Juego de carrera con barquitos de papel

Datos:

- Grupo de edad de 7 a 14 años
- Al aire libre en la ciudad
- Al menos 5 animadores
- Hasta 1 hora

Materiales:

- Guante de goma
- Marcadores
- Barcos impresos
- Barcos (origami)
- Conos
- Parches oculares
- Varios objetos al azar
- Una caja de cartón o bolsa de tela
- Línea elegante

1. 1. PUESTO #1- Para éste necesitarás los guantes de goma y los rotuladores. En este puesto los niños deben hacer su guante de oración. Pueden decorarlo como quieran y escribir diferentes cosas por las que rezar en cada dedo del guante. Por ejemplo: pulgar- por mi familia, índice- por mi mejor amigo, etc.

1. 2. POST #2 - Para esto necesitarás la caja de cartón o bolsa de tela que preparaste y varios objetos al azar y una venda en los ojos. Colocas cualquiera de estos objetos que has preparado en la bolsa o caja, los niños tienen los ojos vendados y tienen que asomarse al interior y sólo con tocarlo pueden saber de qué objeto se trata. Para superar con éxito el puesto deben adivinar 4 de los 5 objetos.

1. 3. POST #3- En este post los niños tienen que hacer el ejercicio de confianza que consiste en relajarse hacia atrás y dejar que la otra persona te abrace.

1. 4. POST #4- Para este puesto necesitarás los conos y las vendas. En este puesto tienes que formar un recorrido por el que los niños tengan que caminar con los ojos cerrados mientras otra persona les guía. Puedes incluir algunos árboles, arbustos, bancos, etc. en el terreno.

1. 5. POST #5- Para este necesitarás una tirolina. El objetivo es que los niños la atraviesen, y puedes hacerla de manera que necesites que dos de los niños caminen por ella.

En cada poste los niños recibirán un barco impreso. Con estos barcos tendrán la oportunidad de comprar un barco de papel (origami). Puedes determinar para cuántos barquitos los niños podrán conseguir un barco de papel. Por último, cuando cada niño tenga un barquito de papel, organiza

una carrera en el agua. Con antelación tienes que encontrar un lugar donde esto pueda ocurrir. El ganador del juego es aquel cuyo barco de papel haya pasado primero la meta final.