

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



Los “Juegos del Viejo Oeste” será una de las estaciones favoritas con dos juegos por día para que la diversión no pare. Haz planes de antemano para cada juego, y junta todos los recursos necesarios para que estés listo para los juegos de cada día.

Las competencias pueden ser lo más divertido de tu EBV, pero recuerda que es opcional. Para poder mantener cierta equidad en los equipos, divide cada edad por 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.

Hay muchas áreas en la EBV, pero la más fácil para asignar puntos es: “Juegos del viejo oeste.” Habrá más diversión si motivas a los niños a participar en la competencia. Como el líder de los juegos, no te olvides de tomar nota de qué equipo ha ganado en cada rotación, para poder anunciarlo en la clausura de cada día.

Si puedes, prepara antemano con el director algún premio o recompensa para el equipo que gane al final de la semana.

¡Ahora vaquero, diviértete con los juegos!

Cuatro colores de pañuelos
para cuatro equipos



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

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

Las Olimpiadas de Plátanos/ Bananos (Carrera de Relevos)

Divide tu clase en sus colores. Da a cada grupo un plátano/banano. Elige 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)



Materiales

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

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.



Lección 3

Financiado

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



Juego de la Soga

Se necesita una cuerda gruesa para este juego con un gran nudo en cada extremo. La cuerda debe ser lo suficientemente grueso como para que no lastime las manos de los niños. Divida a los niños en sus 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.

Lección 4

Marcado

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



Marcando a Ciegas

Haga un dibujo grande de una vaca. Cortar 1 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, apúntale en la dirección de la vaca y haz que trate de "marcar" a la vaca. Quien llega más cerca del área marcada, gana.



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

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)



Salto 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 para abajo 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 su 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 un par de globos de repuesto a la mano por si alguno explota.

Juegos Extras



Carrera de Sacos

Si puedes conseguir algunos sacos grandes, una carrera de sacos puede ser muy divertida. Recomendamos sacos de harina, de azúcar, papas etc.

Pisando Globos

Ata un globo al tobillo de cada niño. Deben intentar explotar los globos de los demás sin que exploten el propio. El ganador es el que quede de último, con su globo sin explotar.



Explosión de Globos

Llena tu área de juegos con globos. Luego deja que los niños vayan, atrapen y exploten los globos. De antemano pon premios adentro de los globos, como por ejemplo stickers de vaqueros, tatuajes temporales, o dulces. Luego inflalos. Cuando terminen con todos los globos, los niños pueden regresar y contar sus premios.



Sombrero de Vaquero en el Blanco

Coloca un hula-hula en el suelo. Que tus pequeños vaqueros estén en fila, detrás de una línea en el suelo. Pídeles que intenten lanzar sus sombreros y queden dentro del hula-hula. (Puedes tener listos varios sombreros para este juego.) Entrega premios y puntos a los vaqueros que logren esta hazaña. También puedes dibujar un blanco en el suelo, y ganará el niño que logre lanzar su sombrero lo más cerca del centro.

