

RECREACIÓN

Entrando en la Zona de adrenalina

Los escolares piensan, deciden y actúan de maneras diferentes a distintas edades. La meta del tiempo de recreación es brindar experiencias que los niños disfruten, sea cual fuere su edad.

La sección llamada "Juego de niños" ofrece sugerencias para adaptar el juego a otro grupo de edades.

En algunos juegos también se incluyen sugerencias para cambiar ítems o adaptar el juego de alguna manera.

Prepare juegos alternativos; tenga siempre un plan para los imprevistos.

Sugerencias para el entrenador

Sigue las huellas

Si va a utilizar este juego varias veces durante la semana o con varios grupos, plastifique las huellas para que duren.

Si tiene un grupo pequeño, haga menos juegos de huellas y equipos.

Juego de niños

¿Quién es el infiltrado?

Hágalo más difícil:

Elija a dos líderes (infiltrados) para cada ronda, de manera que el observador tenga que adivinar quiénes son los dos que inician las nuevas acciones.

Sigue las huellas

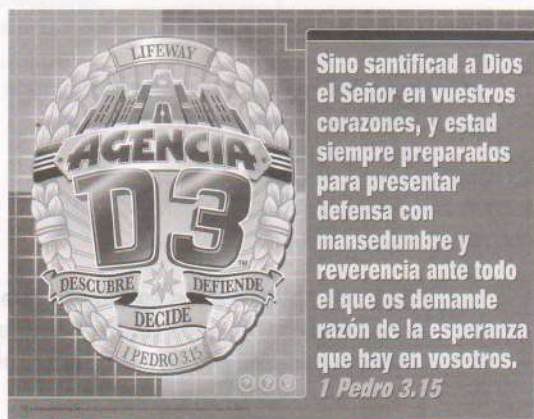
(Juego para aprender el Versículo de la EBV)

Preparativos

- ❑ Cartulinas de 3 o 4 colores para cortar tantas huellas como palabras tiene el versículo para memorizar en cada color.
- ❑ Marcadores para escribir una palabra de 1 Pedro 3.15 en cada huella de cada color. (Mezcle los colores y disperse las huellas por todo el salón).
- ❑ Tijeras

Cómo se juega

- Forme 3 o 4 equipos y asigne a cada equipo un color de huellas para buscar en el salón.
- Explique que comenzarán a buscar las huellas del color que corresponda a su equipo cuando usted dé la señal.
- Dé la señal. Invítelos a buscar las huellas y armar el versículo en orden sobre el suelo. Pídeles que lean juntos el versículo, mientras cada niño lo recita a medida que va pisando cada huella. Si tienen tiempo suficiente, mezcle las huellas y vuelvan a jugar. Cada niño dirá el versículo mientras pisa las huellas.



¿Quién es el infiltrado?

(Apto para niños de grados 1-2)

Preparativos

- ❑ No se necesitan preparativos previos

Cómo se juega

- Elija a un jugador para que sea el primero que salga del grupo. Luego, designe silenciosamente a un líder de los que quedaron en el salón.
- Explique que el líder (infiltrado) iniciará diversos movimientos o acciones que los demás deberán imitar. El líder debe cuidarse de no cambiar el movimiento en un momento en que el cambio sea obvio para el niño que está fuera, y que volverá para tratar de descubrir quién inició la acción.
- Algunas acciones pueden ser aplaudir, chasquear los dedos, tocarse la cara o la muñeca con un dedo, mover el pie, etc.
- Permita que el niño arriesgue tres veces antes de develar quién es el líder (infiltrado).
- Jueguen mientras tengan tiempo. Cada vez, el que fue líder (infiltrado) será el nuevo observador, y se elegirá un nuevo líder para iniciar una nueva serie de acciones.



RECREACIÓN

Consigue la evidencia

(Apto para niños de grados 3-4)

Preparativos

- Cuerdas o cinta de enmascarar para marcar líneas de límites a unos 20' (6 m) de distancia
- Bolsita rellena de semillas de la EBV (*I Heart VBS Beanbag*, 05527831), gorra, pañuelo, pelota u otro objeto pequeño colocado en medio de las líneas de límites

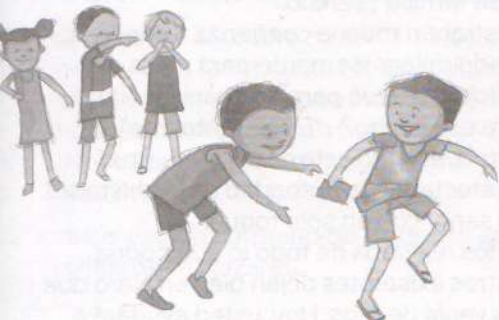
Cómo se juega

Forme dos equipos. Pídeles que se ubiquen a lo largo de las líneas de límites. Haga que se numeren, de manera que cada miembro del equipo tenga un número. Cada jugador estará ubicado frente al jugador del mismo número del otro equipo.

Explique que usted dirá un número. Los dos jugadores que tengan ese número deberán correr al medio y tratar de atrapar la "evidencia". Quien lo consiga tendrá que regresar a su lugar original en la línea sin que su opuesto lo toque.

Otorgue un punto al equipo que haya conseguido la "evidencia" si el jugador que la tomó no es tocado por su opuesto. Si este logra tocarlo, el equipo del primero no sumará ningún punto.

Nombre todos los números para que todos los niños tengan oportunidad de "conseguir la evidencia".



Juegos para ensuciarse

(Apto para niños de grados 5-6)

Objetos perdidos

- Prepare un recipiente lleno de postre, arroz o crema de afeitar donde haya escondido objetos pequeños, como monedas, clips, lupas, lápices, anotadores pequeños, etc., para que los niños busquen revolviendo.
- Dé premios a los que encuentren los objetos lo más rápido o que encuentren más objetos en un tiempo determinado.



Dejando huellas

- Coloque suficiente harina en diferentes medias, una para cada niño.
- Cierre las medias con un nudo.
- Los niños tendrán que "golpear" a sus compañeros con la media, con lo cual quedará una huella blanca en la ropa del que ha sido "tocado".



Disfraz cremoso

- Deles crema de afeitar a los niños para que se "disfracen" utilizándola en el rostro.
- Puede dar premios al más creativo, mejor disfrazado o más atrevido.

Sugerencias para el Área de entrenamiento

Los niños son competitivos y siempre quieren ganar. Aun los juegos de la EBV pueden ser ocasión para que algún niño se enoje, discuta, sienta celos o se impaciente consigo mismo. Como líder, usted debe ser amigo, alentador, líder, participante en los juegos y, posiblemente, también deba actuar como árbitro alguna vez.

Sugerencia para el entrenador

Durante la EBV

Coloque los materiales necesarios para cada día en el área de juego.

Guíe a los niños en los juegos con alegría y entusiasmo.

Refuerce la enseñanza bíblica con sus comentarios mientras juegan.

Juego de niños

Consigue la evidencia

Simplifique el juego: Elimine la posibilidad de tocar al niño que consiguió la "evidencia".

Sugerencia para el entrenador

Juegos para ensuciarse

No olvide supervisar todos los juegos en que los niños pueden ensuciarse para que todos se diviertan de manera segura.

RECREACIÓN

Juegos con contenido bíblico

Los juegos son para divertirse, pero también pueden ser grandes oportunidades para reforzar, repasar, aprender y aplicar verdades bíblicas.

Utilice el tiempo que pasen en el Área de entrenamiento para que los niños aprendan aun más a Descubrir, Decidir y Defender lo que saben acerca de Jesús.

Algunos juegos incluyen contenidos bíblicos relacionados con lo aprendido en el estudio bíblico.

Lea la historia y familiarícese con ella para hacer más fácil el repaso jugando con los niños.

Los juegos pueden ser usados en cualquier momento durante el tiempo de recreación en la Zona de adrenalina.

Juego de niños

Veó, veó

Hágalo más difícil:

Pida que los niños mayores digan las letras en orden, empezando con "a". En su turno el niño debe repetir las respuestas de los niños anteriores antes de agregar una nueva letra.

Tiro al blanco

Hágalo más difícil:

Utilice algo más pequeño que los aros de hula hula como blancos o aumentando la distancia desde la que los niños arrojarán las bolsitas.

Veó, veó

(Basado en la historia bíblica del Día 2)

Preparativos

- ❑ Imprima una copia a todo color del Cuadro didáctico del Día 2 (CD 8b).

Cómo se juega

- Diga: "En la historia bíblica de hoy, ustedes aprendieron cosas maravillosas que Jesús hizo. Jesús alimentó a muchas personas con cinco panes y dos pescados, y además sanó a muchos". Un poco más tarde, esa misma noche, Él caminó sobre las aguas y se juntó con sus discípulos en un barco.
- Explique a los niños que deberán turnarse para elegir una parte de la historia bíblica de hoy para que sus compañeros adivinen. Jueguen algunas rondas mirando el cuadro didáctico y diciendo: "Veó, veó con mis ojitos...". Por ejemplo, puede ser algo que comience con la letra *B*, y entonces las respuestas podrían ser *barco*, *barba*, *bote*, etc.
- Invite a los niños a recordar otros elementos de la historia para jugar rondas adicionales. Diga: "Estoy pensando en algo que estaba en el agua y que rima con 'charco'". (*Barco*). "Estoy pensando en algo que comienza con *P* y que Jesús usó para alimentar a más de 5.000 personas". (*Pescado*). Continúen el juego mientras les quede tiempo.



Tiro al blanco

(Apto para niños de grados 1-2)

Preparativos

- ❑ Un aro de hula-hula en el suelo para cada 4-6 niños
- ❑ Bolsita rellena de semillas de la EBV (*I Hear VBS Bean Bag*, 005527831) o un calcetín lleno de semillas por cada aro de hula hula
- ❑ Cuarta de hoja de cartulina para colocar en el centro de cada aro (Opcional: Dibuje un círculo rojo en cada cartulina).
- ❑ Cinta de enmascarar o cuerda para marcar una línea detrás de la cual colocarse, aproximadamente a 10' (3 m) de cada aro

Cómo se juega

- Asigne de 4 a 6 niños a cada aro, dispersos por el área de juego.
- Anuncie que los niños se turnarán para arrojar la bolsita dentro de los aros.
- Explique que recibirán 10 puntos por cada bolsita que entre en el aro y 25 por cada una que caiga sobre la cartulina en el centro del aro.
- Suma los puntajes al final y felicite a todos por su exitosa práctica de tiro al blanco en el Área de entrenamiento.



RECREACIÓN

Apretón de manos secreto

(Apto para niños de grados 3-4)

Preparativos

- Puntos autoadhesivos de 4-6 colores distintos (1 por escolar)

Cómo se juega

Entréguele a cada escolar un punto autoadhesivo de color y pídale que lo coloque en la palma de la mano sin que nadie pueda ver de qué color es.

Expliquen que deben darse apretones de manos unos con otros para averiguar de qué color es el punto que tiene cada uno. Los niños que tienen el mismo color deben agruparse y continuar agregando compañeros que tengan el mismo color.

Después de descubrir a todos los que tienen el mismo color, deben crear un "apretón de manos secreto" solo para su color.

Cada equipo demostrará su apretón de manos secreto a los otros grupos y se lo enseñará para que lo practiquen.



Juegos con agua

(Apto para niños de grados 5-6)

Persecución

- Pegue con cinta adhesiva gruesa varios manteles plásticos.
- Vierta champú para bebés sobre los manteles y agregue agua.
- Consiga cajas grandes o bases de plástico para que los niños se deslicen de un extremo al otro.

Agente al agua

- Deles a los niños dos prendas de ropa empapadas y dos cubetas.
- Los niños deberán pasarse rápidamente la prenda mojada hasta el final de la hilera, donde el último jugador deberá exprimirla para quitarle la mayor cantidad de agua posible.
- El equipo que haya logrado sacar más agua de la prenda en la cubeta será el ganador.



Caso congelado

- Coloque un globo en cada compartimento de una cubetera de hielo y llénela con agua.
- Cuando estén formados los cubos, entréguele uno a cada niño.
- Indíqueles que descongelen los cubos con sus manos para liberar el globo y luego lo inflen.



Sugerencias para el Área de entrenamiento

Tenga en cuenta estas pautas generales para que todos se diviertan en el Área de entrenamiento.

1. Esté preparado. Todos los materiales deben estar listos para los juegos antes de que lleguen los niños. Reduzca al mínimo los tiempos de espera y evitará problemas.
2. Haga reglas simples y breves para los juegos. Repítalas cuanto sea necesario. Asegúrese de que se cumplan ciertas reglas generales como: Respeta a los demás. Respeta a la iglesia. Respeta a los líderes.
3. Interactúe con los niños. La participación de los líderes es muy importante para que el tiempo de recreación sea un éxito.
4. Haga cumplir las reglas del juego. Los niños quieren que se juegue limpio.

Juego de niños

Apretón de manos secreto

Simplifique el juego:

Agrupe a los niños sin usar los puntos de color y pida a cada grupo que cree su propio apretón de manos secreto.

Sugerencia para el entrenador

Juegos con agua

Los preadolescentes disfrutan especialmente de los juegos con agua. Asegúrese de que los niños traigan toallas o una muda de ropa para cambiarse, de ser necesario.

Sugerencias para el entrenador

Comprobación de datos

Utilice otras respuestas con los niños, tanto como "¡No!", "¡No es cierto!", "¡Equivocado!",

Juego de niños

Comprobación de datos

Hágalo más difícil:

Formen grupos de niños mayores, y dele a cada grupo una respuesta distinta.

Juego de niños

Mancha congelada con agentes dobles

Hágalo más difícil:

Elija a dos niños que sean Manchas y dos que sean dobles agentes descongeladores.

Comprobación de datos (Basado en la historia bíblica del Día 3)

Preparativos

- ❑ Repase la historia bíblica de hoy sobre la comida de Pascua y la crucifixión de Jesús en Marcos 14.22-28 y 15.22-47.
- ❑ Esté preparado para contar la historia con algunos "errores" que los escolares deberán identificar.

Cómo se juega

- Explique a los niños que deben prestar atención mientras usted relata en forma resumida la historia bíblica. Pídeles que griten "Alto" cada vez que escuchen algo que consideren un error en el relato.
- Use "errores" como:
Después de la cena de Pascua, Jesús y sus discípulos se fueron a Belén. *(Fueron al Monte de los Olivos).*
Jesús fue crucificado solo. *(Crucificaron a dos delincuentes, uno a cada lado de Jesús).*
Cuando llegó el mediodía, el sol brillaba con toda su fuerza. *(Las tinieblas cubrieron toda la tierra hasta las tres de la tarde).*
Después que Jesús exhaló su último aliento, el centurión dijo: "Este hombre no era el Hijo de Dios". *(El centurión declaró que realmente Jesús era el Hijo de Dios).*
Nadie vio la tumba donde fue puesto el cuerpo de Jesús.
(Algunas mujeres estaban observando para ver dónde iban a poner el cuerpo de Jesús).



Mancha congelada con agentes dobles

(Apto para niños de grados 1-2)

Preparativos

- ❑ No se necesitan preparativos previos

Cómo se juega

- Elija a un niño para que sea la "Mancha".
- Explique que los niños que toque la Mancha no podrán moverse, hasta que sean descongelados por un agente doble.
- Otros dos niños serán agentes dobles.
- Cuando comience el juego, la Mancha no sabrá quiénes son los agentes dobles. Cuando el juego ya esté avanzado, será obvio quiénes son.
- Jueguen hasta que todos los niños hayan sido tocados o hasta que ambos agentes dobles hayan sido tocados, lo cual elimina toda posibilidad de ser "descongelados".
- Inicien una nueva ronda con una nueva Mancha y dos nuevos agentes dobles.



RECREACIÓN

Reuniendo claves

(Apto para niños de grados 3-4)

Preparativos

2 juegos de objetos que podrían usarse para resolver un caso, como por ejemplo: mapas, lupas, guantes de látex, carpetas de archivo, anotador y lápiz

2 cajas ubicadas a unos 15' (4,5 m) de los objetos

¿Cómo se juega

Forme dos equipos. Explique que el primer jugador de cada equipo tomará un objeto, irá hacia la caja y regresará con el mismo objeto.

El siguiente jugador tomará el objeto que tenía el primero y agregará otro para llevar hasta la caja y volver.

Continúen jugando hasta que el último jugador tenga todos los objetos y los coloque en la caja.

El primer equipo en colocar todos los objetos en la caja es el ganador.



Juegos de entrenamiento básico

(Apto para niños de grados 5-6)

Círculo de huellas

- ❑ Pida a los niños que se quiten los zapatos y armen con ellos una pila, todos mezclados.
- ❑ Luego, dígales que unan los brazos para formar un círculo y traten de ponerse cada uno sus zapatos nuevamente sin soltar a su compañero.



Persona clave

- ❑ Indique a los niños que cada uno piense en un dato interesante sobre sí mismo, que los demás deberán adivinar.
- ❑ Los compañeros se turnarán para formular preguntas por sí o por no para adivinar el dato.

Señal secreta

- ❑ Consiga un prendedor de Insignias de misiones diarias para la EBV 2014 (VBS 2014 Daily Mission Insignia, 005557444) u otro objeto pequeño que los niños puedan pasarse secretamente al darse un apretón de manos.
- ❑ El objetivo del juego es haberle pasado el objeto a un compañero cuando el líder diga: "¡Alto!".
- ❑ Quien tenga el objeto en su mano cuando el líder dé la señal quedará fuera del juego hasta la próxima ronda.

Sugerencias para el Área de entrenamiento

Más pautas generales para que todos se diviertan en el Área de entrenamiento.

1. Recuerde a los niños que una decepción por el resultado de un juego no es un fracaso, sino una oportunidad de aprender algo.
2. Trate cualquier problema que surja de manera rápida y discreta.
3. Designe un área en que los niños que se vuelven demasiado competitivos o se enojan fácilmente puedan "tranquilizarse" antes de retornar a la actividad.
4. Sea ejemplo de buen deportista en los juegos.
5. Anime a los escolares a jugar lo mejor que puedan y a alentarse unos a otros.
6. Ofrezca a los niños oportunidades para hacer las cosas más rápido o mejor si lo desean.

Juego de niños Reuniendo claves

Simplifique el juego: Permita que cada escolar tome un objeto y lo deje en la caja antes de regresar a su equipo.

Sugerencia para el entrenador

Juegos de entrenamiento básico

Estos juegos son adecuados, dado que la recreación tiene lugar en el Área de entrenamiento. Agregue también otros juegos que puedan incluirse en el entrenamiento de los "agentes especiales".

RECREACIÓN

Detector de verdades

Frases para "verdadero o falso"

1. Los discípulos de Jesús robaron su cadáver de la tumba. (*Falso*).
2. Ninguno de los discípulos fue a ver la tumba de Jesús. (*Falso*).
3. Los discípulos pensaron que Jesús era un fantasma. (*Verdadero*).
4. Cleopas reconoció a Jesús apenas Él comenzó a caminar junto a ellos. (*Falso*).
5. Jesús comió pan y pescado para demostrar que estaba vivo. (*Verdadero*).
6. Jesús no permitió que los discípulos lo tocaran. (*Falso*).
7. Los guardias echaron a las mujeres de la tumba. (*Falso*).
8. Los guardias recibieron soborno para decir que el cuerpo de Jesús había sido robado. (*Verdadero*).
9. Los discípulos de Jesús acordaron contar una historia falsa sobre su resurrección. (*Falso*).

Juego de niños

Disfraza al agente

Hágalo más difícil:

Cada niño deberá ponerse una de las prendas y correr hasta un lugar predeterminado. El primer equipo que tenga a todos sus integrantes disfrazados y en el lugar determinado, será el ganador.

Detector de verdades

(Basado en la historia bíblica del Día 4)

Preparativos

- ❑ 4 sillas
Coloque 2 sillas en cada extremo del área donde los niños se sentarán en hileras. Las dos primeras sillas en un extremo serán para el Equipo 1. Las sillas al otro extremo serán para el Equipo 2.
- ❑ Hoja de papel con las frases para el "Verdadero o falso" de la historia bíblica de hoy basado en Lucas 24.1-48 (ver al margen)
- ❑ 2 juegos de tarjetas de cartulina de 5" x 7" (13 x 18 cm) con las palabras "Verdadero" y "Falso" para pegar en las sillas

Cómo se juega

- Forme 2 equipos. Los equipos se sentarán en dos hileras entre los dos juegos de sillas.
- Asigne a cada jugador del Equipo 1 un número, comenzando de derecha a izquierda. Comience por el extremo opuesto del Equipo 2 a asignar números a los jugadores de ese equipo.
- Comience leyendo en voz alta una frase de la historia bíblica de hoy (ver el margen). Luego, mencione un número. El jugador de cada equipo que tenga ese número irá a sentarse en la silla "Verdadero" o "Falso" de su equipo para indicar su respuesta.
- Otorgue un punto al equipo cuyo jugador se haya sentado primero en la silla correcta.
- Repita el proceso hasta haber leído todas las frases de la historia bíblica. No olvide corregir los datos falsos.



Disfraza al agente

(Apto para niños de grados 1-2)

Preparativos

- ❑ 2 juegos de elementos para disfrazarse como: anteojos oscuros, gorra o sombrero, maletín, reloj, ropa formal, zapatos, etc.
- ❑ Algunos elementos opcionales para disfrazarse de la EBV:
Gorra de la Agencia D3 (VBS 2014 Agency D3 Kids Caps, 005545863)
Anteojos retrovisores para agentes especiales (VBS 2014 Agency D3 Rearview Glasses, 005602724)
Reloj para agentes especiales (VBS 2014 Spy Watch, 005610229).

Cómo se juega

- Forme dos equipos y asigne a un adulto para que cada equipo lo disfrace. El adulto debe ubicarse a unos 10' (3 m) de distancia de su equipo.
- Explique que los niños se ubicarán detrás de los elementos de disfraz de su equipo. Cuando sea su turno, cada miembro del equipo tomará una prenda y correrá para colocársela al adulto.
- Explíqueles a los escolares que el primer equipo que haya disfrazado con todos los elementos a su adulto será el ganador.



RECREACIÓN

Persecución a alta velocidad

(Apto para niños de grados 3-4)

Preparativos

2-4 manteles de plástico pegados uno a continuación del otro con cinta adhesiva y colocados en una zona de césped, sin piedras, ramas u otros objetos puntiagudos

Champú de bebé

Mangueras

Toallas

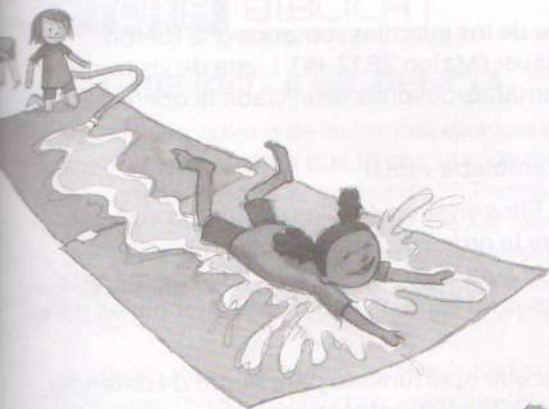
Opcional: Pida con anticipación a los niños que traigan una muda de ropa para cambiarse.

¿Cómo se juega

Cubra los manteles con champú para bebés. Agregue agua y deje correr el agua de la manguera.

Permita que los niños usen los manteles como camino resbaladizo para correr de un extremo al otro.

Deles toallas para secarse o deles tiempo para que se cambien de ropa si es necesario.

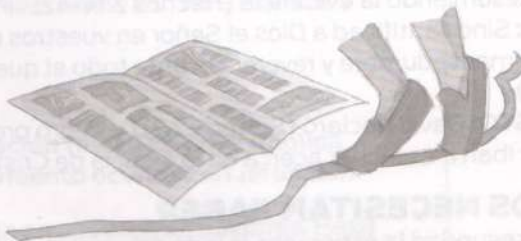


Juegos en equipo

(Apto para niños de grados 5-6)

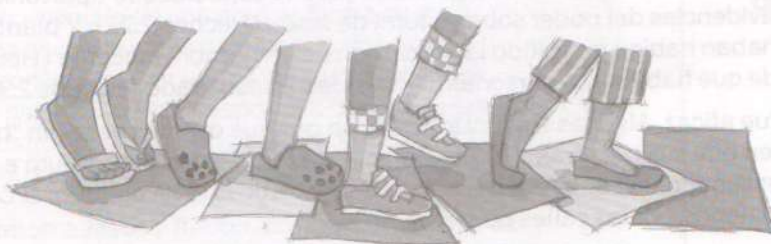
Un espacio reducido

- ❑ Coloque en el suelo tantas hojas de papel de periódico como niños haya en el grupo, menos uno.
- ❑ Diga números al azar. El número que haya indicado será la cantidad de niños que deberán tratar de ubicarse sobre una hoja de periódico.
- ❑ Vaya quitando hojas en cada ronda hasta que todos los niños estén tratando de entrar en una sola hoja de periódico.



Derrame tóxico

- ❑ Forme dos equipos.
- ❑ Entréguele a cada equipo 6 cartulinas.
- ❑ Use cuerda o cinta de enmascarar para marcar una línea de Salida y otra de Llegada a unos 20' (6 m) de distancia.
- ❑ Todos los integrantes de cada equipo deben ir de la Salida a la Llegada pisando solamente sobre las cartulinas para no caer en la zona del "derrame tóxico".
- ❑ Cada equipo podrá determinar cuál es la mejor manera de que todos alcancen la Llegada sin pisar fuera de las cartulinas.



Sugerencias para el Área de entrenamiento

Más pautas generales para que todos se diviertan en el Área de entrenamiento.

1. Cuando sea necesario, haga que los niños experimenten las consecuencias de sus actos. Asegúrese de que todos comprendan que jugar es un privilegio, y que siguiendo las reglas, todos tienen oportunidad de jugar.
2. Supervise a los niños constantemente en todos los juegos.
3. Trate de ofrecer aliento con comentarios positivos siempre que sea posible.
4. Cambie de juego o de actividad si ve que los niños están perdiendo interés.
5. Consulte con el director de la EBV, el pastor o el ministro de niños para pedirle ayuda si hay situaciones difíciles reiteradas.
6. Ore y pida a Dios paciencia y guía para lidiar con las situaciones difíciles.

Juego de niños

Persecución a alta velocidad

Simplifique el juego:

Permita que solo un niño a la vez corra sobre la superficie mojada.

Sugerencia para el entrenador

Juegos en equipo

Los juegos en equipo ayudan a que los niños se conozcan y entren en confianza.

Cuanto más cómodos se sientan en sus grupos, mejor trabajarán juntos y más compartirán en el tiempo de intercambio de ideas.

RECREACIÓN

Juego de niños

Quita los micrófonos

Hágalo más difícil:

Pida a los niños que tomen dos pompones cada uno y los lleven con la cuchara hasta la cubeta de la línea de Llegada. También puede aumentar la distancia que deban recorrer entre ambas cubetas.

Sugerencias para el entrenador

Después de la EBV

Recoger todos los elementos de juego y guardarlos. Ordenar el área de juego. Ayudar en las actividades de seguimiento de la EBV para los niños y sus familias.

Interrogatorio

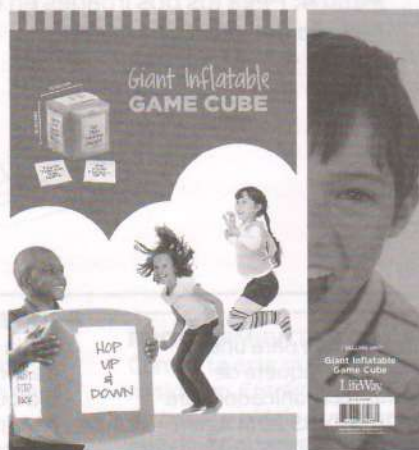
(Basado en las historias bíblicas de toda la semana)

Preparativos

- ❑ Cubo inflable gigante (*Giant Inflatable Game Cube*, 005630803) o una caja cúbica de aproximadamente 6" x 6" (15 x 15 cm) de lado. (Si la caja tiene algo impreso en los lados, envuélvala con papel para decorar).
- ❑ Marcadores para escribir las siguientes palabras para insertar en los bolsillos del cubo inflable o escribir en cada lado de la caja: ¿Qué?, ¿Quién?, ¿Cuándo?, ¿Dónde?, ¿Por qué? y ¡Puntos gratis!

Cómo se juega

- Forme dos equipos. Explique que los jugadores de un equipo harán preguntas sobre cualquier historia de la EBV para los jugadores del otro equipo.
- Un jugador del Equipo 1 lanzará el "cubo de interrogatorio". El jugador debe usar la palabra de pregunta que caiga boca arriba en el cubo para armar su pregunta.
- Pida al primer jugador del Equipo 2 que se ponga de pie y conteste la pregunta.
- Otorgue un punto por cada respuesta correcta. Luego, un miembro del Equipo 2 lanzará el cubo de interrogatorio y hará su pregunta.
- Repitan el procedimiento mientras tengan tiempo.



Cubo inflable gigante
(*Giant Inflatable Game Cube*)
005630803

Quita los micrófonos

(Apto para niños de grados 1-2)

Preparativos

- ❑ 4 cubetas
- ❑ Una cuchara de plástico para cada escolar
- ❑ Pompones (cada niño debe tener, al menos, uno)

Cómo se juega

- Forme 2 equipos. Coloque una cubeta llena de pompones en la línea de Salida y una cubeta vacía sobre la línea de Llegada, aproximadamente a 10' (3 m) de distancia, para cada equipo.
- Entréguele a cada niño una cuchara de plástico. Explíqueles que usarán las cucharas para tomar un pompón de la primera cubeta y llevarlo hasta la cubeta vacía de la línea de Llegada.
- Explíqueles que tan pronto como el primer integrante del equipo haya puesto el pompón en la cubeta de la llegada, el siguiente podrá tomar un pompón con su cuchara para continuar la carrera.
- El primer equipo que haya transferido todos los pompones hasta la segunda cubeta será el ganador.



RECREACIÓN

Lleva la información

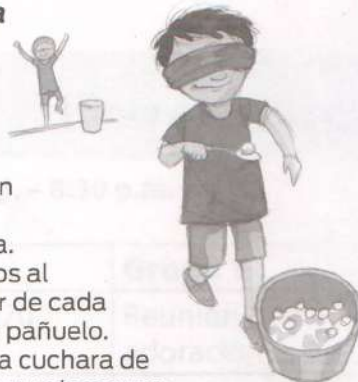
(Apto para niños de grados 3-4)

Preparativos

- 2 pañuelos
- 2 cucharas de metal
- 4 cubetas (2 en la línea de Salida y 2 en la línea de Llegada)
- Bolitas de algodón para cada escolar (Coloque la mitad de las bolitas de algodón en la cubeta de la Salida de cada equipo).
- Cinta de enmascarar o cuerda para marcar las líneas de Salida y de Llegada

Cómo se juega

- Forme dos equipos. Pida a los jugadores que se ubiquen detrás de la línea de Salida. Cúbrale los ojos al primer jugador de cada equipo con un pañuelo. Entréguele una cuchara de metal y pídale que tome una bolita de algodón de la cubeta de su equipo y la lleve hasta la cubeta de la línea de Llegada.
- Indíqueles a los niños que alienten al compañero de su equipo para que sepa cuándo logró cargar una bolita de algodón en la cuchara y que lo guíen hasta la cubeta.
- Explique que cada jugador se quitará el pañuelo y ayudará a cubrir los ojos del siguiente compañero de su equipo al volver.



Carreras de supervivencia Nivel 1

- Conos al principio y al final del área de juego y varios conos, aros o cuerdas y almohadas viejas para armar un recorrido con obstáculos

- Opcional: Cronómetro

Nivel 2

- Los obstáculos usados en el Nivel 1
- Agregue otros obstáculos como: neumáticos o aros inflables para saltar y bolsas o almohadas grandes para armar una pista con obstáculos más difícil.

- Opcional: Cronómetro

Nivel 3

- Los obstáculos usados en el Nivel 2
- Agregue otros obstáculos como: caminar sobre una "cuerda floja", trepar o deslizarse debajo de algunas sillas, o una pelota de playa para que los niños sostengan sin dejar caer mientras hacen el recorrido.

- Opcional: Cronómetro

Cómo se juega

- Explíqueles a los niños que, en el Área de entrenamiento, deberán completar un severo entrenamiento físico para llegar a ser agentes especiales.
- Anuncie que van a recorrer una pista llena de obstáculos tanto como aros inflables o neumáticos y grandes bolsas o almohadas para saltar, etc., hasta llegar al final del recorrido.
- Indique a los niños que se turnen para completar el recorrido.
- Puede tomar el tiempo que le lleva a cada uno y, si les queda tiempo, repetir la actividad tratando de hacerlo más rápido que la vuelta anterior.



Juego de niños

Lleva la información

Simplifique el juego:
No les cubra los ojos a los niños.

Juego de niños

Carreras de supervivencia

Elija las carreras según las habilidades de los niños de su grupo.

Juego para brillar en la oscuridad

Evidencia marcada

Disminuya la potencia de las luces en el salón o apague las luces si entra algo de luz natural.

Utilice dos pelotas blandas. Los jugadores de cada equipo arrojarán las pelotas tratando de tocar a los del otro equipo sin que estos los toquen a ellos. Si la pelota toca a un jugador por encima de los hombros, no se lo considera tocado.

Para identificar a los que han sido tocados, deles un brazalete fosforescente para que lo usen. Los jugadores activarán el brazalete y se lo colocarán en la muñeca.

Jueguen hasta que todos los jugadores de los dos equipos hayan sido "marcados" con un brazalete.

Sugerencia para el entrenador

Evidencia marcada

Puede usar los Brazaletes de los primeros pasos (VBS 2014 ABC Wristbands, 005557455) como brazaletes fosforescentes. Hay otros brazaletes fosforescentes que pueden comprarse en tiendas de artesanías o tiendas departamentales.