que luego, al ser liberados en tierra los animales, tuvieron serias dificultades para encontrar a su pareja entre tanta aglomeración. Reparte a cada participante una tarjeta con el nombre de un animal (cada animal estará por duplicado), y dice: "vamos a ser por un momento algunos de esos animales; voy a entregar a cada uno una tarjeta y en secreto leeremos el nombre del animal que hay escrito; luego vamos a tratar de encontrar la pareja imitando los movimientos y la figura de ese animal SIN HABLAR.
ESPACIO Y TIEMPO ESTIMADO:	1 hora. Interior o exterior.
MATERIAL:	Tarjetas nominadas en duplicado.
ESTRUCTURA DE GRUPOS:	<input type="checkbox"/> Todo el grupo
EQUIPO EDUCATIVO:	<input type="checkbox"/> Participan en el desarrollo del juego.
EVALUACION:	<input type="checkbox"/> Participación y animación.
VARIACIONES DEL JUEGO:	<input type="checkbox"/> En lugar de animales, puede hacerse todo tipo de parejas: por personajes bíblicos; por tríos...

PASAPALABRA	
DESTINATARIOS:	Grupo de clase o de catequesis o gran grupo
ANÉCDOTA:	Se puede proyectar un montaje, por ejemplo la Historia de Jesús
OBJETIVO PEDAGOGICO:	<input type="checkbox"/> Afianzar aprendizajes <input type="checkbox"/> Motivar la atención
OBJETIVO LÚDICO:	<input type="checkbox"/> Pasarlo bien <input type="checkbox"/> Crear grupo
REGLAS DEL JUEGO:	<input type="checkbox"/> Participa todo el equipo. Hay un portavoz que se cambia en cada pregunta (para que todos participen).

	<p>☑ Se inicia preguntando a un grupo y hasta que no falle no pasa el turno al otro equipo.</p> <p>☑ El animador lee la letra y la pregunta</p>
ESPACIO Y TIEMPO ESTIMADO:	1 hora. Interior o exterior.
MATERIAL:	<p>Abecedario con preguntas que la respuesta empiece por cada letra o que la contenga.</p> <p>Rueda de letras: mejor tener las letras alrededor de cada portavoz e ir quitándolas según se contesten</p> <p>Opcional: ordenador, cañón de proyecciones, montaje.</p>
ESTRUCTURA DE GRUPOS:	☑ Dos equipos
EQUIPO EDUCATIVO:	☑ Prepara las preguntas y anima a modo de presentador.
EVALUACION:	☑ Participación y animación.
VARIACIONES DEL JUEGO:	☑ En lugar de animales, puede hacerse todo tipo de parejas: por personajes bíblicos; por tríos...



A	Por la A: palabra con la que se terminan muchas oraciones.
B	Por la B: pueblo donde nació Jesús