

Lanzamiento de la EBV

El lanzamiento de los eventos es para causar una fantástica emoción y entusiasmo por la Escuela Bíblica de Vacaciones. Programe unas actividades especiales relacionadas con el tema durante el sábado o domingo anterior a su EBV para empezar a que los niños, la comunidad y los miembros de la iglesia se emocionen acerca de la Agencia D3.

Consejos de ayuda para la planeación

- Enliste un equipo para que se haga cargo de la planeación, la decoración y la ejecución del evento.
- Ponga un presupuesto y recuerde incluir en esto el total de sus planes de presupuesto para la EBV.
- Desarrolle un plan de contingencia en caso de que llueva si su evento va a tener lugar afuera.
- Prepare folletos con la información para dárselo a los visitantes. Incluya el día y la hora del servicio (culto) de alabanza, Escuela Dominical, miércoles por la noche y cualquier otra actividad de la iglesia.
- Escoja juegos de la EBV 2014 para el domingo anterior del Manual para el Líder de Escolares o el de Preescolares.
- Sirva bocadillos de la EBV 2014 del Manual para el Líder de Escolares o el de Preescolares. Las recetas se encuentran en el CD Admin 2 también.

Entrenamiento para los agentes

Haga un entrenamiento de agentes en su iglesia y dele a cada participante una lista de misiones para completar su entrenamiento. Las sugerencias a continuación le ayudarán a empezar.

Asegure la identificación

Pida a los oficiales locales de la policía si pueden venir a su iglesia a poner una estación para hacer juegos de identificación de los niños. La estación puede incluir un área para huellas digitales, fotos tipo pasaporte, y así por el estilo. Los padres de la iglesia y en la comunidad podrán guardar y tener a la mano estas estadísticas vitales de sus hijos en un caso de emergencia.

Navegue el Campo de entrenamiento

Ponga un campo de entrenamiento simulado. Invite a los niños a correr por turno a través de un curso de obstáculos, formado con llantas, túneles (cajas de cartón) para pasar gateando y navegar por campos de láser. Cierre un área con la Cinta de investigación de la EBV

2014 (*VBS 2014 Agency D3 Investigation Tape*, 005545872) o tiras de papel crepé.

Obtenga una ID con foto

Use el cartelón que se para solo de la EBV 2014 Paquete del Cohete (*VBS 2014 Rocket Pack Jack Stand-up* [005545870]) o El Telón de fondo super grande de la EBV 2014 (*VBS 2014 Super Duper Sized Backdrop* [005545868]) para tener un área dónde tomar fotos. Proporcione objetos para usar como ayudas (bigotes falsos, lentes oscuros, sombreros, etc.). Suba las fotos en el sitio en la red de su iglesia o media social para que las personas las puedan bajar e imprimirlas. Asegúrese de pedirles permiso antes de subir cualquier foto. O apunte su dirección para así poder tener seguimiento o para enviarles las fotos por correo si así lo prefiere.

Maestro en el arte del disfraz

Ponga un área para pintarles la cara. Pida a voluntarios para que pinten bigotes, cejas locas y cosas por el estilo y super grandes para formar disfraces.

Reabastézcase en el Salón de descanso

Forme un "Salón de descanso" para los agentes en donde puedan tomar un descanso corto entre las misiones. Proporcione agua, bocadillos o un pequeño alimento como perros calientes y hojuelas de papa, de tortilla, etc.

Para terminar su entrenamiento, invite a todos para que se reúnan en el Cuartel general (sitio de la Reunión de alabanza). Muestre una película adecuada para la familia y que esté relacionada con el tema.

Otras sugerencias

- Pida a voluntarios que se pongan el delantal de la EBV (*I Heart VBS Aprons*, 005464320) de modo que los visitantes puedan identificarlos rápidamente para obtener más información.
- Sirva la merienda en platos de papel y use las servilletas de la EBV 2014 (*VBS 2014 Napkins*, 005545853).
- Sirva las bebidas en los vasos de la EBV (*VBS 2014 Agency D3 Cups*, 005545864).
- Busque más ideas en el Internet, consultando el foro de la EBV en <http://lifeway.com/vbs>.

Unas ideas más para el Lanzamiento de la EBV o para la Noche familiar

Incluya estas ideas divertidas en las actividades que han programado para las familias.

Reunir evidencias

Haga pequeños carteles y escriba en cada uno un dato acerca de la iglesia que desea dar a conocer a las familias. Coloque los carteles a la vista en diferentes lugares. Organice una búsqueda que dé pistas para que las familias se desplacen por el lugar reuniendo los diferentes datos. Esta actividad los ayudará a obtener información sobre la iglesia mientras se divierten en familia.

Dame una pista

Pida a cada familia que escriba un dato o algo interesante acerca de un pasatiempo, tarea o acontecimiento relacionado con ellos que otras personas quizá no conozcan. Recoja los datos y pida a alguien que los lea sin decir a qué familia corresponde cada uno. Las familias tendrán papel y lápiz para tratar de relacionar cada dato con la familia correspondiente. Luego, harán preguntas que se contesten por sí o por no para descubrir si han acertado.

Resuelve el caso

Brinde una serie de pistas para una situación ficticia divertida, como por ejemplo: “¿Quién se comió el bocadillo del director de la EBV?” o “¿Quién es la persona disfrazada que vino a dar las instrucciones o los anuncios?”. Permita que las familias trabajen en conjunto analizando las pistas para ver quién puede “resolver el caso”.

Alterando evidencias

Forme varios equipos para carreras de relevos y entregue a cada equipo dos flota flotas. Explique que un par de miembros del equipo trabajarán juntos y cada uno deberá usar el flota flota para recoger “evidencias”. Las “evidencias” pueden ser trocitos de poliestireno expandido, Frisbees®, o platos desechables. Entre ambos, los jugadores deberán llevar la “evidencia” hasta una caja o cubeta ubicada a unos 20’ de distancia de la línea de partida. El primer equipo que haya colocado todas las “evidencias” en la caja es el ganador.

Búsqueda desequilibrada

Forme equipos para una carrera de relevos. Explíqueles que todos deben ir saltando sobre un solo pie hasta la línea de Llegada a unos 15’ de distancia. Cada jugador debe mantener el equilibrio en un pie mientras recoge “evidencias” que llevará hasta la Llegada. El siguiente jugador del equipo saldrá tan pronto como el anterior haya alcanzado la Llegada. Las “evidencias” pueden ser bolsitas de semillas, piedritas, trocitos de poliestireno expandido, Frisbees® o platos desechables.

Retrato hablado

Arme un juego de tarjetas para cada familia con ítems que alguien deberá dibujar mientras los demás miembros de su familia adivinan de qué se trata. Haga competir a dos familias por vez y dele a cada una 5-6 tarjetas. Si tienen tiempo, haga que los equipos que van ganando continúen compitiendo entre sí hasta que haya una final. Sugerencias de dibujos: gota de agua, panes, huellas digitales, tumba vacía, iglesia, Biblia, Jesús, mapa, lentes de sol, reloj de agente especial, maletín, cámara fotográfica, lupa, carpeta de archivo.