



**PREPARADOS,
LISTOS,
¡JUEGOS!**

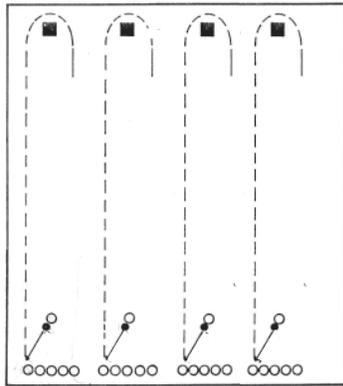


FOLLETO DE JUEGOS
EBV ENCIENDAN LOS MOTORES
LosNiñosCuentan.com

LECCIÓN 1

Carrera de Choques (Individual)

Este juego es una variante de los encantados. Aquí se elige un niño para que sea el que va a chocar a los demás. Pueden participar todos los equipos. El juego es simple, para eliminar a un niño es necesario tocarlo 2 veces. Cuando se indique por el maestro el niño elegido debe perseguir a todos tratando de tocarlos (chocarlos), cuando esto suceda, el niño chocado debe poner una mano en el lugar donde lo tocaron, por ejemplo: si lo tocaron en la espalda o pierna debe poner una mano en la espalda o en la pierna y continuar corriendo tratando de escapar, como le queda una mano libre es una oportunidad de continuar en el juego. Quedará eliminado cuando sea tocado por segunda vez y tendrá que poner su mano en el lugar donde lo tocaron y quedará sin moverse hasta el fin del juego. El ganador será el que no sea eliminado. Se le asignará la puntuación a su equipo.



Pelota de carreras (Equipos)

1. Los equipos de la EBV deberán elegir un líder cada uno.
2. Se acomodan los integrantes de cada equipo formando una línea, y el líder estará a 2 pasos enfrente de los demás (procure separar los equipos con un paso de distancia aprox.).
3. A cada líder se le dará una pelota (se puede hacer una pelota simplemente comprimiendo papel).
4. A varios metros (5-8 aprox.) se colocará una marca para cada equipo (puede ser una silla), la cual deberán rodear en una carrera.
5. El juego empieza cuando el líder lanza la pelota al primer integrante de la fila, el cual debe correr con la pelota hasta la marca rodeándola y regresándose, una vez llegado a la fila con sus compañeros deberá lanzar la pelota al líder. Una vez hecho esto deberá sentarse.
6. El líder lanzará la pelota de igual manera a todos los integrantes del equipo, una vez que quede él solo, también deberá correr y rodear la marca.
7. El juego termina cuando el líder del equipo llega y se sienta en la fila, el equipo que termine primero será el ganador.
8. Para volver a jugar deberán asignar un líder diferente en cada equipo.

LECCIÓN 2

Pescando con la grúa (Individual)

Para llevar a cabo este divertido juego, es necesario lo siguiente:

- Designar un niño (la grúa) que es el que pescará a las diferentes motos (el resto de los niños).
- Establecer límites para realizar el juego, los cuales los niños no podrán traspasar, porque si se salen perderán. Si tienes espacio suficiente marca un cuadro de aproximadamente 15 a 20 metros cuadrados. O bien establece límites imaginarios.

El juego se realiza de la siguiente manera, los niños se ubicarán dentro de los límites establecidos, la grúa correrá tratando de alcanzarlos, cuando alcance a tocar a un niño con su mano, éste deberá engancharse de un brazo a la grúa. Con la moto enganchado de su brazo, la grúa tendrá que alcanzar a cada una de las motos restantes formando así una cadena.

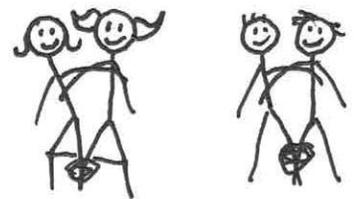
Cuando alguien salga del cuadro o de los límites establecidos perderá y tendrá que engancharse a la grúa.

Nota: Cuando el grupo es numeroso, es posible que sea necesario formar 2 cadenas y habrá 2 grúas para facilitar la pesca de motos.

Carrera de relevos (Equipo)

En este juego la única dificultad es que dos niños irán amarrados en pareja unidos de un pie cada uno, se marcará una especie de pista en el área de juego, el juego es por relevos de parejas, procure formar el mismo número de parejas en todos los equipos.

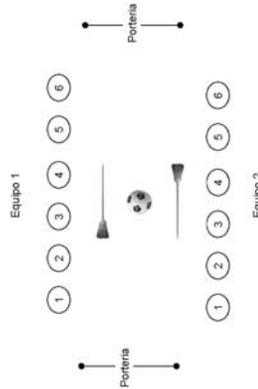
Al dar la señal el maestro deberá correr por la pista, y al darle la vuelta a toda la pista dan el relevo a la siguiente pareja, así sucesivamente hasta terminar todas las parejas. Gana el equipo que termine en primer lugar.



LECCIÓN 3

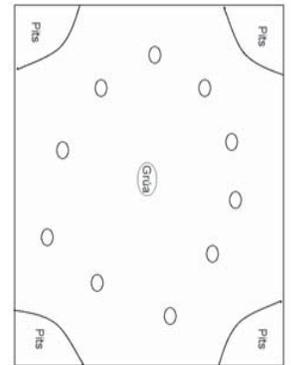
Futbol de Escobas (Equipo)

Para este juego es necesario enfrentar a 2 equipos participantes en la EBV, se necesitan 2 escobas y una pelota. Es necesario poner 2 porterías y asignar una a cada equipo. Se forman los 2 equipos uno enfrente del otro y a cada integrante se le asigna un número. Procure que sean el mismo número de participantes en cada equipo. La pelota y las escobas se colocan en el centro de la cancha. Cuando el maestro grite un número, el niño de cada equipo al que le corresponde el número deberá correr, tomar la escoba y tratar de meter el balón en la portería contraria. No debe tocar el balón con los pies, únicamente con la escoba. Cuando anote gol deberán dejar las escobas y la pelota en el centro. Gana el equipo que anote más goles.
Nota: si no quiere realizar el juego con escobas puede realizarlo como se juega el futbol normalmente.



¡¡A Correr!! (Individual)

Este es un juego variante del juego tradicional los encantados. Para este juego es necesario marcar un cuadro, y en cada esquina marcar un pequeño lugar para utilizarlo como zona segura (base o refugio). El juego consiste en lo siguiente. Todos los niños participantes deberán ubicarse dentro del cuadro. Y se escoge un niño para que sea el que persiga a los demás. Cuando el maestro grite ¡¡A correr!! El niño designado debe perseguir a todos tratando de tocarlos, cuando esto suceda los niños tocados deben abandonar el juego. Todos deben de correr buscando un lugar en la zona segura (base o refugio) ya que en ese lugar estarán a salvo y no se les podrá eliminar del juego. Una vez que todos estén en la zona segura, el maestro debe gritar nuevamente ¡¡A correr!! Y todos deben salir de en la zona segura para cambiarse de lugar en un refugio diferente. Si se quedan en el mismo lugar pierden y tendrán que abandonar el juego. Si se salen de la línea o límite establecido también deben abandonar el juego. Gana el niño que no sea eliminado, se le asignará la puntuación al equipo correspondiente.



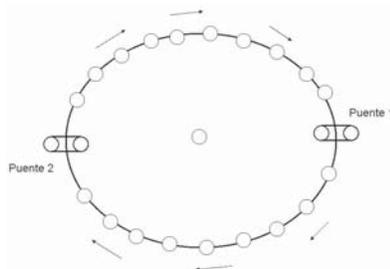
LECCIÓN 4

Bandera Negra (Individual)

(Variante de la víbora de la mar)

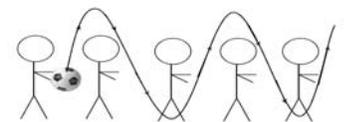
1. Los niños deberán formar un círculo lo más grande posible.
2. De frente y tomados de las manos 2 niños formarán un puente o túnel con sus brazos levantados.
3. Al ritmo de la música los niños caminarán en dirección de las manecillas del reloj, atravesando el túnel.
4. Cuando el que dirige el juego grite ¡¡bandera negra!! la música se detiene, los 2 niños que forman el túnel bajarán sus brazos atrapando a uno de sus compañeros.
5. Los niños atrapados formarán un túnel al extremo opuesto donde se localiza el otro. Cuando no se pueda formar un túnel deberán permanecer en el centro del círculo hasta poder formarlo.
6. Se van formando puentes hasta quedar un ganador.

Nota: Se puede añadir emoción al juego variando el ritmo de la música, cambiando la dirección en que debe girar, se puede brincar en un pie o dando pequeños saltos, se puede realizar en reversa, etc.



El Equipo de Zona segura (Equipos)

Para este juego es necesario otorgarle un globo a cada equipo. Aquí participan todos los equipos. Es necesario que todos los equipos tengan igual número de integrantes. Se colocan los equipos en fila cada uno y se les piden que tomen su distancia. Cuando se les dé la indicación comenzarán a pasar el globo de atrás para adelante, el primero lo pasará a su compañero por la cabeza, él lo recibirá y lo pasará a su siguiente compañero por las piernas, y éste a su vez lo pasará por la cabeza al siguiente, y así sucesivamente hasta llegar al primer integrante de la fila. Cuando éste tenga el globo en sus manos deberá caminar hacia atrás con los ojos cerrados tratando de colocarse al final de la fila, ayudado únicamente con la indicación de sus compañeros. Al llegar al final de la fila deberá pasar el globo a su compañero por la cabeza y empezará el ciclo nuevamente. Ganará el equipo que termine primero de dar la vuelta a la fila completa.



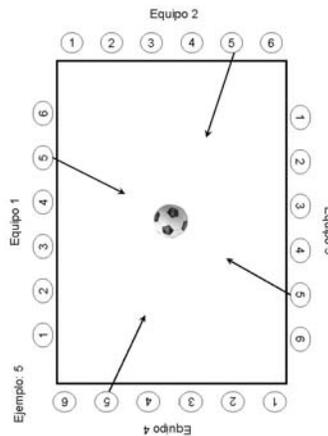
LECCIÓN 5

Los quemados (Individual)

Este juego es una variante del juego de los quemados. Se necesita marcar un cuadro de 15 X 15 metros aproximadamente. Y en cada lado del cuadro se coloca un equipo. Es necesario asignar números a los integrantes de cada equipo, por lo que existirán 4 números iguales en el juego. En el centro del cuadro se pondrá una pelota. El juego consiste en lo siguiente: Cuando el maestro grite un número al azar ejemplo: ¡¡8!! los niños que tienen el número 8 correrán tratando de ganar la pelota, el primero que tome la pelota (gana un punto) deberá lanzarla contra uno de los otros niños tratando de pegarle (si lo hace recibe otro punto), cualquiera de los cuatro después de esto puede tomar la pelota y lanzarla contra sus contrincantes para recibir puntos. El tiempo para realizar esto puede variar entre 5 - 7 segundos dependiendo del número de niños. Cuando el tiempo termine se deberá dejar la pelota en el centro nuevamente. Es necesario anotar la puntuación para saber al final cuál es el equipo ganador.

Falso / Verdadero (Equipos)

(Variante de Tierra / Mar)
Este juego es una variante del juego tierra / mar. Se marca una línea en el piso o tierra, un lado se llamará falso y el otro verdadero. En este juego se mencionarán diversos dichos sobre las lecciones, si ellos consideran que el dicho es verdadero deberán brincar al lado verdadero, o si consideran que es falso deberán brincar hacia el lado falso. Para este juego es necesario preparar con anticipación dichos falsos y verdaderos sobre las lecciones de la EBV, así como de diversos temas de historias bíblicas. Los niños que equivoquen sus respuestas tendrán que abandonar el juego.



Verdadero	<input type="checkbox"/>	Falso
	<input type="checkbox"/>	



DK Editorial Pro-Visión A.C.
www.LosNinosCuentan.com
pedidos@losninoscuentan.com
México: 01-800-839-1009 01-592-924-9041
Guatemala: pedidosguate@losninoscuentan.com
Venezuela: pedidosvenezuela@losninoscuentan.com