

Juegos Espaciales



“Galaxia Express”
Escuela Bíblica de Vacaciones
Folleto para la estación de juegos

Juegos

Juegos Espaciales



Opciones de Juego, Día 1

Formar una palabra

Con 3 niños de cada equipo, los niños se pararán en el escenario y deletrearán una palabra asignada de 3 letras usando sus cuerpos. Puede haber varias rondas de juego y cada equipo competirá contra el reloj.

Cuando el líder dice vamos, el líder susurra la primera palabra a un equipo y sin hablar forman la palabra con sus cuerpos. Sólo la audiencia de ese equipo adivina. Cuando aciertan, el reloj se detiene y el líder registra cuántos segundos le tomó a su equipo adivinar la palabra correcta.

Si sus equipos son niños contra niñas, las niñas recibirán una palabra, por ejemplo, y las 3 niñas en el escenario formarán la palabra con sus cuerpos, mientras que solo las niñas del público adivinarán cuál es la palabra. Si los chicos participan, acaban ayudando a las chicas a ganar. Algunas palabras sugeridas de 3 letras son: sal, mar, gol, sol, oír, luz, jet, etc.



Prueba de sabor

Invite al escenario a un niño de cada equipo. Prepara diferentes alimentos con diferentes sabores y texturas. Esconde la comida de todos y venda los ojos a los dos estudiantes que vienen al frente. Lleve un alimento a la vez a los estudiantes en el escenario para que prueben e identifiquen cada uno. Haga que el resto de sus alumnos intenten no mencionar lo que ven para que sea un desafío mayor. (¡No dejes que tu clase dé las respuestas!) Cada estudiante solo tiene una oportunidad de dar una respuesta y dales solo 10 segundos para decidir. Tenga a mano servilletas o toallas para limpiar cualquier desorden que pueda ocurrir. Haga que los estudiantes en el escenario se turnen para adivinar la variedad de diferentes alimentos. Gana el equipo que identifique correctamente la mayor cantidad de alimentos.



Opciones de Juego, Día 2

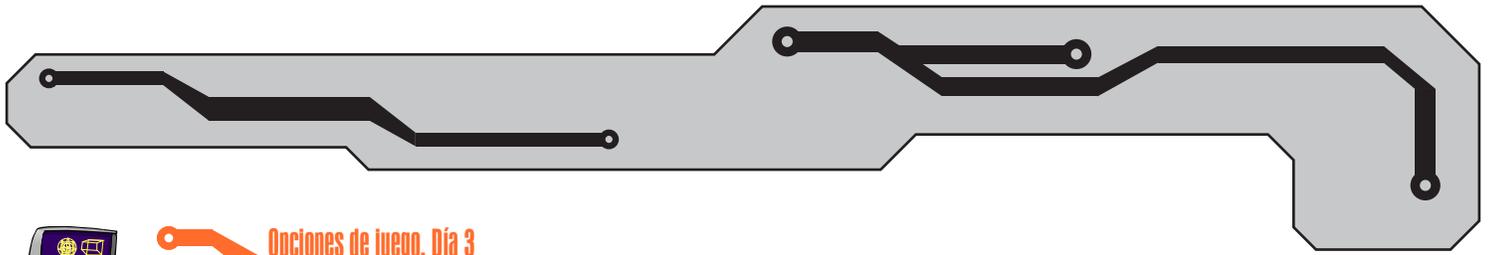
Carrera de relevos bebiendo

Utilice 3 niños para cada equipo, formando una fila. Al otro lado de la sala coloque una mesa con una jarra de agua para cada equipo. Entregue a cada uno de los niños participantes una pajita. Los estudiantes correrán hacia la mesa y comenzarán a beber agua con la pajita hasta que el líder haga sonar un silbato. Vuelven corriendo y otro miembro del equipo baja corriendo y continúa bebiendo. El equipo ganador tiene menos agua cuando se acaba el tiempo. (O termina su agua primero).



Carrera de comer plátano

Seleccione un niño para representar a cada equipo, simplemente pelando y comiendo un plátano. El problema es que siempre debe tener una mano detrás de la espalda. Cuando el líder dice “Ya”, los niños deben intentar pelar el plátano lo mejor que puedan usando una mano y los dientes. Una vez pelado, deberán comerse el plátano entero para ganar.



Opciones de juego, Día 3

Efectos de sonido divertidos

El presentador prepara de antemano una lista de efectos de sonido:

1. Tos. 2. Hipo. 3. Eructar. 4. Estornuda. 5. Aplauda. 6. Bostezar. 7. Ríete. 8. Pisotón. 9. Aclararse la garganta.

Alinea 6 jugadores, 3 de cada equipo, alternándolos. Indique a los jugadores que deben copiar todos los sonidos que usted hace en el orden en que los hace. Haz el primer sonido de la lista. Avanza por la línea, haciendo que todos los jugadores hagan ese sonido individualmente. Luego haz el primer y segundo sonido, y todos los jugadores deben hacer esos sonidos también. Luego agregue el tercer sonido y así sucesivamente. Si un jugador no puede emitir un sonido, lo olvida o lo hace en el orden incorrecto; ese jugador está eliminado. Sigue agregando sonidos hasta que solo quede un jugador. ¡Su equipo es el ganador!



Cabeza pegajosa

Envuelva cinta adhesiva (con el lado adhesivo hacia afuera) alrededor de la frente y el mentón de una persona de cada equipo. Esparce tiras de papel sobre una mesa. Haga que los jugadores pongan las manos detrás de la espalda mientras están parados detrás de la mesa, de cara al público. Cuando dices "Vamos", los jugadores giran la cabeza sobre la mesa, intentando pegarse tantas tiras de papel como sea posible en la cabeza. Gana el jugador que tenga más tiras al final de un minuto. (Si un niño tiene el pelo largo, retírelo hacia atrás antes de aplicar la cinta para evitar tirones dolorosos)



Opciones de juego, Día 4

Justas de fideos

Participan dos niños, uno de cada equipo. Los niños se paran sobre un trozo de madera (2" por 6"). El objetivo es derribar al otro jugador del tablero usando el flotador como si fuera una espada, sin golpear a la otra persona en la cabeza.

Un jugador queda eliminado tan pronto como un pie toca el suelo. El jugador restante aún debe mantener el equilibrio sobre la madera para poder ganar. No coloques la madera demasiado alta para que los niños no se lastimen. Sustituye los fideos nadadores por cualquier cosa que sea suave y no sea peligrosa.



Hacer una pirámide

Este es un juego sencillo en el que cada equipo utiliza 6 niños para hacer una pirámide lo más rápido que puedan. (Tres jugadores forman la base, arrodillados en el suelo, de cara al público. Los siguientes dos niños se arrodillan boca arriba y el jugador más pequeño sube a la cima y se arrodilla encima de la fila del medio).

¡El primer equipo que complete la pirámide gana!



Opciones de juego, Día 5

Gota de malvavisco desordenada

La idea de este juego es que los equipos compitan para ver cuántos malvaviscos pueden meter en el vaso en la frente de su miembro del equipo. Es divertido hacer que este juego sea más complicado para que el público lo disfrute.

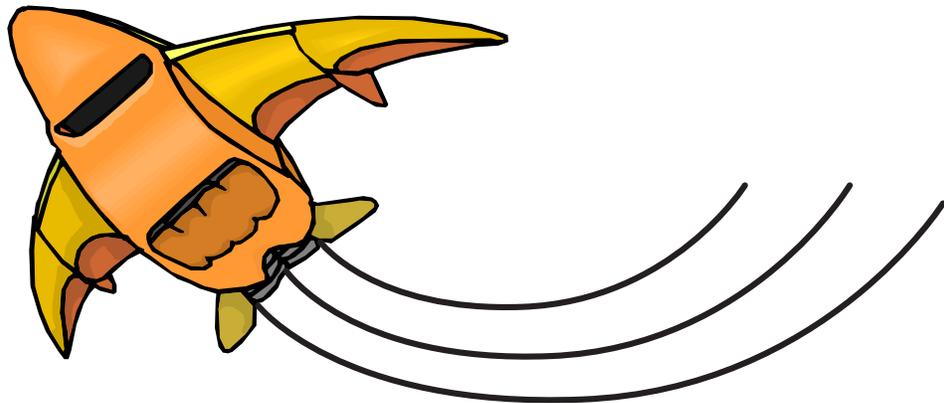
Coloque una escalera o una silla al frente y dos niños la sostengan para mantenerla estable. Cada equipo necesita 5 niños para participar, y solo va un equipo a la vez, ¡vigilado cuidadosamente por un observador! Dos niños (o líderes adultos) se tumbarán en el suelo frente a la escalera, uno frente al otro. Proteja la ropa de los niños cortando un agujero en una bolsa de basura para colocarla en la cabeza y poniéndola como si fuera una camisa. También sería bueno que estos dos niños usaran gafas protectoras transparentes. Coloque los malvaviscos y el jarabe de chocolate en cantidades iguales en dos tazones.

Un niño sube a la escalera con el plato de malvaviscos. Dos niños sostienen la escalera y dos niños yacen en el suelo, sosteniendo la taza en la frente. Cuando el líder dice "Vamos", el niño que está en lo alto de la escalera intenta dejar caer los malvaviscos bañados en chocolate en los vasos lo más rápido que puede hasta que se le acaben los 60 segundos. Al final, cuenta los malvaviscos que hay en la taza. ¡Los malvaviscos comidos no cuentan! Después de que un equipo termine, configure el segundo equipo. ¡El equipo con más malvaviscos en la copa gana!



Relevo de pastel

La idea de este juego es que dos niños de cada equipo decoren un pastel lo más rápido posible a modo de relevo que sea divertido de ver para todo el público. Prepare con anticipación dos pasteles que no hayan sido glaseados. Proporcione delantales, el glaseado, algunos cuchillos y algunas chispas u otras formas de decorar un poco los pasteles. Cuando el líder dice que vayan, los niños se ponen los delantales, glasan el pastel, lo decoran y le dan un mordisco rápido. El equipo más rápido es el ganador. Como beneficio adicional, ¡proporcione suficiente pastel para que sea un regalo divertido para todos los niños al final de su EBV!



Juegos Galaxia



13657

www.LosNinoscuentan.com
Info@losninscuentan.com
Equip & Grow - Los Niños Cuentan

