

Recreación - Día 1

FLOTEN POR EL RÍO

PREPARATIVOS

- ❑ Tubos de espuma y sogas para saltar acomodados en forma de "río"

EJECUTE LA MISIÓN

- Ayude a los preescolares a formar grupos de dos. Explique que cada pareja de niños deberá "flotar por el río" entrelazando sus brazos.
- Explique que usted les dirá al oído un mensaje secreto a cada par, como por ejemplo: "El río se mueve muy lento"; "El río se mueve más ligero"; o "El río tiene muchos saltos".
- Invite a cada pareja a moverse por el río de acuerdo al mensaje secreto que ha recibido.
- Dígale el mensaje a la primera pareja y envíelos al río. Luego envíe al segundo par cuando los primeros estén a una distancia segura.
- Recuérdeles que Jesús fue bautizado en el río Jordán.

Para agentes mayores

Invite a un par de niños a pararse dentro de aros de plástico grandes o tubos para nadar como si navegaran por el río.



VUELQUEN LA EVIDENCIA

PREPARATIVOS

- ❑ 4 baldes vacíos colocados en la parte más alejada del área de juego
- ❑ 1 balde con pelotas Koosh® o de papel en la línea de Partida
- ❑ 1 lupa para cada 4 niños (platos de plástico pegados a reglas)
- ❑ Pelotas Koosh® o de papel

EJECUTE LA MISIÓN

- Ayude a los preescolares a formar grupos de cuatro. Pida que cada grupo forme una fila, uno detrás de otro.
- Designe qué balde pertenece a cada equipo.
- Explique que cada niño escogerá una "pieza de evidencia" (pelota Koosh® o de papel) de las que están en el balde sobre la línea de Partida, la pondrá sobre la lupa, y caminará hacia el balde vacío para volcar la evidencia dentro del mismo.
- ¡Anime a cada equipo a juntar en su balde la mayor cantidad de evidencia posible!

Para agentes mayores

Invite a los preescolares a pararse a corta distancia de sus baldes y a volcar la evidencia en los mismos.



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 sea 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.

¡Algo Importante!

En la historia bíblica, Jesús se metió en el agua y los que estaban allí escucharon a Dios diciendo: "¡Este es mi Hijo!"

Pídales que le expliquen por qué el agua era tan importante en la historia de hoy. (Jesús fue bautizado).

Jesús fue al río. Los que estaban allí escucharon que Dios dijo: "Este es mi Hijo".

De la misma manera que cada niño caminó hacia el balde de su grupo, Jesús caminó hacia el río para poder ser bautizado.

Todas las personas que estaban en el río escucharon que Dios decía: "Este es mi Hijo".

Recreación - Día 2

EL RAYO LÁSER

PREPARATIVOS

- ❑ Tubos para nadar de espuma rígida

EJECUTE LA MISIÓN

- Aliste otro maestro para que sostenga un extremo del tubo mientras usted sostiene el otro.
- Pida que los preescolares formen una fila. Ofrezca instrucciones sobre la manera en que deben pasar, por abajo o por arriba del “rayo láser” (como por ejemplo gateando, rodando o saltando).
- Ajuste la altura del rayo de acuerdo a cada instrucción nueva.



CÓDIGO SECRETO

PREPARATIVOS

- ❑ 4 piezas de cartulina con un dibujo diferente en cada una (pescado, barco, cara triste, canasto)
- ❑ Marcador
- ❑ Cinta adhesiva para los carteles de cartulina (una en cada pared del salón)

Opcional: Lleve este juego afuera pidiendo que los líderes sostengan los carteles o pegando esos carteles a cercos o paredes exteriores.

EJECUTE LA MISIÓN

- Siente a los preescolares en el centro del área de juego.
- Repasen los carteles. Pídeles que le digan cómo es que cada uno se relaciona con la historia bíblica.
- Dígales que cuando usted mencione el dibujo en un cartel, deberán correr rápidamente hacia el mismo.
- Explique que cuando usted diga: “¡Ocúltense!”; todos rápidamente deberán acercarse al piso lo más posible.
- Complique el juego dando instrucciones sobre cómo deberán moverse de un cartel a otro. (*Ejemplos: saltando, brincando en un pie, gateando, corriendo, girando*).



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 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:
 - Respeto a los demás.
 - Respeto a la iglesia.
 - Respeto 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.

¡Algo Importante!

Comente: “¡Algunos de ustedes completaron instrucciones muy difíciles! En nuestra historia de hoy, muchos se maravillaron cuando Jesús hizo cosas que ellos no podían hacer. ¡Él puede hacer cosas que nadie más puede hacer!”

¿Quieren jugar más?

Hay 10 juegos más (2 por cada día) en el *Manual para el Líder de Preescolares*.

Recreación - Día 3

APILEN LA EVIDENCIA

PREPARATIVOS

- ❑ Con cinta adhesiva blanca, pegue en el piso una línea de Partida y otra de Llegada.
- ❑ Apile varias cajas de pizza en la línea de Llegada.

Opcional: Use cajas de cereal en lugar de cajas de pizza.

EJECUTE LA MISIÓN

- Pregúnteles si les gusta cenar con pizza (o cereal) y si recuerdan quién celebró una comida especial en la historia de hoy.
- Pida que formen una sola fila detrás de la línea de Partida.
- Explique que el primer niño deberá correr para buscar una caja de pizza y traerla al próximo que está en la fila.
- Demuestre cómo el próximo niño deberá tomar la caja, correr para buscar una segunda, y traer ambas para entregarlas al próximo amigo en la fila.
- Continúen jugando y agregando cajas cada vez, hasta que todas las cajas formen una pila alta, y finalmente se caigan.

Para agentes menores

Junte cajas de pizza individuales o cajas pequeñas de galletas para que puedan agarrarlas mejor con sus manos.



MEZCLA DE ESPÍAS

PREPARATIVOS

- ❑ Área de juego amplia y segura

EJECUTE LA MISIÓN

- Pida que cada uno busque un compañero.
- Ofrezca a las parejas una serie de instrucciones, como por ejemplo: "Junten sus manos. Junten sus espaldas. Junten sus codos".
- Continúe con otras partes del cuerpo, como rodillas, tobillos y pies.
- Diga: "Mezcla de espías". Explique que esto significa que todos deben buscar un nuevo compañero.
- Cuando todos encuentren un nuevo amigo, jueguen otra vez.

Para agentes mayores

Ofrezca instrucciones desafiantes, como por ejemplo: "Junten sus brazos y sus pies".



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.

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".

¡Algo Importante!

Jesús habló con sus amigos sobre el plan que Dios tenía para Él: debía morir y vivir otra vez. ¡Dios tenía un plan para Jesús!

Recreación - Día 4

TRABAJEN CON LOS PIES

PREPARATIVOS

- ❑ Área de juego amplia y segura
- ❑ Tubos para nadar de espuma rígida, colocados en filas, formando varios caminos o pistas (similares al juego de "bowling")
- ❑ Canastos para la ropa (uno acostado de lado al final de cada camino)
- ❑ Pelotas para jugar

EJECUTE LA MISIÓN

- Ayúdelos a formar tantos equipos como caminos haya disponibles.
- Asigne un camino a cada equipo.
- Invítelos a turnarse para patear la pelota por el camino. Explique que solamente pueden usar sus pies para empujar la pelota por el camino y dentro del canasto. Pueden seguir la pelota por el camino pateándola hasta meterla dentro del canasto.
- Diga: "Había una piedra muy grande frente a la tumba de Jesús, pero la movieron haciéndola rodar, de la misma manera que la pelota rodó por el camino hasta ponerla en el canasto. ¡Jesús vive!"

Para agentes mayores

Provea maniobras alternativas para los niños: patear la pelota caminando hacia atrás o dejar la pelota en el suelo y hacerla rodar usando solamente las manos o los codos.



CASO CERRADO

PREPARATIVOS

- ❑ Aros de plástico grandes zigzagueando por el área de juego

EJECUTE LA MISIÓN

- Invite a los preescolares a saltar, brincar en un pie o galopar alrededor del área de juego cuando usted diga: "¡Caso abierto!"
- Pero cuando usted diga: "¡Caso cerrado!", pida que los niños salten al aro más cercano y celebren que Jesús vive, moviéndose y cantando.
- Explique que un caso abierto es un caso que los agentes todavía están tratando de resolver. Un caso cerrado es el que ya ha sido resuelto.
- Comente que cuando Jesús fue levantado de los muertos y sus amigos lo vieron, comprendieron que Él realmente había venido a morir en una cruz para que ellos pudieran ser perdonados. Cuando lo vieron, el caso quedó cerrado, ¡y eso había que celebrarlo!
- Explore otras variaciones del juego permitiendo que un niño sea el líder y los demás lo sigan, haciendo lo que él dice.



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.

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.

¡Algo Importante!

¡Jesús vive! ¡Él es el Hijo de Dios, y ama a todas las personas! Los niños pueden celebrar esto y aprender que el plan de Dios para Jesús era que muriera por los pecados, para que las personas pudieran ser perdonadas.

Recreación - Día 5

AGENTES ENCUBIERTOS

PREPARATIVOS

- ❑ Tela liviana (de paracaídas) extendida sobre el piso
- ❑ Pequeños círculos adhesivos de varios colores (1 para cada niño)

EJECUTE LA MISIÓN

- Entréguele a cada preescolar un círculo adhesivo cuando llegue a la clase.
- Pídale que se sienten alrededor de la tela.
- Guíelos a pararse, agarrar la tela, levantarla hasta la altura de la cintura, y comenzar a moverla haciendo olas (hacia arriba y hacia abajo).
- Explique que cuando usted mencione un color, deberán dejar de hacer olas con la tela y levantarla sobre sus cabezas.
- Comente que aquellos cuyos círculos son del mismo color que usted mencionó, suelten la tela y vayan “encubiertos,” metiéndose por debajo de la misma y saliendo por el otro lado.
- Continúe jugando hasta que todos hayan tenido oportunidad de pasar por debajo.

Para agentes menores

Llame a los niños por nombre en lugar de asignar colores.



DAR EN EL BLANCO

PREPARATIVOS

- ❑ Designe líneas de Partida para tres diferentes actividades desparramadas por el área de juego.
- ❑ Coloque varios aros de plástico alrededor del área y pelotas en la primera línea de Partida.
- ❑ Coloque tubos para nadar de espuma rígida y 1 aro de plástico en la segunda línea de Partida.
- ❑ Coloque canastos/baldes alrededor del área de juego y pelotas pequeñas en la tercera línea de Partida.

EJECUTE LA MISIÓN

- Invite a los preescolares a pararse detrás de las líneas de Partida y tirar las pelotas rellenas dentro de los aros, o las más pequeñas dentro de los canastos.
- Pida que un maestro sostenga un aro mientras los preescolares tratan de tirar uno de los tubos a través del mismo.

Para agentes mayores

Si parece que los agentes mayores están completando las áreas muy fácilmente, aumente la distancia desde la línea de salida hasta la meta.



¡Algo Importante!

Los niños eran agentes encubiertos en este juego, ¡pero ahora no quieren ocultar lo que saben de Jesús!

Pregunte a los niños cuál fue la meta en el juego. La meta de Pedro en la historia de hoy era hablar a otros de Jesús.

Los niños también pueden contar a otros lo que saben de Jesús.