

RECREACIÓN

RESPONSABILIDADES DEL LÍDER

ANTES DE LA EBV

- Reclute a otros adultos para que ayuden. Planee juegos basados en el tamaño del grupo y el espacio.
- Planee en caso de clima inclemente.
- Cubra las salidas de tomacorrientes y quite cualquier peligro del área que ha escogido para los juegos.
- Reúna e inspeccione el equipo.
- Conozca los procedimientos de su iglesia para emergencias y accidentes. Obtenga un botiquín de primeros auxilios.
- Familiarícese con las historias bíblicas de todos los días y con el versículo semanal.

DURANTE LA EBV

- Prepare los juegos en un área segura.
- Ore cada día por los líderes, los niños y por seguridad durante los juegos.
- Explique y demuestre cada juego a los niños.
- Use la Verdad bíblica de cada día para reforzar el aprendizaje bíblico.
- Planee recreos de agua para los niños.

CONSEJOS PARA LA ENSEÑANZA

- Esté listo antes de que los niños lleguen.
- Mantenga a dos adultos presentes con los niños en todo momento.
- Establezca una manera para captar la atención de los niños rápidamente (suene un silbato, diga una frase especial, o palmee sus manos).
- Especifique los límites y manténgalos.
- Dígalos a los niños lo que usted espera de ellos y de una manera consistente ejecute las reglas.
- Explique el juego antes de distribuir el equipo.
- Mantenga a los niños activamente involucrados.
- Modifique o termine un juego si los niños se vuelven inquietos.
- Póngase al nivel de los ojos con el niño y escuche lo que él está diciendo.
- Trate de mostrarle atención a cada niño.
- Trate los problemas inmediatamente. Si es necesario, retire del juego a un niño perturbador durante una vuelta.
- Hable en privado con un niño que se está portando mal, pero siempre a la vista de otro adulto.
- Ame y acepte a cada niño.
- Haga notar el buen comportamiento de un niño.

SUGERENCIAS PARA AGRUPAR A LOS NIÑOS

- Agrupe a los niños por niñas y niños.
- Agrupe a los niños por sus intereses (comida favorita o color favorito).
- Dele a cada niño un cuadro de papel de construcción y guíelos a encontrar amigos haciendo corresponder los colores.
- Si un niño trajo a un amigo a la EBV, permítalos que estén en el mismo grupo.

LA DECORACIÓN

- ¡Deje bastante espacio para moverse!
- Mantenga las decoraciones al mínimo y quite cualquier mueble que no sea necesario.
- Cuelgue una tira de los Banderines colgantes (*VBS 2018 String Flags*, 005797594) del marco de la puerta para una entrada divertida.
- Use algunas tiras con los Banderines colgantes para designar áreas específicas para recreación, dentro de un salón o afuera en el campo o el estacionamiento.
- Cuelgue las Pelotas pequeñas inflables (*VBS 2018 Small Inflatable Sports Balls*, 005797682) del techo (o de los árboles) para añadir un efecto deportivo.
- Cree el efecto de un estadio deportivo colgando paneles del Trasfondo supergigante (*VBS 2018 Supersized Backdrop*, 005797752) en las paredes alrededor del sitio.
- Sobre todo, asegúrese de que el área de recreación sea segura para los preescolares. Si juegan afuera, asegúrese de buscar peligros tales como hoyos que podrían hacer que los niños se tropiecen, panales de abejas o de avispas.
- Asegúrese de que nadie pueda entrar o salir del área de recreación sin ser visto.

CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS

LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS PUEDEN:

- Correr y caminar para atrás. Caminar o saltar de puntillas.
- Pararse en un pie y balancearse.
- Lanzarle una bola a un objeto a cinco pies de distancia.
- Atrapar una bola con las dos manos.
- Caminar entre líneas paralelas.
- Desarrollar preferencia por la mano izquierda o la mano derecha.
- Ser muy activos, pero fatigarse rápidamente.

LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS PUEDEN:

- Saltar en dos pies en una línea recta.
- Esquivar y correr de puntillas.
- Saltar la cuerda.
- Lanzar una bola por sobre su cabeza.
- Atrapar una bola que ha sido rebotada.
- Mostrar buen control de acciones lentas y rápidas.
- Mostrar buena coordinación mano-ojo.
- Exhibir un uso natural bien establecido de la derecha y la izquierda.
- Ser muy activos y raramente cansarse.

DÍA 1 JUEGO BÍBLICO

ARREEN LAS OVEJAS

Historia bíblica

La historia de la oveja perdida
(Lucas 15:1-7)

Verdad bíblica

Yo soy importante para Dios.

Versículo bíblico

Dios nos ha dado todo lo que necesitamos.

2 Pedro 1:3



Haga la conexión

Diga: “Jesús contó la historia de un pastor y una oveja perdida. Jesús dijo que Dios ama a todas las personas, y que cada una es importante para Él. Tú eres importante para Dios. Dios te cuida”.

Consejo del entrenador

Evite hacer de este juego una competición. Enfátice trabajar juntos más que ganar. Si un grupo termina, sugiera que entreguen sus tubos a los grupos que todavía no han terminado, y los animen a hacerlo.

¡Prepárense!

- Traiga cilindros y pelotas de hule espuma para nadar. Coloque todo en un extremo del área de juego. Use sogas o aros de plástico grandes para marcar cada “redil de ovejas” del otro lado del área.
- Coloque obstáculos a través del área de juego, usando conos, sogas, sillas, o cualquier otro objeto.
- Desparrame algunas pelotas (ovejas perdidas) en el área de juego, alrededor de los obstáculos.

¡A jugar!

- Divida a los niños en dos o más grupos. Entregue a cada grupo un conjunto de pelotas (ovejas) y 2 tubos para nadar.
- Diga a los dos primeros niños de cada grupo que trabajen juntos para mover una oveja a través y alrededor de los obstáculos, hasta llevarla al redil. Los jugadores de cada grupo deberán turnarse para mover las ovejas usando los tubos.
- Cuando los jugadores metan una oveja en el redil, deberán volver corriendo a sus grupos y entregar los tubos a dos nuevos jugadores, para que muevan la próxima oveja.
- Después de que un grupo meta todas sus ovejas en el redil, podrán buscar las ovejas perdidas para meterlas (una a la vez) en el mismo.

Historia bíblica

Jesús le devolvió
la vida a Lázaro
(Juan 11:1-44)

Verdad bíblica

Jesús puede hacer
cualquier cosa.

Versículo bíblico

Dios nos ha dado todo lo
que necesitamos.
2 Pedro 1:3



Haga la conexión

Comente que los niños pueden hacer cosas muy diferentes. Algunas son más difíciles y otras son más fáciles. Luego diga: “Jesús puede hacer cualquier cosa. Jesús hizo cosas que nadie más podía hacer. Jesús sanó a los enfermos. Jesús le devolvió la vida a Lázaro. Jesús es el Hijo de Dios”.

Consejo del entrenador

Para que participen los más pequeños, mencione una pieza del equipo. Entre dos podrán llevarla usando las manos.

¡Prepárense!

- Traiga una variedad de equipo deportivo—pelotas (de varios tipos y tamaños), disco, guante, casco, bate, palo de hockey, pompones para animar, gafas para nadar, y mucho más. Coloque todo esto alrededor del área de juego.
- Apoye una caja grande o un canasto para ropa (casilla) en medio del área.

¡A jugar!

- Divida a los niños en parejas.
- Mencione una pieza del equipo. Pida que un par de niños lleve esa pieza a la casilla usando los hombros. La pareja deberá correr hacia el objeto, colocarlo sobre los hombros y caminar (sosteniéndolo entre los hombros) hasta meterlo en la casilla.
- Pida que otra pareja lleve otro objeto usando las caderas. (No necesita esperar que la primera pareja complete su tarea antes de enviar a la próxima.)
- Continúe mencionando piezas de equipo deportivo, y diferentes partes del cuerpo que los niños deberán usar para llevarlas.
- Invítelos a desparramar las piezas del equipo otra vez. Elija nuevas parejas y jueguen otra vuelta.

Historia bíblica

Tomás vio a
Jesús vivo
(Juan 20:19-31)

Verdad bíblica

La Biblia es verdad.

Versículo bíblico

Dios nos ha dado todo lo
que necesitamos.
2 Pedro 1:3



Haga la conexión

Comente que los niños usaron sus ojos para ver las piezas del equipo. En nuestra historia, ¡Tomás vio con sus propios ojos que Jesús estaba vivo! Hoy nosotros podemos creer, porque leemos la verdadera historia en la Biblia.

Consejo del entrenador

Para los niños mayores, pídeles que mencionen algo debajo de la sábana que sea redondo, anaranjado, que las porristas usan, o cualquier otra característica.

¡Prepárense!

- Traiga una variedad de equipo deportivo, por ejemplo objetos que usan las porristas para animar, otros materiales relacionados al juego, y una tela de paracaídas o una sábana grande y fina.
- Acomode un grupo de piezas sobre el piso. Cúbralas con la sábana.

¡A jugar!

- Guíelos a pararse alrededor de la sábana. Invite a cada uno a agarrar el borde de la misma para moverla todos juntos hacia arriba y hacia abajo.
- Dígalos que miren el equipo que está sobre el piso cuando la sábana va hacia arriba.
- Cuando usted ordene: “¡Abajo!” bajen la sábana hasta el piso para cubrir nuevamente el equipo.
- Pida que un niño mencione algo que vio debajo de la sábana.
- Levanten la sábana y manténganla de esa manera. Identifiquen el objeto que el niño mencionó. (Opción: Quite el objeto identificado).
- Muevan la sábana de diferentes maneras (como una ola, como palomitas de maíz, en cámara lenta).
- Cambie los objetos que están debajo de la sábana para extender el juego.

DÍA 4 JUEGO BÍBLICO

LANCEN LOS AROS

Historia bíblica

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

Verdad bíblica

Jesús me ama.

Versículo bíblico

Dios nos ha dado todo lo
que necesitamos.
2 Pedro 1:3



Haga la conexión

Diga que Juan escribió sobre Jesús. Por ejemplo, Juan escribió la historia de Jesús ayudando a los pescadores. Hablen de los pescadores tirando sus redes al agua para sacar más pescados. Dígales que Jesús los ayudó a sacar 153 pescados. Comente: “Jesús amaba a sus discípulos. Jesús nos ama a nosotros también.”

¡Prepárense!

- Forme pelotas con papel arrugado de diferentes colores. Distribuya estas pelotas de papel (y otras pelotas) alrededor del área de juego.
- Traiga varios aros de plástico grandes. Use sogas o cinta adhesiva blanca para marcar una línea desde la cual lanzar, a pocos pies de distancia de las pelotas.

¡A jugar!

- Muéstreles cómo sostener el aro de plástico horizontalmente y como lanzarlo al área de juego.
- Ayúdelos a tratar de capturar la mayor cantidad de pelotas con el aro cuando aterrice.
- Invítelos a turnarse para lanzar los aros. Cuando un aro caiga, cuenten cuántas pelotas de papel (y otras pelotas) atrapó.
- Cuando grite: “¡Alto!”, entonces todos los niños podrán correr al área de juego y reubicar las pelotas.
- Aumente el desafío mencionando cuáles colores de pelotas tienen que “atrapar” los niños. Cuente solamente el número de pelotas específicas que el niño atrapó al lanzar el aro.

Historia bíblica

Pablo y Silas alabaron a Dios
(Hechos 16:23-34)

Verdad bíblica

Yo puedo alabar a Dios.

Versículo bíblico

Dios nos ha dado todo lo que necesitamos.
2 Pedro 1:3



¡Prepárense!

- No se necesitan materiales ni preparación previa.

¡A jugar!

- Pídale a los niños que corran alrededor del área de juego.
- Después de un minuto aproximadamente, grite: “¡Terremoto!”. Los niños deberán pararse donde están y comenzar a sacudirse como si estuvieran en un terremoto. (También pueden caerse y sacudirse).
- Cuando diga: “¡Alto!”, todos deberán congelarse en sus lugares sin moverse.
- Mencione otros movimientos deportivos (patinar, saltar, caminar, nadar, y muchos más). Todos deberán moverse de esa manera alrededor del área de juego hasta que llegue otro terremoto.

Haga la conexión

Dígales a los niños que Pablo y Silas estaban en la cárcel. Pero aún allí alababan a Dios. Un terremoto sacudió la cárcel a medianoche y todas las puertas se abrieron. Cuando el carcelero vio lo que había pasado, comenzó a hablar con Pablo y Silas. El carcelero aprendió sobre Jesús. Pablo y Silas alabaron a Dios. Nosotros también podemos alabar a Dios.

DESPEJEN EL CAMPO



Consejo del entrenador

Recuérdelos que no deben tirarles cosas a otros niños.

¡Prepárense!

- Use sogas para dividir el área de juego en dos o cuatro secciones.
- Traiga varias pelotas y desparrámelas por todas las secciones. Agregue también al área elementos de bádminton, pelotas rellenas, y otros objetos deportivos que sean inofensivos al lanzarlos.

¡A jugar!

- Divida a los niños en 2 o 4 grupos (un grupo por sección). Asigne a cada grupo una sección del área de juego.
- Dígales que necesitan limpiar y despejar sus secciones tirando los objetos a otras secciones.
- Haga sonar su silbato para comenzar el juego. Deberán tirar los objetos hacia otras secciones, y tratar de mantener su propia sección lo más limpia posible.
- Haga sonar su silbato nuevamente para parar el juego. Los niños tendrán que determinar cuál sección quedó más despejada (la que tenga menos objetos).
- Redistribuyan las cosas y vuelva a dividirlos en grupos antes de comenzar otra vez.



¡Prepárense!

- Traiga botellas de bebidas deportivas y pelotas de goma espuma.
- Llene las botellas con agua o arena de $\frac{1}{4}$ a $\frac{1}{2}$ de su capacidad.
- Acomode un grupo de 10 botellas formando un triángulo (como en el juego de bolos).
- Marque una línea (con una soga) a cierta distancia de las botellas.
- Forme varias líneas de bolos si tiene un grupo grande.

¡A jugar!

- Guíelos a turnarse para hacer rodar la pelota y tirar las botellas.
- Asigne varios niños para volver a acomodar las botellas después de un turno. Reparta esta responsabilidad entre todos.

RELEVO DE CAMISETAS



Consejos del entrenador

- Para grupos más grandes, forme múltiples líneas en ambos extremos del área.
- Para niños mayores, guíelos a moverse de diferentes maneras (nadando, patinando, en cámara lenta).

¡Prepárense!

- Traiga camisetas deportivas de tamaño grande, o usen las camisetas de la EBV.
- Marque dos líneas (con sogas o cinta adhesiva) en cualquier extremo del área de juego.

¡A jugar!

- Divida a los niños en dos equipos. Pida que un equipo se forme en un extremo del área de juego, sobre la línea.
- Comience el juego entregando una camiseta al primero de la fila. Él podrá ponérsela, correr hacia la otra línea, quitársela y entregarla al primer niño de esa fila.
- Pida que el segundo niño se ponga la camiseta, vuelva corriendo a la primera línea, se la quite, y se la entregue al próximo niño.
- Continúe con el juego hasta que todos los niños se hayan puesto la camiseta.

EL ENTRENADOR DICE...



Consejo del entrenador

Para extender el juego, llame a varios a ser el entrenador asistente, y decir lo que tienen que hacer.

¡Prepárense!

- No se necesitan materiales ni preparación previa.

¡A jugar!

- Dígales que necesitarán escuchar al entrenador para hacer lo que él dice.
- Mencione varios movimientos. Incluya una restricción con cada movimiento.
- Por ejemplo: “Mantengan los pies juntos y salten. Pónganse las manos sobre la cabeza y patinen. Mantengan los codos pegados a sus costados, mientras nadan”.
- Incluya otros movimientos sin restricciones o mencione ejercicios como saltos de tijera (abriendo y cerrando piernas y brazos al saltar) o tocarse los pies sin doblar las rodillas.
- Jueguen varias vueltas.

MUEVAN LA PELOTA CON LA CABEZA



¡Prepárense!

- Traiga pelotas grandes de goma espuma o de playa, y aros de plástico grandes también.
- Apoye los aros en un extremo del área de juego. Coloque las pelotas en el otro extremo.

¡A jugar!

- Forme un grupo de niños detrás de cada pelota.
- Cuando usted dé la señal, un niño deberá gatear y empujar una pelota hacia el aro, usando la cabeza. Cuando la coloque dentro del aro, deberá pararse, levantar la pelota, y volver corriendo al punto de partida.
- Permita que a otro niño le toque el turno de gatear y empujar la pelota.
- Continúe hasta que todos hayan tenido oportunidad de empujar la pelota y regresar corriendo al punto de partida.



Consejo del entrenador

Corte los tubos por la mitad, formando jabalinas más cortas para los niños pequeños.

¡Prepárense!

- Traiga tubos rectos para nadar, medias atléticas nuevas y grandes, y arroz o frijoles secos.
- Llene las medias aproximadamente $\frac{1}{4}$ a $\frac{1}{2}$ de su capacidad con arroz o frijoles. Cierre atando la parte superior y deslice el extremo relleno nuevamente dentro de la media, para formar una pelota.

¡A jugar!

- Muéstreles cómo tirar la jabalina (tubo). Sostenga el tubo en su mano a la altura del hombro, paralelo al piso. Mueva el brazo hacia atrás y luego hacia adelante, lanzándolo (como una lanza o un dardo).
- Muéstreles cómo tirar la pelota (hecha con la media). Doble el codo y mantenga su mano cerca del cuello con la palma hacia arriba. Colóquense la pelota en la palma. Mueva la mano hacia atrás y hacia abajo, y luego empuje hacia arriba para lanzarla.
- Guíelos a turnarse para arrojar la jabalina y la bola.
- Desafíelos a lanzar lo más lejos posible. Mida las distancias, si lo desea.

MARCHEN CON LA BANDA



Consejo del entrenador

Recuérdelos que no pongan la boca en los instrumentos, porque se turnarán muchas veces con el equipo.

¡Prepárense!

- Traiga tubos rectos para nadar, platos pequeños de plástico, y pequeñas banderas o pañuelos para agitar.
- Busque un silbato para usar como señal.

¡A jugar!

- Entregue a cada niño un tubo para nadar, un par de platos, o un pañuelo para agitar.
- Invítelos a pararse formando una fila.
- Haga sonar el silbato. Los niños deberán marchar en línea mientras agitan los pañuelos, golpean los platos entre sí, o tocan los “instrumentos usando los tubos”. Haga sonar el silbato dos veces seguidas para que el desfile aumente la velocidad. Haga sonar un silbato largo para que el desfile se detenga.
- Intercambien los materiales, los líderes, y comiencen a marchar otra vez.

RELEVO DE LA PELOTA SOBRE UNA TOALLA



Consejo del entrenador

Agrupe a los niños de tres en tres. Dos de ellos sostendrán una toalla y llevarán la pelota. El tercero caminará con ellos para recuperar la pelota cuando se caiga. Asegúrese de que todos tengan oportunidad de llevar la pelota sobre la toalla.

¡Prepárense!

- Traiga toallas grandes y pelotas de playa (o de goma espuma).
- Use 4–6 conos o platos de plástico para formar un camino circular.

¡A jugar!

- Invite a dos niños a sostener los extremos de una toalla. Apoye la pelota sobre la misma.
- Haga sonar el silbato o dé una señal para que el par de niños comience a caminar de un cono a otro alrededor del camino, sosteniendo la pelota en la toalla. Si la pelota se cae, deberán volver a poner la pelota sobre la toalla y caminar hasta el próximo cono.
- Comience con otro par de niños cuando el primer par haya recorrido la mitad del camino.
- Cuando un par de niños llegue al final del camino, deberán entregar su toalla y la pelota al otro par que está esperando.



Consejo del entrenador

Si caminar sobre la barra de balance hecha con un tubo es muy difícil para los más pequeños, coloque 2 tubos, uno junto al otro, dejando un espacio de 4 pulgadas (10 cm) entre ellos. Desafíelos a caminar por el espacio, sin tocar los tubos.

¡Prepárense!

- Traiga conos y tubos rectos para nadar.
- Use los conos y los tubos para formar un camino. Ubique varios conos para que los niños zigzagueen entre ellos. Use dos conos y un tubo para hacer una valla (o para gatear por debajo). Apoye un tubo sobre el piso como si fuera una barra de balance. Ponga dos conos en un lugar para parar y saltar en ese lugar.

¡A jugar!

- Repase el camino o pista con los niños. Asegúrese de que todos sepan lo que tienen que hacer en cada espacio—zigzaguear entre los conos, saltar o pasar por debajo de un tubo, caminar balanceándose sobre la barra, etc.
- Haga sonar el silbato para que el primer niño comience. Comience con el segundo niño cuando el primero esté a mitad de camino.
- Invítelos a rediseñar el camino y correr otra vez.

SALTEN EN LOS AROS



¡Prepárense!

- Coloque varios aros de plástico en línea, lo suficientemente cerca como para que un niño pueda saltar de uno a otro.
- Forme varias líneas de aros para que más de un niño pueda jugar al mismo tiempo.
- Traiga pompones para animar.

¡A jugar!

- Divida a los niños en grupos iguales.
- Pida que cada grupo se pare al final de una línea de aros. Invite al primero de la línea a tirar un pompón en el primer aro, saltar hacia ese aro, tirar el pompón dentro del segundo aro, saltar al segundo aro, y así sucesivamente.
- Cuando alguien llegue al final de la línea, deberá levantar su pompón, salir saltando del último aro, y gritar “¡A jugar!”, para luego volver corriendo y entregar el pompón al próximo niño.
- Invite a un grupo cuyos miembros hayan completado la línea de aros a gritar todos juntos: “¡A jugar!”.

PASEN VOLANTES DE BÁDMINTON



Consejo del entrenador

Desafíe a los niños mayores comenzando con un segundo volante, cuando el primero esté a mitad de camino en la línea. (Use líneas de niños más largas, o simplemente una línea para todos).

¡Prepárense!

- Traiga los volantes o bolas de corcho para jugar al bádminton.

¡A jugar!

- Divida a los niños en grupos iguales. Guíe a cada grupo a formar una línea, uno frente al otro.
- Entréguele al primer niño de cada grupo un volante de bádminton.
- Dígales que deberán pasar el volante por abajo y por arriba. El primero lo pasará sobre la cabeza, el segundo entre las piernas, el tercero sobre la cabeza, y así sucesivamente.
- Haga sonar el silbato o dé una señal.
- Invítelos a pasarlo por arriba y por abajo hasta llegar al final de la línea.
- Diga que el último niño deberá correr hasta el frente de la fila y pasar el volante sobre la cabeza para comenzar el juego otra vez.
- Continúe hasta que todos los niños de la línea hayan tenido oportunidad de correr para pararse en el frente de la misma.



Consejo del entrenador

Opción: Pasen las pelotas alrededor del círculo en lugar de tirarlas cruzando el círculo.

¡Prepárense!

- Traiga pelotas rellenas o de goma espuma, y un silbato.

¡A jugar!

- Invítelos a pararse formando un círculo. Entrégueles tres pelotas a los niños, en diferentes lugares del círculo.
- Haga sonar el silbato. Los niños deberán tirar las pelotas cruzando el círculo (las tres al mismo tiempo).
- Anímelos a seguir tirando pelotas.
- Haga sonar nuevamente el silbato para que dejen de tirarlas. Los tres que tengan las pelotas en las manos deberán intercambiar lugares.
- Haga sonar el silbato otra vez. Cuando suene dos veces seguidas, significará que deben aumentar la velocidad.
- Agregue más pelotas para aumentar también el desafío.

BÁDMINTON CON GLOBOS



Consejo del entrenador

Para desafiar a los preescolares mayores, recompense a un equipo con un punto cuando el otro equipo permita que el globo toque el piso.

¡Prepárense!

- Traiga matamoscas nuevos y globos.
- Infle un globo.
- Marque una línea en el medio del área de juego, usando una sogá o cinta adhesiva blanca.

¡A jugar!

- Divídalos en dos grupos. Entréguele un matamoscas a cada niño.
- Tírele el globo a uno de los equipos para comenzar el juego.
- Anímelos a pasar el globo hacia arriba y hacia el otro equipo. Todos deberán evitar que el globo toque el suelo.
- Agregue otro globo para aumentar el desafío.



¡Prepárense!

- Traiga aros de plástico grandes y pelotas rellenas.
- Coloque los aros en pares, separados por una corta distancia entre sí .

¡A jugar!

- Divida a los niños en parejas. Asígnele a cada una un par de aros. Entréguele a cada pareja una pelota rellena.
- Dígales que ellos deberán meter la pelota en el aro de su compañero. Pero cada uno tratará de evitar que la pelota aterrice en su aro. Y deberán intentar meter la pelota en el aro contrario.
- Pídales que se tiren la pelota el uno al otro, tratando de evitar que llegue a sus aros.
- Haga sonar el silbato para detener el juego. Cambien de parejas y jueguen otra vuelta.

MEGÁFONOS Y AROS



Consejo del entrenador

Opción: Use megáfonos pequeños. Prepare los aros cortando la parte central de los platos de papel.

¡Prepárense!

- Traiga megáfonos y aros de plástico grandes.
- Ubique los megáfonos alrededor del área de juego

¡A jugar!

- Guíelos a pararse formando una fila a un lado del área de juego.
- Entréguele un aro a cada niño. El propósito del juego es tratar de tirar sus aros para atrapar el megáfono.
- Guíelos a turnarse para tratar de meter los megáfonos.
- Grite: “¡A jugar!” cada vez que uno de los aros atrape al megáfono.

JUEGOS AL AIRE LIBRE

- **Jueguen a “Hockey con globos”.** Apoye un par de cajas o canastas para ropa en el área de juego. Traiga globos inflados y tubos rectos para nadar. Invítelos a pegarles a las pelotas con los tubos, tratando de meterlas dentro de las cajas o canastas.
- **Formen burbujas.** Coloque el líquido para burbujas dentro de un recipiente de plástico grande. Traiga matamoscas nuevos y pequeñas raquetas. Invítelos a mojar los matamoscas o raquetas en la solución de burbujas, y luego agitarlos para formarlas las burbujas. (Puede ofrecer también los elementos tradicionales para hacer burbujas).
- **Tracen objetos deportivos.** Ofrezca tiza para dibujar en las veredas, bates de plástico, raquetas, palos de hockey, y otras cosas más. Guíelos a trazar esos objetos. Sugiera que también tracen sus manos y sus pies.
- **Tiren pelotas.** Provea pelotas de diferentes tipos. Ubique aros de plástico grandes y las canastas de la ropa, para que metan las pelotas. Invítelos a tirar las pelotas a través de los aros o dentro de los canastos.
- **Jueguen con la pelota en una sábana.** Sostengan los bordes de una sábana. Coloquen encima una pelota de playa. Sacudan suavemente hacia arriba y hacia abajo para que la pelota se mueva alrededor, manteniéndola siempre sobre la sábana. Invite a los niños a inventar otros juegos.

JUEGOS BAJO TECHO

Consejo del entrenador

Recuérdelos a los preescolares que deben pararse detrás de los que tiran la jabalina.

- **Jabalinas hechas con pajillas.** Agrupe 10–15 vasos de plástico. Traiga pajillas para beber. Muestre cómo lanzar una pajilla como si fuera una lanza o un dardo. Indíqueles dónde pararse, a corta distancia de los vasos. Desafíelos a tirar las pajillas para meterlas dentro de los mismos vasos.
- **Jueguen con una pelota de Velcro®.** Pegue trozos del lado más áspero del Velcro® a una pelota de plástico liviana y perforada. Entréguele a cada niño un guante para que se lo ponga. Invítelos a tirar la pelota y a atraparla con el guante. (La pelota se quedará pegada al mismo guante).
- **Carrera con pompones.** Pegue trozos del lado más áspero del Velcro® a una pelota de plástico liviana y perforada. Entréguele a cada niño un guante para que se lo ponga. Invítelos a tirar la pelota y a atraparla con el guante. (La pelota se quedará pegada al mismo).
- **Jueguen al voleibol con una pelota de playa.** Invite a los niños a sentarse en el suelo. Tíreles una pelota de playa y pídeles que la mantengan en el aire tocándola, para evitar que caiga al piso.
- **Balanceen las pelotas.** Traiga pelotas rellenas, una para cada niño. Guéelos a colocárselas sobre la cabezas y balancearlas. Desafíelos a hacer diferentes movimientos mientras las balancean.