

Guía para la organización de campamentos infantiles



Índice

1. Énfasis del campamento	3
2. Propósito del campamento.....	3
3. Comité organizador y sus funciones.....	3
4. Personal de apoyo	3
5. Es conveniente pensar en lo siguiente	4
6. Cocina	4
7. Algunas sugerencias de alimentos.....	5
8. Actividades especiales.....	5
9. Sugerencias para los nuevos juegos.....	6
Lección No. 1	7
Lección No. 2	8
Lección No. 3	9

Anexos

Anexo 1	
Ficha de inscripción	11
Anexo 2	
Reglamento para el Comité y personal de apoyo	12
Reglamento para los pequeños camperos	13
Anexo 3	
Ejemplo de programa	14
Actividades alternativas	16



Manual para organizar campamentos infantiles

Ministerios de Escuela Dominical y Discipulado

Dónde: Aprovechando la naturaleza y disfrutándola.

Recordemos que el comedor es para comer y las cabañas para dormir, sólo por excepción tendremos allí otras actividades. Se puede tener también un estudio bíblico con el fin de discipular a los niños por medio de una caminata por la playa o por el campo, o de la contemplación de la naturaleza desplazándonos de un lugar a otro.

COMITÉ ORGANIZADOR Y SUS FUNCIONES

Comité de campamento: Compuesto de preferencia por tres o cuatro personas, que coordinen el evento. A continuación aparecen las funciones de cada uno de los miembros del comité.

Primera Persona. Maneja todo lo administrativo y publicidad, la cual deberá ser atractiva y constante para las iglesias que asistirán, elaborará carnés de comida, y gafetes. Toma apuntes de todo lo acordado en cada reunión, se reúne con todo el comité y eligen al personal, haciendo una invitación por escrito al personal de apoyo. Elabora un directorio de todo el personal y tiene un archivo (copia de todos los formatos y documentos del evento.) Está en contacto con el orador, hace previsión para los viáticos, y la ofrenda de amor, elabora cartas pidiendo apoyo en especie a las iglesias que deseen cooperar, de esta manera la inscripción puede ser menor.

Segunda persona. Maneja todo lo contable y lo referente a los ingresos y egresos, trabajará en coordinación con la tercera persona del comité, y con quienes inscribieron, motiva a que las iglesias puedan aportar con donativos en especie, para el evento. Levanta el menú, saca el costo de todo el evento y aumenta un poco de manera que pueda existir un pequeño colchón de dinero para gastos imprevistos, comprueba con recibos y notas todos los gastos del evento.

Tercera persona. Maneja todo lo del área de cocina, compras de despensa y material didáctico, tendrá a su cargo al director de compras, al director de cocina, que a su vez este último tendrá a su cargo 5 o 6 cocineras. Maneja toda la logística del evento, planea y consigue a las personas que acondicionan el lugar, la estufa, refrigerador, equipo de sonido, transporte, lonas, sillas, mesas, etc.

Cuarta persona. Coordina todos los programas, devocionales, cantos, talleres, conferencias, y la capacitación para guías. Tendrá a su cargo, a los encargados de los talleres, a los guías o a su director, si es que lo tienen, al personal de deportes. Trabaja coordinándose con el director de MEBI, y maestros de manualidades, quienes podrán ser los guías o los talleristas en su defecto.

Las cuatro personas serán responsables del evento y del personal que se necesite. Entre todos ubican el lugar, entre las cuatro tomarán decisiones en común acuerdo para el bien del evento.

PERSONAL DE APOYO DEL CAMPAMENTO

De preferencia que no rebase de 30 personas, además sin contar a los capellanes que traerá cada iglesia.

Comité de campamento (4 personas)

Director de compras (1)

Enfermera (1)

Director de cocina (1)

Personal de cocina (6)

Director de Guías o en su defecto 10 jóvenes que sean guías

Director de deportes y de sociales (1) Los guías apoyarán en los deportes

Talleristas deben ser 3. Para las diferentes edades, si lo manejarán de esa manera, y de preferencia que se utilice alguna persona del campamento, pero nunca los guías. Pero un tallerista si puede ser el de deportes o de sociales.

Encargado de Equipo de sonido (puede ser uno de los Guías)

Capellanes, este personal lo mandan las iglesias, por cada 10 niños envían a 2 personas adultas, pero después de 10, por cada 10 más será una sola persona que enviarán.

ES CONVENIENTE PENSAR EN LO SIGUIENTE:

¿En qué fecha y dónde será la capacitación del personal?

De preferencia debe ser en el campamento, un día antes del evento, para evitar gastos extras.

Cabe señalar que todo el personal que sirve en el evento, paga su inscripción, menos las cocineras y el representante del distrito al evento por el departamento de MIED, y el superintendente, los pastores tienen cuota especial, eso lo decidirá el comité.

Cada miembro del equipo de trabajo debe saber claramente cual será su labor y lo que se espera de él, y que conozca las áreas del evento.

Se encargarán de inscribir: mínimo tres personas, y entregarán cuentas al encargado de finanzas del comité, al finalizar las inscripciones.

La edad para los camperos oscila entre los 4 y 11 años, para los más pequeños, que sepan valerse por sí mismos o que tengan control de esfínteres.

Al final de cada día se reúne el comité con los guías, y con todo el personal para evaluar cada día, y mejorar cualquier situación, y con todos tener un tiempo Devocional muy corto. Cabe mencionar que los capellanes se turnarán para asistir a este tiempo también, pero nunca dejarán a los niños solos durmiendo.

COCINA

Consejos prácticos

Piense bien antes de su campamento en todo esto:

¿Quién estará encargada de la cocina? Esta persona es clave para las finanzas, pues de ella dependerá la correcta y sabia utilización de los recursos en los alimentos, ya que es un rubro en el cual no se puede escatimar, pero sí se puede desperdiciar y puede llevar al fracaso el evento.

¿Quiénes estarán en el equipo de cocina? Deberán ser personas prudentes, buenas cocineras, con disposición de servicio y de trabajo pesado y bajo presión, con paciencia para tratar con niños.

Estipular cuántos desayunos, comidas y cenas tendrán que preparar.

¿Cuántas personas comerán diariamente?

Realizar minuciosamente el menú. El cual debe ser del agrado de los niños.

Trate de realizar comidas sencillas.

ALGUNAS SUGERENCIAS DE ALIMENTOS PUEDEN SER

Huevo revuelto con carnes frías

Sándwich o tortas de carnes frías, queso, pateé, pollo deshebrado,

Guisados poco caldosos y con verduras muy finamente picadas y conocidas por los niños, si es pollo de preferencia deshebrado, molido o piernas y muslos, si es res, molida o en trozos muy finamente picados.

Frijolitos, agua de sabores de fruta de la temporada en su defecto polvos endulzantes, galletas, fruta de la temporada, cereal con leche y plátano, quesadillas, antojitos como hot-dogs, hamburguesitas, hot-cakes con miel o mermelada, tamalitos, empanadas, taquitos, tortitas de papa, de atún, tostadas de preferencia ofrezca tres veces a la semana por lo menos leche y dos veces fruta, evite el café, la coca o refrescos embotellados. Sopas arroz o de pasta. Pan dulce en piezas pequeñas.

Aprenda a reutilizar los alimentos y así economizará. Alimentos elaborados con masa, no excedan lo máximo que sea dos veces a la semana.

Tenga suficiente agua purificada para todo el día, y de manera visible y accesible para los niños.

Infórmese con tiempo sobre qué utensilios de cocina cuenta el edificio, en caso de no haber nada, solicite a sus ayudantes a que lleven todo lo necesario debidamente etiquetado por su dueño.

El menú de la última noche deberá ser planeado con mucha anterioridad y se apartará un extra monetario para esta última noche, la cual deberá ser especial para cada campero, ya sea con pastel, decorado el lugar con globos o como usted desee y tenga posibilidades.

ACTIVIDADES ESPECIALES

Caminatas: Para conocer el campamento, para encontrar una diversión que no encontramos en la ciudad, para estudiar la naturaleza y gozar libremente.

Fogatas: Con énfasis espiritual, para una demostración de talento cristiano, con énfasis musical.

Deportes: Con la participación de todos los camperos, teniendo la enseñanza para los que no han tenido la oportunidad de practicarlos, equilibrando los equipos.

Juegos: Busca tesoro, Rally's competencia de banderines, competencia de atletismo, preguntas bíblicas, MEBI, y sobre todo juegos nuevos, muy dinámicos o tranquilos.

Trabajos manuales: De preferencia utilizando materiales de la naturaleza y reciclables, desarrollando la creatividad del campero de acuerdo a su edad.

Competencias en puntualidad: Disposición a la cooperación por equipos, limpieza de cabañas, de lugar, etc.

Cantos: A la hora de comer, en las caminatas, en los devocionales matutinos e interactivos, durante los estudios bíblicos o talleres.

SUGERENCIA PARA LOS NUEVOS JUEGOS:

Que todos los camperos puedan jugarlo

Que las reglas sean sencillas de explicar y entender

Que el juego se adapte al sitio

Que los organizadores conozcan bien las reglas del juego
Que sea atractivo para los camperos de acuerdo a sus edades
Que terminen cuando los niños empiecen a dar muestras de aburrimiento o cansancio.
Que no sean tan tarde ni tan agotadores.

Anexos:

Estudios bíblicos. Se recomienda desarrollar una lección por día de campamento. Se le recuerda la comité organizador el MIEDD es el medio efectivo para hacer intencionalmente discípulos a la semejanza de Cristo.

Lección No. 1

Tema: Buscando la comunión con Dios en el campamento

Texto: Proverbios 2:4-10

Propósito: Que los niños puedan tener espacios para tener el placer de estar en comunión con Dios en el campamento.

Introducción: Inicie contando una historia, como la siguiente: En cierta ocasión, Keith Severin y su hijo Adrien, de siete años, decidieron que dedicarían al menos quince minutos por día, durante todo el año a buscar tesoros. Un artículo del periódico local, relató sobre sus salidas diarias, expuestos a toda clase de inclemencias del tiempo, para ver qué podían encontrar. Un año después, la colección de monedas, pelotas de golf, botellas, periódicos y latas reciclables, entre otros artículos diversos que habían encontrado y recogido, alcanzaban una suma de US \$1,000. Por supuesto que durante el proceso, disfrutaron de muchas horas de compañerismo y diversión.

¿Qué aprendemos de esta historia? 1. Que el papá y su hijo se divirtieron juntos buscando tesoros. 2. ¿Por cuánto tiempo? Por un año 3. ¿Qué podemos hacer nosotros en estos días de campamento? bueno muchas cosas, pero la biblia nos muestra que podemos buscar tesoros juntos. De esta singular historia, sería interesante pensar en que si apartamos quince minutos para estudiar la Biblia todos los días para buscar tesoros, 4. ¿Qué sería lo que descubriríamos? Veamos que dice la biblia: *“Si como a la plata la buscares, y la escudriñares como a tesoros, entonces entenderías el temor de Jehová...Entonces entenderías justicia, juicio y equidad, y todo buen camino”* (Pr 2:4-5) Puedes usar otras versiones como lenguaje sencillo, Dios habla hoy entre otras, que se ajusten al pensamiento de los niños. 5 ¿Qué ventajas tienen los niños que buscan sabiduría divina? _____ se encuentran en el capítulo 2 del versículo 6 en adelante. No. 6 ¿Qué es temer a Dios? _____

Aplicación: El crecimiento del niño a la semejanza de Cristo se producirá en forma gradual, día tras día, seremos transformados mediante la lectura de la Palabra de Dios y la obediencia a Él. Además, piensa en el gozo y el placer de pasar un tiempo con nuestro Padre Celestial en este campamento.

Conclusión: Para tener comunión con Dios, comienza con una entrega voluntaria, con disciplina continua para descubrir el tesoro de la sabiduría y el temor a Jehová nuestro Dios, hoy niños consagrémonos al Señor quien nos da la vida eterna.

Lección No. 2

Tema: La oveja perdida

Texto: Lucas 15:1-7

Propósito: Enseñar que Dios ama y salva a los niños

Introducción: comience haciendo las preguntas ¿Quién ha visto una oveja? ¿Cómo son? ¿Qué sonido hacen? ¿Qué tamaño tienen? Es bueno que deje hablar y que respondan los niños. Luego debe inducirlos al tema que las ovejitas tienen una facilidad de perderse porque su visión es muy corta.

I. Las enseñanzas del pastor, Vrs 1-2

- A. Sus enseñanzas de amor y compasión atraían a los oyentes que eran publicanos y pecadores. También estaban otro grupo de críticos llamados escribas y fariseos
- B. Su mensaje incluía esperanza para aquellos que estaban perdidos por falta de visión, era como la ovejita que solo alcanzan a ver 2 metros hacia adelante. ¿Qué clase de ovejitas escuchaban las enseñanzas del pastor? _____, _____ y _____

II. Los oficios del pastor, vrs 3-5

- A. En el redil habían 100 ovejas con un pastor que las cuidaba todos los días.
- B. Su oficio era darles buena comida, protección, seguridad. También cada día las contaba. Pero un día le faltaba una y como tenía profundo amor por ella decidió dejar las 99 ovejitas en el redil y se fue a buscarla. No le importó la distancia, el tiempo, el sol y todos los obstáculos hasta que la encontró ¿Qué sucedió?

III. La alegría del pastor, vrs 6-7

- A. La tomó en sus brazos, se llenó de alegría y dijo a todos sus amiguitos y vecinos vengan alégrense conmigo porque encontré a mi ovejita que se me había perdido en el campamento.
- B. Les contó que su aventura por la montaña había tenido éxito, pues regresó a su casa con la ovejita en sus hombros.

APLICACIÓN: Fíjense que los ángeles de Dios en el cielo, también se alegraban junto con aquel pastor ¿Por qué? Porque nosotros somos aquella ovejita que se perdió en la montaña debido a nuestra rebeldía contra Dios. Escogimos hacer lo nuestro y nos alejamos de Jesús nuestro buen pastor. ¿Por qué nos buscó? Porque estábamos en peligro que el enemigo satanás nos causara dolor, sufrimiento y destrucción. Pero Cristo nuestro buen pastor dio su vida por sus ovejitas en la Cruz del Calvario, allí sufrió muerte para librarnos del pecado y volviéramos al redil de la salvación.

IV. Conclusión:

Amiguito déjanos decirte que hay gozo en los cielos cuando tú recibes por la fe a Cristo como Señor y Salvador y decides dejar los malos caminos. Invite a los niños a recibir a Jesús en sus corazones que le pidan perdón por sus pecados de rebeldía contra sus padres y contra Dios. Que prometan que no se alejarán de los cuidados y de su protección. Ore por aquellos niños que lo hicieron.

Lección No. 03

Tema: Cuidado de la creación de Dios

Texto: Génesis 1:1-31; 2:15, Salmo 24:1

Propósito: Mostrar al niño que la creación de Dios es un regalo que amerita que todos la cuidemos responsablemente porque nos beneficia a todos.

Introducción: Es cierto que la biblia declara que de Jehová es la tierra y su plenitud, salmo 24:1, pero dejó la responsabilidad de que sus criaturas la cuidaran. Este cuidado implica depositar la basura en donde corresponde, no contaminar el agua de los ríos y reforestar la tierra con siembra de arbolitos.

I. ¿Por qué debemos cuidar la creación de Dios?

- A. Porque Dios creó todo lo que existe nuestro planeta: hizo la luz, el día y la noche, los cielos y las estrellas, el mar y la tierra, la vegetación y árboles frutales, los animales y peces.
- B. Luego en Génesis 1:27-28, leemos que Dios creó al hombre a su imagen y semejanza, los bendijo y les dio la responsabilidad de gobernar la tierra responsablemente.
- C. Por lo tanto somos llamados a ver su creación como Dios la ve que es buena en gran manera, Génesis 1:31. Cuando decimos que los niños y niñas fueron creados a su imagen y semejanza quiere decir que somos responsables de nuestros actos y también llamados a cuidar la tierra.
- D. La tierra es uno de los planetas más bellos porque Dios lo hizo así: con lagos y volcanes, montañas, animales y plantas, hizo también el mar y muchos pececitos.
- E. Cuando el hombre no cumple con su responsabilidad de cuidar la creación de Dios, destruye plantas, contamina los ríos y bota basura o quema los bosques. Las consecuencias son graves pues hoy tenemos el calentamiento de nuestro planeta y muchos peces, aves y animales mueren.
- F. Pregunte a los niños ¿Qué cosas podemos hacer para no contaminar la tierra?
1. _____ 2. _____ El maestro puede llevar depósitos, o bolsas de colores para enseñarles como clasificar la basura y un depósito donde ellos pueden colocar la basura.

II. Dios nos creó con responsabilidad.

- A. En Génesis 1:28-31 leemos que Dios, en su amor por el ser humano, lo consideró responsable para cuidar y hacer uso de su creación.
- B. Puso a su disposición animales y plantas para que sirvieran de alimento. Las plantas no solo sirven de alimento, sino que también dan sombra y proveen madera para construir casas.
- C. Los animales también ayudan con el trabajo en el campo, con el transporte, asimismo los animales domésticos proveen gran compañía.
- D. La responsabilidad y propósito del Señor para sus criaturas se aprecia claramente en su Palabra que dice: Tomó, pues, Jehová Dios al hombre, y lo puso en el huerto de Edén, para que lo labrara y guardase, Génesis 2:15.
- E. En este versículo Dios instruye al ser humano a que labre la tierra, es decir que la trabaje y siembre arbolitos frutales y maderables.
- F. Finalmente Dios también le dice al ser humano que “guarde” la tierra. Es bueno saber y confiar en que Dios proveyó para nuestras necesidades. Al cuidar del planeta tierra, nos beneficiamos a nosotros mismos, por ejemplo si cuidamos y plantamos árboles,

tendremos madera, papel, nacimientos de agua y oxígeno entre otras cosas. También es bueno considerar que al cuidar del planeta tierra le damos la gloria a Dios. La creación por sí misma es un testimonio de la grandeza de su poder y de su amor por nosotros.

Conclusión:

Como vimos en esta lección, Dios creó la tierra y también a nosotros. Por lo tanto en una actitud de agradecimiento debemos protegerla y cuidarla. Como hijitos de Dios, nuestro comportamiento debe ser un ejemplo a los demás niños, nosotros no sólo fuimos creados por Dios, sino que Él nos ha dado la misión especial de cuidar su creación.

Anexo 1

Ficha de Inscripción

CAMINAZ 201____

Fecha _____ Costo de Inscripción _____

Nombre completo _____ Edad: _____

Teléfono _____

Zona a la que pertenece:

Maya _____ Peninsular _____ Golfo _____ Olmeca _____ Campeche _____ Caribe _____

Iglesia de la que es miembro: _____

Miembro _____ Visitante _____

¿Deseas participar en la noche de talentos? Sí _____ No _____ ¿Con qué? _____

¿En qué deporte te gustaría participar? _____

¿Padeces alguna enfermedad? Sí _____ No _____ ¿Cuál? _____

¿Estás tomando algún medicamento? Sí _____ No _____ ¿Cuál y a qué hora?

¿Sabes nadar? Sí _____ No _____

Nombre del responsable del campero (capellán) _____

¿Quién inscribió? _____

REGLAMENTO PARA EL COMITÉ Y PERSONAL DE APOYO

CAMINAZ 20____

1. DEBERÁN PERMANECER DESDE EL INICIO DE LAS ACTIVIDADES HASTA LA CLAUSURA DE LAS MISMAS.
2. AL PERSONAL QUE COLABORE COMO CAPELLÁN DEBERÁ PERMANECER TODOS LOS DÍAS EN EL ÁREA ASIGNADA.
3. EL PERSONAL QUE COLABORE EN LA COCINA DEBERÁ PORTAR UNA MALLA O GORRA PARA EL CABELLO, Y MANDIL.
4. NO DEBERÁN TRAER CONSIGO A BEBES, NIÑOS MENORES DE CUATRO AÑOS.
5. NO DEBERÁN VENIR ACOMPAÑADOS DE SUS ESPOSAS O ESPOSOS, O FAMILIARES QUE NO ESTÉN COLABORANDO EN ESTE CAMPAMENTO.
6. NO DEBEN TRAER OBJETOS DE VALOR, NI PRENDAS. EL COMITÉ NO SE HACE RESPONSABLE.
7. DEBERÁN MOSTRAR COMPAÑERISMO, RESPETO Y DISPOSICIÓN EN LAS TAREAS QUE SE LES ASIGNE.
8. RESPETAR EL HORARIO DE LAS ACTIVIDADES PROGRAMADAS DIARIAMENTE.
9. PORTAR ROPA ADECUADA AL LUGAR Y OCASIÓN.

ATENTAMENTE,
EL COMITÉ ORGANIZADOR

REGLAMENTO PARA LOS PEQUEÑOS CAMPEROS

CAMINAZ 20__

1. NO DEBERÁN TRAER OBJETOS DE VALOR: SOGUILLAS, ANILLOS, PULSERAS. EL COMITÉ NO SE HACE RESPONSABLE.
2. CADA CAMPERO SE HARÁ RESPONSABLE DE SUS OBJETOS PERSONALES Y RESPETARÁ LOS DE SUS COMPAÑEROS.
3. DEBERÁN MOSTRAR COMPAÑERISMO Y RESPETO ENTRE LOS CAMPEROS, NO OFENDIENDO FÍSICA NI VERBALMENTE.
4. DEBERÁ PORTAR SU IDENTIFICACIÓN DIARIAMENTE, ASÍ COMO SU TARJETA PARA EL CONTROL DE SUS ALIMENTOS.
5. DEBEN NOTIFICAR A ESTE COMITÉ ORGANIZADOR EN CASO DE ALGÚN MALESTAR FÍSICO: FIEBRE, VÓMITO, DIARREA, TOS, ETC. ASÍ TAMBIÉN EN CUALQUIER CASO DE DESORDEN.
6. NO DEBERÁN PERMANECER EN SUS DORMITORIOS DURANTE LAS ACTIVIDADES PROGRAMADAS SIN JUSTIFICACIÓN ALGUNA.
7. DEBERÁN PARTICIPAR EN TODAS SUS ACTIVIDADES PROGRAMADAS CON PUNTUALIDAD: CULTOS, COMIDA, ASEO PERSONAL, RECREACIÓN, TALLERES, ETC.
8. NO DEBERÁN ASISTIR A LOS CULTOS POR LA NOCHE, DE BERMUDA O LAS NIÑAS CON PANTALÓN.

ATENTAMENTE
EL COMITÉ ORGANIZADOR

Anexo 3

Ejemplo de programa

MIÉRCOLES

2 A 3 p.m. Con ustedes... ¡El show de los Payasitos de la Gracia!

3 a 4 p.m. ¿Ya te hizo digestión la comida? ...Entonces vayamos a hacer deporte.

4 a 5 p.m. Como que está haciendo calor... te invito a la alberca.

5 a 6 p.m. Lástima hay que irse al baño y jabón.

6 a 7:30 p.m. ¡Te veo en la capilla para alabar juntos! ...unos payasitos nos esperan.

7:30 a 8:30 p.m. Ve por tu plato y vaso... te espero en el comedor.

8:30 p.m. Agarra tus palomitas y veamos esta película

10 p.m. ¡A echarnos un sueño!

JUEVES

7 a 7: 45. AM. Kikirikíí... ¡Ya amaneció! Ya sabes... ejercítate y báñate.

7:45 a 8 a.m. Reúnete con tu equipo y aprovecha para dar testimonio de lo que Dios te ha hablado.

8 a 9 a.m. ¿A qué no te imaginas qué vas a desayunar?

9 a 9:30 ¡No te quedes atrás... nos esperan en la capilla!

9:30 a 11 a.m. ¡Aprovecha esta enseñanza y sé libre!

11 a.m. a 12 m. ¡Sigue las pistas con tu equipo... éste es un súper-rally!

12 m a 1 p.m. ¡El MEBI llega a su fin! ...

1 a 2 p.m. Te va a gustar el platillo de hoy... lo hicieron con mucho amor.

2 a 3 p.m. ¡A trabajar con tu equipo! Ensayo del sketch de la noche.

3 a 4 p.m. ¡Echémonos una cascarita! ¡Trae tu equipo!

4 a 5 p.m. ¡Al agua patos! ¡No olvides tu salvavidas!

5 a 6 p.m. Resalta tu belleza... un baño puede ayudarte.

6 a 7:30 p.m. Una vez más a la capilla... ¡Adiós payasitos!

7:30 a 8:30 p.m. ¡Nuestra última cena aquí!

8:30 a 10 p.m. Premiación y presentación de sketch

10 p.m. ¡Felices sueños!

VIERNES

7 a 7:45 a.m. ¡Buen día! ¿Recogiste todas tus pertenencias? Haz tu rutina de ejercicios y báñate. ¡Ándale y verás a tus amigos por última vez en el campamento!

7:45 a 8 a.m. ¿Qué tal si oran unos por otros y prometen ser fieles a Jesús?

8 a 9 a.m. ¡A llenar el estómago!

9 a 9:30 a.m. Operación hormiga... todo debe quedar en orden en el Campamento.

9:30 a.m. ¡De vuelta a casa! ¡Feliz viaje! ¡Dios te bendiga siempre! ¡Hasta el año próximo!

¡BIENVENIDOS!

CAMINAZ 20__

¡Soy Libre en Jesús!

Campamento Infantil Nazareno

CAMINAZ 20__

“Rompiendo Cadenas”

Guía

Amor

DESAYUNO

ALMUERZO

MIÉRCOLES

CARNÉ DE ALIMENTOS

JUEVES

VIERNES

SÁBADO

Actividades alternativas

El rallie

DESCRIPCIÓN

El rallie es un juego en donde cada equipo sigue una secuencia de búsqueda o de realización de acciones.

Se deben confeccionar tantos paquetes de tarjetas como equipos se formen. Cada paquete se compone de 10 tarjetas de cartulina resistente, numeradas y decoradas con una figura o dibujo en una de sus caras y en la otra deberán estar anotadas las consignas que realizarán los niños y niñas en cada base.

ORGANIZACIÓN

1. El profesor definirá diez bases que serán recorridas por cada uno de los equipos.
2. Se designará un juez para cada base.
3. Se dividirá el grupo en equipos de seis integrantes.
4. Se realizará un sorteo para determinar la figura que buscará cada equipo.
5. Se designará a un capitán por equipo
6. Los jueces tendrán en cada base una tarjeta de cada figura, cuidando que no haya dos tarjetas o más que correspondan a un mismo equipo.
7. Las tarjetas deben quedar separadas sobre una mesa, una caja de cartón o dentro de un círculo trazado en el piso para poder identificarlas rápidamente.
8. Las consignas deberán ser las mismas para todos los equipos, pero habrán de realizarse en diferente orden. Ejemplo: Tarjeta Helicóptero No. 1 con la consigna "Abrazarse entre todos y sumar las edades de los miembros del equipo"; Tarjeta Carcacha No. 1 Tregar por una cuerda suspendida"; Tarjeta Estrella No. 1 Llevar de ida y vuelta una llanta a diez metros de distancia", y así sucesivamente.

DINÁMICA DELJUEGO

1. El juego consiste en recorrer las distintas bases y realizar con éxito la consigna que está señalada en cada tarjeta con el objeto de ir reuniéndolas en orden progresivo del uno al diez.
2. Los equipos, a la señal convenida, corren con el juez que elijan y preguntan, por ejemplo, "Juez, ¿tiene la tarjeta estrella No. 2?" El juez buscará entre sus tarjetas y si la tiene les solicitará la tarjeta anterior para comprobar el orden progresivo. Si no la tiene, tendrán que seguir buscando en las demás bases.
3. Una vez comprobado el orden, el juez entrega la tarjeta correspondiente para que el equipo realice la consigna que en ella se encuentra.
4. El juez evalúa si los niños y las niñas ejecutan correctamente la consigna y si lo logran habrán ganado la tarjeta de esa base.
5. Al final cada equipo debe completar diez tarjetas de la misma figura. Si el rallie se realiza a contra tiempo, ganará el que haya obtenido el mayor número de tarjetas en orden progresivo.
6. Las consignas no deben rebasar las posibilidades de los jugadores ni sobrepasar la intimidad personal. Por ejemplo:

*Abrazarse entre todos y sumar las edades de los miembros del equipo.

*Llevar de ida y vuelta una llanta en una distancia de 10 metros.

*Entonar una canción saltando.

*Caminar tres pasos al frente, tres atrás y girar dos veces antes de resolver una adivinanza.

*Por parejas, tomados de las manos, girar sobre su propio eje sin soltarse.

*Bailar todos a un ritmo.

Realizar un juego de ritmo y movimiento. Ejemplo: "Marinero que se fue a la mar".

Circuito recreativo

DESCRIPCIÓN

En el circuito recreativo, los equipos deben ejecutar un recorrido y realizar, en el menor tiempo posible, las actividades señaladas en cada estación.

ORGANIZACIÓN

1. Esta actividad puede realizarse en la escuela o en el campo.
2. Esta prueba se realiza contrarreloj. Gana el equipo que realice el circuito en el menor tiempo posible.
3. Forme equipos de cuatro integrantes cada uno.
4. Sortee el orden en el que les tocará participar.
5. Es conveniente asistir con anticipación al lugar donde se realizará la prueba para delimitar el área necesaria para el circuito.
6. Asigne a los equipos un lugar donde puedan estar de espectadores y no interfieran con la actividad.
7. Seleccione a los niños o niñas que puedan estar como jueces en cada una de las estaciones para dar fe de que la actividad se realizó correctamente.
8. El profesor del grupo será el encargado de tomar el tiempo de realización de cada equipo.
9. Los niños podrán proponer algunas actividades diferentes de acuerdo con sus posibilidades y con las características del lugar con el que se cuenta.

MATERIAL

Una soga
Hule de 10 m de largo
Pijas
Piola
Recipiente grande
10 canicas
Harina
Un paliacate
Un recipiente grande con agua
Una botella vacía de medio litro
2 rollos de papel higiénico por equipo
Llantas
4 postes

ESTACIONES

1. Amarrar una soga entre un árbol y otro. Los niños tendrán que pasar colgados por ella sin tocar el suelo. Si alguno toca el suelo tendrá que iniciar de nuevo.
2. Colocar un hule de 10 m de largo amarrado a unos postes y a una altura de 60 cm. Los niños tendrán que pasar reptando por debajo de él sin tocarlo.
3. Buscar en un recipiente lleno de harina las 10 canicas que se encuentran en él.
4. Sentados en hilera con las piernas separadas y lo más juntos posible pasarse un paliacate mojado por arriba de la cabeza. El último de la hilera lo exprimirá y regresará el paliacate de la misma manera al primer compañero, quien lo mojará de nuevo y pasará por encima de su cabeza y la de sus compañeros hasta llenar una botella de medio litro.
5. Enrollar a uno de los miembros del equipo con papel higiénico hasta que se quede completamente cubierto, como momia.
6. Desplazarse sobre seis llantas, colocadas una tras otra, transportando al compañero enrollado en papel, no deberán tocar el suelo, sólo caminarán sobre las llantas.

Circuitos de acción motriz

¡Mi cuerpo es ágil...!

MATERIAL

Banderolas, llantas y resortes

Llegada

Salida

1 2 3 4 5

SECUENCIA

1. Stalom
2. Reptar
3. Alternar saltos
4. Cuadrupedia
5. Correr de frente

INTENCIÓN

Desarrollo de la agilidad.

Efectuar desplazamientos continuos y cambios rápidos de dirección y de posturas.

Favorecer la desinhibición.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que los niños realicen los cambios de dirección y posición con agilidad y rapidez.
2. Que no toquen los obstáculos con el cuerpo.

¡Sé tú mismo el obstáculo!

MATERIAL

Ninguno

ESTACION 1

Los ochos. Uno de los niños se coloca de pie con las piernas separadas, y el otro pasa por debajo de ellas formando un ocho.

ESTACIÓN 2

Los puentes. Uno de los niños se coloca en cuadrupedia. El otro pasa por arriba y por abajo sin que el compañero en cuadrupedia deje de tocar el suelo.

ESTACION 3

El planeta. Uno de los niños se coloca de pie y el otro gira alrededor de él alternadamente.

ESTACION 4

El pozo. Uno de los niños, en cuclillas, con sus brazos forma un "círculo". El compañero pasa por él círculo, es decir "El pozo", sin tocarlo. Se realiza tres veces el ejercicio y los niños cambian de papel.

INTENCIÓN

Explorar posibilidades de movimiento.

Controlar el cuerpo (posturas estáticas).

Facilitar el contacto corporal y la comunicación.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que los niños no toquen al compañero que es el obstáculo.
2. Que se alternen las posiciones cada tres repeticiones.

3. Que no haya empujones.

¡Los pases con la pelota!

MATERIAL

Pelotas de vinilo del número 8

ESTACION 1

Con un solo pie. Sentados en círculo, los niños y niñas deben pasarse la pelota con un solo pie.

ESTACION 2

Con las manos. En un círculo, los niños se deben pasar la pelota por la espalda empleando sólo las manos.

ESTACION 3

Con la cabeza. En círculo y en cuadrupedia, los niños ruedan y se pasan la pelota utilizando sólo la cabeza.

ESTACION 4

Con una sola mano. En círculo y en cuadrupedia invertida, los niños ruedan y se pasan la pelota con una sola mano por debajo de su cuerpo.

INTENCIÓN

Favorecer el control sobre la pelota al pasarla con diferentes partes del cuerpo y en diferentes posiciones.

Favorecer la idea de equipo y el trabajo cooperativo.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que los niños y las niñas pasen la pelota con la parte del cuerpo indicada.
2. Que no cambien de posición al pasar la pelota.

¡Mi cuerpo en movimiento!

MATERIAL

Aros, obstáculos, colchonetas, costales y llantas

ESTACION 1

Los aros. Coloque cinco aros en el área de trabajo. Cada niño tendrá que pasar por cada aro. Los niños se colocan en el centro de cada uno de los aros y lo pasan por todo su cuerpo sacándolo por arriba.

ESTACION 2

Los obstáculos. Los niños deben pasar un obstáculo por arriba y el siguiente por abajo.

ESTACION 3

Las rodadas. En cada colchoneta los alumnos realizarán una rodada distinta.

ESTACION 4

Las llantas. Los niños tienen que hacer rodar la llanta por el camino marcado.

ESTACION 5

El zig-zag. Los niños recorren dentro del costal el camino marcado.

INTENCIÓN

Vigorizar la coordinación motriz general.

Ejercitar patrones de movimiento en combinaciones diferentes.
Tomar conciencia de las propias posibilidades.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Continuidad en los desplazamientos
2. Que los alumnos comenten sus experiencias

Gánale a la pelota

AREA DE JUEGO

Un círculo de 3 m de diámetro, libre de obstáculos.

MATERIAL

Pelotas de plástico número 8, una por cada ocho niños.

DESARROLLO

La actividad consiste en correr alrededor del grupo antes de que la pelota circule por todos los integrantes del equipo.

1. Forme un círculo con todos los integrantes del grupo. Entregue la pelota a uno de los niños del círculo.
2. Coloque a un niño o niña por fuera del círculo a la altura del compañero que posee la pelota.
3. La pelota debe pasar por todos los que forman el círculo, quienes pueden estar sentados o de pie. El niño que está por fuera del círculo debe correr en sentido contrario a la pelota.
4. Cambie la alternancia de participación para que todos los niños, por turno, corran por fuera del círculo.

INSTRUCCIONES

1. Los alumnos no deben moverse de su lugar en el círculo.
2. El alumno en turno debe correr por fuera del círculo en dirección contraria a la pelota.
3. Quienes están en el círculo deben pasar la pelota al compañero que sigue sin saltarse a ninguno.

INTENCIÓN

Desarrollar la percepción espacio-temporal a través de carreras y movimientos de reacción.

Favorecer la idea de grupo.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que la pelota pase con rapidez por todos los compañeros.
2. El control del cuerpo al momento de realizar la carrera. Que los niños eviten chocar con los compañeros que forman el círculo.
3. El control de la pelota al momento de pasarla al compañero.

Tras él

AREA DE JUEGO

Un cuadrado de 20 m por lado, libre de obstáculos.

MATERIAL

Ninguno

DESARROLLO

Al mencionar el nombre de un niño o niña, todos lo persiguen. El perseguido, para no ser atrapado, menciona otro nombre y todos van tras él.

1. Distribuya al grupo en toda el área delimitada.
2. Dé inicio a la persecución mencionando el nombre de un niño o niña para que el resto del grupo vaya tras él o ella.
3. Explique que antes de ser alcanzado por alguno de sus compañeros, el perseguido debe mencionar el nombre de otro, a quien ahora el grupo deberá alcanzar.
4. Si el niño es capturado antes de mencionar otro nombre, debe salir del juego por unos momentos, pero podrá integrarse nuevamente.
5. Ensaye el juego a distintas velocidades; trotando, saltando, corriendo.

INSTRUCCIONES

1. Los participantes deben decir en voz alta el nombre del compañero.
2. No se debe repetir dos veces un mismo nombre.
3. Los participantes no deben salir del área delimitada; los que salgan quedarán inmovilizados del juego durante unos momentos.

INTENCIÓN

Desarrollar la velocidad de reacción y atención por medio de actividades de persecución. Motivar la mutua aceptación de todos los compañeros.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. La reacción y la carrera deben suceder con fluidez.
2. El perseguido ha de ser suspicaz para no dejarse alcanzar.
3. No se debe omitir ningún nombre.
4. Que todos los niños y niñas sean perseguidos.

Quédete ahí

AREA DE JUEGO

Un cuadrado de 25 m por lado, libre de obstáculos.

MATERIAL

Ninguno

DESARROLLO

Se trata de un juego de persecución: el participante, antes de ser atrapado, adopta una posición inmóvil que el perseguidor ha de imitar.

1. Organice al grupo en parejas. Determine los miembros. A y B de cada pareja.
2. A la señal convenida, A debe correr y ser perseguido por B. Para no ser atrapado, A debe adoptar una posición misma que imitará B; en ese momento A puede escapar.
3. Explique que, una vez en posición estática, B no se puede mover sino hasta que termine de contar tres tiempos en voz alta.
4. Explique que cuando B logre tocar a su perseguido antes de que éste se coloque en alguna posición estática, los papeles cambiarán.

INSTRUCCIONES

1. El jugador A debe adoptar rápidamente alguna posición y no podrá moverse sino hasta que B inicie el conteo correspondiente.
2. El jugador B podrá moverse hasta que termine de contar tres tiempos en voz alta.

INTENCIÓN

Explorar las habilidades motrices a través de la realización de movimientos rápidos.

Adoptar posturas de equilibrio.
Desarrollar actitudes de tolerancia.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Los niños deben desplazarse con rapidez para atrapar y no ser atrapados.
2. El perseguido tiene que adoptar diferentes posiciones de equilibrio cada vez que se detenga.
3. Que el perseguidor mantenga tres tiempos la posición realizada por el perseguido y que cuente en voz alta.

Los pases

ÁREA DE JUEGO

Patio de la escuela libre de obstáculos

MATERIAL

Una pelota de plástico del número 8 y casacas para diferenciar a los equipos.

DESARROLLO

El juego consiste en realizar un número determinado de pases entre los jugadores de un mismo equipo, mientras el equipo contrario trata de impedirlo.

1. Divida al grupo en dos equipos oponentes.
2. Para iniciar el juego lance la pelota al piso. Explique que los jugadores deben tratar de recuperar la pelota para su equipo una vez que ésta haya rebotado tres veces.
3. Pida, como muestra, que un equipo trate de completar cinco pases de manos entre ellos, mientras el otro equipo trata de impedirlo.
4. Explique que el número de pases se determinará al principio del juego y que cada pase ha de contarse en voz alta.
5. Explique que cuando un equipo se posesiona de la pelota, debe comenzar a contar el número de sus pases.
6. Determine que cuando uno de los equipos complete la secuencia de pases, logra un tanto.
7. Puede comenzar la secuencia a partir de 5 pases, luego 7, y terminar con 10.
8. Explique que gana el equipo que logre el número de tantos preestablecido.

INSTRUCCIONES

1. Al inicio del juego, los niños deben tratar de recuperar la pelota para su equipo después de que ésta haya rebotado tres veces.
2. No se puede regresar la pelota al niño o niña que haya enviado inmediata y anteriormente el pase.
3. No se debe sujetar la pelota por más de tres segundos.
4. No deben salirse del área establecida.
5. No deben botar la pelota.

INTENCIÓN

Desarrollar el pensamiento estratégico.

Fomentar la habilidad de los niños y niñas para buscar a los compañeros que se encuentren en mejor posición para completar el pase.

Favorecer una buena comunicación en el grupo.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que los niños pasen la pelota a compañeros que ocupen un espacio libre, sin contrarios cerca de ellos.
2. Que hagan estrategias de juego y de manejo de la pelota.

Juegos con regla

Toca-toca

ÁREA DE JUEGO

Trace una zona de juego como se muestra en el esquema.

MATERIAL

Casacas para diferenciar a cada equipo.

DESARROLLO

Los participantes persiguen y esquivan a sus compañeros sin dejarse atrapar.

1. Divida al grupo en dos equipos. La mitad de cada equipo se coloca en el centro del área y la otra mitad se coloca en su base asignada, línea o pared.
2. A la señal convenida, los colocados en la base deberán salir corriendo a la base contraria procurando no ser tocados por los que estén colocados en el centro del área. Al ser tocados, los participantes se convierten en “prisioneros”.
3. Explique que el juego consiste en hacer “prisioneros” a los integrantes del equipo contrario y llevarlos a la base propia.
4. Los equipos tendrán que salir de la base continuamente, no excediendo de tres minutos su permanencia en ella.
5. Los capturados irán formando una cadena, tomados de las manos, a partir de la base del equipo contrario.
6. Explique que los jugadores “libres” tratarán de salvar por medio de un “toque” a sus compañeros que forman la cadena; cumpliendo esta acción, todos los prisioneros quedan “liberados”.

INSTRUCCIONES

1. Los niños y las niñas que se encuentran en las bases no podrán permanecer más de tres minutos en ella; deben estar en constante cruce de una a otra.
2. Los “prisioneros” deben formar la cadena extendiendo los brazos para que puedan ser rescatados todos a la vez.
3. Los niños que se encuentran en el centro no pueden salirse de su área para atrapar a los otros.

INTENCIÓN

Fomentar la cooperación en equipo.

Crear estrategias al perseguir, esquivar, y liberar a sus compañeros.

Provocar acciones de solidaridad.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que los niños y las niñas identifiquen perfectamente su base para llevar a los prisioneros.
2. Que los “liberados” auxilien a sus compañeros.
3. Que los participantes corran velozmente, esquiven, y no se deben atrapar.
4. Que los “prisioneros” logren la formación de las cadenas para poderse liberar.

Rescata la bandera

ÁREA DE JUEGO

Patio de la escuela libre de obstáculos: marque una línea intermedia formando dos campos.

MATERIAL

Dos banderas

Casacas de diferente color para cada equipo

DESARROLLO

Cada equipo debe rescatar su bandera, que se encuentra colocada al final del campo contrario.

1. Divida al grupo en dos equipos con igual número de integrantes y proporcióneseles su casaca.
2. Coloque a cada equipo en su área correspondiente, siendo la zona contraria en donde está su bandera.
3. A la señal convenida los equipos saldrán hacia el campo contrario para tratar de rescatar su bandera.
4. El niño que sea tocado por el equipo contrario tendrá que permanecer inmóvil hasta que alguno de sus compañeros llegue a liberarlo. La liberación se dará con un toque en el hombro.
5. Explique que el equipo que primero consiga llegar a la zona donde está su bandera, la rescata y gana.

INSTRUCCIONES

1. Los participantes deben iniciar el rescate a la señal convenida.
2. Quien sea tocado permanecerá inmóvil hasta el momento de ser liberado.
3. Para que un participante “inmóvil” sea liberado, los compañeros de su equipo deberán tocarlo en el hombro.
4. Gana el equipo que logre primero rescatar su bandera.

INTENCIÓN

Desarrollar el pensamiento estratégico al planear y organizar el rescate de la bandera.
Conocimiento de los miembros del grupo.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que los participantes respeten las reglas.
2. Que los alumnos se desplacen por toda el área sin salirse de ella
3. Que elaboren estrategias de invasión al campo contrario.

Pelotas cazadoras

ÁREA DE JUEGO

Un cuadrado de 20 m por lado, libre de obstáculos.

MATERIAL

Cinco pelotas de plástico del número 8.

DESARROLLO

Los “cazadores” tratan de tocar con la pelota al resto del grupo.

1. Organice al grupo para que elija a cinco jugadores que serán los “cazadores”.
2. Explique que los “cazadores” tratarán de pegar con la pelota al resto del grupo. Quien sea tocado por la pelota caerá al suelo.
3. El resto del grupo se desplazará por el área establecida tratando de evitar ser tocado por la pelota.
4. Explique que el juego termina cuando todos los participantes se encuentren en el suelo.
5. Reinicie el juego eligiendo a otros integrantes del grupo para que sean los “cazadores”.

INSTRUCCIONES

1. Al ser golpeados por los “cazadores”, los participantes se deben dejar caer al suelo y no podrán levantarse sino hasta que todos los integrantes del grupo hayan sido tocados por la pelota.
2. Los alumnos se desplazarán por toda el área establecida; queda prohibido salirse de ésta.

INTENCIÓN

Incrementar las habilidades de correr y de lanzar y eludir una pelota.
Desarrollar confianza en sí mismos.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que los participantes experimenten diversas formas de desplazarse, lanzar y eludir una pelota.
2. Que eviten ser golpeados por la pelota.
3. Que los elegidos golpeen a los compañeros con la pelota.

Globo en el aire NO ESTA COMPLETO

ÁREA DE JUEGO

Área de 10 metros por lado que se divide en cuatro zonas de 2.5 m cada una.

DESARROLLO

Cada equipo pasa el globo de una zona a otra. El globo, sin que toque el suelo, es golpeado con determinadas partes del cuerpo.

1. Divida el grupo en cuatro equipos.
2. FALTA
3. FALTA
4. FALTA
5. FALTA

MATERIAL

Un globo para cada equipo.

INSTRUCCIONES

1. El globo debe ser golpeado con la parte del cuerpo que corresponda y no puede ser golpeado más de una vez consecutivamente por algún participante.
2. Los alumnos no deben invadir otra zona.
3. No deben dejar que el globo caiga al piso.
4. Los equipos deben cambiar de zona.

INTENCIÓN

Desarrollar habilidades al golpear un globo con diferentes partes del cuerpo.
Tomar conciencia del propio cuerpo.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que los participantes eviten que el globo caiga al piso.
2. Que golpeen el globo con la parte del cuerpo correspondiente.
3. Que todos los integrantes del equipo golpeen el globo.
4. Que todos los integrantes del equipo trabajen en todas las zonas.

Las pelotas eléctricas

ÁREA DE JUEGO

Un cuadrado de 15 m por lado, libre de obstáculos.

MATERIAL

Cinco pelotas de plástico del número 8

DESARROLLO

Se trata de tocar a los compañeros con la pelota. Una vez que son tocados, los participantes quedan inmóviles hasta que algún compañero “libre” pase entre sus piernas.

1. Pida al grupo que seleccione a cinco compañeros. Dé una pelota a cada uno de los cinco niños elegidos.
2. A la señal convenida, los niños seleccionados persiguen a sus compañeros, rebotando la pelota, para tratar de golpearlos con la misma.
3. Los que sean tocados permanecerán inmóviles, de pie, y con los pies y los brazos separados.
4. Los alumnos “paralizados” podrán ser liberados si algún compañero libre pasa entre sus piernas.
5. El juego concluye cuando todos quedan inmóviles.

INSTRUCCIONES

1. La persecución debe iniciar a la señal convenida; los compañeros elegidos comienzan entonces a rebotar la pelota.
2. Una vez tocados por la pelota, los niños deben colocarse en la posición ya descrita.
3. Los “paralizados” no podrán moverse sino hasta ser liberados por algún compañero.
4. Concluye el juego cuando todos quedan inmóviles.

INTENCIÓN

Desarrollar el dominio corporal al realizar carreras.

Eludir y lanzar una pelota.

Favorecer la idea de grupo y el trabajo cooperativo.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que los participantes corran con rapidez.
2. Que eludan la pelota.
3. Que los participantes elegidos golpeen a los compañeros con la pelota.
4. Que los compañeros “libres” liberen a los “paralizados”.
5. Que los que persiguen reboten la pelota y se desplacen con fluidez.

Juegos modificados

Pelota al pozo

ÁREA DE JUEGO

Un rectángulo de 15 m x 6 m. Dividido en la mitad por lo ancho con un resorte que estará colocado a 1.5 m de altura. Se trazarán dos círculos de 2 m de diámetro al fondo y al centro de cada campo, libres de obstáculos.

MATERIAL

Una pelota de plástico del número 8, un resorte de 5 m de largo, y 2 postes.

DESARROLLO

La pelota debe llegar a las manos del compañero colocado en el “pozo” (círculo) marcado al final del campo contrario.

1. Dos equipos con igual número de integrantes, cada uno colocado en su área correspondiente.
2. Cada equipo debe colocar a uno de sus jugadores dentro del “pozo” marcado al final del campo adversario.
3. A la señal convenida uno de los equipos debe intentar hacer llegar la pelota al compañero que se encuentra dentro del “pozo” en el campo contrario sin que ésta caiga al piso. El compañero del “pozo” la debe regresar evitando que sea interceptada.
4. Si un equipo recupera la pelota, se cambian los papeles; el equipo que la recupera, la intentará pasar a su compañero que se encuentra en el “pozo” correspondiente, mientras los enemigos tratan de ganarla.
5. Gana el equipo que más veces haya logrado hacer llegar la pelota a su jugador en el campo contrario.
6. Se reinicia el juego cambiando a los jugadores que se encuentran dentro de los círculos.

INSTRUCCIONES

1. Los equipos deben completar el pase sin que la pelota caiga al piso.
2. Si cae al piso, la pelota pasa al equipo contrario.
3. El jugador que está colocado dentro del círculo no puede salirse del él.
4. Ningún jugador del equipo contrario debe invadir el “pozo”.
5. Los participantes no deben salir del campo propio ni invadir el contrario.

INTENCIÓN

Desarrollar habilidades motrices al lanzar y recibir una pelota.

Provocar una actitud de colaboración en el grupo.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que los equipos exploren diversas formas de lanzar y recibir la pelota.
2. Que los jugadores intercepten la pelota.
3. Que eviten que la pelota caiga al piso.
4. Que completen los pases.

Juegos con reglas

El abrazo salvador

ÁREA DE JUEGO

Un cuadrado de 10 m por lado, libre de obstáculos.

MATERIAL

Ninguno

DESARROLLO

Los participantes deben abrazarse entre sí para no ser capturados por el perseguidor o los perseguidores.

1. Designe a uno o dos niños o niñas que han de perseguir al resto del grupo.
2. Explique que los captos deben perseguir al grupo para tratar de atrapar a algún compañero. Los demás, para no ser capturados, deben abrazarse con otro, de esta forma el perseguidor no podrá atraparlos

3. Explique que cuando un jugador sea capturado, éste se convierte en perseguidor y el primero queda libre.

INSTRUCCIONES

1. La persecución debe iniciar hasta la indicación.
2. Los participantes, para salvarse, deben abrazar a otro compañero.
3. Los alumnos no deben correr fuera del área delimitada.
4. El participante que sea capturado pasará a ser inmediatamente perseguidor.

INTENCIÓN

Incrementar las habilidades motrices al correr y esquivar.

Fomentar la cooperación entre compañeros.

Desarrollar la aceptación mutua en el grupo.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que los niños huyan del perseguidor y se abracen rápidamente con un compañero.
2. Que eviten choques y empujones.
3. Que abracen indistintamente a cualquier compañero.
4. Que estén atentos en todo momento para identificar quién es el perseguidor.

El muro

ÁREA DE JUEGO

Un rectángulo de 30 m x 10 m dividido a lo ancho con una línea por la mitad.

MATERIAL

Ninguno

DESARROLLO

Los jugadores que se colocan sobre el muro (línea) impiden el paso del resto de los compañeros; éstos tratan de traspasar sin ser tocados.

1. Designe a dos jugadores que deberán situarse sobre la línea central (muro) para cuidar que nadie pase por ella.
2. Coloque al resto del grupo indistintamente en los campos.
3. A la señal convenida, todos deben correr y tratar de pasar el muro. En tanto, los niños del muro deben impedir que los demás niños pasen.
4. Explique que al ser tocados, los jugadores quedan capturados y pasan a formar parte del muro haciendo más difícil el paso.

INSTRUCCIONES

1. Los participantes deben iniciar el traspaso del muro (línea) a la señal convenida.
2. Deben traspasar el muro sin ser tocados por los jugadores que lo cuidan.
3. Deben contar en voz alta el número de veces que han conseguido pasar.
4. Al ser atrapados, los participantes tienen que colocarse inmediatamente sobre el muro para evitar el paso de los demás.
5. Ganará el alumno que logre traspasar más veces el muro en un tiempo determinado.

INTENCIÓN

Promover el pensamiento estratégico al observar los espacios libres para esquivar a sus compañeros.

Incrementar la orientación espacial de los jugadores que defienden el muro.

Estimular el trabajo de equipo y la solidaridad.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que los alumnos busquen espacios libres para lograr traspasar el muro.
2. Que realicen movimientos ágiles para evitar ser tocados.
3. Que cuenten en voz alta.
4. Que eviten que los compañeros traspasen el muro.
5. Que eviten empujones y choques

1-2-3

ÁREA DE JUEGO

Se delimita una zona de 15 m x 15 m, libre de obstáculos.

MATERIAL

Ninguno

DESARROLLO

Los alumnos, en tercias, realizan un recorrido de forma cooperativa antes que los otros participantes.

1. Divida al grupo en tercias.
2. Coloque al grupo en hileras y determine una zona de recorrido de 8 m.
3. El primer jugador saldrá corriendo, el segundo saltando con los pies juntos, y el tercero gateando.
4. A la señal, el primer jugador debe hacer su recorrido; una vez de regreso tiene que tocar en la palma de la mano al segundo compañero, que, a su vez, hace su recorrido, regresa y toca al tercero.
5. Ganará la tercia qué realice primero todo el recorrido.
6. Los alumnos pueden proponer diferentes formas de desplazamiento.

INSTRUCCIONES

1. Los participantes deben iniciar el recorrido a la señal convenida.
2. Cada participante debe realizar el desplazamiento que le corresponde.
3. No se debe realizar el recorrido si previamente no se hace contacto con el compañero.

INTENCIÓN

Experimentar diversas formas de desplazamiento.

Actuar cooperativamente con los compañeros.

Desarrollar la capacidad de atención.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que respeten la forma de desplazamiento que les corresponde.
2. Que controlen el cuerpo durante el desplazamiento.
3. Que actúen cooperativamente.
4. La inventiva de los niños y niñas al proponer diversas formas de desplazamiento.

Juegos modificados

El rayo

ÁREA DE JUEGO

Un rectángulo de 15 m x 6 m, dividido con una línea a la mitad por lo ancho.

MATERIAL

Una pelota de plástico del número 8

DESARROLLO

Los participantes tratan de golpear con la pelota a los jugadores del equipo contrario; el niño o niña que sea tocado cambia de equipo.

1. Divida al grupo en dos equipos con igual número de integrantes, que se colocan a un lado y a otro de la línea central.
2. Se decide qué equipo inicia el juego por medio de un volado.
3. El equipo en posesión de la pelota la lanza hacia el campo contrario tratando de golpear a algún jugador.
4. Explique que en caso de golpear a un jugador, éste pasa a formar parte de su equipo.
5. Se reinicia el juego con la pelota en poder del equipo que fue atacado.
6. Los lanzamientos se realizan por los equipos de manera alternada.
7. El juego termina cuando todos forman un solo equipo, en un tiempo razonable.

INSTRUCCIONES

1. Los participantes pueden desplazarse por toda el área de su propio campo sin salirse de él.
2. Los jugadores que sean tocados con la pelota pasan a formar parte del otro equipo.

INTENCIÓN

Desarrollar habilidades para esquivar y lanzar una pelota.

Propiciar la aceptación de todos los miembros del grupo.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que los jugadores eviten ser tocados con la pelota.
2. Que encuentren diversas formas de lanzar la pelota.
3. Que todos lancen la pelota.

El role

ÁREA DE JUEGO

Un espacio de 20 m libre de obstáculos

MATERIAL

Una pelota de plástico del número 8

DESARROLLO

El juego consiste en realizar pases, mencionando el nombre del niño o niña a quien el pase haya sido dirigido, mientras el equipo contrario trata de interceptarlo.

1. Forme dos equipos con el mismo número de integrantes.
2. Por medio del volado se decide que equipo inicia.
3. Explique que quien posee la pelota inicia el juego mencionando el nombre del compañero a quien manda el pase.
4. Si el niño o niña que se menciona logra recibir la pelota, éste nombra a otro compañero al que a su vez enviará la pelota, y así sucesivamente.
5. Si el equipo contrario logra interceptar la pelota, inicia su secuencia de pase.
6. Un equipo logra un tanto si consigue hacer tres pases continuos.
7. Gana el equipo que logre hacer más tantos.

INSTRUCCIONES

1. Los participantes deben mencionar el nombre del niño o niña antes de mandar el pase.
2. Los participantes no deben empujar ni golpear.

3. El niño o niña nombrado debe buscar un espacio libre para recibir la pelota.

INTENCIÓN

Incrementar el dominio corporal al lanzar y recibir una pelota con diversas partes del cuerpo.

Favorecer la comunicación

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que los jugadores controlen el cuerpo al lanzar y recibir la pelota.
2. Que eviten que el atacante intercepte el pase.
3. Que completen los pases.
4. Que el jugador nombrado haga fintas para lograr recibir la pelota en forma ventajosa

Un juego cooperativo

ÁREA DE JUEGO

Un rectángulo de 20 m x 10 m libre de obstáculos.

MATERIAL

Una pelota de plástico del número 8 y dos cajas de cartón.

DESARROLLO

Los niños deben introducir la pelota en la caja de cartón del equipo contrario; el niño o niña que lo consigue se cambia al otro equipo.

1. Forme dos equipos con igual número de integrantes.
2. Se inicia el juego con un salto entre dos adversarios.
3. El niño o niña que introduzca la pelota en la caja pasa a formar parte del equipo contrario.
4. El juego finaliza después de un tiempo preestablecido y gana el equipo que cuente con mayor número de integrantes.

INSTRUCCIONES

1. Las reglas del juego son las mismas que las del baloncesto con las variantes mencionadas.
2. No se debe regresar inmediatamente la pelota al compañero que envió el pase anterior.

INTENCIÓN

Desarrollar habilidades motrices al correr, lanzar, rebotar, y tirar con precisión una pelota. Estimular la integración de los miembros del grupo.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que los participantes eviten que el equipo contrario enceste.
2. Que encesten la pelota en la caja del oponente.
3. Que controlen el cuerpo al correr, lanzar, rebotar, y tirar con la pelota.
4. Que pasen la pelota a todos los compañeros del equipo.

Circuitos de acción motriz

¡Mi cuerpo en movimiento!

MATERIAL

Aros, obstáculos, colchonetas, costales, y llantas.

ESTACION 1

Los aros. Coloque cinco aros en el área de trabajo. Cada niño tendrá que pasar por cada aro. Los niños se colocan en el centro de cada uno de los aros y lo pasan por todo su cuerpo sacándolo por arriba.

ESTACION 2

Los obstáculos. Los niños deben pasar un obstáculo por arriba y el siguiente por abajo.

ESTACION 3

Las rodadas. En cada colchoneta los alumnos realizarán una rodada distinta.

ESTACION 4

Las llantas. Los niños tienen que hacer rodar la llanta por el camino marcado.

ESTACION 5

El zigzag. Los niños recorren dentro del costal el camino marcado.

INTENCIÓN

Vigorizar la coordinación motriz general.

Ejercitar patrones de movimiento en combinaciones diferentes.

Tomar conciencia de las propias posibilidades.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Continuidad en los desplazamientos
2. Que los alumnos comenten sus experiencias

¡Con las raquetas!

MATERIAL

Raquetas de cartón, pelotas de esponja, y botellas de plástico.

ESTACION 1

A jugar peteka. Los alumnos deben hacer que la pelota llegue a su pareja sin que ésta toque el piso.

ESTACION 2

Tirar la torre. Las parejas deben golpear la pelota tratando de derribar la botella de plástico.

ESTACION 3

La picada. La pelota debe llegar a la pareja después de rebotar una vez.

ESTACION 4

La pared. Los alumnos deben hacer que la pelota golpee la pared de tal forma que llegue a su pareja.

INTENCIÓN

Trabajar la coordinación ojo-mano-objeto. Controlar movimientos y destrezas. Favorecer la idea de equipo y el trabajo cooperativo.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que los alumnos golpeen la pelota sólo con las raquetas.
2. Que tomen distancia ante las trayectorias de la pelota para golpearla con mayores posibilidades.
3. Que ejecuten movimientos rápidos de todo su cuerpo.

¡Juguemos a...!

MATERIAL

Globo, pelota, listones, bastones

ESTACION 1

Las dominadas. Los niños y niñas golpean la pelota con diferentes partes del cuerpo para no dejarla caer.

ESTACION 2

El trompo. Lanzas el globo hacia arriba, dan un giro antes de que caiga al suelo y lo atrapan. Pregunta: ¿De qué otra forma se puede hacer?

ESTACION 3

Los listones. Cada niño moviliza en forma libre un listón buscando lograr ejercicios propios.

ESTACION 4

Bateando despacito. Los alumnos golpean el globo con el bastón para no dejarlo caer. Pregunta: ¿Cuál forma de golpear el globo fue mejor?

INTENCIÓN

Descubrir y explicar formas motrices al realizar ejercicios con tres implementos diferentes. Desarrollar confianza y seguridad en sí mismos.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que los alumnos expongan y comenten sus experiencias.
2. Que contabilicen las veces continuas que logran dar golpes con éxito en cada ejercicio.
3. Que se pregunten, cada vez que cumplen un intento: ¿Podré lograr uno más?
4. Observe el control de los implementos.

¡Explorando con el material!

MATERIAL

Pelotas de plástico, pelotas de esponja, paliacates, aros, llantas, y porterías.

ESTACION 1

El paliacate y la pelota. Los niños lanzan y reciben la pelota con el paliacate.

ESTACION 2

El aro y la pelota. Uno de los niños trata de hacer entrar la pelota por el aro que sostiene su pareja.

ESTACION 3

La llanta y la pelota. Los niños deben hacer llegar al compañero una pelota de esponja que pase en medio de la llanta.

ESTACION 4

La portería y la pelota. Los niños deben hacer llegar a su compañero una pelota de esponja que pase por la portería.

INTENCIÓN

Desarrollar habilidades motrices al lanzar con precisión y recibir una pelota. Favorecer el trabajo por parejas.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que los niños hagan los ejercicios cada vez más lejos entre ellos.
2. Que la pelota pase por el aro, por la llanta, y por la portería.

Los aros

MATERIAL

Un aro

ESTACION 1

Los niños hacen entrar el aro por un tubo en el menor número de intentos posible.

ESTACION 2

Los niños hacen girar el aro el mayor tiempo posible utilizando diferentes partes del cuerpo.

ESTACION 3

Los niños lanzan el aro hacia arriba. Al momento que baja deben colocarse de manera que su cuerpo atravesase el aro.

ESTACION 4

Los niños deben conducir el aro rodándolo en diferentes direcciones.

INTENCIÓN

Estimular el control sobre distintas partes del cuerpo.

Enfatizar patrones de movimientos: lanzar.

Desarrollar confianza y seguridad en sí mismos.

¿QUÉ OBSERVAR?

1. Que los niños y las niñas empleen diferentes partes del cuerpo.
2. Que empleen ambas manos en los distintos ejercicios.