

Minijuegos para gincanas: *Mímica y Tarareo*

Edades: Todas las edades.

Desarrollo: Interior o exterior.

Personas: De 2 a 4 grupos de 4 a 8 personas cada uno.

Temática: Comunicación.

Objetivo: Integrar al grupo, aprender a comunicar y... ¡Divertirse!

Tiempo aproximado: 10 minutos por juego.

Materiales: Reproductor de audio, auriculares que aíslen del ruido exterior, lista de canciones preparada, frases para escenificar escritas en una hoja de papel.

¡Saca tu lado más creativo y comunícate como puedas! *Mímica* es un juego pensado para formar parte de una gincana en la que se enfrentan dos o más bandos. Te sugerimos frases divertidas para que un participante de cada grupo las interprete sin pronunciar palabra: ¿Logrará tu equipo descifrar el mensaje?

Si has conseguido comunicarte sin abrir la boca, ahora prueba a tararear una canción sin escuchar lo que estás diciendo. ¡Atrévete a cantar!

Introducción: Los juegos que te proponemos son ágiles, ideales para formar parte de una gincana más amplia o como sección en una velada. La temática es la comunicación. Los equipos averiguarán el mensaje que escenifica o tararea uno de sus miembros: el participante del mismo grupo que diga en voz alta el resultado se convertirá en el nuevo emisor y tendrá que representar lo que el coordinador le indique. Sucederá así hasta que se acaben las frases por interpretar o las canciones por tararear -dependiendo del juego que elijas-. En ambas pruebas existe una dificultad: ¡La boca o los oídos estarán tapados!

Minijuego I: Mímica

Descripción: En este juego intervienen dos o más grupos. Los portavoces de cada uno interpretarán la frase indicada por el coordinador y, utilizando nada más los gestos corporales, tratarán de manifestarle al resto del equipo de qué mensaje se trata. Las frases sugeridas giran en torno a acontecimientos bíblicos, las puedes descargar en el PDF al final de este post.

Área de juego: Necesitaremos un lugar amplio para llevar a cabo la actividad: Los grupos se mantendrán separados los unos de los otros y todos equidistantes al coordinador. Recomendamos que, como mínimo, el coordinador se sitúe a tres metros de cada equipo.

Desarrollo: Previamente a la actividad, el coordinador tendrá en sus manos una lista con las frases que representarán los equipos. El coordinador pedirá que los portavoces de los grupos se acerquen a él. En voz baja, les dirá la primera frase de la lista; por ejemplo “Naamán se sumergió en el río siete veces”. Cuando todos los portavoces la hayan escuchado, correrán al mismo tiempo, cada uno hacia su grupo. En un tiempo récord, tratarán de escenificar la frase para que su equipo la adivine.

Normas: (1) Las frases se escenificarán sin mover los labios. Las onomatopeyas son válidas, pero pronunciar palabras (aunque sea sin voz) será motivo de penalización. (2) El miembro del equipo que acierte el mensaje del emisor será el que deba salir corriendo a escuchar la nueva frase del coordinador. **IMPORTANTE:** El miembro del equipo que adivine el mensaje, le dirá al coordinador esa misma frase, si el coordinador la considera válida (confirma que el mensaje anterior ha sido descifrado), le dará una nueva oración para compartir con el grupo.

Ganadores: El primer equipo que comunique al coordinador la última frase de la lista será el vencedor, pues habrá interpretado todas las frases con más rapidez que el resto de equipos. En ese momento, se paraliza el juego; la puntuación se estructurará según la cantidad de frases que cada equipo haya conseguido escenificar.

Ayuda:

Truquitos para interpretar una frase: “Naamán se sumergió en el río siete veces”. En primer lugar puedes indicar, por ejemplo, que la frase tiene ocho palabras (usa las manos). Después, empieza por el personaje que realiza la acción: Naamán era un general sirio, así que podemos hacer un gesto de mando que ilustre a alguien con la autoridad de dar órdenes. Su peculiaridad, además, es que tenía lepra; gesticularemos dolor en todo el cuerpo, llagas y miembros del cuerpo que se están deshaciendo. Por último, podemos interpretar al personaje clamando al cielo, orando y corriendo a un río (gesto de olas o intención de nadar). En este momento, encarnando a Naamán, nos agacharemos haciendo ademán de adentrarnos entre las olas; este gesto se realizará siete veces (podemos indicarlo también con los dedos de las manos), pues el general sirio se cabuzó siete veces en el Jordán hasta que quedó sano.

Mensaje para el coordinador: Antes de empezar el juego se advertirá que las frases aluden a personajes bíblicos y encomiendan una acción; puedes poner el ejemplo “Moisés sube al Sinaí a por las tablas de la Ley”. Ten en cuenta que son frases complejas (con sujeto+verbo+complemento) y que no es necesario que los participantes que adivinan digan exactamente las mismas palabras para que se dé por válida la respuesta. En el caso de la frase mencionada, se puede aceptar “Moisés subió al Sinaí a por los diez mandamientos”, todo depende de lo exigente que quieras ser. Sugerimos que los tiempos verbales (“sube”, “subió”) no se tengan en cuenta como requisitos para dar por bueno el mensaje.

Minijuego II: Tarareo

Descripción: Este juego puede ir a continuación del anterior, en él también intervienen de dos a cuatro equipos. No obstante, la actividad se adapta a un solo colectivo prescindiendo de la división en grupos. En todos los casos, saldrá a escena un portavoz para ponerse los auriculares: tratará de seguir la melodía que suena -con la dificultad de no escuchar su voz- y su equipo tendrá que adivinar de qué canción se trata en menos de un minuto.

Desarrollo: En el caso de que se enfrenten dos o más bandos, el portavoz de uno de ellos se situará al lado del coordinador, frente al resto de participantes. Se le pondrán unos auriculares o cascos que aíslan el ruido exterior: escuchará una canción popular que seleccione el coordinador desde el reproductor de audio y la tarareará (sin pronunciar las palabras) siguiendo la melodía. Su grupo es el encargado de averiguar de qué se trata, si no saben el título en un minuto o se equivocan al decir el resultado, la opción de respuesta pasará a la competencia, quien puede llevarse el punto si adivina la canción tarareada. Una vez acabado el minuto de canción tarareada, el turno será para el grupo siguiente; saldrá su portavoz y se llevará a cabo el mismo mecanismo.

Si juega un solo gran grupo, el turno no pasará de equipo a equipo, sino que aquel que adivina la canción será el que salga a tararear una de nuevo.

Normas: (1) El voluntario que sale a tararear no puede pronunciar palabras, dirá “nananana”, “tararara”, “tiririri”, etc. En el momento en que se entienda alguna palabra de lo que dice, quedará descalificado. (2) Cuando su equipo adivine la canción, el coordinador quita los auriculares y adapta los altavoces para que todos comprueben que la canción ha sido acertada. (3) El jurado (el coordinador más alguien a quien adjudique la responsabilidad) valorará el tiempo que tarda el equipo en acertar el título de la canción; si acierta antes de 20 segundos, se le darán dos puntos. De los 20’ a los 60’ la puntuación será la mitad. (4) Si

la opción a responder salta de un grupo a otro, la puntuación posible a obtener será la mitad (es decir, si el máximo son los dos puntos, optará a ganar uno).

Ganadores: Se valora la rapidez para adivinar (puede llegar a dos puntos) y los rebotes que acierte. En el caso de que no se enfrenten grupos entre sí, los puntos no son importantes. Al fin y al cabo, ¡lo que importa es pasar un buen rato! Las puntuaciones son solo una sugerencia útil para aplicar en gincanas.

Conclusión del coordinador para los minujuegos de comunicación:

Hemos comprobado que los gestos son indispensables para comunicar, pero cuando prescindimos del habla resulta mucho más complicado transmitir un mensaje. Sin embargo, tener la boca cerrada nos permitía escuchar los anuncios de la gente que nos rodeaba. También hemos experimentado que, en el momento en el que muchas voces se dirigían a nosotros tratando de adivinar, nos desconcertábamos y no sabíamos a quién atender: ¿Quién había dicho la frase correcta?

Cuando tenemos los oídos tapados por preocupaciones o con demasiadas ocupaciones... Los ruidos del día a día nos desorientan de lo realmente importante: La voz de Dios que nos guía; incluso, descuidamos la prioridad de prestar atención a los que nos rodean. En la Biblia encontramos algunos versículos que hablan sobre la comunicación y que nos pueden ayudar a tener relaciones de calidad, con Dios sobre todo y con los demás:

- “Estad listos para escuchar, y sed lentos para hablar y lentos para enfadaos”. Santiago 1:19 (NVI)
- “La respuesta amable calma el enojo, pero la agresiva echa leña al fuego”. Proverbios 15:1 (NVI)
- “Las palabras en el momento oportuno son como manzanas de oro incrustadas en plata”. Proverbios 25:11 (DHH)
- “No empleéis palabras groseras; usad un lenguaje útil, constructivo y oportuno, capaz de hacer el bien a los que os escuchan”. Efesios 4:29 (La Palabra)
- “Evita las palabrerías profanas (irrespetuosas), porque los que se dan a ellas se alejan cada vez más de la vida piadosa”. 2 Timoteo 2:16 (NVI)
- “Vivid en armonía los unos con los otros. No seáis arrogantes, sino haceos solidarios con los humildes. No os creáis que sois los únicos que sabéis. No paguéis a nadie mal por mal. Procurad hacer lo bueno delante de todos”. Romanos 12:16,17 (NVI)
- “El amor no perjudica al prójimo, así que el amor es el cumplimiento de la Ley”. Romanos 13:10 (NVI)
- “De la abundancia del corazón habla la boca”. Mateo 12:34 (RV60)
- “El Señor extendió la mano y, tocándome la boca, me dijo: *He puesto en tu boca mis palabras*” Jeremías 1:9 (NVI)
- “Toda la Escritura es inspirada por Dios y útil para enseñar, para reprender, para corregir y para instruir en la justicia”. 2 Timoteo 3:16 (NVI)

Consejos para los minujuegos:

- Que no haya más de cuatro grupos.
- Que cada grupo no supere las ocho personas.

ANEXO - Minijuego I: Mímica (Posibles frases para representar)

Este material es para el coordinador de la actividad: Puedes usar estas frases o inventarte otras. ¡Quizá estas te sirvan de inspiración! Entre paréntesis encontrarás la referencia bíblica a la que hace alusión cada oración; esto no debe representarse, solo es la fuente a la que acudir en caso de que alguien quiera saber más.

1. Jesús se bautiza en el río Jordán (Mateo 3:13-16)
2. Daniel ora en el pozo de los leones (Daniel 6)
3. Salomón edificó el templo en siete años (1 Reyes 6)
4. Un pez gigante se tragó a Jonás (Jonás 1:17)
5. Noé construyó un altar cuando salió del arca (Génes 8:18-21)
6. Moisés habla con la zarza ardiente (Éxodo 3)
7. Judas traiciona a Jesús (Mateo 26:47-55)
8. Cae la muralla de Jericó (Josué 6)
9. Elías resucita al hijo de la viuda de Sarepta (1 Reyes 17:7-24)
10. Los cuervos alimentan a Elías (1 Reyes 17:1-5)
11. Jesús hace el milagro de los panes y los peces (Juan 6:1-14)
12. Jesús camina sobre el agua (Juan 6:16-24)
13. Abraham hace un altar para sacrificar a su hijo Isaac (Génesis 22)
14. Daniel interpreta el sueño de Nabucodonosor (Daniel 2)
15. Los tres amigos de Daniel entran en el horno de fuego (Daniel 3)
16. Los israelitas cruzan el mar rojo (Éxodo 14:21,22)
17. Dalila le corta el cabello a Sansón (Jueces 15)
18. Dios para la construcción de la torre de Babel (Génesis 11:1-8)
19. Pedro le corta una oreja al siervo del sumo sacerdote (Juan 18:10)
20. María Magdalena le lava los pies a Jesús con perfume (Lucas 7:36-50)