JUEGOS 2021

Título: La Biblia

Tema: La Biblia, el regalo de Dios para mí

Nota a los padres: Las medidas que se ofrecen en los juegos son sugeridas considerando una marquesina o lugar espacioso en la casa. Puede ajustar el acomodo del juego de ese día de acuerdo con la disponibilidad de espacio en su hogar. Lo más importante es la seguridad para evitar accidentes y que los niños puedan divertirse. Los juegos están diseñados para que ellos traten de mejorar su propia marca en cada repetición que se haga. Animamos a todos en la casa a participar juntos de este tiempo de juegos y procurar que la cámara esté en un ángulo que podamos ver el desarrollo del juego.

1

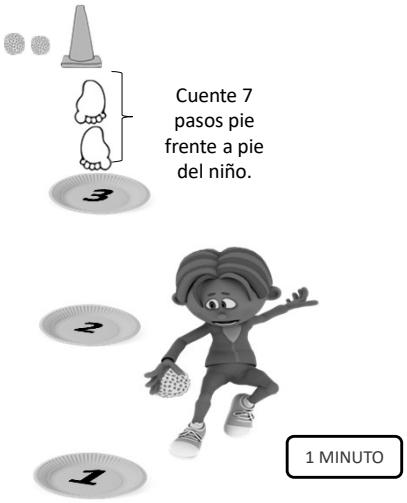
OPCIONES PARA ALGUNOS MATERIALES DE LOS JUEGOS

Materiales	Opciones que puede usar de artículos de la casa
Marca de salida, marca de llegada, o línea de tiro	Cono, botellas de agua 16.9oz(500 mL) , Botella de 1.75lt de refresco, botella de medio galón (2.27lt) o galón de leche (4.55lt), rollo de papel sanitario sin abrir, papel de cualquier color, contact paper (papel adhesivo), cinta adhesiva(tape)
Balón	Puede ser de medias (calcetines), papel, cinta adhesiva, papel aluminio, balón pequeño que no rebote mucho, bean bag (balón pequeño relleno de semillas), peluche pequeño
Plato de papel	Papel de cualquier color, contact paper(papel adhesivo)
Almohadas	Cojines pequeños, cojines de los muebles, cajas medianas o cesta de lavendería
Cajas de cereal	Cojines pequeños, cajas pequeñas – medianas, toallas de baño enrolladas, rollo papel sanitario o papel toalla (rollo de papel secante)
Cesta de lavandería	Caja grande, toalla de baño doblada a la mitad
Globo	Bolsa Ziplock de 1 galón, cojín pequeño, rollo de papel toalla sin abrir (rollo de papel secante)
Cono	botellas de agua 16.9oz(500 mL) , Botella de 1.75lt de refresco, botella de medio galón (2.27lt) o galón de leche(4.55lt), rollo de papel sanitario sin abrir, papel de cualquier color, contact paper (papel adhesive), cinta adhesiva(tape)
Peluche	Cojín pequeño o toallas de baño enrolladas o dobladas

2

LLEVA Y RECOGE

Materiales: 3 balones; marca de salida y 3 platos de papel (Ver hoja de Opciones para los materiales de los juegos)



Preparación del juego:

- Dejar 7 pasos de niños, pie frente a pie, desde la marca de salida y el plato #3 y así entre el plato #2 y el #1
- Colocar los balones al lado de la marca de salida.

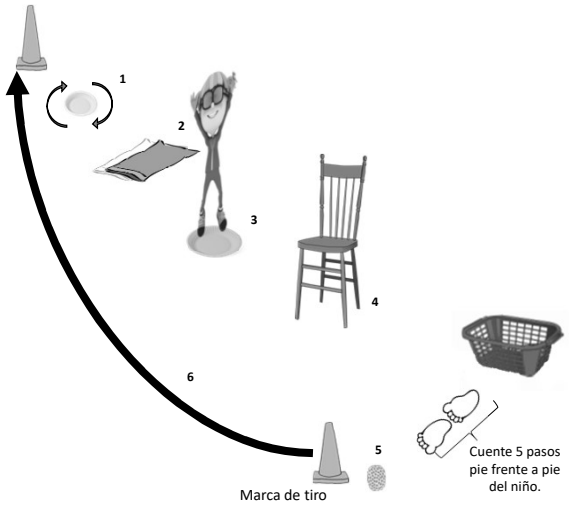
Procedimiento:

1. A la señal, salir corriendo llevando uno de los balones y colocarlo en el plato #1.
2. Regresar a la marca de salida y recoger otro balón y llevarlo al plato #2.
3. Repetir los pasos anteriores para el plato #3.
4. Una vez colocas el balón en el #3, debes regresar a la marca de salida. Desde ahí, sal a recoger los balones uno a uno comenzando desde el plato #1. Haciendo el mismo proceso de recoger y llegar a la marca de salida antes de buscar el siguiente balón.
5. Debes completar la carrera antes de que acabe el tiempo de un minuto.

3

CARRERA DE OBSTÁCULOS

Materiales: balón; marca de salida; 2 platos de papel; 2 almohadas; canasta de lavandería; silla y línea de tiro. (Ver hoja de Opciones para los materiales de los juegos)



Preparación del juego:

- Colocar los obstáculos en el siguiente orden: línea de salida, plato,almohadas, otro plato, silla, cesta de lavandería, línea de tiro y balón.
- Acomodar de modo que sea seguro para el niño ejecutar la carrera y de acuerdo a su espacio, no tiene que ser en línea recta el acomodo, lo importante es que estén todos los elementos.
- Para el obstáculo #5 (encestar), contar 5 pasos del niño, pie frente a pie, para marcar la línea de tiro desde el lugar en que coloque la cesta de lavandería.

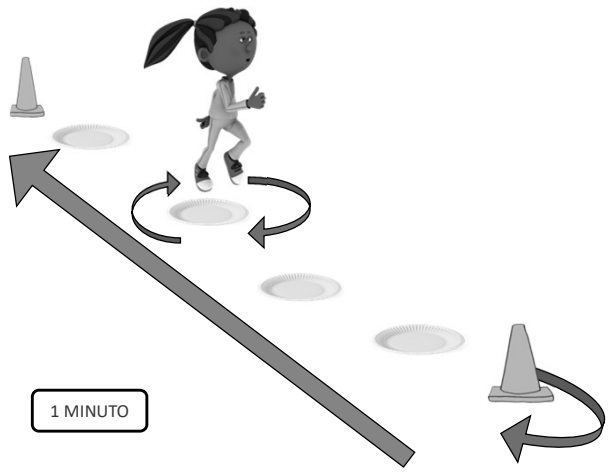
Procedimiento:

1. A la señal, correr al primer plato y darle la vuelta.
2. En las almohadas debe saltar con los dos pies sobre ellas sin tocarlas.
3. En el segundo plato debe hacer 5 jumping jacks (saltos de tijeras), si no sabe cómo hacerlo, saltar con un pie 5 veces.
4. En la silla debe pasar gateando por debajo de ella. Si no le es posible, debe darle la vuelta y sentarse, en dos (2) ocasiones.
5. Al llegar hasta la marca de tiro, hacer el intento de encestar la bola en la canasta.
6. Una vez encesta debe correr hasta la marca de salida para completar la carrera.

4

CARRERA EN CÍRCULOS

Materiales: Marca de salida y llegada; 4 platos de papel. (Ver hoja de Opciones para los materiales de los juegos)



Preparación del juego:

- Colocar la marca de salida y contar 7 pasos del niño, pie frente a pie, para colocar el primer plato.
- Luego cuente 7 pasos entre cada plato.
- También debe contar 7 pasos del último plato a la marca de llegada.

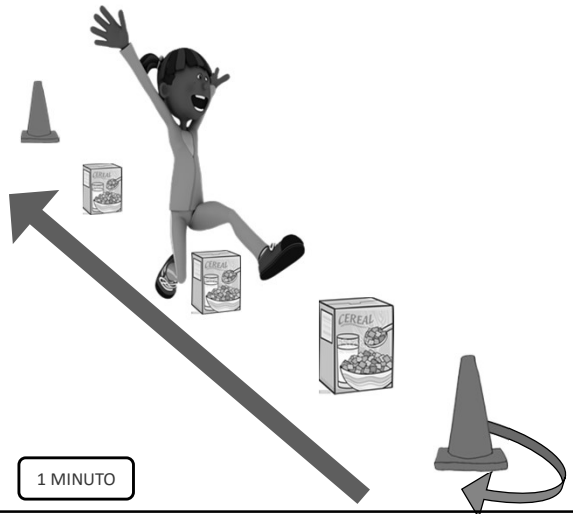
Procedimiento:

1. A la señal, correr hasta llegar al primer plato. Al llegar debe darle la vuelta para salir al siguiente.
2. Hacer lo mismo en cada plato en el tramo.
3. Rodear la marca de llegada y correr derecho hasta la marca de salida.
4. Debe completar la carrera antes que acabe el tiempo de un minuto.

5

CARRERA CON VALLAS

Materiales: Marcas de salida y llegada; 3 cajas de cereal. (Ver hoja de Opciones para los materiales de los juegos)



Preparación del juego:

- Colocar la marca de salida y contar 5 pasos del niño, pie frente a pie, para colocar la caja #1.
- Contar 6 pasos de la caja #1 a la caja #2 y 8 pasos de la caja #2 a la caja #3.
- Contar 9 pasos de la caja #3 a la marca de llegada.
- Calcule de acuerdo a su espacio, lo importante es que se incremente la distancia entre cada caja. No tiene que ser en una línea recta, ajuste los materiales y el tramo de acuerdo a su espacio.

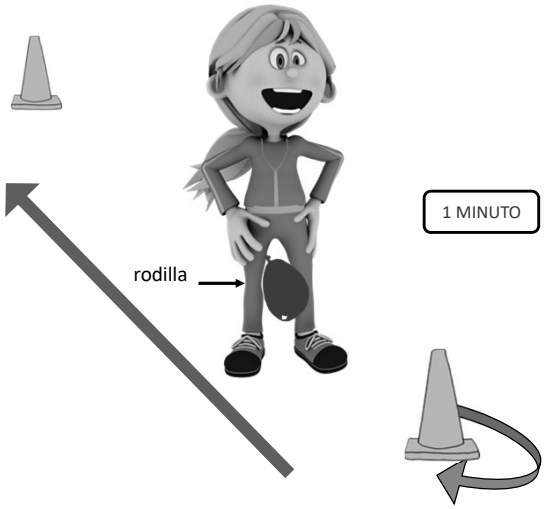
Procedimiento:

1. A la señal, correr a la primera caja y saltar sobre ella sin tocarla. (Los más pequeños pueden saltar usando ambos pies.)
2. Saltar cada caja hasta llegar a la marca de llegada.
3. Al llegar a la marca de llegada debe rodearla y correr derecho hacia la marca de salida para completar la carrera antes de que se acabe el tiempo de un minuto.

6

VOY SALTANDO

Materiales: Marca de salida y llegada; 1 globo. (Ver hoja de Opciones para los materiales de los juegos)



Preparación del juego:

- Colocar marca de salida y contar 20 pasos del niño, pie frente a pie, para colocar la marca de llegada.
- Colocar el globo o cojín entre las piernas al nivel de las rodillas.

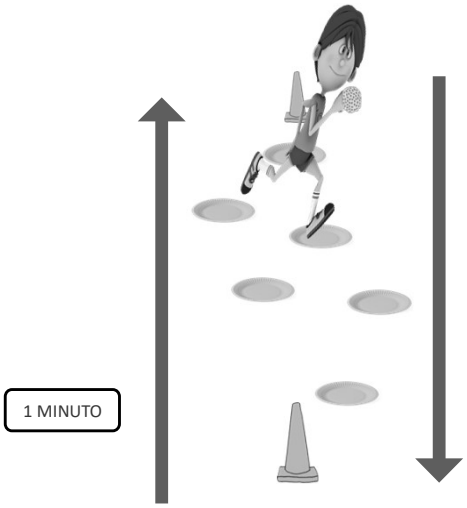
Procedimiento:

1. A la señal, salir saltando con ambos pies, ida y vuelta, sosteniendo el globo con las rodillas evitando que se caiga.
2. Si el globo se cae, vuelva a colocarlo y sigue desde donde se le cayó.
3. Tratar de completar la carrera antes de que se acabe el tiempo de un minuto.

7

SIGUIENDO EL CAMINO

Materiales: Marca de salida y llegada; 6 platos de papel; balón. (Ver hoja de Opciones para los materiales de los juegos)



Preparación del juego:

- Colocar la línea de salida y contar 3 pasos de niño, pie frente a pie, para colocar el primer plato.
- Luego contar 3 pasos entre cada plato.
- Por ultimo cuente 3 pasos desde el último plato hasta la marca de llegada.
- Los platos deben colocarse según el diagrama formando un camino en zig-zag.

Procedimiento:

1. A la señal, saltar de plato a plato alternando los pies mientras carga el balón de ida y vuelta comenzando con el pie derecho. Cuando salte al plato debe levantar el otro pie. No deben estar ambos pies en los platos.
2. Debe tratar de completar la carrera antes de que acabe el tiempo de un minuto.

8

PERO PERSISTE TÚ

Materiales: 1 plato y 5 botellas de 16.9 oz (500mL) con un poco de agua. (Ver hoja de Opciones para los materiales de los juegos)

Preparación del juego:

1. Llenar las 5 botellas de 16.9 oz. (500mL) con un poco de agua en su base.
2. Colocar la línea de salida y contar 10 pasos de niño, pie frente a pie, para comenzar a colocar las botellas.
3. Colocar las botellas en forma de semicírculo y separadas una de la otra a una distancia de dos (2) pies de niño, pie frente a pie.

Procedimiento:

1. A la señal, correr desde la marca de salida al área de las botellas.
2. Lanzar la primera botella al aire de modo que aterrice en su base (quede derecha nuevamente) en dos (2) ocasiones.
3. Una vez que la botella quede derecha en dos ocasiones, debes correr hasta la marca de salida y tocarla para pasar a la siguiente botella.
4. Tratar de voltear las 5 botellas en dos (2) ocasiones antes de que se acabe el tiempo de un minuto.

9

PUEDO PERSISTIR

Materiales: Mesa, escritorio o área plana (puede ser el piso). 6 vasos plásticos del mismo tamaño.

Preparación del juego:

- Colocar los vasos uno dentro del otro (apilarlos) sobre la superficie en que se jugará ya sea una mesa o el piso.
- Procure que no haya mucho viento en su área que provoque que los vasos se caigan.

Procedimiento:

1. A la señal, comenzar a formar la torre de vasos colocando el primero boca abajo y el siguiente boca arriba hasta utilizar todos los vasos. .
2. La torre es de una sola línea de 6 vasos.
3. Al finalizar el tiempo la torre debe estar firme.
4. Si la torre cae una vez completada, pero antes de finalizado el tiempo, debe tratar de formarla nuevamente o de lo contrario no cuenta como terminado.

10

CORRER, FORMAR Y DESMONTAR

Materiales: Marca de salida y marca de área para montar la torre, 6 vasos plásticos del mismo tamaño. (Ver hoja de Opciones para los materiales de los juegos)

1 MINUTO

Preparación del juego:

- Colocar la marca de salida y contar 10 pasos de niño, pie frente a pie.
- Marcar el área a utilizar para formar la torre de vasos.
- Colocar los vasos uno dentro del otro (apilarlos) en el área marcada.

Procedimiento:

1. A la señal, salir corriendo al área marcada para formar la torre.
2. Formar una pirámide de vasos 3-2-1 (ver diagrama para referencia).
3. Luego de formarla, volver corriendo a la linea de salida y tocar la marca de salida.
4. Después de tocar la marca, vuelve a la torre de vasos y la desmonta colocando los vasos uno dentro del otro y corre nuevamente a la marca de salida.
5. Debe montar y desmontar la torre de vasos tocando la marca de salida antes de cada acción (montar o desmontar) todas las veces que pueda antes de que se acabe el tiempo de un minuto.

11

CAMINO CORRECTO

Materiales: Mesa; canasta; 1 balón; 8 platos de papel y lápiz o bolígrafo. (Ver hoja de Opciones para los materiales de los juegos)

1 MINUTO

Preparación del juego:

- Colocar los platos a diferentes distancias, bordeando al menos dos lados de la mesa. Recuerde colocar cinta adhesiva para evitar que el plato resbale.
- Colocar la canasta en el medio de la mesa.
- Colocar el balón que usará en el plato por el cual decida comenzar.

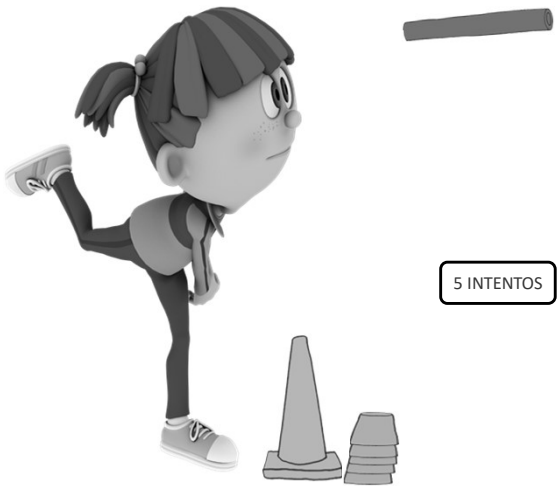
Procedimiento:

1. A la señal hará intentos, desde el plato que escogió para salir, hasta que logre encestar.
2. Una vez encesta, marca el plato del cual encestó y recoge el balón de la canasta para moverse al siguiente plato.
3. Pase de plato a plato hasta lograr encestar desde todos los platos antes de que se acabe el tiempo de un minuto.

12

TIRO DE JABALINA

Materiales: Marca de línea de tiro; 5 sorbetos plásticos y 5 vasos. (Ver hoja de Opciones para los materiales de los juegos)



Preparación del juego:

- Colocar la marca de línea de tiro.
- Colocar los vasos y 4 sorbetos al lado de la marca de tiro.

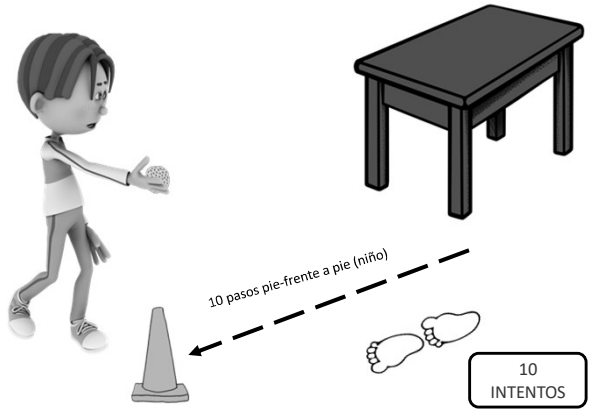
Procedimiento:

1. A la señal, se moverá (para tomar impulso) unos pasos sin sobrepasar la marca de la línea de tiro y lanzará el sorbeto lo más lejos que pueda.
2. Marcará la distancia a la que llegó el tiro con uno de los vasos.
3. Haga otros 4 intentos para ver cuán lejos puede llegar.

13

LANZAMIENTO DE MESA

Materiales: Marca de línea de tiro; 1 balón de medias (calcetines) y mesa. (Ver hoja de Opciones para los materiales de los juegos)



Preparación del juego:

- Contar 10 pasos de niño, pie frente a pie, desde la mesa que se utilizará para marcar la línea de tiro.
- Colocar el balón que se utilizará para lanzar.

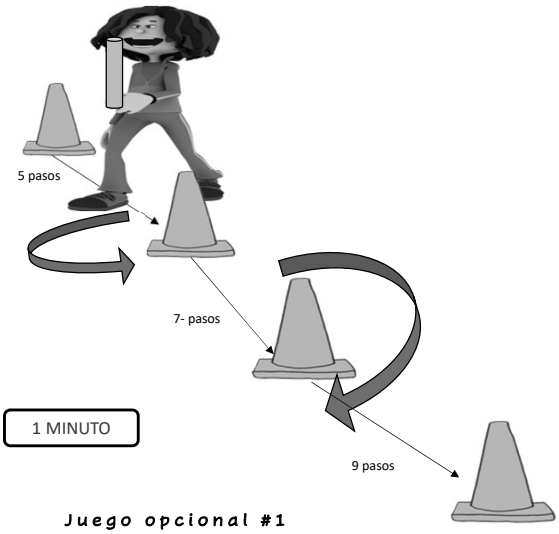
Procedimiento:

1. A la señal, lanzar el balón tratando que descanse sobre la mesa y no ruede fuera de ella para acumular 5 puntos por el tiro.
2. **Debe lanzar por debajo del brazo** para acumular los 5 puntos. Los lanzamientos **por encima del brazo no cuentan.**
3. Después de cada tiro debe buscar el balón y regresar a la línea de tiro para el siguiente intento.
4. Tendrá 10 intentos por ronda.

14

TUBO BALANCEADO

Materiales: 4 Conos y 1 tubo vacío del papel toalla, 1 de papel higiénico y 1 tenedor. (Ver hoja de Opciones para los materiales de los juegos)



Juego opcional #1

Preparación del juego:

- Colocar los conos a diferentes distancias comenzando con 5 pasos de niño, pie frente a pie.
- Los incrementos de cono a cono deben ser de 2 paso cada uno. Del cono #2 al #3-7 pasos; del cono #3 al #4 -9 pasos.
- Colocar el tubo del rollo de papel toalla en la marca de salida.

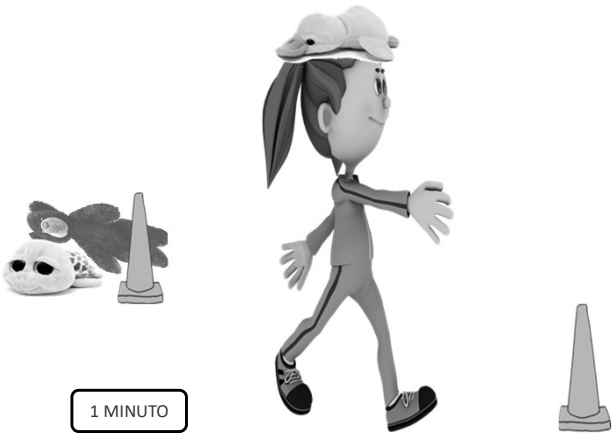
Procedimiento:

1. A la señal, tomar el rollo y tratar de balancearlo en los dedos de su mano hábil (derecha, si es derecho o izquierda, si es izquierdo).
2. Caminar en zig zag entre los conos balanceando el rollo hasta llegar al final y de regreso.
3. Si el rollo se le cae, debe regresar al cono que le quede a sus espaldas (hacia atrás) para poder proseguir con la carrera.
4. Tratar de hacer la mayor cantidad de vueltas balanceando el rollo antes de que se acabe el tiempo de un minuto.
5. Otra opción es usar el rollo de papel higiénico y el tenedor siguiendo los mismos pasos mencionados arriba.

15

CAMINATA BALANCEADA

Materiales: Marcas de salida y llegada y 3 peluches. (Ver hoja de Opciones para los materiales de los juegos)



Juego opcional #2

Preparación del juego:

- Colocar la marca de salida y contar 20 pasos de niño, pie frente a pie, para colocar la marca de llegada.
- Colocar los peluches en el punto de salida.

Procedimiento:

1. A la señal, colocar un peluche sobre la cabeza y salir caminando con cuidado hasta llegar a la marca de llegada.
2. Al llegar a la marca de llegada rodearla para ir de regreso a la marca de salida.
3. Si se le cae uno de los peluches, lo deja donde cayó y debe dar una vuelta (ida y regreso) antes de poder recogerlo.
4. Para la segunda vuelta, se colocará otro peluche y caminará con ambos del mismo modo.
5. En cada vuelta coloque otro de los peluches sobre la cabeza.

16

CRÉDITOS POR LAS IMÁGENES UTILIZADAS EN ESTE DOCUMENTO

(Credit for images used in this document)

Clip Art by Rebekah Brock
http://www.teacherspayteachers.com/Store/Rebekah-Brock

17