

JUEGOS DE LAS SANTAS FORMAS

1º) JUEGO DEL ESCONDITE INGLÉS:

Un niño/a ha de contar con los ojos tapados y de espaldas al resto de participantes, los demás niños en vez de esconderse deberán situarse varios metros por detrás y avanzar poco a poco mientras que el que la liga recita sin mirar la siguiente frase: un, dos, tres al escondite inglés sin mover las manos ni los pies..PALABRA CLAVE(Al final añadiría las palabras claves de la Capilla de las Santas Formas como: Cúpula, Cupulino, Linterna, Pilastra, frontón, retablo, tambor, Custodia ,etc..). Los participantes al parar cuando pronuncie la palabra clave quien se la ligue, deberán realizar con mímica (descrita antes en la explicación del juego) los gestos que puedan identificar cada una de las palabras clave. Si se mueven o no han hecho la mímica adecuada a la palabra clave, deberán volver a empezar para avanzar.

2º) Historia de Buscadores y panes:

Mientras nos narran la historia de la búsqueda de las Santas Formas, dos equipos están sentados en el suelo, espalda contra espalda. Unos son buscadores y otros son panes .Al escuchar la historia cada vez que dicen la palabra “Buscar” se levantan los buscadores y cada vez que se dice “Santas Formas” se levantan los que son panes, que llevarán un distintivo en forma de pan. Se van eliminando los que corren más despacio.

3º) En busca de personajes de la Época y lugares:

El monitor nos dice un personaje o lugar de la época y por parejas a la pata coja deben buscar por el suelo el personaje o lugar, habiendo hojas plastificadas de éstos en el suelo boca abajo y otras en blanco para despistar.

4º) Trivial de las Santas Formas:

Nos dicen una pregunta sobre la Historia de las Santas Formas con 3 opciones de respuesta. Si la respuesta correcta es A irán hacia la derecha, si es B hacia la izquierda y si es C hacia el frente.

5º) El molino del pan:

Están en círculo y en el centro se colocan panes. Se van pasando una pelota y a la palmada el que tenga la pelota coge un pan. En la siguiente ronda el que tiene el pan no

coge la pelota porque tiene a Jesús que es tenerlo todo. Así hasta que todos hayan cogido.

6º) Encuentra las palabras para formar frases:

Nos dan a cada miembro del equipo una palabra en una pegatina de etiqueta.

Cuando todos tenemos las palabras nos ordenan formar frases. Por ejemplo: Amor- Jesús-es- Biblia- la- dice- que – el. (La frase formada sería: LA BIBLIA DICE QUE EL AMOR ES JESÚS) Cuando la hubieran formado pasarían por un túnel del tiempo y al final con un guitarrista cantarían la canción: DIOS ES AMOR, LA BIBLIA LO DICE. DIOS ES AMOR, SAN PABLO LO REPITE...

7º) EL LADRÓN ARREPENTIDO:

Uno hace de buen cristiano (Monja, Sacerdote, Seglar...) y guía a los ladrones de huir de las tentaciones, que son los obstáculos, en un recorrido en el suelo de ida y vuelta. Deben ir esquivando los obstáculos por el camino. El que hace de buen cristiano va guiando al ladrón que irá con los ojos tapados con un pañuelo. El juego será a modo del tren ciego (el de adelante con los ojos tapados y el último de atrás guiando, a través de toques en los hombros. Al tocar el hombro derecho, los de delante irán a la derecha, al tocar el izquierdo, a la izquierda y ambos hombros será ir recto de frente). El que haga de ladrón arrepentido debe ir siempre con los ojos tapados.

8º) DOMINÓ DE LA EUCARISTÍA:

Juego del dominó con las partes de la misa (Entrada- perdón- ofertorio- consagración- lecturas- salida).