LA RECREACIÓN

EL TIEMPO DE RECREACIÓN TAMBIÉN PUEDE SER DE APRENDIZAJE

Use cada momento para enseñar. Algunas sugerencias para que el tiempo de recreación también sea parte del aprendizaje:

- Mientras los niños están esperando en fila para jugar un juego o salir del área, formule preguntas de repaso acerca de la historia bíblica del día.
- Toque canciones del *CD para Escolares* de la EBV 2018 (005798429) durante los juegos para reforzar lo que están aprendiendo.
- Repasen el contenido bíblico de cada día. Prepárese para utilizar datos de las historias bíblicas en los juegos y actividades que harán en Recreación. Cuanto más sepa usted sobre las historias bíblicas y los objetivos diarios, más fácil será hallar formas de incorporar la información en los juegos que están haciendo los niños. Haga muchas preguntas y utilice la Verdad bíblica con los niños después de cada juego.
- Reciten 2 Pedro 1:3 con frecuencia. Úselo como una forma de completar un juego o mientras los jugadores esperan su turno para ayudarlos a aprender el versículo.
- Cuénteles su propia historia de cómo aprendió más de Jesús y cómo está creciendo con Él.
- Oren. No olvide incluir lo que los niños aprendieron durante el estudio bíblico al orar.
- Entable relaciones con los niños durante el tiempo de recreación. Converse con ellos sobre lo que más les agrada de la EBV, cosas que les gusta hacer, lo que harán durante el verano, etc.
- Recuerde que los niños piensan en términos concretos y probablemente no entiendan la jerga de la iglesia. Use palabras sencillas y defina aquellas que ellos quizá no comprendan.
- Recuérdeles a los niños que no tiene nada de malo que no sientan al Espíritu de Dios guiándolos a aceptar a Jesús ahora mismo. Cada niño se acerca a Jesús a su propio tiempo. No presione al grupo ni prometa recompensas por responder. Aun una frase como “Tus padres se sentirán tan orgullosos de ti si decides seguir a Jesús” puede hacer que el niño, años después, se cuestione la decisión que haya tomado y los motivos que lo llevaron a tomarla.
- Responda las preguntas que los niños tengan sobre cómo llegar a ser cristianos, por inoportunas que parezcan. Esté dispuesto a suspender o interrumpir sus planes para hablar con un niño, si es necesario.
- Hay mucho que aprender, así que... ¡vamos a jugar!

SUGERENCIAS PARA LA RECREACIÓN

Los niños son competitivos y a ellos les gusta ganar. Aun los juegos de la EBV pueden ser ocasión para que se enojen, discutan o se irriten consigo mismos. Como líder, usted deberá ser su amigo, alentarlos, participar de los juegos y, a veces, actuar como árbitro. Tenga en cuenta estas sugerencias para ayudarlos a todos a disfrutar de un tiempo de recreación divertido:

- Esté preparado. Reúna todos los materiales y esté listo para jugar antes de que los niños lleguen. Minimice el tiempo de espera para evitar problemas.
- Las reglas deben ser simples y breves. Repítalas constantemente. Fije algunas normas generales, como: Respeta a los demás. Respeta la iglesia. Respeta a tus líderes.
- Interactúe con los niños. Participe de todos los juegos.
- Haga cumplir las reglas. Los niños quieren que las normas se apliquen a todos por igual.
- Recuérdeles que un mal resultado en un juego no es un fracaso, sino una oportunidad para aprender algo.
- Solucione los conflictos de manera rápida y con discreción.
- Designe un área de "tranquilidad" para los niños que se vuelven demasiado competitivos o se enojan con facilidad. Allí podrán descansar antes de regresar a la actividad.
- Anime a los niños a jugar lo mejor que puedan y a alentarse unos a otros.
- Quítese los lentes de sol, arrodíllese con los niños y ayúdelos a concentrarse cuando les explique el objetivo del juego.
- Cuando sea necesario, haga que los niños vivan las consecuencias. Ayúdelos a darse cuenta de que jugar es un privilegio, por lo cual, seguir las reglas permite que todos tengan oportunidad de jugar.
- En cuanto sea posible, haga más énfasis en valorar los comportamientos positivos que en castigar los negativos.
- Cambie el juego o la actividad antes de que los niños pierdan interés.
- Pídale ayuda al director de la EBV, al pastor o al ministro de niños si surgen situaciones difíciles.
- Ore. Pídale a Dios que lo guíe y le dé paciencia para lidiar con las situaciones complicadas.

DÍA 1

OVEJAS Y PASTORES

Jesús me cuida

Historia bíblica
La oveja perdida
(Lucas 15:1-7)

Versículo bíblico
2 Pedro 1:3

Verdad bíblica
En Juan 10, Jesús dice claramente que Él es nuestro Pastor. Jesús nos ama tanto que entregó su vida por nosotros.

¡Prepárense!

- Coloque un cartel que diga: “Ovejas” en una pared, y en la opuesta, otro que diga: “Pastor”.
- Marque la línea divisoria del espacio entre ambas paredes con conos.

¡A jugar!

- Agrupe a los jugadores en dos equipos. Un equipo será el de las ovejas y el otro, el de los pastores.
- A su señal, ambos equipos comenzarán a caminar hacia el opuesto. Entonces, usted dirá “ovejas” o “pastores”.
- Si dice “ovejas”, los pastores tratarán de caminar rápidamente de regreso a su línea sin que ninguna oveja los toque. El equipo de las ovejas deberá perseguir a los pastores y tratar de tocar alguno. Si un jugador es tocado, debe sumarse al equipo contrario en la siguiente ronda.
- Jueguen hasta que todos los jugadores queden en un mismo equipo.

DÍA 1

MOSTAZA Y KETCHUP

Jesús me cuida

Historia bíblica
La oveja perdida
(Lucas 15:1-7)

Versículo bíblico
2 Pedro 1:3

Verdad bíblica
En este juego había dos equipos y había que prestar atención para saber si tu equipo debía perseguir o escapar. Sabemos que Jesús nos ama y, por lo tanto, es importante prestarle atención para saber qué quiere Él que hagamos.

¡Prepárense!

- Arme un campo de juego cuadrado con suficiente espacio para un juego de "mancha".
- Entréguele a cada jugador una tira de tela o pañuelo amarillo (para el "Equipo Mostaza") o rojo (para el "Equipo Ketchup").

¡A jugar!

- Explíqueles a los niños que usted quiere comer una salchicha, pero no está seguro si la quiere con mostaza o ketchup.
- Si dice que quiere mostaza, el Equipo Mostaza debe perseguir y tratar de tocar a un integrante del Equipo Ketchup.
- Cuando un jugador toca a un miembro del equipo contrario, este debe acercarse a usted y decirle el nombre de su equipo para poder volver al juego.
- Haga sonar el silbato para que los niños se queden quietos. Dígales a todos que ha cambiado de idea y ahora quiere el otro aderezo.

DÍA 1

EL ENCARGADO

Jesús me cuida

Historia bíblica
La oveja perdida
(Lucas 15:1-7)

Versículo bíblico
2 Pedro 1:3

Verdad bíblica
¿Alguna vez te pidieron que ordenaras tu cuarto y te quedó algo pequeñito sin recoger? Es común que se nos escape levantar algo que debe ir a la basura. Pero Jesús nunca nos perderá. Nunca escapamos de su vista. Él nos recuerda y nos ama.

¡Prepárense!

- Marque con conos un cuadrado de 10 pies (3 m) de lado.
- Coloque diferentes elementos de juego en medio del cuadrado, que serán la "basura". Además, puede agregar otros artículos deportivos.
- Coloque una cubeta (cesto de basura) para cada equipo a un lado del cuadrado.
- ***Sugerencia:*** Antes de comenzar el juego, verifique que los niños sepan el nombre de cada elemento.

¡A jugar!

- Explique a los niños que es hora de que los encargados limpien el campo para el gran juego. Agrupe a los encargados (los niños) en equipos de 5 o 6 integrantes y ubíquelos junto a los conos para comenzar.
- El primer jugador de cada equipo deberá esperar que usted anuncie el tipo de "basura" que debe recoger.
- A su señal, el primer jugador de cada equipo tratará de encontrar la "basura" que usted ha mencionado y llevarla al cesto de su equipo.
- Jueguen hasta que no quede más "basura". El equipo que tenga más elementos en su cesto gana.

DÍA 2

FORMACIÓN

Jesús me da esperanza

Historia bíblica
La resurrección de Lázaro (Juan 11:1-44)

Versículo bíblico
2 Pedro 1:3

Verdad bíblica
Pregunte qué simboliza la cruz. Una de las probables respuestas es "La muerte de Jesús en la cruz". Enfatice que la cruz simboliza muerte y poder. Jesús murió al pecado, pero tiene el poder para vencer esa muerte y todo nuestro pecado.

¡Prepárense!

- Prepare una lista de formaciones para armar. Pueden ser letras, cualquier forma o formas relacionadas con el tema (por ej., un arco, una pelota de básquetbol, una salchicha, etc.).
- Este juego puede jugarse entre todos o divididos en equipos. Si se juega en equipos, será mejor marcar algunas líneas divisorias.
- ***Sugerencia:*** Si los niños son muy pequeños, será mejor tener una ilustración de cada una de las formas.

¡A jugar!

- Explíqueles a los niños que, para comenzar el juego, deben estar todos de pie.
- La ronda comienza cuando el líder dice: "Tienen un minuto para formar un/a (diga el nombre de la forma). ¡Ya!".
- Si compiten por equipos, otorgue un punto a la mejor formación o al equipo que completó la formación primero.
- ***Sugerencia:*** Comience por pedir que formen un círculo para que los niños vayan ganando confianza.
- La última formación que les pida debe ser una cruz.

DÍA 2

PALOMITAS

Jesús me da esperanza

Historia bíblica
La resurrección de Lázaro (Juan 11:1-44)

Versículo bíblico
2 Pedro 1:3

Verdad bíblica
Cuando un grano de maíz explota para convertirse en palomita, ¿puede volver a ser un grano? ¡No! De la misma forma, cuando alguien muere y es sepultado, no esperamos que vuelva a la vida. Jesús, el Hijo de Dios, tenía especial autoridad para resucitar a Lázaro. Dios utilizó este milagro como una señal para mostrar que Jesús tenía un poder más grande que cualquiera para cumplir Su tarea.

¡Prepárense!

- Arme un campo de juego cuadrado con espacio suficiente para jugar a la mancha.
- ***Sugerencia:*** Entréguele al jugador que será el "calor" algo con que tocar a los demás jugadores (una pelota, un flota flota, un pañuelo).

¡A jugar!

- Comente que las palomitas de maíz son ideales para los días de partido, y que hoy todos los jugadores serán granitos de maíz que deberán escapar para no explotar.
- Elija a un jugador que será el "calor" (o varios, si es un grupo numeroso). Este deberá correr hacia sus compañeros tratando de tocarlos para hacerlos "explotar".
- Cuando un jugador es alcanzado por el "calor", debe saltar en el aire y decir: "¡Pop!". Luego, quedará congelado.
- El jugador convertido en "palomita" solo podrá descongelarse si otros dos granitos de maíz lo rodean y dicen: "¡Qué rica palomita!".
- Jueguen durante un minuto y medio. Al finalizar este tiempo, haga sonar el silbato para que todos queden congelados. Entonces, elija un nuevo jugador (o más) para que sean el "calor" en la nueva ronda".

DÍA 2

LANZAMIENTO DE BOLA

Jesús me da esperanza

Historia bíblica
La resurrección de Lázaro (Juan 11:1-44))

Versículo bíblico
2 Pedro 1:3

Verdad bíblica
Una verdadera bola olímpica pesa tanto como una bola de boliche grande y el récord olímpico es un lanzamiento que llegó siete veces más lejos que lo que llegaría una pelota de tenis. ¡Hay que ser muy fuerte para lograrlo! Jesús no vino con el poder y la fuerza con que la gente pensaba que iba a llegar el Rey de los Judíos. Pero Él tenía un poder de otra clase. Ese poder nos da la esperanza de relacionarnos con Dios.

¡Prepárense!

- Marque líneas de lanzamiento a una distancia de aproximadamente 10 pies (3 m) entre sí.
- Dibuje o marque un círculo a un extremo de la línea. Allí se ubicará el jugador para lanzar su “bola”.
- Cada equipo debe tener una toalla y suficientes pelotas de tenis para cada jugador.

¡A jugar!

- Explique que los equipos tratarán de “lanzar la bola” (pelotas de tenis) a sus dos compañeros, que tratarán de atraparlas en una toalla. El lanzador deberá comenzar colocando la pelota junto a la mandíbula, y luego girar para lanzar la bola.
- Cada pelota que sus compañeros atrapen, sumará un punto para el equipo.
- Explíqueles a los niños que la ronda termina cuando todos los jugadores que están en fila han tenido oportunidad de lanzar la bola. Cuando termina la ronda, los jugadores cambian de lugar y dos de los que lanzaron, pasarán a atrapar del otro lado.

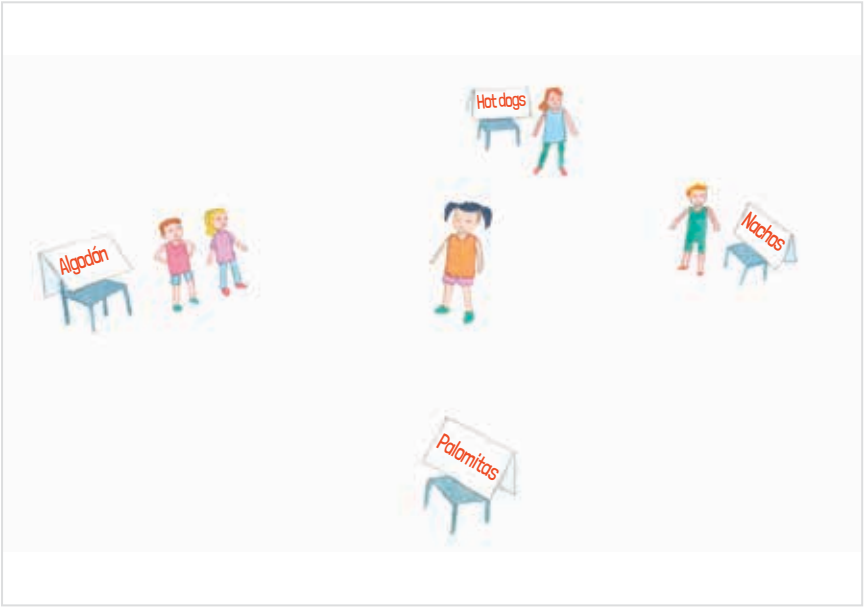
DÍA 3

PUESTOS DE COMIDAS

Jesús me ayuda a creer

Historia bíblica
Tomás creyó
(Juan 20:19-31)

Versículo bíblico
2 Pedro 1:3



Verdad bíblica
Si tuvieras que decidir entre comprar palomitas de maíz, salchichas, nachos o algodón de azúcar, sería útil probar la comida. ¿Qué decisión tuvo que tomar Tomás? ¡Creer o no creer! Jesús lo ayudó a creer mostrándose a él. ¿Cómo te ha ayudado Jesús a ti a creer?

¡Prepárense!

- Coloque carteles en las cuatro esquinas del salón. Póngales nombres de diferentes puestos de comidas (por ejemplo: palomitas de maíz, salchichas, nachos, algodón de maíz).

¡A jugar!

- Elija un jugador que se ubicará en medio del salón con los ojos cerrados.
- Sus compañeros tendrán 10 segundos para elegir uno de los cuatro puestos de comidas acercándose a la esquina correspondiente.
- Después de 10 segundos, antes de abrir sus ojos, el niño que está en el medio elegirá uno de los cuatro puestos para ir a comer.
- Todos los jugadores que estaban en esa esquina deberán sentarse hasta que termine el juego.
- El juego termina al final de cinco rondas o si el niño elimina a todos los jugadores, menos uno. Este último jugador que queda de pie irá al centro para recomenzar el juego.

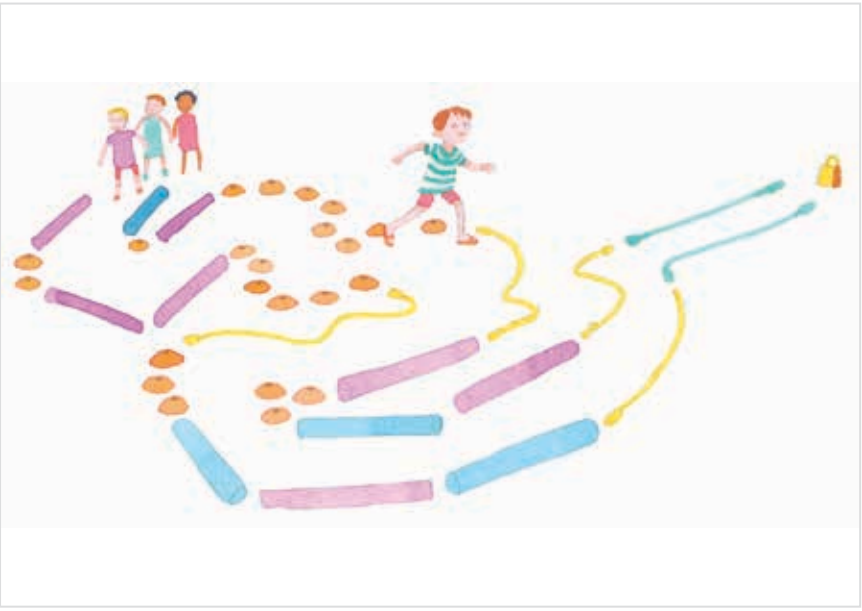
DÍA 3

CORRE POR LA FILA

Jesús me ayuda a creer

Historia bíblica
Tomás creyó
(Juan 20:19-31)

Versículo bíblico
2 Pedro 1:3



Verdad bíblica
Creer en Jesús es como correr siguiendo esta fila. Rara vez es un camino derecho hasta el final. Tendrás problemas y giros inesperados. Puede ser agotador, y a veces, parece que estás haciendo todo mal. ¿Cómo puedes dejar que Jesús te ayude a creer, aunque el camino sea difícil?

¡Prepárense!

- Arme dos líneas para las filas con algún elemento de juego, como flota flotas, conos, etc. Las líneas deben tener muchas vueltas para un lado y para otro.
- ***Sugerencia:*** Cuanto más larga sea la fila, más divertido resultará el juego.
- ***Sugerencia:*** Si asigna un color a cada fila, será más fácil distinguir los equipos.
- Coloque una campana al final de cada fila.

¡A jugar!

- Explíqueles a los niños que acaban de abrirse las puertas del estadio y todos están tratando de entrar primero. Rápidamente se forman filas muy largas y ustedes quieren que todos los miembros del equipo puedan entrar.
- Explíqueles que cada equipo enviará a un jugador a la vez a recorrer la fila. El siguiente jugador solo podrá comenzar cuando el anterior haya llegado al final y haya hecho sonar la campana. El ganador será el primer equipo del cual todos los jugadores hayan recorrido la fila y tocado la campana.
- Jueguen varias rondas con variantes. Por ejemplo: los jugadores deben recorrer la fila caminando hacia atrás; saltando como un canguro; o ponerse las manos sobre la cabeza y recorrer la fila gritando.

DÍA 3

TRIATLÓN

Jesús me ayuda a creer

Historia bíblica
Tomás creyó
(Juan 20:19-31)

Versículo bíblico
2 Pedro 1:3

Verdad bíblica
Jugamos este juego como compañeros, ayudándonos unos a otros. El Espíritu Santo es el Ayudador que Jesús nos prometió.

¡Prepárense!

- Arme un campo de juego suficientemente grande como para que todos los jugadores puedan correr. Marque los límites con conos.
- Practiquen las poses: la pose del corredor consiste en un par de niños, de lado a lado, con los brazos en alto, como si cruzaran la línea de llegada de la carrera; la pose del nadador consiste en que los dos jugadores mueven sus brazos como dando brazadas; la pose del ciclista consiste en que ambos se tienden en el suelo de espaldas haciendo bicicleta con sus piernas en el aire.

¡A jugar!

- Explíqueles a los jugadores que deben buscar un compañero y ponerse espalda contra espalda. De ser necesario, si queda un niño solo, puede formar pareja con un líder.
- Al comienzo, todos los jugadores caminarán libremente por el campo de juego.
- Cuando usted mencione uno de los deportes, los jugadores deben buscar a su compañero y formar la pose.
- La última pareja que forme la pose deberá permanecer sentada en la siguiente ronda.
- Después de repetir las diferentes poses varias veces, dígales a los niños que cambien de compañeros.

DÍA 4

CAMBIA DE COMPAÑERO

Jesús me ama

Historia bíblica
Juan escribió sobre Jesús (Juan 13:1-35; 19:25-27; 20:1-10; 21:1-14)

Versículo bíblico
2 Pedro 1:3

Verdad bíblica
Así como nosotros dijimos: "Amo a mi compañero", Jesús amaba a su equipo. En todo el Evangelio de Juan y los otros libros que Juan escribió, vemos que Jesús tiene un amor especial por nosotros. También vemos que Él quiere que lo amemos especialmente a Él, y que nos amemos unos a otros.

¡Prepárense!

- Despeje un lugar para que cada jugador pueda sentarse. Puede ser una silla o un lugar en el suelo.

¡A jugar!

- Pida a los niños que formen un círculo. Un jugador se ubicará en el medio y dirá algo que "ama" (que le gusta) de sus compañeros de equipo. Por ejemplo: "Amo a mis compañeros que llevan ropa azul", o "Amo a mis compañeros a los que les gusta el básquetbol".
- Si la característica mencionada corresponde a alguno de sus compañeros, estos niños deberán ponerse de pie y buscar un nuevo lugar para sentarse.
- Al mismo tiempo, el jugador que está en el medio también tratará de sentarse en alguno de los lugares que quedaron libres.
- Quien quede sin sentarse irá al medio y repetirá el primer paso: decir algo que ama (que le gusta) de sus compañeros de equipo.

DÍA 4

EN PROBLEMAS

Jesús me ama

Historia bíblica
Juan escribió sobre Jesús (Juan 13:1-35; 19:25-27; 20:1-10; 21:1-14)

Versículo bíblico
2 Pedro 1:3

Verdad bíblica
¿Podía el corredor haber tocado a todos en el primer pase? ¡Claro que no! No podía hacer algo tan importante todo al mismo tiempo. ¿Sabes que Jesús hizo algo muy grande para todos al mismo tiempo? Jesús le da salvación a toda persona que confía en Él.

¡Prepárense!

- Marque dos líneas a una distancia de aproximadamente 30 pies (9 m) entre sí.

¡A jugar!

- Elija uno o más jugadores que serán los perseguidores (según la cantidad de niños que haya en su grupo). Estos jugadores se quedarán en el medio del área de juego, entre las dos líneas.
- Explique que, en béisbol, si un corredor queda entre dos bases y no puede llegar a su base antes que la pelota sea lanzada, esa situación se llama “estar en problemas”.
- Dígales a los niños que los jugadores tratarán de ir de una base a la otra sin ser tocados. Si un jugador es tocado, quedará fijo en su lugar.
- Estos niños deben quedarse donde fueron tocados, pero pueden extender la mano para tocar a sus compañeros que corren de una base a la otra.
- Jueguen hasta que todos hayan sido tocados y ninguno pueda moverse.

DÍA 4

CACAHUATES

Jesús me ama

Historia bíblica
Juan escribió sobre Jesús (Juan 13:1-35; 19:25-27; 20:1-10; 21:1-14)

Versículo bíblico
2 Pedro 1:3

Verdad bíblica
¡Era mucho más fácil cuando podías tomar el cacahuate y correr! ¿Verdad? Y cuando no podías tomarlo, ¿cómo lo movías? Hay muchas formas diferentes en que podías moverlo. Jesús nos dice en Juan 14:6 que Él es la única forma, el único camino para llegar a Dios. ¿Cómo preparó Jesús el camino para nosotros, según aprendimos hoy en el estudio bíblico?

¡Prepárense!

- Cacahuates de espuma de poliestireno «styrofoam (1 por jugador)» en una bolsa o en una cubeta, junto a la línea de partida.
- Disco volador (Frisbee®), 1 por equipo
- Marque una línea de partida y coloque una bolsa o cubeta para cada equipo a unos 10 pies (3 m) de esa línea.

¡A jugar!

- Explique que, en muchos eventos deportivos, se venden cacahuates como golosinas. El primer equipo que coloque todos los cacahuates en la bolsa o la cubeta de su equipo ganará.
- Indique a los niños que formen filas por equipos.
- Un jugador a la vez de cada equipo usará el disco para trasladar el cacahuate por el campo.
- Recuérdeles que la regla más importante de este juego es que no pueden tocar el cacahuate con ninguna parte de su cuerpo ni levantarlo.
- Jueguen una ronda más. Esta vez, los niños podrán levantar el cacahuate y llevarlo corriendo hasta el otro extremo.

DÍA 5

SALVA A LA MASCOTA

Jesús me da gozo

Historia bíblica
Pablo y Silas en la cárcel
(Hechos 16:23-34)

Versículo bíblico
2 Pedro 1:3

Verdad bíblica

En la lección de hoy también hay un guardia. ¿Qué papel cumplió en la historia? El carcelero creyó en Jesús y toda su familia terminó por creer en Jesús también.

¡Prepárense!

- Linterna
- Animal de peluche u otro objeto divertido para hacer de mascota del equipo. Colóquelo al otro extremo del salón.
- Quite del medio cualquier objeto con que podrían golpearse los jugadores.
- ***Sugerencia:*** Si le parece bien y no implica peligro, apague las luces.

¡A jugar!

- Pida a los jugadores que formen fila a un lado del salón. Explíqueles que deberán tratar de salvar a la mascota de su equipo, pero primero deben pasar por donde está el guardia con su linterna.
- Explique que el guardia de seguridad solo podrá atrapar a quien vea moverse. Por lo tanto, deben tratar de quedarse quietos como estatuas, sin moverse.
- Lentamente, y sin ser atrapados, los niños tratarán de ir al otro lado del salón para rescatar a la mascota.
- Explíqueles que, si el guardia de seguridad los ve y los alumbra con su linterna, deberán volver al punto de partida. No se puede discutir con el guardia.
- ***Sugerencia:*** Si hay muchos jugadores, elija más de un guardia de seguridad.

DÍA 5

CALAMBRES

Jesús me da gozo

Historia bíblica
Pablo y Silas en la cárcel
(Hechos 16:23-34)

Versículo bíblico
2 Pedro 1:3

Verdad bíblica
Cuando tienes un calambre en la pierna, es un problema muy serio, y tienes que salir del juego. A veces, tienen que darte algo de comer o hacerte un masaje. Dependes de otra persona o cosa. ¡Cuánto más debemos depender de Jesús por nuestro problema de pecado! Solo Él puede sanarnos.

¡Prepárense!

- Paracaídas, lona o sábana

¡A jugar!

- Pida a los jugadores que se ubiquen alrededor del paracaídas y lo sostengan con ambas manos.
- Elija a un jugador que irá debajo del paracaídas y será el "calambre". Su objetivo es que todos terminen parados bajo el paracaídas, y lo logra tocando sus piernas.
- Cuando el calambre toca la pierna de un jugador, este debe contar hasta 5. Si un entrenador no lo toca antes de llegar a contar 5, debe meterse bajo el paracaídas.
- Asigne el rol de entrenador a un jugador. Este correrá alrededor del círculo y se acercará a cualquier jugador que esté contando hasta 5 para tocarlo antes que tenga que colocarse bajo el paracaídas.
- Si un jugador va bajo el paracaídas, se convierte en otro calambre.
- El juego termina cuando todos quedan bajo el paracaídas.
- Jueguen varias rondas con un nuevo entrenador y un nuevo calambre en cada una. Si tiene un grupo grande, designe dos entrenadores por ronda.

DÍA 5

DEMORA POR LLUVIA

Jesús me da gozo

Historia bíblica
Pablo y Silas en la cárcel
(Hechos 16:23-34)

Versículo bíblico
2 Pedro 1:3

Verdad bíblica
Después de todos los preparativos, los entrenamientos y el trabajo, a veces, un juego se cancela. A veces, nuestros planes no salen como nosotros quisiéramos. Lo más habitual, entonces, es que nos sintamos tristes, enojados o molestos. Es importante reconocer que nuestro gozo proviene de Jesús. Jesús es quien tiene control sobre todo y Él tiene un plan para nuestras vidas.

¡Prepárense!

- Arme un área de juego como un campo de vóleibol con dos rectángulos, uno para cada equipo, y una línea divisoria en el medio.
- Pelotas grandes para jugar (al menos, para la mitad de los jugadores)

¡A jugar!

- Agrupe a los jugadores en dos equipos. Cada equipo se ubicará en uno de los espacios rectangulares.
- Explíqueles a los equipos que se prevé que el día del juego haya una fuerte tormenta y que hay posibilidades de que llueva... o aun peor, de que el juego se cancele.
- Al comienzo del juego, un equipo tendrá todas las pelotas y tratará de hacerlas "llover" en el campo del otro equipo. La lluvia debe ser lanzada al aire; no se puede lanzar al ras del suelo.
- Por cada "gota" que cae en el campo del otro equipo, el equipo lanzador sumará un punto. Si la gota cae fuera del campo del equipo contrario, no suma puntaje.
- El equipo receptor tratará de atrapar las "gotas" para que no caigan en su campo.

MÁS JUEGOS

MANCHA ÁNIMO

¡Prepárense!

- Autoadhesivos (suficientes como para que cada jugador tenga 10)
- Arme un campo de juego cuadrado.
- Coloque líderes a los costados con los autoadhesivos.

¡A jugar!

- Cada jugador comienza con un autoadhesivo en su mano. En este juego de “mancha”, todos son mancha todo el tiempo.
- Los jugadores tratarán de tocar a un compañero y pegarle su autoadhesivo.
- Cuando un jugador logra pegarle su autoadhesivo a un compañero, debe ir a buscar otro autoadhesivo de un líder.
- ***Sugerencia:*** Puede detener el juego periódicamente para que los niños puedan descansar un poco. Al recomenzar, indíqueles que peguen el autoadhesivo en una zona determinada del cuerpo, por ejemplo, en un hombro.

MÁS JUEGOS

BOCADILLOS

¡Prepárense!

- Una gorra de baño para cada equipo—Cada equipo tendrá como máximo 5 jugadores.
- Cheetos®
- Línea de partida para cada equipo (o conos) y una silla a unos 5 pies (1.5 metros) de la línea de partida
- Crema de afeitar
- ***Sugerencia:*** Tenga preparadas toallitas húmedas para ayudar a limpiar al finalizar el juego.

¡A jugar!

- Explíqueles a los niños que, cuando pensamos en el día del gran partido, generalmente una de las cosas que tenemos en la cabeza es la comida. Hoy, esto se hará realidad.
- Agrupe a los jugadores en equipos de no más de 5.
- Elija a un jugador para que se siente en la silla y se coloque la gorra de baño. Luego, coloque un poco de crema de afeitar en las gorras.
- Los compañeros tratarán de lanzar Cheetos® a la gorra de su compañero. Lo harán de a uno a la vez, como una carrera de relevos.
- Los equipos sumarán un punto por cada Cheeto® que quede pegado en la gorra de su compañero.

MÁS JUEGOS

CARRERA DE CELEBRACIÓN

¡Prepárense!

- Dos cubetas por equipo—Cada equipo puede tener hasta cinco jugadores.
- Llene una de las dos cubetas con agua. La otra debe tener una línea marcada a las ¾ partes de la altura de la cubeta.
- Un vaso para cada equipo
- Cono o línea de partida para cada equipo y una silla a unos 15 pies (4.5 m) de distancia, de frente
- ***Sugerencia:*** Puede usar colorante de alimentos para que el agua parezca una bebida.

¡A jugar!

- Explique: “Una de las mejores cosas de competir es celebrar la victoria después de un juego importante. Una de las formas en que celebran los jugadores es vaciar agua encima al entrenador”.
- Elija a un jugador que será el entrenador y haga que se siente en la silla, con la cubeta vacía en su regazo.
- Coloque la segunda cubeta junto a la línea de partida. Esta cubeta estará llena de agua y tendrá un vaso en su interior.
- Uno a la vez, los demás niños intentarán tomar el vaso, llenarlo con agua, correr hasta la silla y volcar el agua en la cubeta que el entrenador sostiene en su regazo. Luego, el niño regresará y le pasará el vaso al siguiente de la fila.

JUEGOS CON AGUA

TIRA Y AFLOJA

¡Prepárense!

- Lona
- Gelatina Jell-O®
- Jarabe de maíz
- Cuerda
- Siga las instrucciones de la caja para preparar la gelatina.
- Coloque la lona en el suelo. Extienda la gelatina y el jarabe de maíz en medio de la lona.

¡A jugar!

- Forme dos equipos y haga que cada equipo forme una fila en su lado de la lona.
- Coloque la mitad de la cuerda en medio de la lona, de manera que quede un largo igual para cada equipo.
- Cuente hasta tres y haga comenzar el juego. El equipo que gana es el que logra hacer pisar al otro la mezcla pegajosa en el medio.
- Vuelvan a jugar, cambiando el orden de los niños en la fila, para que cada uno tenga oportunidad de estar en los primeros lugares.

JUEGOS CON AGUA

MANCHA REFRESCANTE

¡Prepárense!

- Delimite un campo de juego cuadrado con suficiente lugar como para jugar a la mancha.
- Una esponja mojada para cada jugador
- Cubeta con agua para mojar las esponjas

¡A jugar!

- Explíqueles a los niños que, para terminar bien el ejercicio, es necesario refrescarse. Con todo lo que han trabajado esta semana, cada jugador necesitará refrescarse.
- En este juego, todos tendrán una esponja y serán la “mancha”. Cuando un jugador quiera tocar a otro, debe utilizar la esponja.
- Cuando un jugador es tocado, debe permanecer sentado en el mismo lugar.
- El último jugador que quede en pie será el ganador.
- Reinicie el juego y permita que todos recarguen de agua sus esponjas en la cubeta.

JUEGOS CON AGUA

DESLIZÁNDONOS

¡Prepárense!

- Prepare, al menos, dos lonas plásticas del mismo largo, para que los niños puedan deslizarse.
- Coloque un cono o algún objeto de juego suave al final de cada lona.
- Los deslizadores deben mantenerse mojados en todo momento. De ser posible, tenga una manguera preparada para mojarlos continuamente.
- ***Sugerencia:*** Para que los niños se deslicen mejor, aplique champú para bebés en cada lona.

¡A jugar!

- Comente que una de las mejores maneras de ganar carreras para nuestro equipo en béisbol es robando bases.
- Agrupe a los jugadores en dos equipos. Cada equipo formará una fila de a uno delante de la lona correspondiente.
- Explíqueles que los primeros jugadores de cada fila deben deslizarse por las lonas y tratar de ser el primero en atrapar el objeto que está al final de su lona.
- Cada jugador que logre el objetivo ganará un punto para su equipo.
- El equipo que tenga más puntos al final del juego gana.

JUEGOS CON AGUA

REGATA ENJABONADA

¡Prepárense!

- Una barra de jabón para cada equipo
- Extienda una lona, cuanto más larga, mejor. Dóblela de modo que no tenga más de 4 pies (1.2 m) de ancho.
- Moje con abundante agua la lona; de ser posible, manténgala mojada con una manguera.
- Flota flotas para pasar de un niño a otro en la regata
- ***Sugerencia:*** Asegúrese de que la barra de jabón está mojada antes de iniciar la regata.

¡A jugar!

- Agrupe a los jugadores en equipos y pídales que le pongan nombre a su embarcación (el jabón).
- Explíqueles que van a competir en una regata, que es una carrera de barcos o yates.
- A cada equipo se le tomará el tiempo que tarde su embarcación en recorrer la pista de la regata (la lona mojada).
- Explique a los niños que los jugadores estarán dispersos a los costados de la lona para impulsar su embarcación de un extremo de esta al otro, empujándolos con un flota flota. Una vez que la carrera haya comenzado, cada jugador deberá mantenerse fijo en su lugar.
- Cuando la embarcación de un equipo salga de la lona al final, terminará la carrera. El equipo que logre terminar en menos tiempo gana.
- ***Sugerencia:*** Si tienen suficiente tiempo, pueden jugar a la mejor de tres carreras.
- ***Sugerencia:*** Si tiene suficientes jugadores y lonas, puede armar una pista de carreras con curvas.

LANZAMIENTO O NOCHE FAMILIAR (LA CELEBRACIÓN)

Fiesta previa

Invite a todos a traer sus sillas de jardín y prepararse para el juego de la mejor manera que quieran; como una “fiesta antes del partido”. Pida a las familias que traigan juegos y bocadillos. Otorgue un premio al mejor disfraz.

Competencias

Competencia de básquetbol, béisbol de pies o sillas locas... casi todos los juegos pueden jugarse en forma de competencias por equipos. Prepare diferentes competencias para mantener interesados a todos.

Actividades de motivación

Para prepararse para el gran partido hay que subir el volumen y entusiasmar a la gente. Las actividades de motivación cumplen ambos fines. Las mejores actividades son: tener una mascota que baile, un chiste con un payaso al que le dan con un pastel en la cara, algunas actuaciones, un sketch y mucha pintura para la cara. Se puede hacer en un lugar al aire libre o en el interior.

Parque acuático

Tome como base los juegos de agua que hemos sugerido y hágalos mucho más alocados. Esta es una excelente oportunidad para que los jugadores les muestren a sus padres algunos de los juegos más divertidos que hicieron en EBV. Organice un lanzamiento de globos de agua, pistolas de agua o béisbol de pies en piscinas para bebés. ¡Seguramente algunos se animarán a sentarse en un tanque de zambullidas!.

Noche de brillos

Consiga varitas fosforescentes para tener una noche divertida con brillos en la oscuridad. Uno de los juegos más divertidos que se puede hacer es jugar a “Captura la bandera” con las varitas. Arme equipos por colores de varitas y ate varias varitas de un mismo color para formar las banderas.

Padres contra hijos

A los niños les encanta jugar contra sus padres. Haga que la noche de inicio o de celebración sea enteramente de juegos para padres versus hijos. Puede usar muchas de las tarjetas de recreación de la EBV para tomar ideas de juegos. Incluya una competencia de comidas, un karaoke o una carrera. Sume los puntos en una gran pizarra como ayuda visual durante toda la noche.