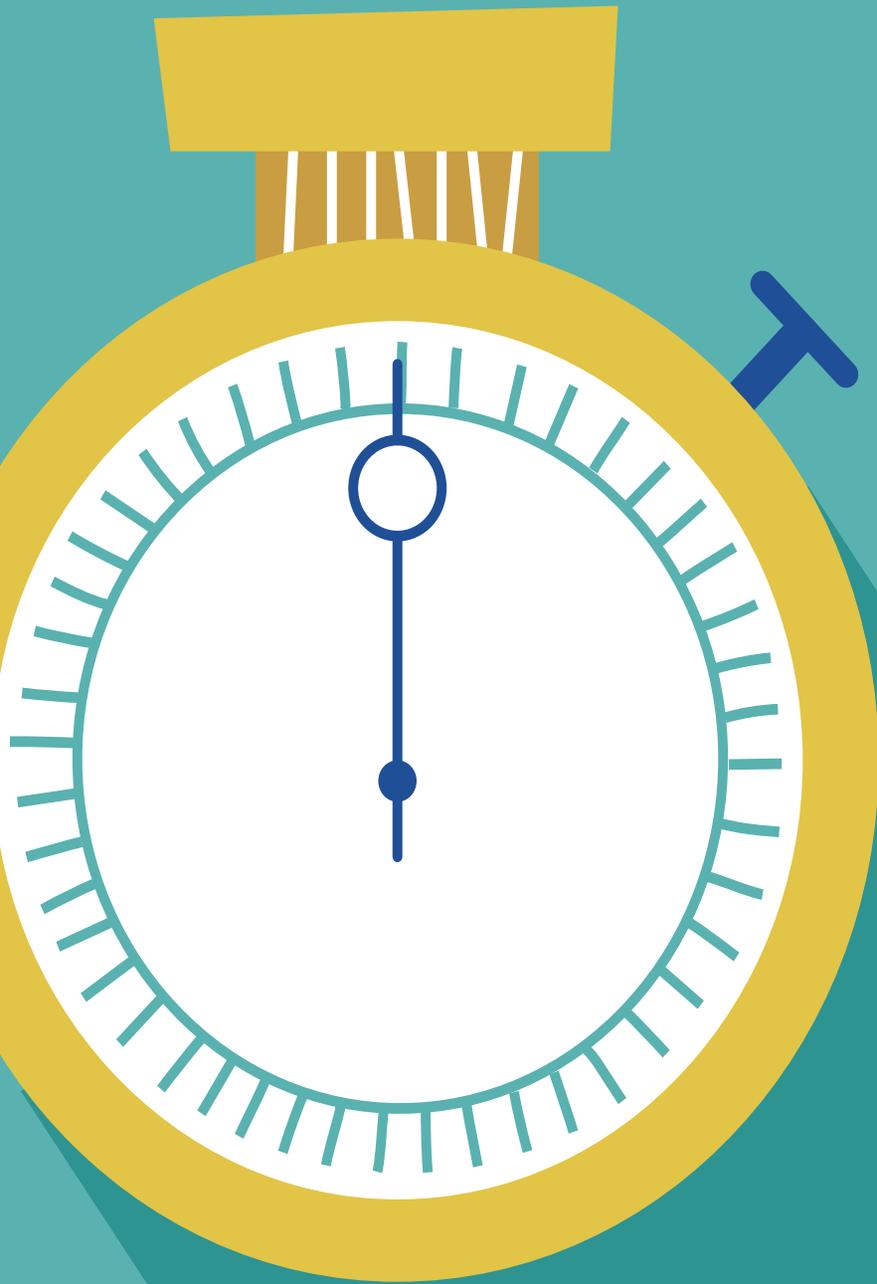


GIROS & VUELTAS

EBV 2023

PREESCOLARES

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-corriente y quita cualquier peligro del área que has escogido para los juegos.
- Reúne e inspecciona el equipo.
- Conoce los procedimientos de la 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 preescolares.
- Usa la Verdad bíblica de cada día para reforzar el aprendizaje bíblico.
- Planea recreos de agua para los niños.

## CONSEJOS PARA LA ENSEÑANZA

- Prepárate antes de que los niños lleguen.
- Mantén a dos adultos presentes con los preescolares en todo momento.
- Establece una manera para captar la atención de los niños rápidamente (suena un silbato, di una frase especial, o palmea con las manos).
- Especifica los límites y manténlos.
- Díles 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 un niño que se esté 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 animalos 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.
- Cuelga una tira de los Banderines EBV 2023 (*VBS 2023 String Flags 9781087776750*) del marco de la puerta para una entrada divertida.
- Cuelga una o dos secciones del Telón de fondo Súper Gigante de la EBV 2023 (*VBS 2023 Supersized Backdrop 9781087776699*) en una pared focal o conéctalo al núcleo de espuma cerca del área de recreación.
- 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.
- Coloca un Estandarte con soporte EBV 2023 (*VBS 2023 Theme Flying Banner with Stand 9781087776682*) fuera de su puerta o estaque en el suelo afuera para designar su área de recreación.
- Sobre todo, asegúrate de que el área de recreación sea segura para los preescolares. 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 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 o 1.5 m. 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.



## JESÚS ES SANTO

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

### VERDAD BÍBLICA

¡Jesús es el Hijo de Dios, y eso lo cambia todo!

### VERSÍCULO BÍBLICO

«Muéstrame tus caminos,  
 Dios; enséñame a seguirte».  
*Salmo 25:4*

### Conexión con la historia bíblica

- Recuérdales que Pedro y algunos otros hombres trataron de pescar toda la noche, pero no sacaron nada. Jesús les dijo lo que tenían que hacer. Ellos escucharon a Jesús y siguieron sus instrucciones. Pero sacaron tantos pescados, que sus redes comenzaron a romperse.

### Consejo para el líder

- Si el grupo es grande, utiliza varias sábanas y forma grupos más pequeños de preescolares, con un par de adultos en cada grupo.



## PREPARA!

- Prepara una sábana grande y varios tubos rectos para nadar.
- Prepara también pescados cortando un tubo flotador en varios trozos.
- Con un marcador permanente, agrega ojos, boca y aletas en cada trozo, para completar los pescados.

## ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Formen un círculo alrededor de la sábana. Ubica algunos líderes adultos y algunos ayudantes alrededor de los bordes de esta. (Tal vez los líderes necesiten arrodillarse).
- Imaginen que la sábana es una red. Tiren sobre ella un pescado a la vez. Trabajen juntos para moverla hacia arriba y hacia abajo, tratando de mantener el pescado sobre la «red». Luego, traten de hacer olas con la sábana para imaginar que la «red» se mueve hacia arriba y hacia abajo en el agua. Procuren mantener el pescado sobre la red mientras hacen olas.



## JESÚS ES DIGNO DE CONFIANZA

### HISTORIA BÍBLICA

**Pedro fue hacia Jesús caminando sobre el agua**  
(Mat. 14:22-33)

### VERDAD BÍBLICA

Jesús me cuida, aunque yo tenga miedo.

### VERSÍCULO BÍBLICO

«Muéstrame tus caminos,  
Dios; enséñame a seguirte» *Salmo 25:4*

### Conexión con la historia bíblica

- Mientras juegan, los preescolares deberán concentrarse en tirar los palos en este juego. Pedro tuvo que concentrarse en Jesús cuando trató de caminar sobre el agua. Cuando Pedro no se concentró en Jesús, comenzó a hundirse.



## PREPARA!

- Juegos de bolos (o «bowling») (uno por equipo)
- Cubo gigante inflable de la EBV 2023 (9781087779812) o una caja cuadrada (una por equipo)
- Hojas de papel y marcador
- Coloca los palos de bolos.
- Escribe una instrucción en cada hoja de papel, e insértala en el cubo o adhiérela a los lados de la caja. Por ejemplo: con las dos manos, de espaldas, mientras repiten el lema de la EBV, con los pies, estilo libre, regular.

## ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Forma varios equipos, y entrégale un cubo grande a cada grupo.
- Cada preescolar hará rodar el cubo para determinar cómo jugará.
- Los equipos no volverán a colocar los palos hasta tirar todos los suyos. Luego podrán tirar otra vez.
- El equipo que tire todos los palos la mayoría de las veces, es el que gana.





## JESÚS ME AMA

### HISTORIA BÍBLICA

#### Jesús alimentó a los discípulos

(Luc. 22:31-34, 54-62; Juan 18:15-18; 21:1-19)

### VERDAD BÍBLICA

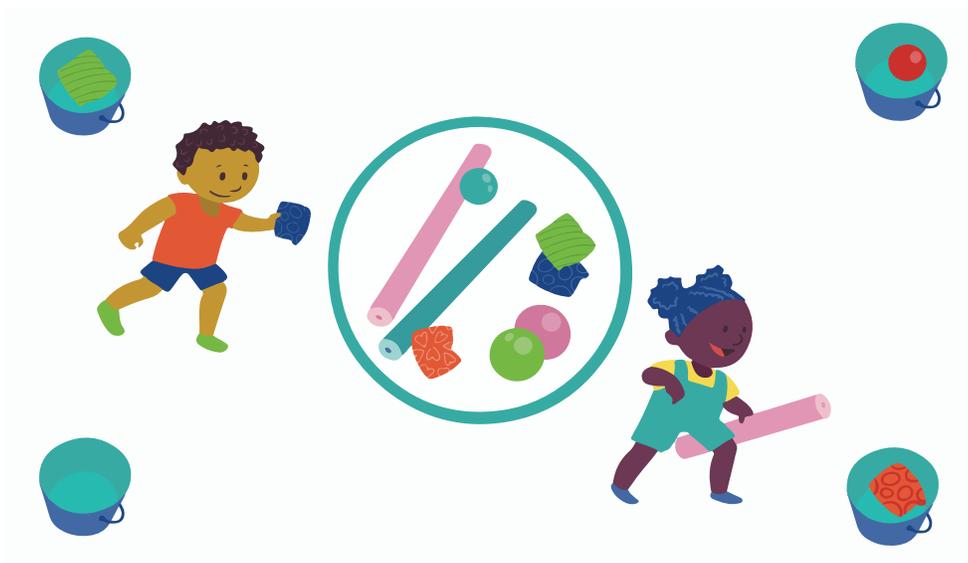
Jesús me ama

### VERSÍCULO BÍBLICO

«Muéstrame tus caminos,  
Dios; enséñame a  
seguirte»  
Salmo 25:4

### Conexión con la historia bíblica

- Recuerda a los preescolares que la historia de hoy nos recuerda un día en que Pedro desayunó con Jesús. Preparar un desayuno de pescado fue la manera en que Jesús le mostró a Pedro que lo amaba. Jesús nos ayuda y también muestra Su amor hacia nosotros. Él es el Salvador del mundo.



## ¡PREPARA!

- Objetos de recreación, como pelotas rellenas, conos, tubos rectos para nadar, pelotas de goma espuma, y varias cosas más (por lo menos 5 de cada objeto)
- 1 balde o cubeta por equipo
- Aros de plástico grandes
- Coloca 5 objetos de recreación diferentes en cada balde
- Coloca el aro de plástico en el centro del área de juego. Acerca los baldes a unos 1.5 m. (5 pies) del aro.
- Coloca los objetos que sobran dentro del aro.

## ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Organiza equipos de igual número de participantes. Pídeles que formen fila detrás de sus baldes.
- La meta del juego es juntar cinco objetos iguales (o «pescados»).
- El primero de cada equipo deberá tomar un objeto de su balde que no desea, y preguntar al otro equipo: «¿Quieren un [el objeto no deseado]?». Si el otro equipo tiene en su balde un objeto igual, deberán intercambiarlos. Si el otro equipo no lo tiene, deberán decir: «Vete a pescar». El jugador entonces deberá cambiar su objeto por uno que esté en la pila del centro.
- Él deberá poner el nuevo objeto en su balde, permitiendo que continúe el próximo preescolar.
- El juego termina cuando un equipo logra juntar cinco objetos iguales.



## JESÚS ES DIGNO DE SEGUIR.

### HISTORIA BÍBLICA

**Pedro hablaba de Jesús con valentía**  
(Hech. 3:1–4:24).

### VERDAD BÍBLICA

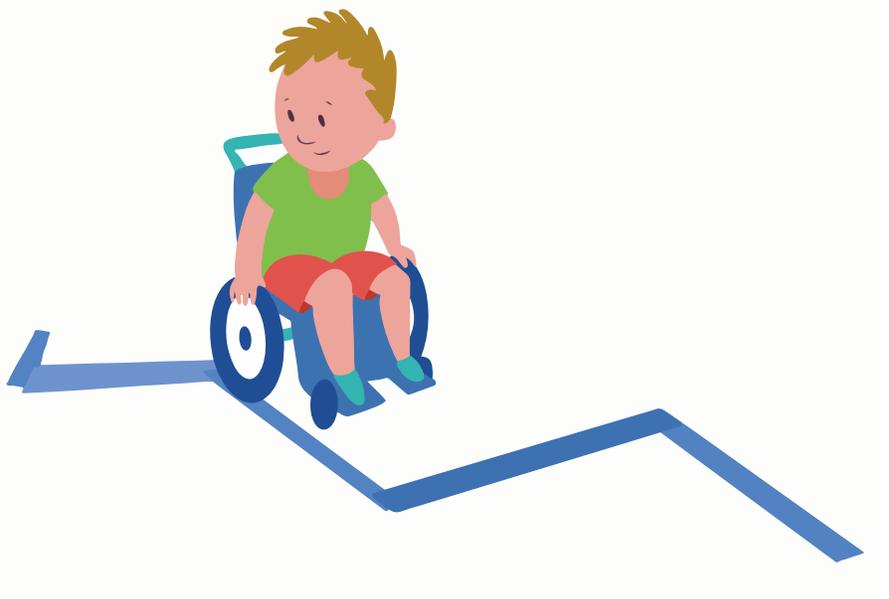
Jesús quiere que yo le hable a otros sobre Él.

### VERSÍCULO BÍBLICO

«Muéstrame tus caminos,  
Dios; enséñame a seguirte»  
Salmo 25:4

### Conexión con la historia bíblica

- La historia de hoy nos habla de un hombre que no podía caminar, y que pidió dinero a Pedro y a Juan. En lugar de darle dinero, Pedro le dijo al hombre que se levantara y caminará. Dios usó a Pedro para hacer un milagro. El hombre se levantó, caminó, saltó, y alabó a Dios. Dios nos ama y nos ayuda. Nosotros podemos alabar a Dios de muchas maneras, como por ejemplo cantando, orando, y tocando instrumentos.



## ¡PREPARA!

- Trae cinta adhesiva blanca o de pintor, y la música de Preescolares de la EBV.
- Pega sobre el piso diferentes tipos de líneas largas, como por ejemplo en zigzag, rectas, curvas, o en espiral.

## ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Desafía a los preescolares a turnarse para caminar sobre las líneas, sin salirse de ellas.
- Continúen jugando mientras el tiempo lo permita, y aumentando los desafíos cada vez. Por ejemplo, los preescolares pueden tratar de saltar sobre cada línea con ambos pies, con un pie, o palmeando mientras lo hacen.
- Para mejorar la experiencia, escuchen música de la EBV mientras caminan sobre las líneas.

### CONSEJO PARA EL LÍDER

- Trata de ser sensible con aquellos que no pueden caminar sobre una línea. Ayúdales si es necesario, para que todos puedan completar con éxito este juego (empujando una silla de ruedas; caminando lentamente con el preescolar; guiando a cada uno, etc.).



## JESÚS ES PARA TODOS

### HISTORIA BÍBLICA

#### Pedro le habló de Jesús a Cornelio

(Hech. 10)

### VERDAD BÍBLICA

Jesús ama a todos, incluyéndome a mí.

### VERSÍCULO BÍBLICO

«Muéstrame tus caminos,  
Dios; enséñame a  
seguirte»  
Salmo 25:4

### Conexión con la historia bíblica

- Hoy los preescolares jugaron con tubos rectos para nadar. Aunque eran de diferentes colores, fue divertido jugar con ellos. Recuérdales que la historia de hoy nos enseña que Pedro habló con Cornelio, su familia, y sus amigos, diciéndoles que Jesús ama a todos de la misma manera.



## ¡PREPARA!

- Varios tubos rectos para nadar de 3 colores diferentes (1 para cada preescolar)
- Forma una pila con todos los tubos, en el centro del área de juego.

## ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Pide a los preescolares que formen un círculo alrededor de la pila de tubos. Explica que esta es una «Pila de tubos importantes» llena de flotadores de diferentes colores. Llama de dos a tres preescolares a la vez para que vayan al centro, levanten un tubo, y vuelvan al círculo.
- Cuando todos tengan un tubo, pídeles que busquen a alguien con el tubo del mismo color. Luego, pídeles que formen grupos de tres con otros del mismo color. Si alguno de ellos se encuentra sin un grupo, ¡permite que rápidamente otro grupo lo reciba!
- Cuando grites: «¡Todos los tubos son importantes!» deberán reunirse en un grupo grande. Pídeles que ahora traten de buscar a alguien con un color de tubo diferente al que ellos tienen.
- Explica que ahora deberán separarse en grupos de tres, pero esta vez ¡los tres tubos deben ser de diferentes colores! (Los preescolares más pequeños tal vez necesiten ayuda).

# JUEGUEN CON LOS AROS



## JUEGO DEL TEMA



### ¡PREPARA!

- Varios aros de plástico grandes
- Coloca los aros formando un diseño divertido, que se parezca a un tablero gigante.
- Asegúrate de que ninguno de los aros se toquen entre sí.

### ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Permite que los preescolares escojan sus propios lugares dentro de los aros.
- Cuando todos estén instalados, escoge un ejercicio o cualquier otro movimiento para que los preescolares lo imiten (saltar en un pie, brincar, caminar como un pingüino, saltar como un conejo, y otras cosas más).
- Cuando digas «¡Ya!», todos deberán saltar fuera de sus aros y realizar el movimiento que mencionaste, mientras tratan de avanzar alrededor de los aros, sin tocar ninguno al pasar.
- Luego menciona un número: dos, tres, o cuatro (los números pueden variar dependiendo del tamaño de tu grupo).
- Los preescolares deberán detenerse y tratar de meterse dentro del aro más cercano, llenándolo con el mismo número de participantes que tú mencionaste.
- Cuando el aro se complete con el número correcto de jugadores, los que están adentro deberán levantar el aro a la altura de su cintura, para indicar que en ese aro ya nadie puede entrar.
- Si alguno se encuentra sin un grupo, ¡permite que rápidamente otro grupo lo reciba!



# CARRERA DE RELEVO



## JUEGO DEL TEMA



### ¡PREPARA!

- 4 cubetas o baldes, 2 vasos, soga, agua, toalla
- Llena 2 de los baldes con agua.
- Forma una línea de «Salida» con la soga, en un extremo del área de juego.
- Apoya sobre la línea los 2 vasos y los 2 baldes llenos de agua. Coloca los 2 baldes vacíos en el extremo opuesto del área de juego.

### ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los preescolares en dos equipos iguales. Invítalos a formar dos filas en la línea de «Salida», uno detrás de otro.
- El primero de cada fila meterá el vaso dentro del balde de su equipo, caminará rápidamente hacia el lado opuesto, y volcará el agua que lleva dentro del balde vacío de su propio equipo. (¡Recuérdales que deben tratar de no tirar el agua en el camino hacia el balde vacío!).
- Luego deberán volver corriendo y entregar el vaso al próximo de la fila. Continúen jugando hasta que uno de los baldes con agua quede vacío.
- El primer equipo que vacíe su balde es el ganador.



# CONSTRUYAN LA TORRE MÁS ALTA

## JUEGO DEL TEMA



### ¡PREPARA!

- Trae el Cubo gigante inflable de la EBV 2023 (9781087779812) con números insertados (o bien ocupa una caja cuadrada con los números en cada cara), hojas de papel, cinta adhesiva, marcador, 5 cubetas o baldes, y varias cajas y bloques de diferentes tamaños.
- Usa el papel, la cinta adhesiva, y un marcador, para etiquetar los baldes del 1 al 5.
- Llena cada balde con las cajas y los bloques de diferentes tamaños.

### ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Invita a un preescolar a la vez a hacer rodar el cubo numerado, y a escoger un bloque del balde que tenga el mismo número que muestra el cubo, para comenzar un diseño.
- El próximo preescolar repetirá estos pasos y agregará un nuevo bloque a la creación.
- Si al hacer rodar el cubo muestra el número 6, el preescolar deberá quitar un bloque de la estructura.

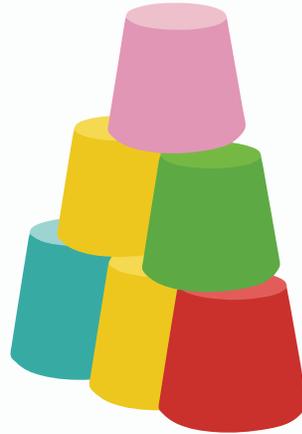
### ¡DESAFÍO!

- Forma dos equipos con igual número de preescolares.
- Los dos equipos también tendrán un cubo y baldes cada uno. Los equipos jugarán de la misma manera que lo explicado anteriormente, pero con una excepción: si al hacerlo rodar el cubo muestra el número 6, el equipo deberá tirar abajo su estructura, y comenzar a construirla otra vez.
- Después de un tiempo designado, ¡el equipo que tenga la estructura más alta es el ganador!

# TIREN ABAJO LAS TORRES



## JUEGO DEL TEMA



### Sugerencia para el líder

- Para mayor diversión, permite que los preescolares usen autos a control remoto para tirar los baldes.

## ¡PREPARA!

- Trae cinta adhesiva blanca o una soga, una pelota de goma o un auto de juguete tamaño mediano, y 10 cubetas o baldes de plástico (todos del mismo tamaño) para cada grupo de preescolares.
- Usa la cinta adhesiva o la soga para formar una línea de «Salida» de varios pies de largo, desde cada área donde se apilan los baldes.

## ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Los preescolares deberán apilar los baldes de plástico en forma de torre o pirámide.
- Invítalos a formar una fila detrás de la línea. Uno a la vez, cada preescolar deberá tirar la pelota o empujar un auto hacia los baldes apilados, para tratar de derribarlos.
- Continúen tirando la pelota o empujando el auto hasta derribar todos los baldes.
- Los preescolares que están esperando su turno, pueden reconstruir la torre cuando haya sido derrumbada completamente.

## MÁS SUGERENCIAS

- Usa 10–20 vasos de plástico en lugar de baldes.
- Usa una pelota rellena en lugar del auto o la pelota de goma si lo deseas.
- Anima a los preescolares a ser creativos en la manera en que apilan los vasos o baldes.



# JUEGUEN AL VÓLEIBOL



## JUEGO DEL TEMA



### ¡PREPARA!

- Pelota de playa inflable, red de vóleibol
- Extiende la red en el área de juego. La parte inferior de la red debe tocar el suelo, y la parte superior no debe sobrepasar la altura de los preescolares.

### ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Forma dos equipos iguales de preescolares. Coloca un equipo a cada lado de la red. Dependiendo del tamaño de tu área de juego, limita el número de preescolares a unos cinco por equipo. Si es necesario, puedes hacer rotar equipos adicionales, mientras los demás los animan con sus gritos.
- Demuestra cómo pegarle a la pelota de playa para que pase al otro lado de la red, hacia el otro equipo.
- Anímalos a turnarse para pegarle a la pelota y pasarla sobre la red.
- Desafíalos a mantener la pelota en el aire el mayor tiempo posible. Cuenta el número de veces que pegan a la pelota antes que toque el suelo.



# JUEGUEN CON LOS PATOS



## JUEGO DEL TEMA



### Sugerencia para el líder

- Asigna a un adulto voluntario para supervisar la pequeña piscina antes, durante, y después que los preescolares hayan terminado de jugar.

## ¡PREPARA!

- 10 patos de plástico, 1 pequeña piscina inflable para niños, toallas, 1 pequeña red de pescar de juguete, marcadores permanentes negros y rojos.
- Usa el marcador rojo para dibujar un corazón en la parte de abajo de dos patos. Usa el marcador negro para escribir las letras J, E, S, Ú, S en la parte de abajo de cinco patos, y la palabra lema en uno más y el versículo en los otros dos.
- Llena la pequeña piscina con suficiente agua como para que los patos floten.

## ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los preescolares en grupos iguales. Guíalos a pararse alrededor de la pequeña piscina. Escoge a un preescolar para que saque un pato del agua usando la red de pescar. Si el pato escogido tiene un corazón en la parte de abajo, pídele que mencione una manera en que sabe que Jesús lo ama.
- Si el pato tiene escrita la palabra Lema, el preescolar (o el grupo) deberá decir el lema de la EBV. Si la palabra escrita dice Versículo, el preescolar (o el grupo) deberá repetir el versículo de la semana.
- Si el pato muestra una letra, déjalo de lado hasta que encuentren las cinco letras. Cuando las consigan, guíalos a poner los patos en orden, para formar el nombre JESÚS.
- Recuérdale a los preescolares que estamos usando nuestras destrezas y habilidades para descubrir que confiar en Jesús como Salvador y seguirlo, cambia por completo el juego.





## JUEGO DE APLICACIÓN



### Consejo para el líder

- Si el tiempo lo permite, anima a los preescolares a separar la comida en bolsas o canastos, basados en el color o el tipo de comida, como por ejemplo frutas y vegetales.

## ¡PREPARA!

- Comida de juguete y pequeños canastos o bolsas
- Desparrama la comida sobre un área con pasto verde.

## ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Entrega a cada preescolar un canasto o una bolsa. Guíalos a pararse al borde del pasto.
- Cuando cuentes hasta tres, los preescolares deberán correr hacia el pasto. Allí deberán juntar la mayor cantidad de comida posible, y ponerla dentro de sus bolsas o canastos.
- Desafíalos a contar las diferentes comidas en sus bolsas o canastos. Comenten la manera en que Dios cuida de nosotros, proveyendo alimentos para que comamos. Menciona de qué manera los ayudantes de tu iglesia recogen comida para las personas que la necesitan.





## JUEGO DE APLICACIÓN



### ¡PREPARA!

- Trae algunas cosas que pertenezcan a tableros de juegos de preescolares, como por ejemplo una ruleta, un cubo numerado y fichas del tablero.

### ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Pide que los preescolares formen un círculo. Escoge un voluntario que se pare en el centro de este, elija un objeto, y lo sostenga en alto para que todo el grupo lo vea.
- Invita a los preescolares que están en el círculo a cerrar los ojos, mientras un voluntario oculta el objeto en algún lugar del salón.
- Una vez escondido, pide que los preescolares abran sus ojos y busquen ese objeto por todas partes. Aquel que lo encuentre pasará al centro del círculo para ocultar el próximo objeto.
- Explica que esta semana estamos disfrutando de toda clase de juegos. Aprenderemos de qué manera el seguir a Jesús lo cambia todo.



# JUEGUEN CON LA PELOTA



## JUEGO DE APLICACIÓN



### ¡PREPARA!

- Tubos rectos para nadar, cuchillo (para uso del maestro solamente), pelota de playa inflable o pelotas de goma espuma (1 para cada preescolar), cubetas/baldes de plástico o aros de plástico grandes, etiquetas adhesivas en blanco, cinta adhesiva, etiquetas con el lema de la EBV 2023 (9781087776552)
- Recorta por la mitad los tubos flotadores (1 mitad para cada preescolar).
- Desparrama por el área de juego los aros de plástico grandes o las cubetas o baldes apoyados de costado.

### ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Pega una etiqueta adhesiva en blanco sobre la camiseta de cada preescolar. Entrega también a cada uno una pelota y la mitad de un tubo para usar como palo de juego.
- Señala los baldes o los aros que están en el suelo. Comenta que esas son las metas o los arcos para hacer los goles.
- Explica que ellos deberán usar sus «palos» para meter las pelotas dentro de los baldes o aros. Desparrama a los preescolares entre varios arcos, para que estén espaciados en el área de juego. Los preescolares pueden acercarse a los diferentes arcos, en cualquier orden.
- Desafía a cada uno a meter la pelota en todos los arcos.
- Coloca un líder junto a cada arco, para mostrar a los preescolares dónde pararse. El líder le entregará a uno de ellos una figurita adhesiva para agregar a su etiqueta cuando meta un gol.
- Para más diversión, coloca obstáculos frente a algunos de los arcos, haciendo que el juego sea más desafiante.



# VERSÍCULOS FLOTADORES



## JUEGO DE APLICACIÓN



### Sugerencia para el líder

- Agrega figuritas adhesivas o dibuja marcas que hagan juego en las esquinas de las palabras, para ayudar a los más pequeños a ponerlas en orden.

### ¡PREPARA!

- Pequeña piscina inflable para niños llena de agua, hojas de espuma rígida (11, de 2 colores diferentes), toalla, soga, marcador
- Escribe cada una de las palabras del versículo (*Muéstrame tus caminos, Dios; enséñame a seguirte. Salmo 25:4*) en hojas separadas de espuma rígida. Prepara 2 juegos, cada uno de diferente color.
- Coloca ambos juegos de palabras dentro de la piscina con agua; mézclalos bien.
- Usa una soga para marcar la línea de «Salida».

### ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Forma dos equipos con igual número de preescolares. Guíalos a pararse en dos filas, uno detrás de otro, en la línea de «Salida». Asigna a cada equipo uno de los dos colores usados en las palabras del versículo.
- El primero de cada fila deberá correr hacia la pequeña piscina, y agarrar una de las palabras del color de su equipo. Luego tendrá que volver corriendo, y colocarla sobre el piso, junto a su equipo.
- Continúen con el juego hasta que todas las palabras hayan sido sacadas de la piscina.
- Cuando tengan todas esas palabras, el equipo tendrá que ponerlas en el orden correcto, y luego repetir el versículo todos juntos. Los ganadores deberán alentar al otro equipo mientras trabajan juntos para armar el versículo.



# FORMEN UNA ORUGA



## JUEGO DE APLICACIÓN



### Sugerencia para el líder

- Si tienes un grupo grande comienza el juego con dos o tres preescolares para formar la «oruga».

### ¡PREPARA!

- Usa un silbato o cualquier otra cosa para captar la atención de los preescolares.

### ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Este es un juego conocido, ¡pero con una variante!
- Escoge a un preescolar para ser la «oruga». Al sonar el silbato, deberá comenzar a perseguir a los otros preescolares. Cuando toque a alguno, este último deberá tomar de la mano al primero, y salir a perseguir juntos al resto del grupo.
- Todo aquel que sea tocado deberá unirse a la «oruga» y perseguir juntos a los demás, para que la «oruga» sea cada vez más larga.
- Continúen hasta que todos los preescolares hayan sido tocados.





## JUEGO DE APLICACIÓN



### Consejo para el líder

- Usa pelotas rellenas, esponjas, o cualquier otro objeto de colores en lugar de las pelotas de goma, si es necesario.

### ¡PREPARA!

- Cubetas o baldes de 4 colores diferentes, 10 pelotas de goma espuma del color de cada balde, Cubo gigante inflable de la EBV 2023 (9781087779812), hojas de papel, marcador
- Escribe las siguientes palabras o números, una en cada hoja de papel: 1, 2, 3, -1, -2, ¡OH NO! (Inserta cada hoja en los bolsillos separados del Cubo o pégalos en una caja de cartón).
- Coloca un balde en cada una de las 4 esquinas del área de juego. Acerca al balde las pelotas correspondientes, apoyándolas sobre el piso.

### ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los preescolares en cuatro equipos iguales. Asigna un balde de color a cada grupo, y guíalos a pararse junto a los baldes de sus equipos.
- Coloca el Cubo en el centro del área de juego. Escoge a un preescolar de uno de los grupos para que haga rodar el cubo. Si muestra el número 1, 2, o 3, su equipo podrá agregar esa misma cantidad de pelotas dentro de su balde. Si el número es negativo (con el signo -) o con las palabras «¡OH NO!», le tocará el turno al próximo equipo.
- Cuando los equipos tengan pelotas en sus baldes, podrán seguir agregando o sacando pelotas de los mismos, de acuerdo a lo que muestre el cubo. Si muestra las palabras «¡OH NO!», el equipo deberá sacar todas las pelotas de su balde, y comenzar otra vez.
- El primer equipo que logre juntar todas sus pelotas del color dentro del balde, es el ganador.
- Continúen jugando hasta que todos los equipos llenen sus baldes, o comiencen el juego otra vez.



# ¡NO TIREN LA PELOTA!



## JUEGO DEL TEMA



### ¡PREPARA!

- Varios cuadrados de tela de 90 cm. (3 pies) —1 cada 2 preescolares—, pelotas pequeñas de goma espuma (1 cada 2 preescolares)
- Perfora un agujero en el centro de cada cuadrado de tela, un poco más grande que el tamaño de las pelotas.

### ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Asigna compañeros (o permite que los preescolares escojan uno) y entrega a cada pareja un cuadrado de tela y una pelota.
- Los jugadores sostendrán las esquinas del cuadrado tratando de impedir juntos que la pelota caiga por el agujero.
- Periódicamente, menciona algunos desafíos para ellos, como por ejemplo: hacer rebotar la pelota tres veces, hacerla rebotar lo más alto que puedan, hacerla rebotar cuantas veces puedan sin dejar que caiga por el agujero, y otras cosas más.
- En un grupo grande, forma un sendero para que las parejas caminen juntas sin tirar la pelota. Si la pelota cae, la pareja deberá volver, y comenzar a caminar por el sendero nuevamente.



# ¡RECOJAN EL DINERO!



## Sugerencia para el líder

- Este es un juego que debe realizarse adentro, para que el dinero no se vuele con el viento.
- Si es necesario, cambia el número de intentos en que cada preescolar puede recoger el dinero, basado en sus habilidades motoras.



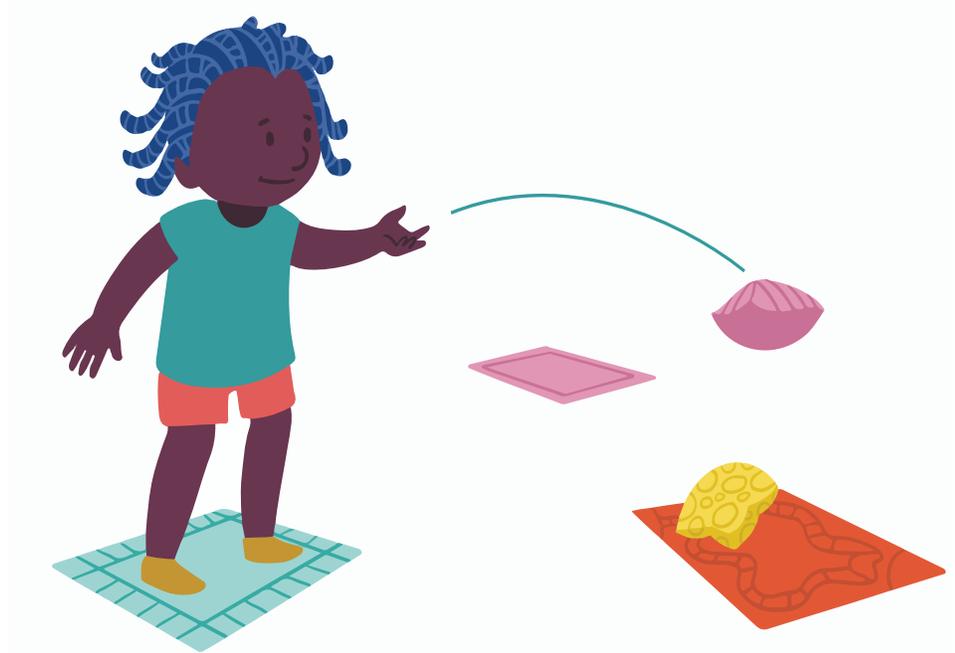
## ¡PREPARA!

- Ensaladera de plástico, espátula, dinero de juguete del tablero del juego, 2 pares de gafas de sol para cada equipo, cinta adhesiva para pintores, toallitas desinfectantes desechables
- Cubre las gafas de sol con la cinta adhesiva, para bloquear la visión.
- Limpia los marcos y la parte interior de las gafas con desinfectante.
- Repite este procedimiento cada vez que a un preescolar le toque su turno.

## ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los preescolares en dos equipos iguales. Para cada grupo, coloca una ensaladera de plástico grande sobre el piso. Desparrama el dinero frente a la ensaladera.
- Demuestra cómo usar la espátula para recoger el dinero y ponerlo dentro de la misma.
- Invita al primero de cada fila a sentarse detrás de la ensaladera, ponerse las gafas de sol con la visión bloqueada, y usar la espátula para tratar de meter el dinero dentro del recipiente. Después de dos intentos, deberá pasar sus gafas al próximo en la fila.
- El juego termina cuando un equipo junta todo su dinero en la ensaladera. Vuelvan a jugar si el tiempo lo permite.
- Menciona que Dios tiene un plan para cada persona, ahora y en el futuro.

# JUEGUEN CON LOS TABLEROS



## ¡PREPARA!

- Una variedad de tableros diferentes, cinta adhesiva para pintores o una soga, y varias pelotas rellenas
- Coloca los tableros formando un camino en el área de juegos.
- Marca una línea de «Salida» a unos 90 cm. (3 pies) del primer tablero. Luego cada tablero deberá estar a 8 cm. (3 pulgadas) del siguiente, para formar el camino.

## ¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Demuestra cómo pararse detrás de la línea y tirar la pelota hacia el tablero, tratando de que caiga sobre el mismo.
- Invítalos a formar una fila uno tras otro, detrás de la línea de «Salida».
- Pide que el primero tire la pelota, tratando de embocar en el tablero. Si lo logra, deberá tirar la pelota al próximo tablero, llegar hasta el mismo, y así sucesivamente, para alcanzar el final del camino.
- Cuando el primer preescolar llegue al segundo tablero, el próximo deberá comenzar.



# JUEGOS DE MESA

## ¿QUÉ FALTA?

- Trae tableros y juguetes pequeños, como por ejemplo autos, y agrega figuras de personas o animales de plástico. Cubre las gafas para sol con cinta adhesiva gruesa. Apoya cada tablero sobre la mesa o sobre el piso. Desparrama varios juguetes pequeños sobre cada uno.
- Forma pequeños grupos de preescolares. Asigna un adulto o un joven ayudante a cada grupo. Invítalos a señalar y nombrar o describir los juguetes que están sobre el tablero. Permite que un preescolar de cada grupo a la vez se ponga las gafas de sol, mientras el ayudante quita un juguete del tablero. Cuando se quite las gafas, deberá adivinar qué es lo que falta.

## LLENEN LOS VASOS

- Trae varios tazones, pompones de diferentes colores, tenazas o pinzas para niños, y una ruleta. Asegúrate que los colores de los pompones sean iguales a los colores que tiene la ruleta. Llena cada tazón con pompones de un color (un tazón para cada preescolar). Coloca un vaso junto a cada tazón y las pequeñas pinzas sobre la mesa. El objetivo de este juego es mover todos los pompones del tazón al vaso, sin que caigan sobre la mesa.
- Hagan girar la ruleta. Anuncia el color que muestra al detenerse. El preescolar que tenga el tazón con pompones del mismo color que muestra la ruleta, deberá mover un pompón del tazón al vaso usando las pinzas. El primero que mueva todos sus pompones del tazón al vaso, es el ganador.

# ¡MÁS JUEGOS!

## PREPAREN PATRONES CON DISEÑOS

- Junta tarjetas de juego que tengan colores en ellas. Invita a los preescolares a ordenarlas y apoyarlas sobre la mesa, para formar un patrón. Por ejemplo, pueden colocar dos tarjetas rojas, una verde, una azul, y otra verde. Luego, deberán repetir ese patrón. Permite que los preescolares escojan cualquier patrón que quieran crear.

## MEZCLEN MOSAICOS CON LETRAS

- En un cartón grueso, prepara mosaicos con letras de 10 x 10 cm. (4 x 4 pulgadas). Incluye todo el alfabeto, repitiendo varias de las letras más usadas. Ofrece un juego de mosaicos con letras a grupos de cuatro a seis preescolares. Escribe los nombres «Dios», «Jesús» y «Pedro» sobre una pizarra, para que los preescolares los vean. Mezcla los mosaicos con letras y apóyalos boca arriba sobre una mesa.
- Invita a los preescolares a buscar las letras que formen las palabras «Dios», «Jesús» y «Pedro».
- Desafía a los preescolares a trabajar juntos para acomodar otro juego de letras en orden alfabético. Repite y deletrea lentamente el nombre de un preescolar a la vez, mientras animas al grupo a buscar las letras de ese nombre.

## JUEGUEN CON LA TORRE

- Forma pequeños grupos de preescolares. Apoya sobre el piso una pila de cajas de cartón o de bloques de madera frente a cada grupo.
- Desafía a cada grupo a trabajar juntos para construir una torre con los bloques.
- Los preescolares deberán turnarse para sacar un bloque a la vez con el objetivo de no tirar abajo la torre.

# LA ENSEÑANZA

- Prepárate antes de que los preescolares lleguen.
- Asegúrate de que haya dos adultos presentes con los preescolares todo el tiempo.
- Establece una manera de captar rápidamente la atención de los niños (haciendo sonar un silbato, repitiendo una frase especial, o simplemente palmeando).
- Especifica y mantén los límites.
- Comparte lo que tú esperas de ellos, y haz cumplir las reglas consistentemente.
- Explica los juegos antes de repartir el equipo correspondiente.
- Procura que siempre estén activamente involucrados.
- Modifica o termina el juego si los preescolares se vuelven inquietos.
- Colócate a nivel del preescolar para mirarlo y escuchar lo que tiene que decir.
- Trata de mostrarle atención a cada uno de ellos.
- Enfrenta los problemas inmediatamente. Si es necesario, saca del juego a un niño revoltoso para que espere un turno.
- Habla en privado con un niño problemático, pero siempre ante la mirada de otro adulto.
- Ama y acepta a cada preescolar.
- Nota el buen comportamiento de alguno de ellos.

## SUGERENCIAS DE GRUPO

- Agrupa niños y niñas.
- Trata de unirlos de acuerdo con sus intereses (comidas o colores favoritos).
- Entrega a cada uno un cuadrado de papel grueso, e invítalos a buscar amigos con cuadrados exactamente iguales.
- Si alguien trajo a un amigo a la EBV, permite que los dos estén en el mismo grupo.