

Dinamicas recreativas

- 1.- DON CHUCHO**
- 2.- Y SI NO HAY OPOSICION**
- 3.- SI JESUS TE NECESITA**
- 4.- BAILE DE UN CRISTIANO**
- 5.- AUTO DE MI TÍO**
- 6.- VAMOS A CONTAR MENTIRAS**
- 7.- HAY UN HOYO**
- 8.- DICEN QUE LOS MONOS**
- 9.- POR ESO HAY QUE CANTAR ALELUYA**
- 10- ¡PISA LA SOMBRA!**
- 11- DÍA Y NOCHE**
- 12- MONTA CHALAN**

1- DON CHUCHO

El animador invita a los presentes a hacer un círculo y empieza cantando el siguiente estribillo: Don Chucho tiene un chino, que le saluda achí, achí, achí. Se ríe achí, achí, achí. Baja achí, achí, achí. Sube achí, achí, achí. Baila achí, achí, achí. Pelea achí, achí, achí,

Se pueden agregar otras expresiones con los movimientos, representando un chino con gestos graciosos.

2- Y SI NO HAY OPOSICION

Y si tienes muchas ganas de reír, ¡Ja! ¡Ja!. Y si tienes la ocasión y si no hay oposición, no te quedes con las ganas de reír, ¡Ja!, ¡Ja!

Y si tienes muchas ganas de cantar, ¡Ja!, ¡Ja!, y si tienes la ocasión y si no hay oposición, no te quedes con las ganas de cantar, la, la.

Se continúa reemplazando la acción: aplaudir, silbar, zapatear.

3- SI JESUS TE NECESITA

Si Jesús te necesita da las palmas.

Da las palmas. Otra vez.

Si Jesús te necesita da las palmas.

Ahí donde estás parado dale un abrazo a tu hermano que esta a tu lado.

4- BAILE DE UN CRISTIANO

Cuando un cristiano baila, baila, baila, baila. (Bis) pies, pies, pies,...

Cuando un cristiano baila baila, baila, baila (Bis) rodilla, rodilla, rodilla.... pies, pies, pies,

Cuando un cristiano baila baila, baila, baila, (Bis) cintura, cintura, cintura.. rodilla rodilla, rodilla.. pies, pies, pies,

y así sucesivamente con otras partes del cuerpo, como el ejemplo.

Hay infinidad de dinámicas que puedes adaptar y utilizar en las reuniones de Infancia Misionera.

Los lemas, consignas o gritos misioneros son muy prácticos para que los niños recuerden y repitan frases importantes en su formación.

5- AUTO DE MI TÍO

El auto de mi tío tiene hueco en la llanta. (3 veces)
Arreglémoslo con chicle.

El auto de mi tío tiene hueco en la llanta. (3 veces)
Arreglémoslo con cuerda.

El auto de mi tío tiene hueco en la llanta. (3 veces)
Arreglémoslo con saltando.

Se puede inventar varias maneras de arreglar el carro, incluyendo movimientos de manera chistosa.

6- VAMOS A CONTAR MENTIRAS

Ahora que vamos despacio (bis),
vamos a contar mentiras tralará (3)

Por el mar corren las liebres...
por el monte las sardinas...

Iban dos por un camino...
muertos de hambre y merendando...

Y los dos tenían sed...
cuando el agua iban pateando...

Salieron del campamento...
con hambre de tres semanas...

Se encontraron un cerezo...
cargadito de manzanas...

Tiraron una piedra...
y cayeron avellanas...

Con el ruido de las nueces...
salió el amo del peral...

No tiren piedra chiquillos...
que no es mío el melonar...

Qué es de una pobre pastora...
que habita en medio del mar...

Y aquí termina la historia...
de pepito zanahoria...

Después de tantas mentiras...
ya nos podemos callar...

7- HAY UN HOYO

Hay un hoyo, en el fondo de la mar (2).
Hay un hoyo, hay un hoyo
Hay un hoyo en el fondo de la mar.

Hay un palo, en el hoyo en el fondo de la mar (2).
Hay un palo, hay un palo
Hay un palo, en el hoyo en el fondo de la mar.

Hay un nudo, en el palo, en el hoyo en el fondo de la mar (2).
Hay un nudo, hay un nudo,
Hay un nudo, en el palo, en el hoyo en el fondo de la mar.

Hay un sapo en el nudo en el palo en el fondo de la mar (2).
Hay un sapo, hay un sapo,
Hay un sapo en el palo en el hoyo en el fondo de la mar.

Hay dos ojos...
Hay dos manchas...
Hay dos pulgas...

8- DICEN QUE LOS MONOS

Dicen que los monos, no se ponen sombrero,
por qué los monos chicos,
los tiran por el suelo.

Qué bien que le viene qué bien
que le va,
Viva la alegría ja, ja, ja, ...

Dicen que los monos, no usan corbata,
por qué los monos chicos,
los halan por las patas.

Qué bien que le viene qué bien
que le va,
Viva la alegría ja, ja, ja, ...

Dicen que los monos, no toman coca-cola
por qué los monos chicos,

los tiran de la cola...

Qué bien que le viene qué bien
que le va,
Viva la alegría ja, ja, ja, ...

- No usan camisa...
Se mueren de la risa.

- No comen mantequilla
los cogen a cosquillas.

- No toman chocolate
los baten y los baten.

9- POR ESO HAY QUE CANTAR ALELUYA

Todo era frío, sin vida y tenebroso,
cuando de pronto, se oyó la voz de Dios,
la luz rasgó, como un trueno las tinieblas,
y el mundo entonces, de la nada surgió.

Nace el universo, la tierra soleada,
brisa de alborada, de la creación
espigas que ondula, savia que se agita,
seres que se invitan alabar a Dios.

Por eso hay que cantar aleluya (3)
Aleluya (3)

Al crear la vaca,
Dios hizo la leche, hizo dulce, leche.
Todo lo hizo bien.

Crea el firmamento, pone en la luna
crea media luna.
Todo lo hizo bien.

Por eso hay que cantar aleluya (3)
Aleluya (3)

Crea Dios las aguas, freccas y muy anchas,

para hacer la plancha y poder nadar.

Dios crea ballenas, crea mojarillas,
que en las lagunas, se pueden pescar.
Por eso hay que cantar aleluya (2).
Aleluya.

Al crear a Eva, crea Dios las madres
obra formidable, todo lo hizo bien.

Cuántos seres brincan,
todo es una pista para hallarlo a Él.

Por eso hay que cantar aleluya (2)
Aleluya (3).

10- ¡PISA LA SOMBRA!

Este juego solamente se puede realizar cuando hace sol. Se elige un niño, dentro del grupo, el cual tratará de pisar la sombra de alguno de sus compañeros. Aquel que se la deje pisar, sale para alcanzar la sombra de otro de sus compañeros y así sucesivamente continúa el juego por unos cinco minutos.

11- DÍA Y NOCHE

Los niños se dividen en dos grupos iguales: el grupo del día y el grupo de la noche. Se trazan en el suelo dos líneas de partida, separadas por 1.50 mts., de distancia.

Bien lejos de ellas se marcan los refugios. Por detrás de la primera línea permanecen los del día y detrás de la segunda forman filas los de la noche, todos vueltos hacia la misma dirección (o sea, los del día, a espaldas de los de la noche).

El maestro dice: día o noche. Si está diciendo día, esta fila sale corriendo hacia el refugio, perseguida por la noche.

Quien sea alcanzado antes de entrar en el refugio, se transforma en noche. Vuelven todos a sus puestos iniciales. Los grupos serán diferentes, en este caso habrá más niños en la noche que en el día. A una señal del maestro, reinician el juego, hasta complementar más o menos diez minutos.

El grupo ganador será el que quede con mayor número de niños.

12- MONTA CHALAN

Lugar adecuado, el campo de recreo.

Número de participantes: hasta 25.

Cada cuatro o cinco niños se cogen por la cintura y forman una hilera, la cual representa un potro. Otro hace de chalán y trata de cogerse de la cintura del último de la hilera, pero éste se lo impide, por medio de rápidos quites. Si el "Chalán" logra montar, esto es agregarse a la cola, el jugador de la cabeza pasa a ser chalán, porque se supone que el potro se ha dejado montar por falta de una buena cabeza.

Pueden formarse cuatro o más potros, según el número de niños.