Campamento para niños de las iglesias en Puerto Rico - Junio 2020
TEMA: DIOS PROVEE TODO
JUEGOS

Juego#1: Encestar usando el tablero

Objetivo: *El objetivo de este juego es anotar tantos puntos como puedas en 1 minuto.*

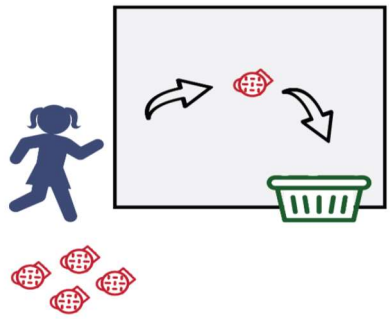
Materiales
5 bolas de media (usar un par de medias por bola)
1 cesta de lavandería o cubo
una pared
Reloj o cronómetro

Preparación del Juego
1. Colocar la canasta de lavandería o cubo pegado a una pared.
2. Enrollar las medias (calcetines) para formar una bola.
3. Contar 5 - 6 pies de separación para la línea de tiro.

Procedimiento:

1. A la señal, comenzar a lanzar las bolas de medias a la pared para que caigan en la cesta.
2. DEBE utilizar la pared como tablero para depositarla en la cesta. Si no toca la pared NO cuenta el punto.
3. Anotar un punto por cada media (calcetín) que se deposita en la canasta y haya tocado la pared.

Diagrama



Juego #2 – Goleando

Objetivo: *Usar los 10 intentos para que queden dentro del objetivo la mayor cantidad de bolas al patearlas.*

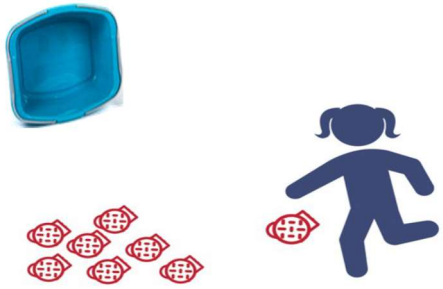
Materiales
10 bolas de medias por jugador (en el caso que tenga más de un hijo, ponerle un distintivo a la bola)
1 canasta de lavandería, una toalla doblada como marca o un cuadrado con cinta adhesiva

Preparación:
1. Enrollar las medias para hacer bolas con ellas.
2. Colocar el cubo o cesta contra una pared.
3. En el caso que utilice una toalla o prepare un cuadrado sepárelo de la pared.
4. La línea de lanzamiento será a unos 6-8 pies del objetivo.

Procedimiento

1. A la señal, tendrás 10 intentos para patear la bola de media hacia el objetivo.
2. Anotar 1 punto por cada bola de media que se queda dentro de la canasta u objetivo.
3. Si una bola sale de la canasta o el objetivo pierdes el punto.

Diagrama



Juego #3 – Boliche de platos

Objetivo: *Ver cuántos puntos se pueden anotar en 1 minuto.*

Materiales

6 canastas, platos o envases plásticos hondos
1 bola hecha de media
Papel y lápiz para anotar los puntos
Reloj o cronómetro

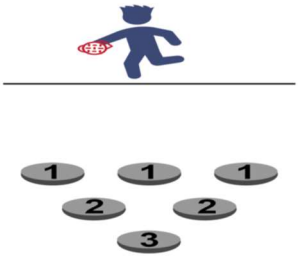
Preparación:

1. Coloque las canastas, platos o envases plásticos hondos en el suelo en forma de un triángulo con 3-4 pulgadas de separación entre cada línea.
2. La fila de 3 envases debe quedar frente a ti.
3. Marque una línea de lanzamiento a 6-8 pies de distancia.
4. Consejo: ¡Las canastas grandes son más fáciles que las canastas pequeñas!

Procedimiento:

1. Tirar la bola de media en los envases y así anotar puntos dependiendo de dónde caiga.
    a. Fila de 3 envases – 1 punto
    b. Fila de 2 envases – 2 puntos
    c. Fila de 1 envase – 3 puntos
2. Después de cada lanzamiento, recupera la bola de media y correr hacia atrás y lánzala nuevamente.
3. Después de 1 minuto, calcula la puntuación de acuerdo de a dónde cayó la bola de media en ese minuto.

Diagrama



Juego #4 - Carrera de pingüino

Objetivo: *Voltear la mayor cantidad de veces en un minuto.*

Materiales
Balón de media (utilice varios pares de medias hasta alcanzar el tamaño de un balón pequeño); balón pequeño o un globo por persona
2 vasos o envases plásticos por persona
Reloj o cronómetro

Preparación:
1. Colocar los vasos o envases plásticos con 5-7 pies de separación.
2. En un lado, el vaso o envase debe tener la boca abierta hacia arriba y al otro extremo la boca abierta hacia abajo.

Procedimiento:
1. Coloca el balón del material que decidas entre tus rodillas sujetándolo con ellas.
2. A la señal, camina hacia el primer vaso y voltéalo.
3. Una vez volteado caminas hacia el otro vaso y cuando llegues, lo volteas.
4. Se repite la ida y vuelta volteando los vasos.
5. Anota un punto cada vez que voltees el vaso o envase.
6. Si el balón se te cae, debes hacer 5 saltos de tijera (Jumping Jack) y luego continúas donde se te cayó el balón.
7. Se jugará por 1 minuto.

Diagrama

Juego #5 - Subir La Escalera

Objetivo: *Tratar de alcanzar el tope de la escalera en un minuto.*

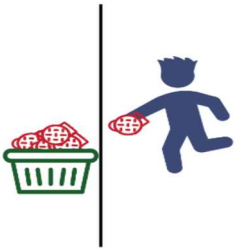
Materiales
1 escalera de 6 pies, puedes usar las losetas del piso, dibujarla con tiza o usar cinta adhesiva
6-12 bolas de medias o bolas pequeñas
1 botella de agua vacía o vaso plástico de la casa
Reloj o cronómetro

Preparación:
1. Acomodar la escalera o preparar la opción de escalera que vayas a usar que tenga 5 escalones.
2. Poner la botella de agua bajo el primer escalón o **antes de la primera línea de la escalera** dibujada.
3. Marca la línea de tiro a 6-7 pies de distancia de la escalera.
4. Colocar las bolas de medias en la línea de tiro.

Procedimiento:

1. A la señal, comienza a hacer lanzamientos hacia la botella en el piso.
2. Lanzar las bolas de medias hasta que tumbes la botella.
3. Tratar de llegar lo antes posible al tope de la escalera (escalón #5)
4. Mover la botella un escalón cada que la tumbes.
5. Si se te terminan las bolas de medias, recógelas y comienza de nuevo.
6. Si llegaste al tope de la escalera **ANTES** de terminar el minuto de duración del juego, vuelve a colocar la botella en el inicio y trata de subirla antes que finalice el tiempo.
7. Al final, decir al anotador el escalón al que llegaste. Si tuviste tiempo de comenzar suma los escalones a los que llegaste. Por ejemplo, 5 (iniciales) y 3(cuando volviste a comenzar antes de acabarse el tiempo) = 8.

Diagrama



Juego #6 -Aterrizando el avión

Objetivo: *Anotar tantos puntos como sea posible en un minuto lanzando tu avión de papel a la pista.*

Materiales

3 hojas de papel por jugador (en el caso que haya más de un niño, escríbales el nombre a sus aviones para distinguirlos o prepare aviones de diferentes colores para cada uno).
Cintas, cinta adhesiva o toallas de cocina para demarcar las líneas.
Reloj o Cronómetro

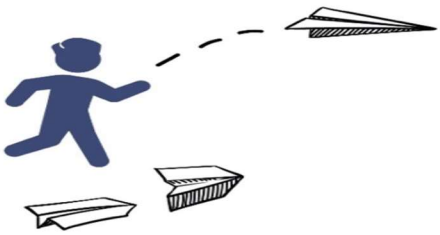
Preparación:

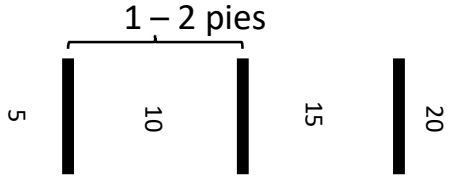
1. Diseñar 3 aviones de papel (puede utilizar el video).
2. Colocar la línea de tiro de 5-10 pies de distancia de las líneas de aterrizaje.
3. Marcar las líneas dejando al menos 1-2 pies entre ellas. Utilizar una de las opciones de arriba para que pueda hacer la definición de las diferentes áreas de aterrizaje según el diagrama.

Procedimiento:

1. A la señal, lanzar sus aviones tantas veces como pueda.
2. Anotar los puntos por cada avión cada vez que aterrice.

Diagrama





Juego #7 – Dios Provee Todo

Objetivo: *Sumar puntos al encontrar 3 objetos en su casa (1 a la vez) que comienzan con las letras D– P–T (**D**IOS **P**ROVEE **T**ODO).*

Materiales
Objeto para marcar su base de origen o puede usar la mesa
Reloj o cronómetro

Preparación:
1. Marcar una base de inicio en cualquier lugar de tu casa o designar la mesa como el área base.

Procedimiento:
1. A la señal, salir de la base e ir a buscar un objeto que comience con la letra D.
2. Cuando lo encuentre, llevar el objeto a la base principal antes de buscar el siguiente objeto.
3. Repetir los pasos 1 y 2 para las letras P y T.
4. Continuar hasta que encuentre los 3 objetos, o se agote el tiempo.
5. Anotar 1 punto por cada objeto y un punto de bonificación si encuentran los 3 objetos dentro del tiempo límite de 1 minuto (máximo 4 puntos posibles).

Diagrama

Juego #8- Buscando el tesoro

Objetivo: *Encontrar la mayor cantidad de elementos solicitados como sea posible en 2 minutos. Los artículos estarán relacionados con los sentidos.*

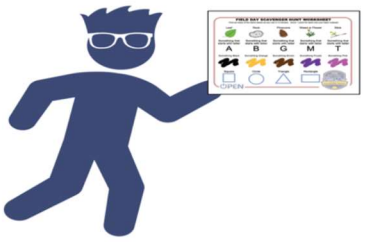
Materiales
Hoja de búsqueda - Los artículos que tienen que encontrar son cosas que están alrededor de tu casa y/o patio.
Área designada para traer los objetos, puede ser la mesa.
Reloj o cronómetro.

Preparación:
1. Asegurarse que el área designada pueda verse en cámara.

Procedimiento:
1. A la señal, buscar alrededor de su casa y /o patio los artículos que se indican en la hoja.

2. Debe buscar completar un grupo en cada ronda. Los grupos tendrán listados un objeto de cada uno de los sentidos.
3. Pedir los objetos EXACTAMENTE como dice la hoja. Por ejemplo, algo frío, NO una botella de agua de la nevera o hielo.
4. Llevar los artículos al área designada y mostrar los que encontró al final de los 2 minutos.
5. Obtendrá 5 puntos por cada grupo que complete. Si no completa el grupo no obtiene puntos.
6. Se repetirán los pasos 1-5 para las 3 rondas. El máximo de puntos que puede obtener en el juego una vez finalicen las tres rondas es 15 puntos.

Diagrama



Juego #9 – El doblador más rápido

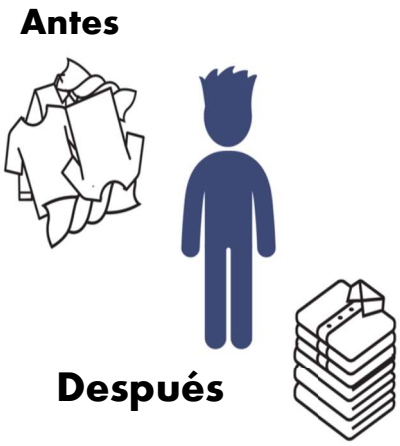
Objetivo: *Doblar la mayor cantidad de piezas de ropa en 1 minuto.*

Materiales:
10 piezas de ropa del niño(a). Utilizar SOLAMENTE camisetas, blusas, pantalones largos y cortos.
Cesta de lavandería (opcional)
Reloj o cronómetro

Preparación:
1. Colocar los10 piezas de tu ropa en una montaña o pila junto a ti.
2. La ropa NO puede estar estirada.
3. Tener un lugar libre y visible a la cámara para colocar la ropa que vaya doblando.

Procedimiento:
1. A la señal, comenzar a doblar cada pieza de ropa usando 3 dobleces.
2. La ropa debe estar doblada nítidamente.
3. Anotar 1 punto por cada pieza de ropa doblada en un minuto. Máximo 10 puntos.

Diagrama



Juego #10 – Globo abanicado

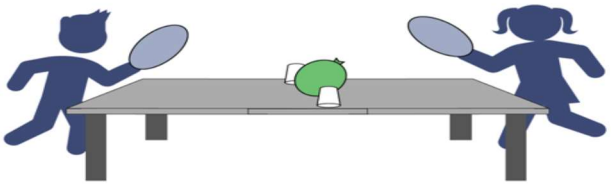
Objetivo: *Acumular la mayor cantidad de puntos al abanicar el globo hacia el lado del oponente en 1 minuto.*

Materiales
1 plato desechable (pieza de cartón o una carpeta escolar) por jugador
2 tazas (marcar la línea central) o hilo
1 globo
Reloj o cronómetro

Preparación:
1. Crear una línea central en una mesa o en el suelo.
2. Colocar el globo en la línea central.
3. Cada jugador se colocará uno frente al otro con su plato en mano con la línea central entre ellos.

Procedimiento:
1. A la señal, comenzar a mover el globo hacia el lado de tu oponente.
2. En el caso de las familias con más de dos niños, se puede hacer dobles (juego en parejas) y si hace falta completar para los dobles uno de los padres jugará.
3. Si solo hay un niño en la casa, uno de los padres jugará.
4. Anotar 1 punto cada vez que el globo pasa al lado de tu oponente y viceversa.
5. Se jugarán dos rondas de un minuto cada una.
6. En el caso de juegos usando dobles se adjudicará la misma puntación a cada jugador de la pareja.

Diagrama



Juego #11 – Boliche de botellas

Objetivo: *Tratar de derribar la mayor cantidad de botellas con la bola en dos intentos de tiro.*

Materiales
10 botellas de agua de 16oz con unas dos pulgadas de agua en cada una. En el caso que tenga más de un jugador en la casa preparar los dos sets de boliches y escribir la inicial del jugador en la tapa de las botellas de cada uno.
2 bolas de media o balones medianos que tenga disponible (una opción puede ser un rollo de papel sanitario).

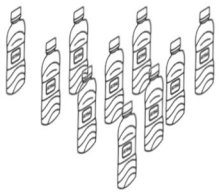
Preparación:
1. Colocar las 10 botellas formando un triángulo (igual a como se acomodan los pines en un boliche regular).
2. Si tiene más de un niño debe preparar el área para cada uno y escribir la inicial de su nombre en la tapa para evitar confusión a la hora de adjudicar los puntos.

3. Establecer la línea de tiro a uno 6 pies de distancia de la primera botella.

Procedimiento:

1. A la señal, el jugador lanzará el balón de media y tratará de derribar la mayor cantidad de botellas.
2. Si quedaron botellas de pie debe usar su segundo intento para tratar de terminar de derribarlas.
3. Si un jugador derriba todas las botellas en su primer tiro, tiene la opción de acomodar sus botellas nuevamente y hacer su segundo intento.
4. Anotar un punto por cada botella que se derribe.

Diagrama



Juego #12 – Llevando mis juguetes

Objetivo: *Tratar de llevar la mayor cantidad de juguetes de un extremo al otro extremo en un minuto.*

Materiales

7 botellas de agua de 16oz llenas a la mitad de agua para darle estabilidad por jugador
15 juguetes pequeños a medianos (figuras de acción, muñecas, peluches, carritos, animales) por jugador.
Reloj o cronómetro

Preparación:

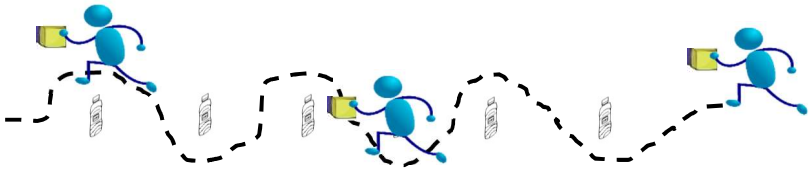
1. Colocar las 7 botellas en línea recta, dejando un pie y medio de separación entre cada una.
2. Hacer una fila de botellas para cada en el hogar.
3. Dejar un pie adicional al final de la línea de botellas para colocar los juguetes.
4. Dejar un pie adicional frente a la primera botella de la fila como línea de salida.
5. Designar un área para depositar los juguetes que traiga.

Procedimiento:

1. A la señal, el jugador irá caminando con sus piernas abiertas pasando sobre las botellas sin derribarlas.
2. Cuando llegue al final, tomará uno de los juguetes y correrá en dirección al punto de partida, pero, esta vez irá corriendo en zigzag sin derribar las botellas.
3. Si derriba alguna botella en alguno de los viajes la acomodará en su sitio y comenzará a correr desde la botella que está antes de la que derribó.
4. Anotar un punto por cada juguete que pueda recolectar en un minuto.

Diagrama

Pasar caminando sobre las botellas con las piernas abiertas para llegar hasta los juguetes.



Correr en zigzag entre las botellas para traer el juguete a la línea de partida.

Juego #13- Mantenla arriba

Objetivo: *Mantener el (los) globo(s) arriba, sin que toque(n) el piso, golpeándolos tantas veces como pueda en 1 minuto.*

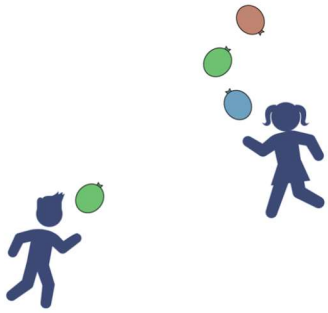
.

Materiales
1–3 Globos
Reloj o Cronómetro

Preparación:
1. Despejar un espacio interior o exterior para evitar accidentes.
2. Niños de 1er grado -1 globo y aumentar a 2 globos si pueden en la 2da ronda.
3. Niños de 2do-5to - 2 globos y aumentar a 3 globos si pueden en la 2da ronda.

Procedimiento:
1. A la señal, golpear el(los) globo(s) hacia arriba con las manos.
2. NO puede darle con la misma mano si está usando un solo globo.
3. Contar cuántos golpes le da en 1 minuto para evitar que caiga al piso.
4. Si utiliza varios globos, alternar los golpes a cada globo. No puede golpear el mismo globo dos veces, ni golpearlos a la vez.
5. Si el globo cae el suelo, puede recogerlo y continuar.

Diagrama



Juego #14 – Volteando la tapa

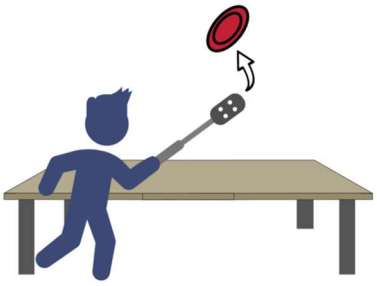
Objetivo: *Voltear la tapa de un envase plástico (Tupperware u otro) para ganar puntos.*

Materiales
Espátula de cocina,
1 tapa de un envase plástico
Reloj o cronómetro

Preparación:
1. Colocar la tapa mirando hacia arriba sobre una mesa o piso.
2. ¡Prepara tu espátula para darle una vuelta a la tapa!

Procedimiento:
1. Colocar la tapa mirando hacia arriba en la mesa o el suelo.
2. A la señal, deslizar la espátula debajo de la tapa y voltear en el aire.
3. Dejar que la tapa quede plana en la mesa o en el suelo.
4. Anotar un (1) punto por cada tapa que voltees al revés y cero (0) puntos si aterriza del lado derecho hacia arriba.
5. Restablecer la tapa rápidamente cada vez que la voltee.
6. Tendrá 1 minuto para ver cuántas veces puedes voltear la tapa al revés.

Diagrama



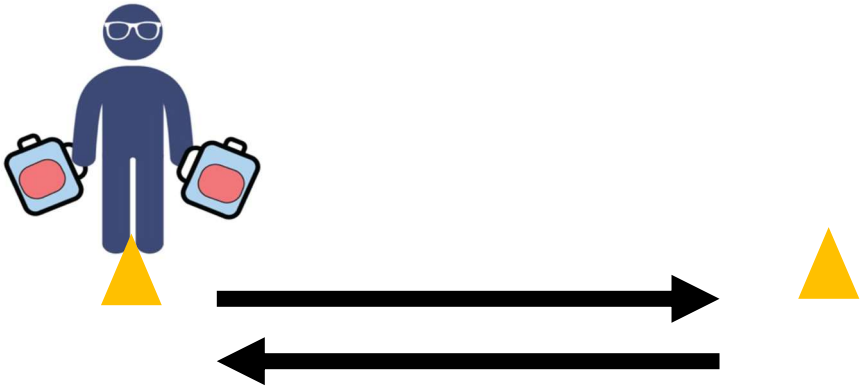
Juego #15 – Relevo del galón

Objetivo: *Llevar los galones de leche a través de las marcas de inicio y fin tantas veces como sea posible.*

Materiales
2 envases de leche o agua de 1 galón
Artículos para marcar puntos de inicio/fin (conos, medias, tazas de plástico, botellas de agua, etc.)
Reloj o cronómetro

Preparación:
1. Escoger un área para moverte estableciendo un punto inicial y un punto final usando algún artículo.
2. La distancia será para:
    a. 1er a 2do grado -15 pasos de separación del punto inicial al punto final.
    b. 3ro a 5to grado - 30 pasos de separación del punto inicial al punto final.
3. Llenar los dos envases de un galón con agua a nivel de 1/4, 1/2 o lleno (depende de la fuerza y la habilidad del niño) y colocarlas en el punto de inicio.

Procedimiento:

1. A la señal, agarrar los galones y salir caminando lo más rápido que pueda hasta llegar al punto final y lo rodearlo para regresar al punto inicial.
2. Hacerlo tantas veces como puedas en 1 minuto.
3. Para los niños de 1er grado llevar un galón, si le es posible puede llevar 2.
4. Para los niños de 2do a 5to grado llevar dos galones.
5. Obtendrás 1 punto por cada viaje que completes. Un viaje = Ida y vuelta.

Diagrama