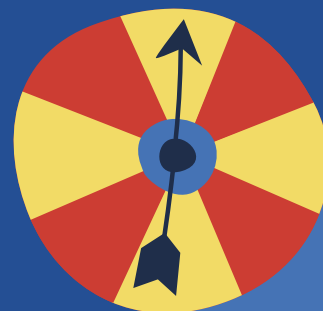




EBV 2023

RECREACIÓN

ESCOLARES



LA RECREACIÓN

RESPONSABILIDADES DEL LÍDER

ANTES DE LA EBV

- Recluta a otros adultos para que ayuden. Planea juegos basado en el tamaño del grupo y el espacio.
- Planea en caso de clima inclemente.
- Cubre las salidas de toma-corrientes y quita cualquier peligro del área que has escogido para los juegos.
- Reúne e inspecciona el equipo.
- Conoce los procedimientos de tu iglesia para emergencias y accidentes. Obtén un botiquín de primeros auxilios.
- Familiarízate con las historias bíblicas de todos los días y con el versículo semanal.

DURANTE LA EBV

- Prepara los juegos en un área segura.
- Ora cada día por los líderes, los niños y por seguridad durante los juegos.
- Explica y demuestra cada juego a los niños.

CONSEJOS PARA LA ENSEÑANZA

ANTES DE LA EBV

- Está listo antes de que los niños lleguen.
- Mantén a dos adultos presentes con los niños en todo momento.
- Establece una manera para captar la atención de los niños rápidamente (suenan un silbato, di una frase especial, o palmee sus manos).
- Especifica los límites y manténlos.
- Diles a los niños lo que esperas de ellos y de una manera consistente ejecuta las reglas.
- Explica el juego antes de distribuir el equipo.
- Mantén a los niños activamente involucrados.
- Modifica o termina un juego si los niños se vuelven inquietos.
- Ponte al nivel de los ojos con el niño y escucha lo que él está diciendo.
- Trata de mostrarle atención a cada niño.
- Trata los problemas inmediatamente. Si es necesario, retira del juego a un niño perturbador durante una vuelta.

- Habla en privado con el niño que se está portando mal, pero siempre a la vista de otro adulto.
- Ama y acepta a cada niño.
- Has notar el buen comportamiento de un niño.

SUGERENCIAS PARA AGRUPAR A LOS NIÑOS

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

LA DECORACIÓN

- ¡Deja bastante espacio para moverse!
- Mantén las decoraciones al mínimo y quita cualquier mueble que no sea necesario.
- Pega el cartel de Recreación, de los carteles de rotaciones para la EBV 2023 (CD 19b Admin) en la pared o la puerta de entrada de la sección de Recreación.
- Ubica varios Estandartes con base para la EBV 2023 (*VBS 2023 Theme Flying Banners with Stands 005840695*) para marcar los límites del área de Recreación.
- Extiende las tiras de banderines de la EBV 2023 (*VBS 2023 String Flags 005840702*) entre cada estandarte para delimitar el área de juego.
- Fija las Huellas para el piso de la EBV 2023 *VBS 2023 Floor Prints (005840701)* en el suelo, en dirección al área de Recreación.
- Sobre todo, asegúrate de que el área de recreación sea segura para los escolares.
- Si juegan afuera, asegúrate de buscar peligros tales como hoyos que podrían hacer que los niños se tropiecen, panales de abejas o de avispas.
- Asegúrate de que nadie pueda entrar o salir del área de recreación sin ser visto.

CARACTERÍSTICAS DE LOS ESCOLARES

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 (metro y medio).
- 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.

JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 1

A PESCAR ¡EXTREMO!



JESÚS ES SANTO

Historia bíblica

Pedro siguió a Jesús
(Mat. 4:18-20; Luc. 5:1-11)

Versículo bíblico

Salmo 25:4

Versículo adicional

«Y todo el que invoque
el nombre del Señor
será salvo».

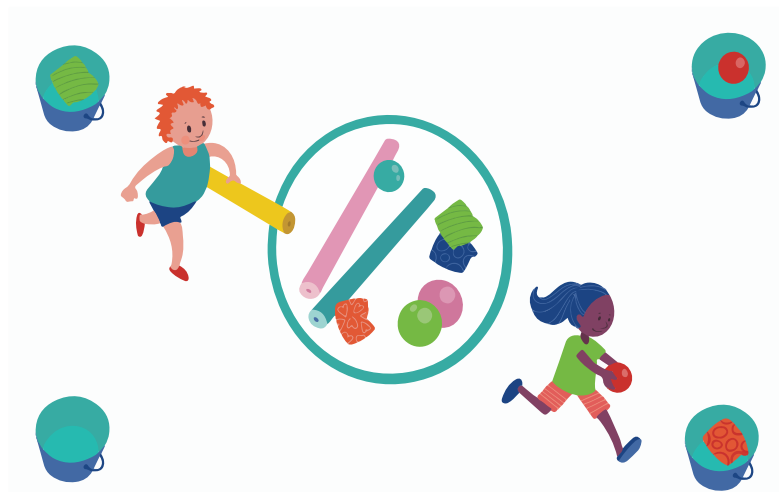
Hechos 2:21

Verdad bíblica de hoy

¡Jesús es santo y eso lo
cambia todo!

Sugerencia

- Si tienes más niños, forma grupos de 5 y arma dos juegos simultáneos.



MATERIAL

- Elementos para recreación como bolsitas de semillas, conos, barras flotadoras, pelotas livianas, etc. (al menos 5 de cada uno)
- 1 cubeta por equipo
- Aro de hula hula

PREPARA

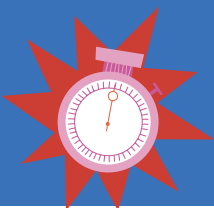
- Coloca 5 objetos diferentes en cada cubeta.
- Coloca el aro de hula hula en el centro del área de juego. Coloca las cubetas separadas, a 10 pies (3 m.) del aro de hula hula.
- Coloca los demás elementos dentro del aro de hula hula.

¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Forma equipos de 5 niños. Indícales que formen fila detrás de sus cubetas.
- El objetivo del juego es reunir 5 unidades del mismo objeto («pescado»).
- El primer jugador de cada equipo debe tomar un objeto que no quiera de su cubeta y cambiarlo por otro de la pila de «Pescar» que se encuentra en el centro dentro del aro, o en otra cubeta.
- Luego, colocará el nuevo objeto en su cubeta y dará paso al siguiente jugador.
- La ronda termina cuando un equipo haya reunido 5 del mismo objeto.

RESUMEN DE LA BIBLIA/APLICACIÓN PARA LA VIDA

- Relaciona el juego con Mateo 4:18-20. Así como los niños fueron «a pescar» los objetos que deseaban, Jesús les dijo a Pedro y a su hermano que ya no iban a pescar peces... ¡sino personas! Ese encuentro que Pedro tuvo con Jesús cambió para siempre su vida. ¡Cuando nosotros nos encontramos con Jesús, nuestra vida puede cambiar también!





JESÚS ES SANTO

Historia bíblica

Pedro siguió a Jesús
(Mat. 4:18-20; Luc. 5:1-11)

Versículo bíblico

Salmo 25:4

Versículo adicional

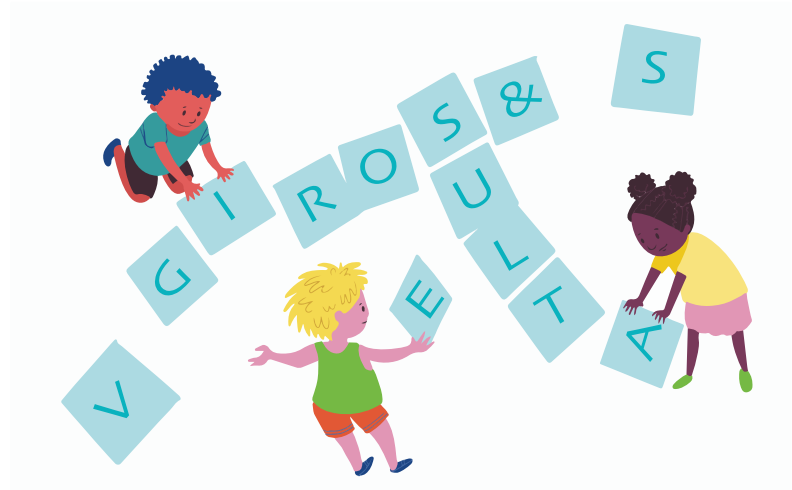
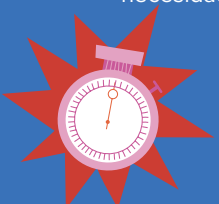
«Y todo el que invoque
el nombre del Señor será
salvo».

Hechos 2:21

Verdad bíblica de hoy
¡Jesús es santo y eso lo
cambia todo!

Sugerencia

- Otorga puntos extra si las palabras están relacionadas con el tema de la EBV.
- Si tienes un grupo numeroso, arma más tarjetas/cartones de letras.
- Si tienes niños pequeños, pídeles que solo armen palabras con las letras, sin necesidad de conectarlas.



MATERIAL

- 80 tarjetas de cartulina/cartón, fichas de trabajo de color blanco con letras grandes
- 2 - B, F, G, H, I, J, N, T, U, V, Y, Z (24)
- 4 - C, D, L, M, P, R, (24)
- 5 - O, S (10)
- 6 - M (6)
- 8 - A, E (16)

PREPARA

- Escribe las letras en las tarjetas/cartones/fichas. También puedes hacerlas de cartulina o espuma de poliuretano/goma EVA, etc.

¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Forma 4 equipos. Asigna a cada equipo un líder adulto para ayudar en lo que sea necesario.
- Coloca las letras boca abajo en el centro del campo de juego.
- Cada equipo podrá tomar 15 letras y voltearlas.
- Cada equipo debe trabajar en conjunto para usar todas las letras en unas palabras cruzadas. Muéstrales como ejemplo «giros» y «vueltas» conectados por la S.
- Las palabras deben poder leerse de izquierda a derecha horizontalmente y de arriba abajo en sentido vertical.
- En cualquier momento, los niños podrán gritar «Giro» y devolver una letra a la pila del centro para poder tomar una distinta.
- El equipo que logre armar sus dos palabras cruzadas primero y correctas gritará: «¡Bananas!»; siendo este, el equipo ganador.

HIPOPÓTAMOS HUMANOS



JESÚS ES SANTO

Historia bíblica

Pedro siguió a Jesús
(Mat. 4:18-20; Luc. 5:1-11)

Versículo bíblico

Salmo 25:4

Versículo adicional

«Y todo el que invoque
el nombre del Señor será
salvo».

Hechos 2:21

Verdad bíblica de hoy

¡Jesús es santo y eso lo
cambia todo!

Sugerencia

- Aclara las normas de seguridad antes de que comience el juego.



MATERIAL

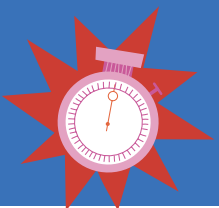
- 4 patinetas, globos o pelotas de plástico pequeñas
- 4 canastas para ropa, cascos de seguridad (de acuerdo al número de equipos)

PREPARA

- Si deseas usar globos, infla, al menos, 20. Acomoda los globos o pelotas en el centro del área de juego. Crea un cuadro alrededor de ese centro colocando una patineta y una canasta de lavado en cada esquina.

¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los niños en 4 equipos.
- Indica a un niño de cada equipo que se acueste boca abajo sobre la patineta, con la canasta delante de sí.
- Un compañero de su equipo tomará sus pies y, a la señal de «¡Ya!», lo empujará hasta el centro del círculo.
- El niño acostado tratará de atrapar la mayor cantidad posible de pelotas o globos y ponerlos en su canasta.
- Cuando lleguen al área central de juego, el niño que empuja la patineta volverá corriendo al punto de partida.
- El niño acostado en la patineta se pondrá de pie y un nuevo niño tomará su lugar.
- Jueguen hasta que hayan sacado todos los globos o pelotas del área central del juego. El equipo que tenga más globos o pelotas gana el juego.



JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 2

PALITOS CHINOS GIGANTES



JESÚS ES DIGNO DE CONFIANZA

Historia bíblica

Pedro caminó hacia Jesús en el agua
(Mat. 14:22-33)

Versículo bíblico

Salmo 25:4

Versículo adicional

«Así que no temas, porque yo estoy contigo; no te angusties porque yo soy tu Dios. Te fortaleceré y te ayudaré; te sostendré con mi diestra victoriosa».
Isaías 41:10

Verdad bíblica de hoy

Jesús es digno de confianza incluso cuando dudo.

Sugerencia

- Aclara las normas de seguridad antes de que comience el juego.



MATERIAL

- 20 barras flotadoras (4 barras de 5 colores)

PREPARA

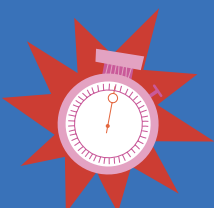
- Arma una pila con todas las barras flotadoras sin ningún orden.

¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los niños en 5 equipos y asigna a cada equipo un color.
- Cada equipo debe tomar solo las barras flotadoras que sean de su color.
- Un jugador por vez, por equipo, podrá tomar una barra de su color.
- Al tomar la barra, no debe tocar ni mover ninguna otra. Si la toca, debe dejar todo y regresar con sus compañeros, cediendo el turno al siguiente equipo.
- Jueguen hasta que un equipo haya reunido todas sus barras flotadoras.
- Acomoda las barras flotadoras y vuelvan a jugar.

RESUMEN DE LA BIBLIA/APLICACIÓN PARA LA VIDA

- Comenta con los niños que no solo debían ocuparse de tomar la barra flotadora del color de su equipo, sino también prestar atención a las de los demás. Lean Mateo 14:28-31. Pedro caminó sobre el agua porque confiaba en Jesús, pero cuando desvió su mirada de Él, comenzó a hundirse.



METE GOL HUMANO



JESÚS ES DIGNO DE CONFIANZA

Historia bíblica

Pedro caminó hacia Jesús en el agua
(Mat. 14:22-33)

Versículo bíblico

Salmo 25:4

Versículo adicional

«Así que no temas, porque yo estoy contigo; no te angusties porque yo soy tu Dios. Te fortaleceré y te ayudaré; te sostendré con mi diestra victoriosa».
Isaías 41:10

Verdad bíblica de hoy

Jesús es digno de confianza incluso cuando dudo.

Sugerencia

- Haz el campo de juego más grande o más pequeño según la cantidad de niños y sus edades. Tradicionalmente, un equipo ocupará 3 sectores de un lado del campo, mirando al arco donde patearán la pelota para hacer sus goles; y el otro equipo hará lo opuesto en el lado respectivo. Como variante, puedes alternar los equipos en los sectores del medio del campo.



MATERIAL

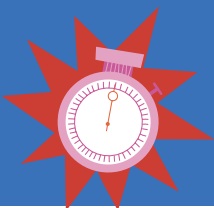
- 2 pelotas playeras, marcadores de límites, cuerdas largas, conos para límites

PREPARA

- Con los marcadores delimita el área de juego y forma un arco (portería) en cada extremo.
- Con los conos, divide el campo en 6 sectores a lo ancho. Coloca una cuerda en cada sector.

¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los jugadores en dos equipos. Cada equipo se dividirá en partes iguales en sus tres sectores. Cada niño debe tomar una cuerda.
- Explícales a los niños que pueden avanzar y retroceder dentro de su sector, pero siempre sin soltar la cuerda y sin salirse de los límites de su sector.
- El resto del juego se desarrolla como un juego normal de fútbol.
- Fija un límite de tiempo o un número mínimo de goles para determinar el ganador.



JENGA JUMBO



JESÚS ES DIGNO DE CONFIANZA

Historia bíblica

Pedro caminó hacia Jesús en el agua
(Mat. 14:22-33)

Versículo bíblico

Salmo 25:4

Versículo adicional

«Así que no temas, porque yo estoy contigo; no te angusties porque yo soy tu Dios. Te fortaleceré y te ayudaré; te sostendré con mi diestra victoriosa». Isaías 41:10

Verdad bíblica de hoy

Jesús es digno de confianza incluso cuando dudo.

Sugerencia

- Si tienes niños pequeños, jueguen con menos bloques.



MATERIAL

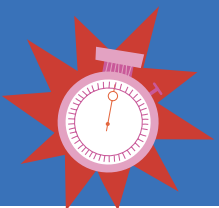
- Un juego de Jenga gigante o uno hecho en casa, con 33 cajas de 55 cm. X 18 cm. X 11 cm.

PREPARA

- Si no quieres que se vea la marca de las cajas, cúbreelas con papel de colores.

¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los niños en equipos y jueguen como un Jenga normal, alternando los turnos entre los equipos. El juego se hará más difícil a medida que la torre se vuelva más alta e inestable.



JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 3

¡CUIDADO!



JESÚS ES PERDONADOR

Historia bíblica

Pedro negó a Jesús y fue restaurado
(Luc. 22:31-34, 54-62; Juan 21:1-19)

Versículo bíblico

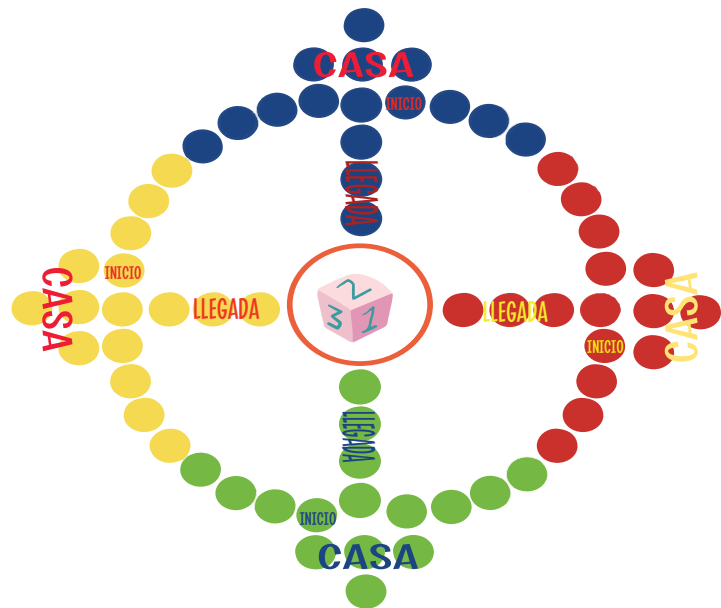
Salmo 25:4

Versículo adicional

«En quien tenemos redención, el perdón de pecados».
Colosenses 1:14

Verdad bíblica de hoy

Jesús me perdona cuando peco.



MATERIAL

- 4 juegos de 16 platos desechables, cada juego de un color diferente
- Aro de hula hula
- Cubo inflable gigante con los números del 1 al 6*

PREPARA

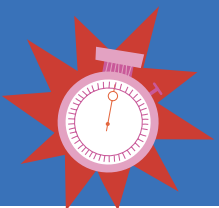
- Coloca el aro de hula hula en el centro del área de juego.
- Coloca puntos como se indica en la imagen. 8 platos de cada color forman el borde, 4 platos de cada color son la «casa» y la «Llegada».

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los niños en 4 equipos de cada color.
- Los equipos elegirán a 4 de sus jugadores, que serán las piezas del juego. Los demás se turnarán para lanzar el cubo.
- El primer niño de cada equipo lanzará el cubo. El equipo que saque el número más alto comenzará el juego.
- Ese equipo volverá a lanzar el cubo y su primera «ficha» avanzará por el tablero.
- Después de que las fichas de todos los equipos estén ubicadas en el tablero, los equipos deberán sacar un 6 para poder sumar otro jugador en el tablero; de no ser así, avanzará el número de casillas que salió.
- Si un jugador cae en el mismo lugar que un jugador de otro equipo, este último deberá volver al «Inicio».
- El equipo que logre hacer llegar a todas sus fichas a la «Llegada» ganará el juego.

RESUMEN DE LA BIBLIA/APLICACIÓN PARA LA VIDA

- Pregúntales a los niños si fue difícil cuando tuvieron que volver al «Inicio» durante el juego. Cuéntales que, cuando Pedro negó a Jesús, probablemente haya sentido que había retrocedido al punto de partida. Pero Jesús perdonó a Pedro y lo restauró, así como nos perdona a nosotros también cuando pecamos.





HULA HULA A LOS SALTOS



JESÚS ES PERDONADOR

Historia bíblica

Pedro negó a Jesús y fue restaurado
(Luc. 22:31-34, 54-62; Juan 21:1-19)

Versículo bíblico

Salmo 25:4

Versículo adicional

«En quien tenemos redención, el perdón de pecados».
Colosenses 1:14

Verdad bíblica de hoy

Jesús me perdona cuando peco.

MATERIAL

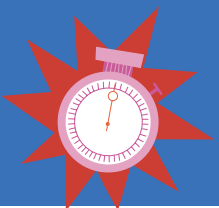
- Varios aros de hula hula

PREPARA

- Acomoda los aros de hula hula como formando un juego de mesa de tamaño natural.
- Los aros no deben tocarse entre sí.

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Permite que los niños elijan el lugar que ocuparán en el tablero de aros.
- Una vez que todos estén ubicados, elige un ejercicio u otra forma de movimiento que los niños deberán copiar (saltar en un solo pie, saltar, caminar como pingüino, saltar como un conejito, etc.).
- A tu señal, los niños comenzarán a recorrer el tablero, sin tocar ningún aro al pasar.
- Luego, di un número entre 1 y 4 (el número puede cambiar según la cantidad de niños que haya).
- Los niños tratarán de meterse dentro del aro más cercano, tratando de sumar la cantidad de jugadores dentro del aro según el número que hayas dicho.
- Cuando hayan logrado el número indicado de jugadores, estos deberán levantar el aro a la altura de la cintura para indicar que nadie más puede entrar.
- El jugador que quede sin poder entrar en un aro deberá salir del juego y sentarse.
- Los dos últimos jugadores que queden en pie serán los ganadores.





JESÚS ES PERDONADOR

Historia bíblica

Pedro negó a Jesús y fue restaurado
(Luc. 22:31-34, 54-62; Juan 21:1-19)

Versículo bíblico

Salmo 25:4

Versículo adicional

«En quien tenemos redención, el perdón de pecados».
Colosenses 1:14

Verdad bíblica de hoy

Jesús me perdona cuando pecó.



MATERIAL

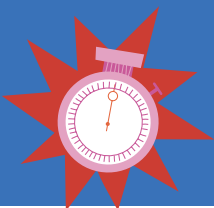
- Juego de bolos
- 6 pedazos de papel
- Marcador

PREPARA

- Coloca los bolos como se acostumbra en el juego.
- Escribe una instrucción por pedazo de papel e insértala en el cubo o adhiérela a los lados de la caja: *hacia atrás, con las dos manos, mientras dice el lema de VBS, con los pies, estilo libre, regular.*

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los niños en equipos.
- Cada jugador hará rodar el cubo para determinar cómo lanzará.
- Los equipos no re-acomodarán los bolos hasta que los hayan derribado todos, entonces podrán volver a jugar.
- Gana el equipo que más veces derriba todos los bolos.



JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 4

MEGA NAVE DE COMBATE



JESÚS ES DIGNO DE SEGUIR

Historia bíblica

Pedro habló audazmente sobre Jesús
(Hech. 3:1–4:24)

Versículo bíblico

Salmo 25:4

Versículo adicional

«En ningún otro hay salvación, porque no hay bajo el cielo otro nombre dado a los hombres mediante el cual podamos ser salvos».
Hechos 4:12

Verdad bíblica de hoy

Vale la pena seguir a Jesús aun en tiempo de dificultad.

Sugerencia

- Para hacerlo más divertido, en lugar de una pelota, se pueden usar globos de agua.



MATERIAL

- Divisor, marcadores de límites, pelotas livianas (una opción sería globos).

PREPARA

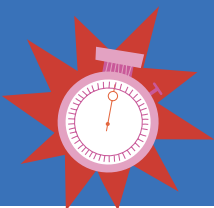
- Prepara un área de juego rectangular con un divisor en el medio a lo ancho.
(Opción: Llena los globos con agua)

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los niños en dos equipos.
- Cada equipo elegirá a 5-10 jugadores para que sean las naves de combate. Estos estarán sentados o apoyados de costado, sin moverse durante el juego.
- De a uno por vez, desde una línea de lanzamiento determinada, los jugadores lanzarán una pelota a las «naves» del equipo contrario.
- La nave que sea tocada por la pelota queda fuera del juego.
- El equipo que logre acertar a todas las naves del contrario ganará la ronda.

RESUMEN DE LA BIBLIA/APLICACIÓN PARA LA VIDA

- Este juego no siempre era fácil. A veces, cuando te tocaba ser nave, tenías miedo, porque no podías hacer nada para impedir que la pelota te tocara. Si tenías que lanzar, probablemente era frustrante no acertar todos los tiros. Pedro y los discípulos pasaron momentos difíciles, como seguidores de Jesús, pero se dieron cuenta de que vale la pena seguir a Jesús, aun cuando las cosas se ponen difíciles; y eso sigue siendo cierto hoy. Nosotros podemos contarles a los demás quién es Jesús sin temor, porque sabemos que vale la pena.



CROQUET



JESÚS ES DIGNO DE SEGUIR

Historia bíblica

Pedro habló audazmente sobre Jesús
(Hech. 3:1–4:24)

Versículo bíblico

Salmo 25:4

Versículo adicional

«En ningún otro hay salvación, porque no hay bajo el cielo otro nombre dado a los hombres mediante el cual podamos ser salvos».
Hechos 4:12

Verdad bíblica de hoy

Vale la pena seguir a Jesús aun en tiempo de dificultad.

Sugerencia

- Hazlo más difícil para los niños más grandes armando recorridos con giros y vueltas.



MATERIAL

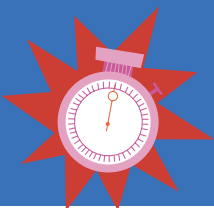
- Barras flotadoras
- Varillas de madera de ¼" (0.6 cm.) de 12" de largo (30 cm.), o dos marcadores de límites si vas a realizar la actividad en piso, 2 por aro de croquet
- Pelotas de playa

PREPARA

- Con un martillo, inserta dos varillas en el suelo a una distancia de 30-40" (75 – 100 cm.) entre sí.
- Prepara varios aros de croquet de esta manera, dispersos como mejor te parezca.

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los niños en equipos de 4.
- Dale a cada equipo una barra flotadora y una pelota playera.
- Haz que los equipos formen fila frente a un aro cada uno.
- Dentro de cada equipo, los jugadores se turnarán para ver cuántos golpes necesitan para hacer pasar la pelota por el aro de su equipo.
- A medida que los equipos terminan con su primer aro, puedes permitirles cambiar de aro con otros equipos.
- El equipo que tenga el número menor de golpes en total gana el juego.





JESÚS ES DIGNO DE SEGUIR

Historia bíblica

Pedro habló audazmente sobre Jesús
(Hech. 3:1–4:24)

Versículo bíblico

Salmo 25:4

Versículo adicional

«En ningún otro hay salvación, porque no hay bajo el cielo otro nombre dado a los hombres mediante el cual podamos ser salvos».
Hechos 4:12

Verdad bíblica de hoy

Vale la pena seguir a Jesús aun en tiempo de dificultad.



MATERIAL

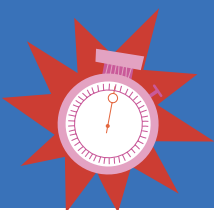
- Ninguno

PREPARA

- Nada

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Este juego se juega como «Piedra, papel o tijera» común, pero los niños usarán sus cuerpos en lugar de las manos para armar las figuras.
- Los movimientos son:
 - Piedra = hacerse una bolita.
 - Papel = extender los brazos delante del cuerpo.
 - Tijeras = hacer movimientos de cortar con los brazos extendidos.
- Indica a los niños que cada uno busque un compañero.
- A tu señal, jugarán una ronda de «Piedra, papel o tijera».
- Si un niño pierde, debe ponerse detrás del ganador para formar parte de su tren.
- A medida que ciertos niños ganan, sus trenes se harán cada vez más largos al vencer a otros trenes.
- El niño que gane la última ronda será el campeón.



JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 5

CUCHARAS GIGANTES



JESÚS ES PARA TODOS

Historia bíblica

Pedro le habló a Cornelio sobre Jesús
(Hech. 10)

Versículo bíblico

Salmo 25:4

Versículo adicional

«De él dan testimonio todos los profetas, que todo el que cree en él recibe, por medio de su nombre, el perdón de los pecados».
Hechos 10:43

Verdad bíblica de hoy

Jesús es para todos, incluyéndome a mí.

Sugerencia

- Para un ritmo de juego más rápido, arma equipos más reducidos con menos esponjas.



MATERIAL

- 52 esponjas (u otro elemento liviano)
- 9 barras flotadoras
- Marcadores de límites

PREPARA

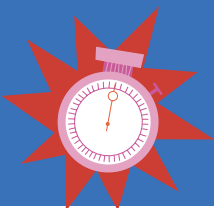
- Escribe en las esponjas los números del 1 al 13. Haz cuatro juegos. Coloca barras flotadoras en medio del círculo.

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Forma grupos de 10 niños. Dale a cada grupo 52 esponjas y 9 barras flotadoras.
- El objetivo es conseguir 4 esponjas del mismo número. Los niños comenzarán con 4 esponjas de diferentes números.
- El primer niño del círculo tomará una esponja de la pila y descartará otra dándosela (boca abajo) al compañero de la izquierda.
- El juego continúa hasta que alguno consiga tener 4 esponjas del mismo número. Ese niño tomará una barra flotadora del centro.
- Una vez que ese jugador tome una barra, todos los demás podrán tomar una.
- El jugador que quede sin barra flotadora saldrá del juego. Quita una barra y comienza una nueva ronda del juego con los niños que queden.

RESUMEN DE LA BIBLIA/APLICACIÓN PARA LA VIDA

- En el juego, nunca había suficientes barras flotadoras para todos. Siempre alguien quedaba afuera. En el estudio bíblico de hoy vemos que Jesús no tiene favoritos, sino que ama a todas las personas. Esa era una buena noticia para los gentiles, y también para nosotros. Jesús es para todos, incluyendo a cada uno de nosotros.



CADA VEZ MENOS CONOS



JESÚS ES PARA TODOS

Historia bíblica

Pedro le habló a Cornelio sobre Jesús
(Hech. 10)

Versículo bíblico

Salmo 25:4

Versículo adicional

«De él dan testimonio todos los profetas, que todo el que cree en él recibe, por medio de su nombre, el perdón de los pecados».
Hechos 10:43

Verdad bíblica de hoy

Jesús es para todos, incluyéndome a mí.

Sugerencia

- Puedes usar cualquier objeto pequeño para este juego... ¡cuanto más absurdo, mejor!



MATERIAL

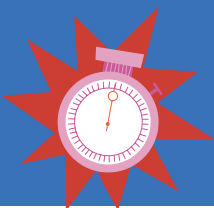
- 1 cono u otro objeto pequeño por cada 2 niños.

PREPARA

- Haz una hilera con todos los conos a una distancia de aproximadamente 3 pies (90 cm.) entre sí.

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Indica a los niños que formen parejas y se ubiquen con un cono entre ambos.
- Nombra una parte del cuerpo que los niños deben tocarse (cabeza, hombros, brazos, ojos, etc.).
- Deberán continuar tocando esa parte de su cuerpo hasta que digas: «Cono».
- Cuando digas: «Cono», ambos tratarán de tomar el cono que tienen entre ellos.
- Quien logre tomarlo primero gana esa ronda.
- Cada ganador se emparejará con otro ganador para la siguiente ronda.
- Continúen el mismo proceso hasta que solo queden 2 jugadores. Estos competirán por el título del campeonato.





JESÚS ES PARA TODOS

Historia bíblica

Pedro le habló a Cornelio sobre Jesús
(Hech. 10)

Versículo bíblico

Salmo 25:4

Versículo adicional

«De él dan testimonio todos los profetas, que todo el que cree en él recibe, por medio de su nombre, el perdón de los pecados».
Hechos 10:43

Verdad bíblica de hoy

Jesús es para todos, incluyéndome a mí.

Sugerencia

- Para que todos puedan participar todo el tiempo, arma un nuevo círculo con los jugadores que deban salir del primero.



MATERIAL

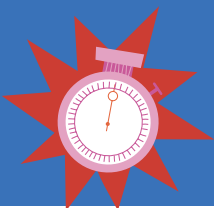
- Ninguno

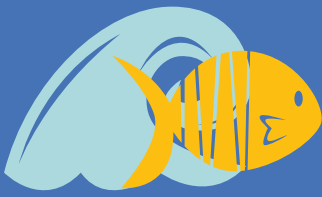
PREPARA

- Nada

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Los niños se ubicarán en círculo, con los brazos extendidos a los costados.
- La palma de la mano izquierda debe estar hacia arriba, y el dedo índice derecho hacia abajo, tocando la palma izquierda de su compañero.
- A tu señal, los niños tratarán de atrapar el índice del compañero con su mano izquierda, al tiempo que evitan que el del otro lado atrape su propio dedo índice.
- Si un niño logra atrapar el dedo índice de su compañero, este último debe salir del juego.
- Si un niño atrapa el índice de su compañero al mismo tiempo que su propio índice es atrapado por su compañero de la derecha, es neutral y puede continuar en el juego.
- Jueguen varias rondas hasta que solo queden dos jugadores.





JUEGOS DE AGUA

UNA PAPA CALIENTE

ALERTA DE ALERGIA

látex



MATERIAL

- Globos de agua, aceite para bebés/champú

PREPARA

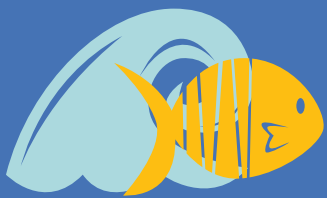
- Llena los globos de agua.

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Este juego se juega como «la papa caliente».
- Los niños formarán un círculo de pie o sentados.
- Un niño comenzará con un globo de agua (unta aceite de bebés o champú por fuera del globo para hacerlo más resbaladizo).
- Cuando comience a sonar la música, le pasará el globo a su compañero de la derecha.
- Los niños continuarán pasándose el globo hasta que se le caiga a alguien o se detenga la música.
- El último niño en tocar el globo antes que este se caiga o se detenga la música deberá salir del juego.
- Jueguen hasta que solo quede un jugador.

SUGERENCIA

- Para niños menores: permíteles sentarse tan cerca que puedan entregarle el globo sin problemas al compañero de su derecha. Para niños mayores: en lugar de dárselo en la mano, los niños deberán lanzar el globo al siguiente compañero.



JUEGOS DE AGUA

BOMBAS DE AGUA



MATERIAL

- Varias pelotas playeras, una pistola de agua por niño, marcadores de límites, cubetas de agua

PREPARA

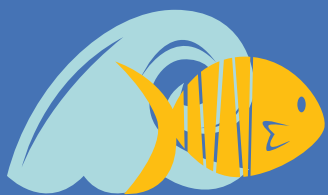
- Prepara un campo de juego cuadrado y coloca pelotas playeras en medio del campo. Coloca cubetas con agua alrededor del perímetro del campo de juego.

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los niños en cuatro equipos.
- Cada equipo se ubicará en un lado del cuadrado y cada niño tendrá una pistola de agua.
- A tu señal, los niños dispararán los chorros de agua a las pelotas playeras para tratar de moverlas hasta que crucen la línea donde está ubicado el otro equipo.
- Cuando una pelota cruza la línea de un equipo, este sumará un punto.
- Jueguen varias rondas. El equipo que tenga menos puntos al final gana.

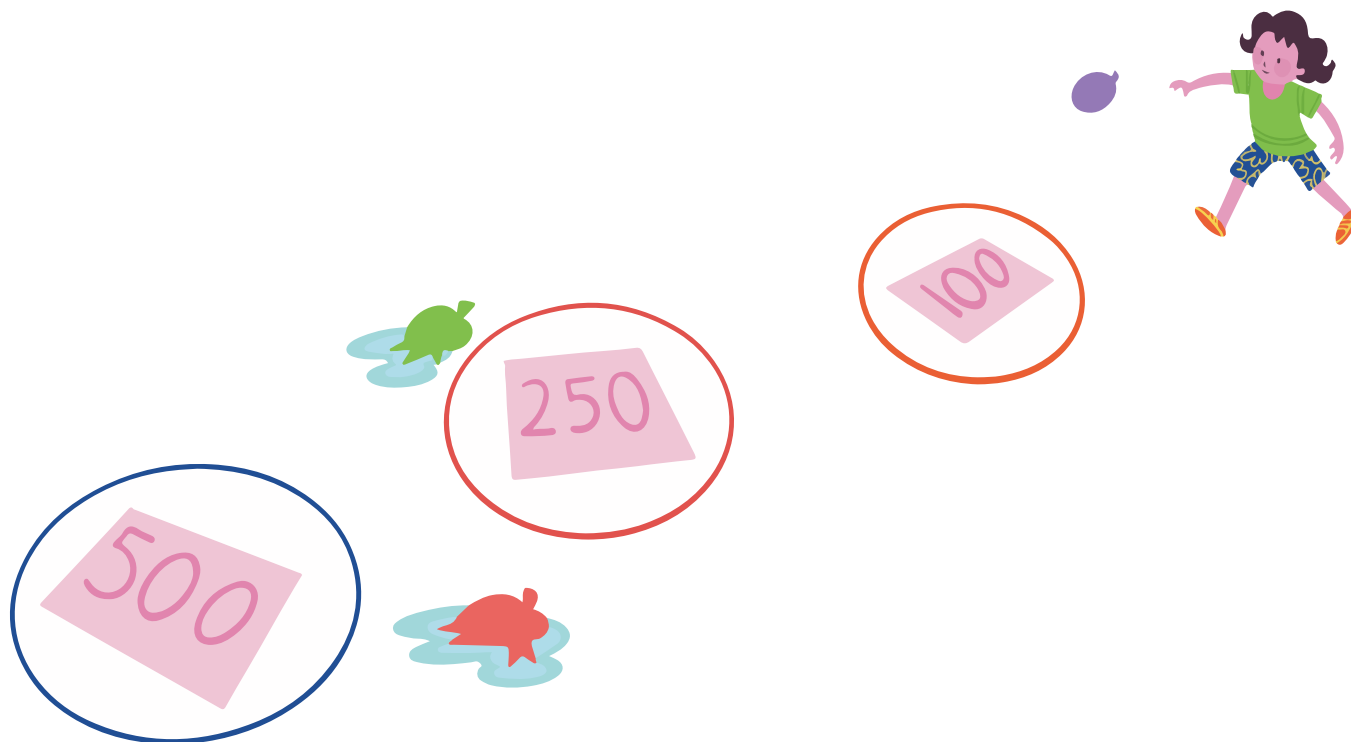
SUGERENCIA

- Posibles variantes: Arma una batalla de 2 equipos contra 2 equipos; cambia la cantidad de pelotas en cada ronda, comenzando con unas pocas y aumentando la cantidad o el tamaño de las pelotas a medida que se pasan las rondas. ¡Para la ronda final, podrías usar una sola pelota gigante!



JUEGOS DE AGUA PEGA AL BLANCO

ALERTA DE ALERGIA
látex



MATERIAL

- Aros de hula hula, globos de agua, marcadores de límites, carteles de puntajes (100 puntos, 250 puntos, 500 puntos, 1000 puntos, etc.)

PREPARA

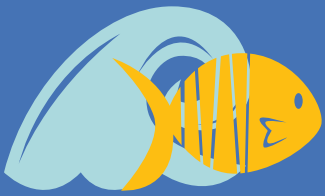
- Coloca los aros de hula hula sobre el césped, al aire libre, con los carteles de puntajes dentro de cada aro. Coloca los carteles estratégicamente, con los puntajes más altos más alejados de los niños. Prepara un cono por equipo para indicar dónde deben ubicarse los jugadores.

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los niños en equipos e indica a cada equipo que se ubique junto a un cono.
- De a uno por vez, el primer niño de cada equipo lanzará un globo de agua hacia el aro que prefiera.
- Si logra hacer entrar el globo en el aro, sumará la cantidad de puntos indicada. Si no acierta, irá al final de la fila.
- Permite que cada niño lance un globo. El equipo que tenga más puntos al final de la ronda gana.

SUGERENCIA

- Llena algunos globos de agua con crema de afeitar para lograr un peso diferente y una explosión inesperada al tocar el césped.



JUEGOS DE AGUA

EMPAPADOS... O NO



MATERIAL

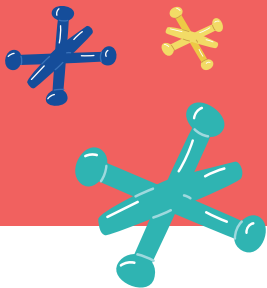
- Varios vasos pequeños, mesa, pañuelos para cubrir los ojos

PREPARA

- Coloca los vasos sobre una mesa. Llena la mitad de los vasos con agua y deja los demás vacíos.

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide al grupo en equipos.
- Todos los niños que están junto a la mesa deben tener los ojos cubiertos para no poder ver los vasos.
- Indícales que se turnen para tomar un vaso y volcar el contenido en su cabeza.
- Si había agua en el vaso, el niño se mojará y deberá salir del juego.
- Si el vaso no tenía agua, el niño podrá volver a jugar en la siguiente ronda.
- El equipo que tenga más jugadores en competencia al final gana el juego.



JUEGOS EN EL INTERIOR

¿QUÉ ES ESE RUIDO?

MATERIAL

- Una bandeja con objetos comunes que produzcan algún ruido al manipularlos (peine, teclado, libro, campanilla, pelotita de ping pong, etc.)

PREPARA

- Coloca todos los objetos en la bandeja.



¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los niños en equipos.
- Muéstrales la bandeja con objetos comunes y luego cubre o esconde la bandeja.
- Determina qué equipo comenzará y pide a todos los demás que cierren los ojos.
- Elige un objeto y haz el sonido que le corresponda.
- El equipo elegido tratará de adivinar qué objeto hace ese ruido. Si no acierta, cederá el turno al siguiente equipo. El equipo que acierte sumará un punto.
- El equipo que tenga más puntos al terminar el juego gana.

SUGERENCIA

- Se puede jugar individualmente. También se puede jugar por tiempo, una vez que los niños hayan oído todos los sonidos. Jugando de a uno por vez, el niño tratará de acertar cada objeto por el sonido que produce lo más rápido posible.

JUEGOS EN EL INTERIOR

BRILLA, BRILLA VERSÍCULO

MATERIAL

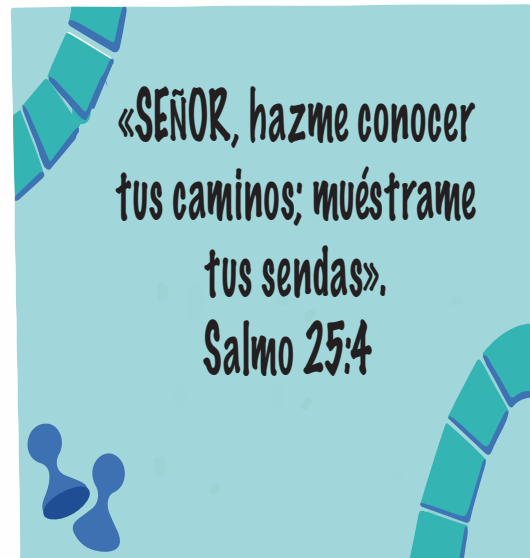
- Cartel del versículo de la EBV

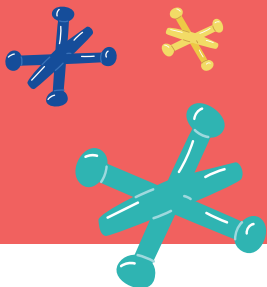
PREPARA

- Pon a la vista el versículo de la EBV

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Indica a los niños que se sienten formando un círculo.
- Muestra el cartel y explica que el primer niño que elijas dirá la primera palabra del versículo.
- Continuando en el sentido de las agujas del reloj, el siguiente niño dirá la segunda palabra, el tercero, la tercera palabra, y así sucesivamente.
- Una vez que hayan terminado el versículo y hayan dicho la cita bíblica (Salmo 25:4), el último dirá: «¡Brilla!» (o cualquier otra palabra relativa al tema que prefieras).
- Repitan la actividad hasta que todos conozcan bien el versículo. Quita el cartel y haz que jueguen de memoria. Si un niño se equivoca de palabra, sale del juego.
- Jueguen hasta que quede el último niño, el ganador.





JUEGOS EN EL INTERIOR

LA PILA MOVEDIZA



MATERIAL

- Vasos desechables, pelotitas de ping pong, mesas

PREPARA

- Consigue los materiales.

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

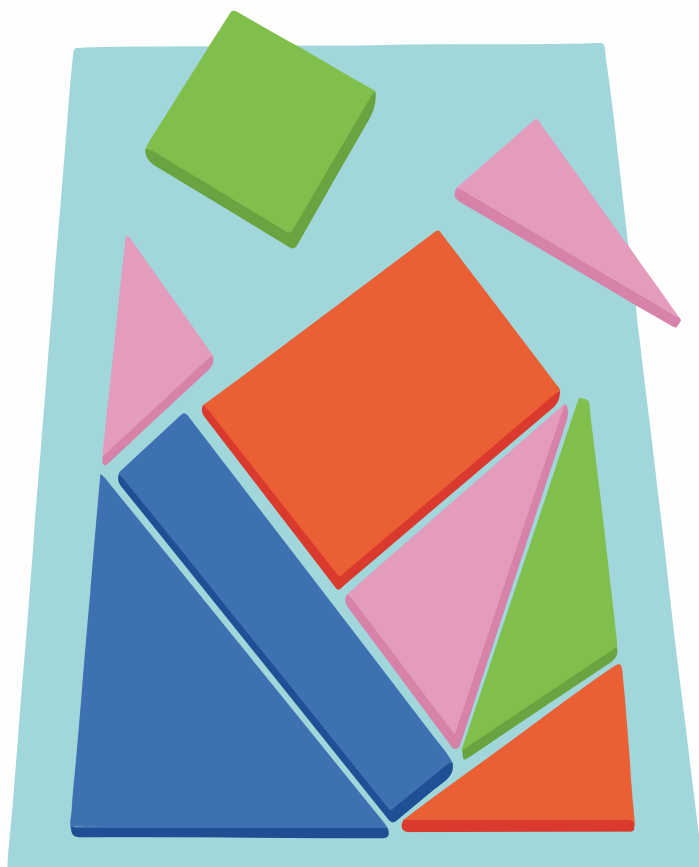
- Indica a los niños que cada uno elija a un compañero y ambos se ubiquen enfrentados, con una mesa de por medio.
- Dale a cada pareja igual cantidad de vasos desechables apilados y pelotitas de ping pong.
- Un niño de cada par tendrá la pila de vasos y el otro, las pelotitas de ping pong.
- A tu señal, el niño que tenga las pelotitas de ping pong hará rebotar una en la mesa y el otro tratará de atraparla con su pila de vasos.
- Si la atrapa, pasará el vaso con la pelotita debajo de toda la pila. De este modo, la pila será menos estable y más difícil de manejar.
- Continúen el juego durante 1 minuto. El equipo que haya atrapado más pelotitas ganará.

SUGERENCIA

- Prepárate para ver volar pelotitas de ping pong por todas partes. Puedes hacer una ronda de juego individual, donde los niños hacen rebotar la pelotita y deben atraparla ellos mismos con los vasos. Si tienes niños pequeños, usa menos vasos.

JUEGOS EN EL INTERIOR

TETRIS DE MESA



MATERIAL

- Tablero de Tetris, figuras de Tetris (1 juego por equipo), bolsas opacas

PREPARA

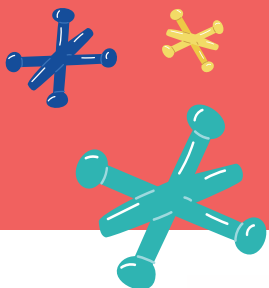
- Imprime tableros y figuras de Tetris en cartón y recórtalos. Coloca las figuras en bolsas opacas

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los niños en equipos.
- Dale a cada equipo un tablero de Tetris y una bolsa con figuras.
- Los niños de cada equipo trabajarán entre todos eligiendo a ciegas una figura por vez y colocándola sobre el tablero.
- Los niños deberían tratar de ensamblar las figuras de la mejor manera posible.
- Cuando un equipo haya usado todas las figuras o haya llegado al borde del tablero, deberá contar cuántos cuadrados vacíos le quedan en el tablero.
- El equipo que tenga menos cuadrados vacíos gana.

SUGERENCIA

- Si imprimes suficientes juegos de tableros y figuras, puedes hacer que los niños jueguen individualmente. También puedes hacerlos en escala más grande, de cartulina.



JUEGOS EN EL INTERIOR

LAS PIEZAS QUE FALTAN



MATERIAL

- Piezas sueltas de diferentes rompecabezas, lápices de colores, recipiente opaco

PREPARA

- Coloca las piezas de rompecabezas en el recipiente

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

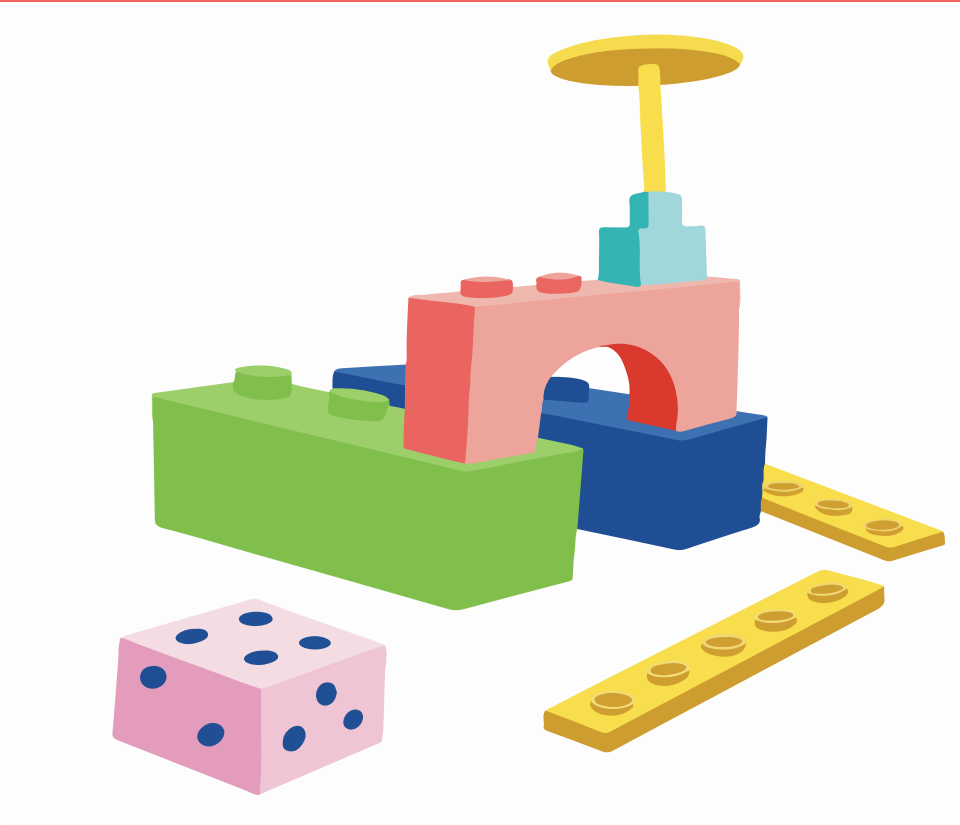
- Divide a los niños en equipos y dale a cada equipo una hoja de papel y un juego de lápices de colores para que dibuje una figura, objeto, etc. (puedes darle algún tema).
- Cuando los equipos estén listos, saca las piezas del recipiente y dales a los equipos 2 o 3 minutos para recrear la figura con las piezas de rompecabezas representando el dibujo que les mostraste.
- Mantén oculta la ilustración del rompecabezas para revelar cuando termine el tiempo. El equipo cuyo dibujo se parezca más a la figura real o sea más creativo ganará un punto.
- Jueguen varias rondas.

SUGERENCIA

- Este juego también se puede jugar individualmente. Si tienes niños pequeños, elige piezas de rompecabezas más grandes.

JUEGOS EN EL INTERIOR

CREACIÓN DESAFIANTE



MATERIAL

- Bloques inter-conectables, cubetas, cubos enumerados, marcadores o cinta de pintor

PREPARA

- Enumera 6 cubetas del 1 al 6 usando marcadores o cinta de pintor. Reúne bloques inter-conectables y agrúpalos de diferentes maneras (por color, tamaño, piezas especiales como ruedas o puertas, mini-figuras, etc.) y distribúyelos en las cubetas. Reúna cubos numerados.

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Forma equipos iguales y da a cada uno un cubo numerado.
- Un miembro del equipo lanzará el cubo y seleccionará la cubeta/contenedor que coincida con el número obtenido. Se lo llevará a su grupo para comenzar a construir una creación con los bloques. El siguiente jugador repetirá el paso y lo agregará a la creación desafiante.
- Jueguen durante un tiempo designado. Permíteles el tiempo suficiente para que los grupos hablen sobre sus creaciones desafiantes.

★ LANZAMIENTO O NOCHE FAMILIAR ★ (LA CELEBRACIÓN)

PREPARA DRAMA MUSICAL:

- Presenta el contenido bíblico que incluye todas las canciones de la EBV 2023. Usa los siguientes consejos para ayudar a planificar y producir un drama musical que derribará la casa.
- Usa el DVD de música de la EBV 2023 (005840729) para ensayar y para prepararse para presentar el musical. Invita a todos los participantes de la EBV y sus familias, así como a todos los miembros de la iglesia, al musical.
- Después del musical, anima a todos a recorrer las salas de estudio bíblico y los sitios de rotación para mostrar lo que los niños descubrirán durante la EBV.

NOCHE DE JUEGOS FAMILIARES

- Invita a las familias a traer sus juegos de mesa favoritos para la noche de juegos. Permite que las familias y los niños se unan con otras familias para jugar los juegos de su elección. Preparan meriendas utilizando las recetas de la EBV 2023 que se encuentran en el CD Admin 22.

ORGANIZA UNA NOCHE FAMILIAR

- Si estás buscando una manera de hacer que la celebración de la EBV fluya, considere organizar una «Noche familiar». Aquí las familias pueden experimentar la diversión y la emoción de la EBV durante este evento único. Usa los siguientes consejos para guiarlo mientras planificas esta experiencia de alta energía.
- Invita a las familias y a los miembros de la iglesia a una «Noche Familiar» presentando la música de la EBV 2023 dirigida por los niños o por el grupo de alabanza.
- Prepara la dramatización del Rally de adoración (CD Admin 18) y compartan las verdades bíblicas de la semana de la EBV.
- Invita al pastor a presentar el evangelio y ofrezcan un tiempo para que las personas respondan al mensaje.
- Asegúrense de invitar a las familias a sus eventos habituales de los domingos y miércoles, así como a los próximos eventos especiales.
- Entreguen a cada familia una Guía para Padres de la EBV 2023 (005840723) para que las familias puedan continuar revisando la enseñanza en casa.
- Muestra las diapositivas de las fotografías tomadas durante la semana.
- Sirvan refrigerios de la EBV 2023 (CD Admin 22).

