Escuela Bíblica de Vacaciones
“Expedición Subterránea”

Folleto para el líder de los
Juegos en el Campo de Batalla

Día 1

¿Cuál camino?

Rebotando la Pelota Playera

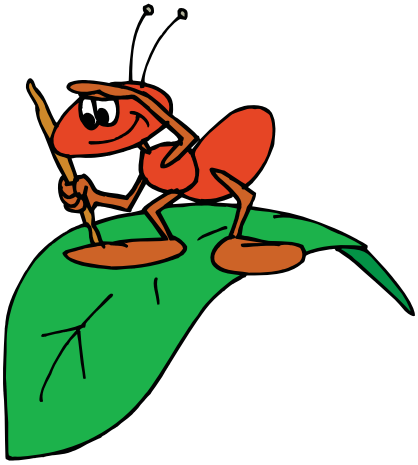
Para jugar, necesitarás 2 pelotas playeras, una para niñas y otra para niños. El objetivo es ver quién puede hacer que su pelota dure más tiempo SIN TOCAR EL SUELO mientras están parados en un solo lugar. Los niños no podrán mover nada, excepto sus manos y solo podrán tocar la pelota que pertenezca a sus equipos.

Juego de "La Traes" o "Encantados" con Hormigas:

Tres Alumnos unen sus brazos para formar una hormiga. Se necesita de dos bates hechos de papel enrollado para entregar a un par de grupos de hormigas con el propósito de pegarle a otro insecto. Cuando se les pega, toman el "bate", se lo dan a otro de sus compañeros de equipo y dan vueltas 3 veces, entonces persiguen a otra hormiga para pegarle también.

Día 2

¿Dónde Estoy?



Hormigas y Saltamontes:

Las Hormigas hacen una fila al final del espacio de juego, los saltamontes "La Traen o están Encantados" para encantar a las hormigas. Comience a gritar artículos o cosas como Libro, Lápiz, Mesa, luego, nombre una comida como: Pastel...y las hormigas comienzan a correr. Una hormiga "encantada" se convertirá en un saltamontes.

Saltamontes (grillo), saltamontes, hormiga

Haga que los niños se sienten en un círculo. Uno de los niños caminará alrededor del círculo tocando a cada niño en la cabeza diciendo la palabra "Saltamontes o Grillo". Cuando toque al niño que escoja dirá o gritará "Hormiga". La Hormiga brincará y perseguirá al saltamontes alrededor del círculo. El que los toca tratará de regresar al lugar desocupado por la hormiga antes de ser atrapado. La hormiga se convertirá en el niño que los toca para la siguiente ronda.

Día 3

¿Cambiaré?

Captura la cola de la libélula o cigarra

Los Alumnos de la misma edad se unen entre si sosteniéndose de la cintura de la persona de enfrente de ellos para forma la Cigarra. Su meta es que la cabeza capture la cola y trate de jalar el trapo o bolsa que está metida en la cintura de la cola. Si logra quitarle la bolsa o trapo, lo debe meter en su cintura y se convertirá en la nueva “Cola”.

Cabezas Arriba, Los Siete Pa’rriba

Se escogen a 7 niños para que se paren frente a la clase. El resto de los niños cierran sus ojos y bajan sus cabezas sosteniendo un pulgar hacia arriba. Después, los 7 niños silenciosamente caminarán por el salón seleccionando un pulgar para presionar. Cuando se haya tocado el pulgar de un niño, el pulgar lo bajarán hasta sus piernas. Cuando los 7 niños hayan escogido los pulgares, los niños regresarán a pararse al frente de la clase. El maestro dirá: “Cabezas arriba, los siete pa’rriba”. Entonces a los niños que se les tocó el pulgar se pondrán de pie. Se tomarán turnos tratando de adivinar quién los tocó. Si logran adivinarlo, cambiarán de lugar con el niño que está al frente que los haya tocado. Si se equivocan, se volverán a sentar. Repita el juego cuantas veces desee.

Día 4

¿Soy feliz?

Simón Dice

Un niño o el maestro es Simón y da una orden: “Simón dice: marchen en su lugar”. Entonces los alumnos marcharán en su lugar. Los alumnos deberán seguir la orden mientras se diga “Simón Dice”. En caso que Simón no utilice la palabra “Simón Dice” al dar una orden y algún niño la sigue, quedará fuera del juego hasta el final de esa ronda. En el juego se elimina hasta que sólo quede un niño que se convertirá en el próximo Simón.

Pantomima de Insectos

Dibuja en un papel a uno de los 5 insectos en las ilustraciones para cada niño. Dobla el papel para esconder los insectos. Dale a cada niño un papel y envíalo al área grande de juegos. Cuando el maestro de la señal, los alumnos abrirán su papel y descubrirán qué insecto les tocó y sin hacer ningún ruido, que comiencen a actuar como ese insecto. Su trabajo será de encontrar y juntarse con todos los alumnos que tengan el mismo insecto e identificarlo solo por las acciones que estén realizando. Una vez que encuentre a todos los insectos de su equipo, irán con el maestro, se sentaran en silencio y observaran al resto del grupo mientras tratan de encontrar a sus compañeros de equipo.

Para alargar o extender la duración del juego, mándalos de nuevo al campo de juego, y solo utilizando los movimientos del insecto para juntarse con otros insectos en un cierto orden..., como el Lunes fue el día de la hormigas, entonces las hormigas son primero, los Martes es el día de los saltamontes, así que los saltamontes son los siguientes en la secuencia y así sucesivamente hasta acomodarlos a todos.

Día 5

¿Saco el mapa?

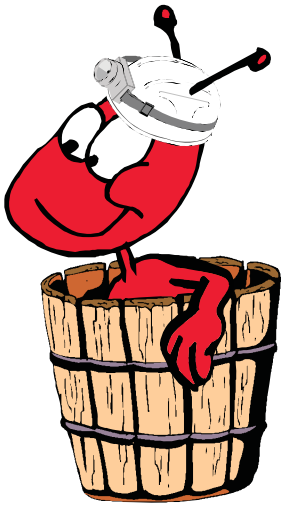
Insectos en la Esquina

Instrucciones: Forme 4 Equipos, nómbrelos: Hormigas Saltamontes, Cigarras y Abejas. Ellos comenzarán en las en las esquinas del área de juegos. Seleccione a un “encantado” que diga o grite “Abejas en las esquinas”, y los jugadores deberán correr a una esquina diferente. Si son encantados se convertirán en “Encantadores” para encantar a los alumnos mientras cambian de esquinas.

Yo Espió

Un niño se pone de pie y escoge un objeto que se pueda ver. El niño susurrará el nombre del objeto al maestro y entonces hará la siguiente declaración: “Yo espío con mi ojo algo de color (y dirá el color del objeto)” El resto de los niños tomarán turnos adivinando cuál es el objeto. Quien adivine correctamente el objeto podrá escoger el próximo y así sucesivamente.

Ideas Extras



Juego Opcional - Encuentra la Flor

Esta puede ser una divertida actividad adicional en vez de un juego que ya esté en su programa de actividades.
Los alumnos serán abejas o catarinas....o ambos. Y el articulo o cosa que será aventada o usada en el juego que los salvará de ser “encantados” sería una flor...probablemente hecha de un pañuelo de papel, una bolsa de plástico o una flor artificial previamente comprada.
Instrucciones: Los alumnos se convierten en abejas o catarinas y se comienzan a mover buscando flores. Los jugadores que empezaran como “encantados”, tratarán de encantarlos, pero no podrán tocarlos si ellos encuentran una flor. Los Alumnos aventarán las flores entre sí para evitar que sus compañeros sean “Encantados”, pero después de encantarlos 2 veces, los alumnos cambiarán de identidad y se convertirán de abeja o catarina en “Encantador”.

Los Niños Cuentan