Juegos del Viejo Oeste

Escuela Bíblica de Vacaciones
"Hacienda del Sheriff"

Folleto para el líder de los
Juegos del Viejo Oeste

Juegos del Viejo Oeste

¡Esta será una de las estaciones favoritas! con dos juegos por día para que la diversión no pare. No te olvides de tomar nota de qué equipo ha ganado en cada rotación, para poder anunciarlo en la clausura de cada día. ¡Diviértete!

Equipos

Las competencias pueden ser lo más divertido de tu Escuela Biblica de Vacaciones pero recuerda que es opcional. Para poder mantener cierta equidad en los equipos, divide cada edad en 4 grupos. Puedes utilizar pañuelos de colores para identificar cada equipo. Por ejemplo puedes tener un equipo azul, uno amarillo, uno rojo, y uno verde; y no olvides ponerles nombres graciosos a cada uno. De esta forma cada edad tendrá miembros en cada uno de los 4 grupos; y a la vez, cada uno de los 4 grupos tendrá integrantes de todas las edades.

Asigna un capitán para cada equipo, alguien que sea capaz de guiar y motivar a su equipo. Cada día, después de la apertura, pueden tomar 5-10 minutos para preparar una porra para sus equipos, o incluso una marcha. También pueden orar juntos y planear estrategias para ganar. Aconsejamos que estas reuniones de equipos sean en el salón principal, cada equipo en una de las esquinas. De esta manera pueden escucharse unos a otros cuando se preparan, esto creará una atmosfera de emoción. Recuerda, solo necesitas 5-10 minutos, hasta que suene el silbato o suene algún tipo de música movida que les indique que es hora de dirigirse a las estaciones. Al final del día reúne a los 4 capitanes de los equipos para que suban al escenario para la ceremonia de clausura. Permíteles que presenten sus porras y anuncia cuál equipo está ganando en puntos.

El área más fácil para asignar puntos es "Juegos del Viejo Oeste." Pero también puedes pedir a tus líderes y ayudantes que tomen notas de los niños que se portan bien, ayudan a limpiar, son amables, o que ayudan a los niños más pequeños. Ellos niños pueden ser recompensados con puntos extras que ayudarán a sus equipos a llevar la delantera. ¡Prepara algún premio o recompensa para el equipo que gane al final de la semana!

Cuatro colores de pañuelos para cuatro equipos

Juegos del Viejo Oeste

Lección 1: Buscado

Materiales

Sandía
Cuerda, cinta o una línea en la tierra
Dos cabezas de caballo (tela, papel, cartón, etc.)
Fardos de heno (o pegar el "caballo" en la tierra)
Hula-Hula
Cuerdas

Juegos con Versículos

El "gato con versos de memoria" es muy fácil de jugar y no requiere nada de planeación anticipada. Para jugar alinee 3 filas de 3 sillas al centro del salón para usarlas como tablero de gato. Si no usas sillas en tu salón puede poner platos de papel o papeles en el suelo para usarlos como tablero de gato. También puedes usar figuras de vaqueros como en la foto para darle un saborcito extra. Cuando cada miembro del equipo repita su verso de memoria correctamente, haz que elijan un espacio en el tablero de gato o que se paren o sienten en él. El primer equipo que haga la línea del gato gana.

Concurso Semillas Voladoras

Divide a los niños por colores. Haz una línea en el suelo con una cuerda o cinta, para que ellos no pasen de esa línea. Da a cada niño un pedazo de sandía y haz que reúnan las semillas. Haz que cada equipo tome turno para escupir las semillas. Dibuja una marca en la semilla del niño que caiga más lejos.

Tirando la Cuerda al Caballo

Haz dos cabezas de caballo utilizando palos de escobas y pégalas en el suelo o a fardos de heno. Toma dos hula-hula y coloca un lazo en cada rueda. Luego divide a tu grupo en sus equipos de color y haz que los niños se turnen tratando a colocarle el lazo al caballo.

Lección 2: Encarcelado

Juegos con Versículos

Escriba el verso de memoria en el pizarrón. Borre el verso palabra por palabra, pidiéndole a los niños que digan el verso cada vez.

Las Olimpiadas de Plátanos/Bananos (Carrera de Relevos)

Divide tu clase en sus colores. Da a cada grupo un plátano/banano. Elije una o todas las ideas que te presentamos a continuación:

1. Coloca el plátano/banano entre las rodillas y camina hasta llegar a la línea de meta y luego de regreso.
2. Dos compañeros de equipo tiran el plátano/banano hasta la línea de llegada y luego de regreso.
3. Un niño a la vez pone el plátano/banano debajo de la axila y salta sobre una pierna hacia la meta y de regreso.
4. Cada jugador tiene un plátano/banano atado a una cuerda y colocada alrededor de su cintura. Con el plátano debe hacer rodar una pelota hasta la meta. (Igual como en el foto)

Carrera de Carretilla Humana

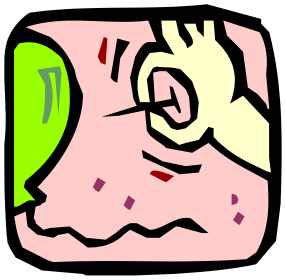
Divide a los niños en sus grupos de colores y pídeles que elijan un compañero. Haz que un niño se coloque boca abajo en el piso, mientras que el otro compañero le agarra los tobillos y levanta sus piernas en el aire; esta es la posición de la carretilla humana. Para la carrera, los niños deben llegar y cruzar la línea de meta para ganar, uno es la carretilla y el otro es quien lleva la carretilla.

Materiales

Cuerda, cinta o líneas en el suelo para marcar las líneas de salida y meta
Plátanos/bananos
Cuerda

Lección 3: Financiado

Juegos con Versículos



Infla globos, uno para cada palabra del verso de memoria. Con un marcador permanente, escribe una palabra del verso de memoria en cada globo. Usando cinta adhesiva transparente coloca los globos en la pared en orden, (si el tiempo lo permite, los niños se pueden turnar para ponerlos). Se van poniendo los globos durante la clase, pídales que lean lo que se va poniendo. Después de que todos los globos estén colocados, pide voluntarios para que se turnen explotando los globos (con una tachuela), y que después de que exploten todos, digan el verso juntos.

Juego de la Soga

Se necesita una cuerda gruesa con un gran nudo en cada extremo. La cuerda debe ser lo suficientemente grueso como para que no se lastime las manos de los niños. Divida a los niños en grupos respectivos por colores. Un grupo de X color agarra la cuerda, el otro grupo hace lo mismo en el otro extremo. Marca con una línea en la tierra el centro de la cuerda. Con su equipo, los niños deberán jalar la cuerda y tratar de pasar al otro equipo sobre la línea marcada en la tierra. Repite el juego con los otros 2 equipos. Luego pon a los 2 equipos ganadores al juego para ver el equipo ganador final.

Carrera de 3 Pies

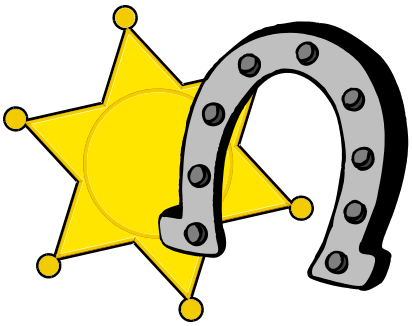
Haz que los niños se dividan en grupos por colores y elijan un compañero. Ambos se colocan de lado a lado, y usando un trapo largo juntan y atan una pierna de cada uno. Tienen que caminar ahora con sus "tres piernas" hasta llegar a la línea de meta. El equipo que llega primero gana.

Materiales

Cuerda gruesa
Cadena o una línea en la que marca el centro
Trapos largos (o los pañuelos de los estudiantes)
Cuerda, cinta o líneas en el suelo que marcan las líneas de salida y meta

Juegos del Viejo Oeste

Lección 4: Marcado



Juegos con Versículos

Pídele que los niños se sienten en el suelo, Formando un círculo. Escribe el verso en el pizarrón o en un pedazo de papel que los niños puedan ver. Después haz que los niños pasen una herradura hecha a mano (o una Estrella del Sheriff, o un peluche, etc.) al niño que tengan al lado y quien tenga la herradura dice la siguiente palabra del verso. Para hacerlo más difícil, permita que los niños pasen la herradura a cualquiera de los niños para que les toque decir la siguiente palabra.

Marcando a Ciegas

Haz un dibujo grande de una vaca. Cortar una herradura de papel por niño, aproximadamente del tamaño de una marca que se pondría en el lomo de la vaca. Dibuja un círculo en la vaca donde la marca debe ir. Coloca a los niños en fila. Al dibujo de la herradura coloca un poco de cinta adhesiva. Cuando es el turno de cada niño, con sus ojos vendados, apuntale en la dirección de la vaca y haz que trata de "marcar" a la vaca. Quien llega más cerca del área marcada, gana.

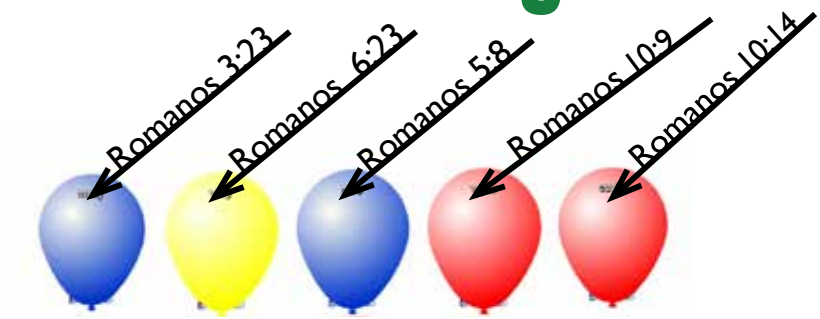
Materiales

Papel grande dibujada o pintada como vaca
Marcas de papel pintado o dibujado, suficientes para una rotación y unos cuantos más
Cubrir los ojos
Cinta
Manzanas
Gran contenedor
Agua

Morder la Manzana

Necesitarás un gran recipiente con agua para que los niños puedan inclinarse y meter la cabeza. Coloca una manzana por cada niño. Por turnos deben agarrar una manzana y llevarla fuera del agua, usando sólo su boca. No pueden usar las manos. Se divertirán mucho, no tiene por qué ser una competencia. Sólo ríe mucho.

Lección 5: Delegado



Juegos con Versículos

Alinea a los alumnos dándose la espalda, que cuenten algunos pasos separándose, volteen para quedar frente a frente y "disparen." (Digan el versículo.) El alumno que diga el verso más rápido gana.

Para revisar todos los versículos de la semana, usa el juego con globos reventados. Escribe cada versículo de los 5 versículos de la semana por separado, poniendo la hoja adentro de cada globo. Escribe afuera del globo la cita bíblica para cada versículo. Divide a tus alumnos en sus equipos. Cada equipo manda una persona al pizarrón para escoger cuál globo y lee la cita. Su equipo dice el versículo, y el alumno puede reventar el globo para ver si su equipo dijo correctamente el versículo.

Saltos de Rana

Divide a los niños en sus grupos de colores y colócalos en filas. Todos los niños imaginen que son ranas. La primera persona en la línea se inclina y la segunda pone sus manos en la espalda de la siguiente rana y salta por encima. Tan pronto como ha terminado su salto, se inclinan hacia debajo de nuevo, así sucesivamente hasta que cada niño salta por encima uno a uno. Siguen hasta que un equipo llega a la línea de meta.

Reúne a las Vacas

Divide a los grupos en su color respectivo. Para cada equipo se necesitan dos escobas o fideos de agua y seis globos, tres de un color y tres de otro. Coloca dos sillas en el otro extremo de la habitación o salón. Cada miembro del equipo tiene que utilizar la escoba o fideo de agua para barrer el "rebaño" de globos hasta el otro extremo de la sala, da vuelta a la silla y de regreso para el turno al siguiente miembro del equipo. Ten unos globos de repuesto a la mano por si alguno explota.

Materiales

Cuerda, sillas o una línea en el suelo para marcar las líneas de salida y meta
Globos de dos colores
Cuatro escobas o fideos de agua (polos con extremos suaves en caso de golpes)