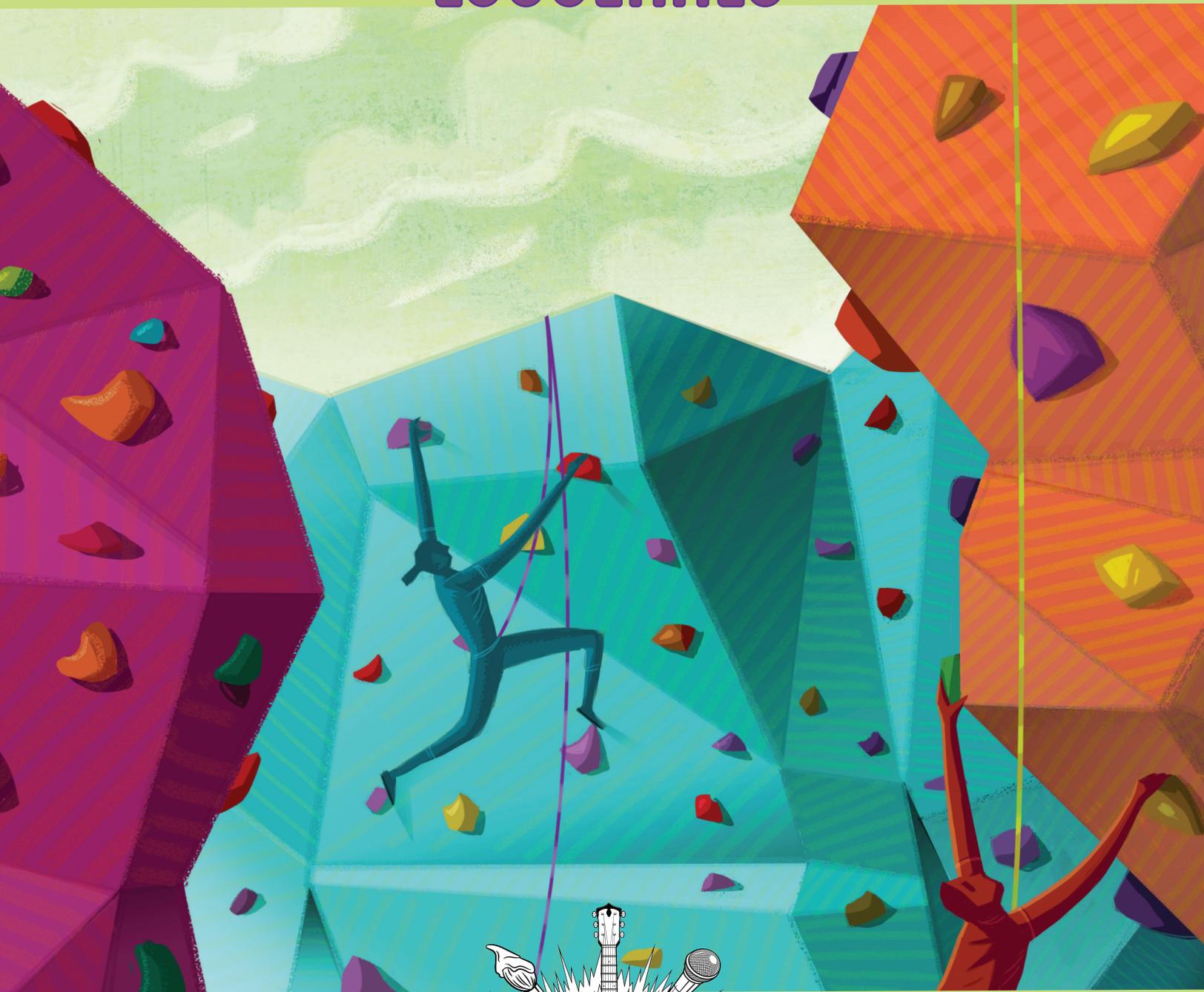


EBU 2022 , RECREACIÓN ESCOLARES



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 (suena un silbato, di una frase especial, o palmea 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 2022 (CD 19b Admin) en la pared o la puerta de entrada de la sección de Recreación.
- Ubica varios Estandartes con base para la EBV 2022 (*VBS 2022 Flying Banners with Stands* (9781087756622)) para marcar los límites del área de Recreación.
- Extiende las tiras de banderines de la EBV 2022 (*VBS 2022 String Flags* (9781087756653)) entre cada estandarte para delimitar el área de juego.
- Fija las Huellas para el piso de la EBV 2022 *VBS 2022 Floor Prints* (9781087756646) 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.

DÍA 1

JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 1 PINTA EL ARCOÍRIS

Dios, el Creador

Historia bíblica

David alabó a Dios, el Creador
(Hechos 13:21-23; Salmos 104)

Versículo bíblico

Efesios 2:10

Versículo adicional

¡Oh Señor, cuán
numerosas son tus obras!
¡Todas ellas las hiciste con
sabiduría!
¡Rebosa la tierra con todas
tus criaturas!
Salmos 104:24

Verdad bíblica de hoy

Dios es el maravilloso
creador.

Sugerencia

- Para hacerlo más divertido, mantén un ritmo rápido de juego o divide el grupo en círculos más pequeños.
- Puedes cortar las tiras de papel con forma de un arco, de tamaño cada vez más pequeño según el color.



MATERIAL

- Cubo inflable gigante (9781430066943) numerado del 1 al 6 o cubo numerado.
- Tiras de papel rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul y púrpura (1 de cada color por jugador).

¡VAMOS A JUGAR!

- Reúne a los niños y explícales que van a tratar de pintar un arcoíris lanzando el cubo en un orden determinado. Cada número representará un color según el orden en que aparece en el arcoíris. Rojo: 1; naranja: 2; amarillo: 3; verde: 4; azul: 5; púrpura: 6.
- El primer niño hará rodar el cubo. Si saca un número que no sea 1, deberá pasarle el cubo al siguiente jugador. Si saca un 1, tomará una tira de papel rojo y le pasará el cubo al siguiente jugador, para luego intentar sacar un 2 en su próximo turno.
- Cada jugador deberá formar el arcoíris con los colores en orden.

BIBLIA/APLICACIÓN PRÁCTICA

- Pregunta: «¿Cuál es tu color favorito del arcoíris?». (Escucha las respuestas de los niños).
- Comenta: «¡Si Dios no existiera, tampoco existirían los colores, los arcoíris, ni siquiera las personas! Dios es el maravilloso creador, y David lo alabó por eso. Nosotros también debemos alabarlo».
- Lee el Salmo 104:24 y comenta: «Las obras de Dios son innumerables. La tierra está llena de cosas hermosas que Él creó. Él nos creó para que viéramos esta belleza y Su gloria por medio de Su creación. ¡Vamos a alabarlo por eso hoy!».

DÍA 1

NO VUELQUES LA PINTURA

Dios, el Creador

Historia bíblica

David alabó a Dios, el Creador
(Hechos 13:21-23; Salmos 104)

Versículo bíblico

Efesios 2:10

Versículo adicional

¡Oh Señor, cuán numerosas
son tus obras!
¡Todas ellas las hiciste con
sabiduría!
¡Rebosa la tierra con todas tus
criaturas!
Salmos 104:24

Verdad bíblica de hoy

Dios es el maravilloso creador.

Sugerencia

- Asegúrate de que los niños sepan en qué dirección correr para alcanzar la próxima barra flotadora.
- Todos deben correr en la misma dirección.
- Cuando queden pocos niños en juego, pídeles que se alejen un poco más entre ellos, de modo que sea más difícil llegar a una barra flotadora antes que esta caiga.



PREPARA

- 1 barra flotadora por cada jugador

¡VAMOS A JUGAR!

- Dale a cada niño una barra flotadora y explícales a todos que, en este juego, deben hacer de cuenta que cada uno es una lata de pintura.
- El objetivo es que «no se vuelque la pintura», es decir, impedir que las barras flotadoras caigan al suelo; por eso, deben moverse lo más rápido posible.
- Formen un círculo. Cada niño sostendrá su barra flotadora delante de él, apoyando un extremo en el suelo.
- A tu señal, cada niño deberá soltar su barra y correr en el sentido de las agujas del reloj para sostener la siguiente. Si no llega a asegurarla antes que caiga, ese niño saldrá del juego por esa ronda.

Dios, el Creador

Historia bíblica

David alabó a Dios, el Creador
(Hechos 13:21-23; Salmos 104)

Versículo bíblico

Efesios 2:10

Versículo adicional

¡Oh Señor, cuán numerosas
son tus obras!
¡Todas ellas las hiciste con
sabiduría!
¡Rebosa la tierra con todas tus
criaturas!
Salmos 104:24

Verdad bíblica de hoy

Dios es el maravilloso
creador.

Sugerencia

- Elige cubetas de cuatro colores diferentes y usa esos colores como nombres para los equipos.
- Después de un par de rondas, agrega una variante: cuando un jugador es tocado por el creador, se convierte en un «aprendiz» y debe permanecer en el círculo exterior ayudando al creador a tocar a los demás jugadores.



PREPARA

- Prepara un área de juego con cuatro conos formando un cuadrado. Coloca una cubeta junto a cada cono.
- Coloca el aro de hula hula en el centro del cuadrado y coloca suficientes bolsitas de semillas para cada equipo en medio del aro.
- Usa demarcadores de límites para armar dos círculos alrededor del aro. El círculo exterior debería ser suficientemente grande como para que entren varios niños. Si están en un gimnasio, pueden usar los círculos ya pintados en el centro del campo de juego.

¡VAMOS A JUGAR!

- Forma cuatro equipos e indica a cada equipo que forme fila detrás de un cono. Haz que reciten la Verdad bíblica de hoy (Dios es el maravilloso creador).
- Elige a un jugador, que será el «creador», e indícale que se ubique en el círculo interior alrededor del aro. Explícales a todos que el objetivo es tomar la mayor cantidad de bolsitas de semillas del estudio del creador.
- A tu señal, el primer jugador de cada equipo correrá hasta el centro y tratará de tomar una bolsita de semillas. Si el creador logra tocar al jugador antes de que este tome una bolsita, el niño deberá regresar al final de su fila.
- Si el jugador toma una bolsita, pero el creador logra tocarlo antes que llegue de regreso al cono de su equipo, el jugador deberá devolver la bolsita al estudio del creador y correr al final de la fila de su equipo.
- Si un jugador logra colocar una bolsita de semillas en la cubeta de su equipo, ese equipo ganará un punto. Gana el equipo que tenga más puntos cuando el aro del centro quede sin ninguna bolsita.

DÍA 2

JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 2 DISEÑA TU CARRERA DE OBSTÁCULOS

Dios, el Diseñador

Historia bíblica

Dios preparó a David para que fuera rey (1 Samuel 16)

Versículo bíblico

Efesios 2:10

Versículo adicional

La gente se fija en las apariencias, pero yo me fijo en el corazón.

1 Samuel 16:7b

Verdad bíblica de hoy

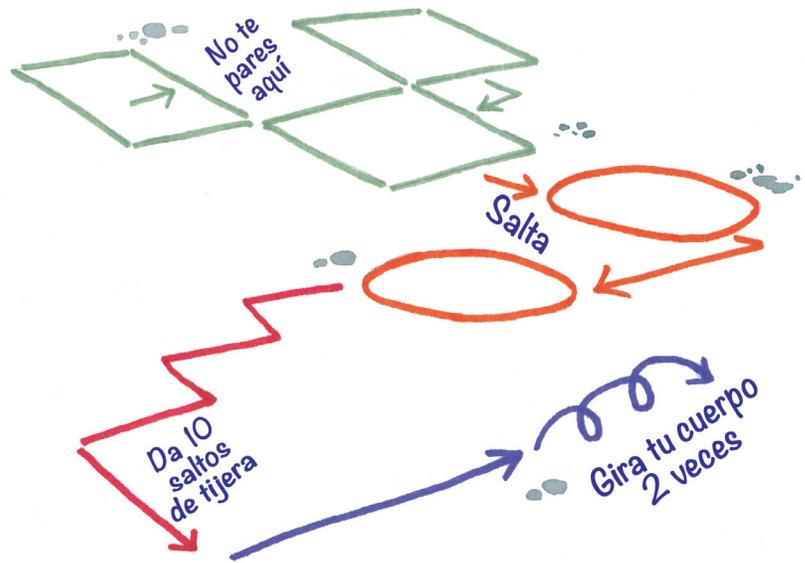
Dios nos diseñó de manera única para cumplir Sus propósitos.

PREPARA

- Busca un lugar cerca de la Estación de recreación donde puedas usar tiza en el suelo.

Materiales

- Tiza/gis



¡VAMOS A JUGAR!

- Explícales a los niños que van a diseñar su propia carrera de obstáculos. Dale a cada uno un trozo de tiza/gis para que se turnen y dibujen obstáculos. Por ejemplo: círculos dentro de los que deben saltar, ejercicios para realizar (4 lagartijas, 10 saltos de tijera, etc.), líneas en zigzag para recorrer haciendo equilibrio, etc. Anima a los niños a ser creativos y divertirse dibujando.
- Cuando estén terminados los obstáculos, toma el tiempo que le lleva a cada uno recorrer el trayecto. Puedes agregar diferentes niveles de dificultad, como recorrerlo en equipo, recorrerlo saltando, etc.
- Si no tienen mucho tiempo o espacio para dibujar, arma tú los obstáculos y pasa directamente a la parte de la carrera contra reloj.

APLICACIÓN BÍBLICA PARA LA VIDA

- Pregunta: «¿Cuál fue tu parte preferida de la carrera de obstáculos?». (Escucha las respuestas de los niños).
- Comenta: «La carrera de obstáculos fue especial porque ustedes diseñaron parte de ella. Hoy aprendimos que Dios nos diseñó de manera especial y única. Cada uno de nosotros es único y especial. Por eso, la pista de obstáculos de cada equipo será diferente. Dios no nos diseñó como únicos porque pensaba que iba a ser divertido; lo hizo para que cada uno de nosotros pudiera cumplir Su propósito de hablar a otros de Él, y nos ha dado dones creativos para cumplir ese propósito».
- Lee 1 Samuel 16:7b. Comenta: «Los seres humanos no pueden ver todos los aspectos en que somos diseñados únicos por Dios, pero Él ve el corazón de cada persona y nos ama profundamente».
- Pregunta: «¿De qué maneras te ha diseñado especial y único Dios a ti? ¿Qué tienes de especial y cómo puedes usar eso para hablar a otros de Él?».

Dios, el Diseñador

Historia bíblica

Dios preparó a David para que fuera rey
(1 Samuel 16)

Versículo bíblico

Efesios 2:10

Versículo adicional

La gente se fija en las apariencias, pero yo me fijo en el corazón.
1 Samuel 16:7b

Verdad bíblica de hoy

Dios nos diseñó de manera única para cumplir Sus propósitos.

Sugerencia

- Cubre los ojos del niño que está en el medio para asegurarte de que no vea.
- Jueguen varias rondas con un niño diferente en cada una.
- Jueguen una ronda en la que los niños permanezcan en el juego solo si el contador nombra su color.



MATERIALES

- 4 cartulinas u hojas de papel de diferentes colores
- Cinta adhesiva

PREPARA

- Pega las cartulinas en la pared (un color en cada esquina).

¡VAMOS A JUGAR!

- Explícales a los niños que un compañero se ubicará en el medio del área de juego, cerrará los ojos y contará hasta diez.
- Mientras ese niño cuenta, los demás correrán hasta la esquina del color que prefieran.
- Cuando el niño llegue a diez, gritará uno de los cuatro colores.
- Los niños que estén en la esquina de ese color saldrán del juego.
- ¡El último niño que quede será el ganador!

DÍA 2

GOLF CON LATAS DE PINTURA

Dios, el Diseñador

Historia bíblica

Dios preparó a David para que fuera rey (1 Samuel 16)

Versículo bíblico

Efesios 2:10

Versículo adicional

La gente se fija en las apariencias, pero yo me fijo en el corazón.

1 Samuel 16:7b

Verdad bíblica de hoy

Dios nos diseñó de manera única para cumplir Sus propósitos.

Sugerencia

- Pide un voluntario mayor que ayude a llevar la cuenta de los puntos de cada equipo.



MATERIALES

- 1 lata de pintura y 1 disco volador por cada 4 jugadores

PREPARA

- Arma hoyos de golf para los discos voladores colocando las latas de pintura a varios pies de distancia entre sí (más o menos un metro). Marca una línea de partida para cada lata.

¡VAMOS A JUGAR!

- Forma equipos de cuatro jugadores. Cada equipo comenzará desde la línea de partida de su lata.
- A tu señal, el primer niño de cada equipo lanzará el disco hacia la lata de su equipo.
- El segundo niño avanzará hasta donde haya caído el disco y volverá a lanzarlo hacia la lata.
- Así continuarán los demás jugadores del equipo hasta que el disco caiga en la lata.
- Los niños deben llevar la cuenta de cuántos lanzamientos necesitaron para hacer entrar el disco en la lata.
- Cuando hayan terminado con la lata de su equipo, permíteles intercambiar con la de otro equipo.
- Cuando todos los equipos hayan hecho entrar su disco en todas las latas, suma todos los tiros de cada equipo. El que haya hecho menos tiros ganará el juego.

DÍA 3

JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 3 EL VERDADERO REY

Jesús, el Rey

Historia bíblica

El pueblo recibe a Jesús
(*Salmos 118:26; Hechos 13:21-23; Mateo 21:1-11*)

Versículo bíblico

Efesios 2:10

Versículo adicional

¡Hosanna al Hijo de David!
¡Bendito el que viene en el
nombre del Señor! ¡Hosanna
en las alturas! *Mateo 21:9b*

Verdad bíblica de hoy

Jesús es el Rey que Dios
prometió para salvarnos.

Materiales

- Aros de hula hula
- Demarcadores de límites
- CD de Música de la EBV 2022 para escolares
- Reproductor de música



PREPARA

- Delimita el campo de juego con demarcadores de límites.
- Coloca un aro por niño menos uno.

¡VAMOS A JUGAR!

- Indícale a los niños que formen una hilera alrededor del perímetro del campo de juego.
- Explícales que el objetivo del juego es saber quién es el verdadero rey.
- Inicia la música. Mientras la música suena, todos irán danzando alrededor del campo de juego. Cuando la música se detenga, cada uno deberá entrar corriendo al campo y pararse dentro de un aro.
- El niño que no haya entrado en un aro se sentará dentro de un aro una vez que sus compañeros hayan vuelto a rodear el perímetro. Indícale que se mueva dentro del aro por el campo mientras suena la música, y cuando deje de sonar se siente inmediatamente.
- Finalmente, quedarán dos niños y solo un aro desocupado. El primero que llegue al aro será el verdadero rey del juego.
- Para hacerlo más divertido, elige movimientos o pasos determinados para que los niños hagan mientras suena la música.

APLICACIÓN BÍBLICA PARA LA VIDA

- Comenta: «¡Qué divertido! Durante todo el juego estuve preguntándome quién llegaría a ser el verdadero rey. Los israelitas supieron durante muchos años que Dios iba a enviar a un Rey a salvarlos porque eran Su pueblo. Durante años, se preguntaron quién sería ese Rey. En la historia bíblica de hoy, vimos que Jesús es el Rey que Dios prometió para salvarnos. ¡Ya no tenemos que preguntarnos quién es el verdadero Rey, porque sabemos que es Jesús!».
- Pregunta: «¿Qué sientes al saber que Jesús es el verdadero Rey?». Lee Mateo 21:9b y comenta: «¡Jesús es el verdadero Rey, y merece ser alabado!».

Jesús, el Rey

Historia bíblica

El pueblo recibe a Jesús
(*Salmos 118:26; Hechos 13:21-23; Mateo 21:1-11*)

Versículo bíblico

Efesios 2:10

Versículo adicional

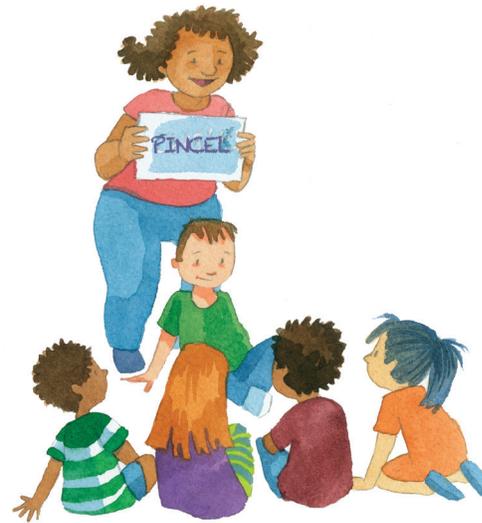
¡Hosanna al Hijo de David!
¡Bendito el que viene en el
nombre del Señor! ¡Hosanna
en las alturas!
Mateo 21:9b

Verdad bíblica de hoy

Jesús es el Rey que
Dios prometió para
salvarnos.

Sugerencia

- Forma dos equipos y hazlo competitivo.
- Puedes jugar una ronda con los niños haciendo la mímica del uso del objeto.



PREPARA

- Escribe los nombres de diferentes elementos para hacer arte en varias hojas de papel (ej: pincel, pintura, tiza, papel, lienzo, marcadores, crayones, goma de borrar, regla, etc.).

¡VAMOS A JUGAR!

- Indica a un niño que se ubique de frente al resto del grupo.
- Muestra un papel sobre la cabeza del niño, de modo que sus compañeros puedan leer la palabra escrita en él. El niño que mira al grupo no podrá leer lo que está escrito.
- Cada niño, a su turno, dará una pista sobre el objeto.
- Si su compañero no puede descubrir el objeto después de tres intentos, revela de qué se trata y cambia de jugador.

Jesús, el Rey

Historia bíblica

El pueblo recibe a Jesús
(*Salmos 118:26; Hechos 13:21-23; Mateo 21:1-11*)

Versículo bíblico

Efesios 2:10

Versículo adicional

¡Hosanna al Hijo de David!
¡Bendito el que viene en el
nombre del Señor! ¡Hosanna
en las alturas!
Mateo 21:9b

Verdad bíblica de hoy

Jesús es el Rey que
Dios prometió para
salvarnos.

Sugerencia

- Jueguen varias rondas. Nombra más de un color cada vez, para hacerlo más complicado.



MATERIALES:

- Paracaídas grande

¡VAMOS A JUGAR!

- Cada niño debe buscar un lugar alrededor del paracaídas y sostenerlo por el borde.
- Indica a los niños que comiencen a mover el paracaídas arriba y abajo lentamente.
- Muéstrales que el paracaídas está hecho de muchos colores diferentes, y que cada uno de ellos está ubicado delante de un color. Pídeles que griten el color delante del que están.
- Explícales que, cuando nombres el color que tienen delante de ellos, deben soltar el paracaídas, correr por debajo de él al otro lado y buscar otra sección del mismo color. Por ejemplo: si están frente a un triángulo rojo, deben correr a buscar el triángulo rojo que acaba de dejar su compañero.
- Explícales que los demás niños cuyos colores no nombraste lanzarán el paracaídas al aire. Si el paracaídas, al caer, toca a alguno de los niños que están cambiando de lugar, el niño tocado debe salir del juego.

DÍA 4

JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 4 MANCHA REDENCIÓN

Jesús, el Redentor

Historia bíblica

Jesús murió y resucitó
(Lucas 23:13-25,44-56; 24:1-12,
36-49)

Versículo bíblico

Efesios 2:10

Versículo adicional

Esto es lo que está escrito
—les explicó—: que el Cristo
padecerá y resucitará al tercer
día.
Lucas 24:46

Verdad bíblica de hoy

Jesús cumplió el plan de
Dios para salvarnos.

Sugerencia

- Forma dos equipos y hazlo competitivo.
- Puedes jugar una ronda con los niños haciendo la mímica del uso del objeto.

Materiales

- Demarcadores de límites

Prepara

- Arma un área de juego usando los demarcadores de límites.



¡VAMOS A JUGAR!

- Este es el tipo de juego de la mancha (conocido en otros lugares como «la traes» o «la llevas»).
- Si el niño A es tocado por el niño B, el A debe sentarse en el lugar donde fue tocado.
- El niño A debe seguir los movimientos del B, porque si el B es tocado por otro compañero, el A podrá volver al juego.
- Si dos niños se tocan al mismo tiempo, deberán jugar a «Piedra, papel o tijera» para definir quién continúa en el juego.
- Para hacerlo más divertido, grita «¡Mancha redención!» cuando ya haya varios jugadores sentados para hacerlos volver al juego.

• APLICACIÓN BÍBLICA PARA LA VIDA

- Pregunta: «En este juego había dos formas de ganar la redención y volver al juego, ¿cuáles eran?». (*Escucha las respuestas de los niños*).
- Comenta: «Las dos formas de obtener la redención eran: cuando salía de juego el compañero que te había tocado, o cuando yo gritaba “¡Mancha redención!”». Era divertido volver al juego después de haber sido tocado. Así como había redención en este juego, Jesús nos da la redención porque Él cumplió el plan de Dios para salvarnos. Por causa del pecado, todos deberíamos estar separados de Dios, pero Jesús vivió una vida perfecta, murió y resucitó, y así venció al pecado y a la muerte. Cuando confiamos en Jesús como nuestro verdadero Rey y Salvador, Él nos da la redención y nos permite tener una relación con Dios. En este juego de la mancha había dos maneras de ser redimidos, pero en la vida real Jesús es el único Redentor y el único camino para que tengamos una relación con Dios».

DÍA 4

BUSCA EL ARCOÍRIS

Jesús, el Redentor

Historia bíblica

Jesús murió y resucitó
(Lucas 23:13-25, 44-56;
24:1-12, 36-49)

Versículo bíblico

Efesios 2:10

Versículo adicional

Esto es lo que está escrito
—les explicó—: que el Cristo
padecerá y resucitará al tercer
día.
Lucas 24:46

Verdad bíblica de hoy

Jesús cumplió el plan
de Dios para salvarnos.

Materiales

- 1 palito para manualidades para cada niño
- Marcadores rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, índigo (si está disponible) y violeta.



PREPARA

- Esconde los marcadores por toda la Estación de la recreación.

¡VAMOS A JUGAR!

- Dale a cada niño un palito para manualidades.
- Explícales que, a tu señal, empezarán a buscar los colores del arcoíris.
- Los niños comenzarán a buscar los marcadores dentro de los límites que les has marcado. Si un niño encuentra un marcador, debe trazar una línea en su palito y volver a poner el marcador exactamente donde estaba.
- El niño que tenga en su palito las marcas de todos los colores de los marcadores, gana.

SUGERENCIA

- Haz un palito de muestra para que los niños sepan exactamente lo que deben hacer.
- Sé creativo al buscar los escondites para los marcadores. ¡A los niños les encantan las búsquedas!

Jesús, el Redentor

Historia bíblica

Jesús murió y resucitó
(Lucas 23:13-25,44-56; 24:1-12,36-49)

Versículo bíblico

Efesios 2:10

Versículo adicional

Esto es lo que está escrito
—les explicó—: que el Cristo
padecerá y resucitará al tercer
día.

Lucas 24:46

Verdad bíblica de hoy

Jesús cumplió el plan
de Dios para salvarnos.

Materiales

- 1 pelota



¡VAMOS A JUGAR!

- Indícales a los niños que se ubiquen de pie formando un círculo y explícales que uno de ellos se sentará en medio del círculo y contará hasta 20 en silencio.
- Mientras el «contador» cuenta, los demás se pasarán la pelota de uno a otro. Cuando llegue a 20, el contador gritará: «¡Estudios Destello!».
- El niño que tenga la pelota cuando el contador grite deberá salir del juego; lo hará sentándose en su lugar con las piernas extendidas hacia adelante.
- A partir de ese momento, el niño que esté a su lado deberá pasar por encima de las piernas de su compañero para pasar la pelota al que está al otro lado.
- Continúen jugando y prepárense para reír cada vez más a medida que van saliendo niños del juego, ya que los que quedan tendrán que saltar varios pares de piernas para continuar pasándose la pelota.

SUGERENCIA

- Asegúrate de que los niños comprendan que deben dejar las piernas muy quietas mientras sus compañeros las saltan para pasar la pelota.
- Para mayor seguridad, pide a los niños que caminen y no corran al pasarse la pelota.

DÍA 5

JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 5 COLORIDA LIMPIEZA

El Espíritu Santo, el Ayudador

Historia bíblica

Dios envió al Espíritu Santo
(Hechos 1:4-14; Hechos 2)

Versículo bíblico

Efesios 2:10

Versículo adicional

Pero, cuando venga el Espíritu Santo sobre ustedes, recibirán poder y serán mis testigos tanto en Jerusalén como en toda Judea y Samaria, y hasta los confines de la tierra.
Hechos 1:8

Verdad bíblica de hoy

El Espíritu Santo nos da el poder para seguir el plan de Dios.

Materiales

- 1 cubeta por equipo
- Gran cantidad de cualquier tipo de objetos muy coloridos: pelotas livianas, pompones, bolsitas de semillas, globos, etc.

Sugerencia

- Arma un cartel para indicar cuáles son los colores buenos y cuáles los malos.
- Si son niños mayores, asigna diferentes puntajes a los colores. Por ejemplo: azul: 5; verde: 3; Amarillo: 2.



PREPARA

- Coloca las cubetas en extremos opuestos del campo de juego.
- Dispersa los objetos coloridos por todo el campo.

¡VAMOS A JUGAR!

- Forma, al menos, dos equipos y explícales que tratarán de «limpiar» todos los objetos colocándolos en sus cubetas. Hay colores buenos y colores malos, así que deben tener cuidado con qué colores ponen en cada cubeta. Acláralos cuáles son los colores buenos y cuáles son los malos.
- A tu señal, los niños correrán a buscar todos los objetos que puedan y colocar los buenos en su propia cubeta y los malos en la cubeta del otro equipo.
- Cuando termine el tiempo o hayan recogido todos los objetos, cada equipo calculará cuántos puntos ha sumado. Los buenos colores sumarán 1 punto y los colores malos restarán 1 punto. El equipo que sume más puntos gana.

APLICACIÓN BÍBLICA PARA LA VIDA

- Comenta: «Por más objetos de colores buenos que pusieras en tu cubeta, también seguían sumándose los colores malos. Así funciona el pecado en nuestra vida. Por mucho que tratemos de obedecer a Dios, nunca dejaremos de pecar y desobedecerle en esta vida. Nadie ha logrado tener toda una cubeta de «solo colores buenos», excepto Jesús. Él nunca pecó. Su sacrificio nos permite relacionarnos con Dios. Cuando tenemos una relación con Dios, el Espíritu Santo nos da el poder para seguir el plan de Dios».
- Lee Hechos 1:8 y continúa: «No seremos perfectos, pero podemos tener la seguridad de que hemos recibido el poder del Espíritu Santo. Podemos vivir una vida que dé gloria a Dios si confiamos en que el Espíritu Santo está con nosotros y nos guía».

El Espíritu Santo, el Ayudador

Historia bíblica

Dios envió al Espíritu Santo
(Hechos 1:4-14; Hechos 2)

Versículo bíblico

Efesios 2:10

Versículo adicional

Pero, cuando venga el Espíritu Santo sobre ustedes, recibirán poder y serán mis testigos tanto en Jerusalén como en toda Judea y Samaria, y hasta los confines de la tierra.
Hechos 1:8

Verdad bíblica de hoy

El Espíritu Santo nos da el poder para seguir el plan de Dios.

Materiales

- Varios objetos al azar (pelotas de tenis, barras flotadoras, etc.)
- Una gran cantidad de cualquier tipo de objetos de colores: pelotas livianas, pompones, bolsitas de semillas, globos, etc.
- Demarcadores de límites.

Sugerencia

- Hazlo más divertido gritando diferentes números o aun, diferentes objetos, al mismo tiempo.



PREPARA

- Arma un campo de juego rectangular con una línea dividiéndolo por la mitad.
- Coloca los objetos al azar sobre la línea del medio.

¡VAMOS A JUGAR!

- Forma, al menos, dos equipos de igual cantidad de integrantes y diles que se ubiquen en extremos opuestos del campo de juego.
- Numera a los integrantes de cada equipo.
- Cuando todos estén formados, di un número cualquiera y un objeto de los que están en el medio del campo.
- Los niños que tengan ese número deben correr a la línea, tratar de tomar el objeto y regresar a su equipo.
- Si un niño logra llegar a su equipo con el objeto, su equipo sumará un punto.
- El equipo que tenga más puntos al final del juego gana.

JUEGOS DE AGUA

MISIÓN: OBRA MAESTRA



PREPARA

- Dibuja o escribe una palabra del lema de la EBV en letras de imprenta sobre sábanas blancas. Cuelga las sábanas o pide voluntarios que las sostengan extendidas durante el juego.
- Llena cubetas con agua con color, de modo que no ensucie demasiado a los niños, pero que se destaque sobre el blanco de la sábana.
- Coloca una cubeta frente a cada sábana (a unos 6 pies o 2 metros de distancia) y una pistola de agua junto a cada cubeta.

¡VAMOS A JUGAR!

- Forma equipos (uno por sábana) y diles que formen fila junto a sus cubetas. Explícales que el objetivo es pintar el dibujo o las letras de la palabra en su sábana con el agua con color.
- Cada niño podrá cargar su pistola de agua una vez y después de lanzar entregará la pistola al compañero que viene detrás de él. El equipo que pinte todo el dibujo o la palabra de su sábana primero ganará el juego.

SUGERENCIA

- Mezcla paquetes de polvos/pinturas vegetales para bebidas en el agua para colorearla sin que sea tóxica.
- Recuérdales a los niños que deben apuntar a las sábanas, no a sus compañeros.
- Pon en exposición las obras maestras durante la semana de la EBV o después de terminada.

JUEGOS DE AGUA

MISTERIO DE «ESTUDIOS DESTELLO»



¡VAMOS A JUGAR!

- Indica a los niños que se sienten en círculo y quédate detrás de ellos, fuera del círculo.
- Diles que estás pensando una palabra secreta que tiene que ver con el lema de Estudios Destello.
- Camina por detrás del círculo mientras cada niño trata de adivinar cuál es la palabra secreta.
- Si un niño acierta la palabra, ¡échale un vaso de agua en la cabeza!
- Piensa una nueva palabra y vuelvan a jugar.

SUGERENCIA

- Palabras relacionadas con el tema de la EBV: creador, diseñador, pincel, ingeniero, Jesús, imaginario, Salmos, hechura, obras, etc.
- El niño que acierte la palabra podrá elegir la siguiente y echar el agua sobre la cabeza del compañero que acierte después.
- Después de unas rondas de jugar con palabras relacionadas con Estudios Destello, si lo deseas, cambia de categoría.

JUEGOS DE AGUA

ARMA LA PALABRA



PREPARA

- Llena con agua algunas piscinas para bebés
- Consigue trocitos de barras flotadoras, pelotas livianas o esponjas y escribe diferentes letras en ellos.
- Determina las palabras que vas a decir para el juego y asegúrate de tener las letras necesarias en cada piscina. Por ejemplo: David, rey, Jesús, burro, hosanna, cruz, tumba, viento, fuego, etc.

¡VAMOS A JUGAR!

- Forma equipos (uno por piscina) y pide que formen una fila a unos 15 pies (4.5 m.) de distancia de su piscina.
- Grita una palabra que corresponda a la historia bíblica de ese día. El primer niño de cada fila deberá correr a la piscina de su equipo, buscar la primera letra de esa palabra y regresar a su fila, donde dará la señal al compañero que le sigue chocando la palma de su mano con la suya.
- Continúen de la misma forma hasta que un equipo forme toda la palabra. Ese equipo sumará un punto. Grita una nueva palabra. El equipo que tenga más puntos al final gana el juego.

SUGERENCIA

- Puedes usar una sola piscina de bebés y asignar a cada equipo un color de esponjas o pelotas para formar sus palabras.
- Juega una ronda en que los niños tengan que tomar la esponja o pelota con sus pies, sus codos o alguna otra variante divertida.

¿VES TÚ LO QUE VEO YO?



PREPARA

- Arma diferentes tarjetas con objetos para que los niños dibujen. Pueden estar relacionados con el tema de Estudios Destello o ser objetos comunes que sean fáciles de dibujar para los niños.

¡VAMOS A JUGAR!

- Forma dos equipos y determina cuál dibujará en la pizarra primero.
- Elige a un jugador del primer equipo para que dibuje, muéstrale la primera tarjeta y dale un marcador. Cúbrele los ojos.
- El niño comenzará a dibujar y su equipo tratará de adivinar qué está dibujando.
- Si el equipo acierta, sumará un punto.
- Si después de un tiempo determinado el equipo no acertó el dibujo, el otro equipo podrá arriesgar una opción para sumar un punto.
- Continúa el juego eligiendo a un niño del otro equipo para dibujar.



PREPARA

- Escribe el versículo bíblico temático en hojas de papel de diferentes colores (una palabra por hoja de papel). Haz juegos para cada equipo. Crea una guía para cada equipo para que los niños sepan qué color de papel deben encontrar primero.

¡VAMOS A JUGAR!

- Forma equipos de cuatro o cinco y explícales que encontrarán trozos de papel con palabras del versículo bíblico.
- Los niños deben seguir la guía codificada por colores para ayudarlos a conocer el orden del versículo mientras corren para armarlo.
- En el orden de «¡en sus marcas!», «¡listos?», «¡adelante!» , permite que los niños corran por el salón para encontrar los colores que necesitan en el orden correcto.

SUGERENCIA

- Ejemplo de guía codificada por colores: pega con cinta pequeños trozos de papel de cada color en el orden correcto para hacer una guía. Si «porque» está escrito en papel verde, el verde será el primer color en la guía, si «somos» está escrito en papel amarillo, el amarillo será el segundo color en la guía, y así sucesivamente. A los equipos de niños más pequeños se les puede asignar su propio color en lugar de usar una guía.



¡VAMOS A JUGAR!

- Consigue varios objetos diferentes con que los niños puedan construir (por ejemplo: palitos para manualidades, juegos de cartas, papel, tiras de limpia-pipas, pompones, tubos de cartón, etc.). Cada equipo debe tener igual número de cada objeto.
- Forma grupos de tres o cuatro niños.
- Explícales que el objetivo es diseñar y construir la estructura más creativa con los materiales provistos.
- Dale tiempo para crear.
- Cuando termine el tiempo, elige la mejor creación.

SUGERENCIA

- Determina diferentes premios con anticipación para que siempre gane más de un grupo. Por ejemplo: premio al más creativo, a la estructura más resistente, a la torre más alta, al más colorido, etc.

MATERIALES

- 1 hoja de papel por niño
- 1 lápiz o bolígrafo por niño

¡VAMOS A JUGAR!

- Dale lápiz y papel a cada niño.
- Indícales que dibujen tres imágenes que los representen, sin que sus compañeros los vean.
- Cuando todos hayan terminado, recoge los papeles y mézclalos.
- Toma una hoja con un dibujo, muéstralo y pide a los niños que traten de adivinar quién lo dibujó.
- Otorga un punto por cada acierto.





PREPARA

- Construye algunas estructuras simples con bloques o tangrams antes que los niños lleguen, y ponlos fuera de vista.

¡VAMOS A JUGAR!

- Forma equipos de tres o cuatro niños.
- Dale a cada equipo un juego de bloques y muéstrales una de las estructuras que tú armaste.
- Después de unos pocos segundos, cubre la estructura de muestra.
- Indica a los equipos que traten de recrearla.
- Como ayuda adicional, cada equipo podrá elegir a un integrante para ir a espiar la estructura durante diez segundos.
- Si después de haber espiado la estructura modelo los equipos no logran recrearla más o menos correctamente, puedes dejarla ver por unos segundos más a todos.
- Continúen de la misma forma con las otras estructuras que hayas armado.

SUGERENCIA

- Si los niños son pequeños, arma estructuras muy simples.

PREPARA

- Corta varias figuras de ilustraciones de Estudios Destello en cuatro o cinco piezas y mezcla las diferentes piezas en un recipiente. Asegúrate de que haya una pieza por niño, por ronda. (Puedes encontrar las imágenes en el CD 3 de Administración).

¡VAMOS A JUGAR!

- Pide que cada niño tome una pieza del recipiente sin mostrársela a nadie.
- A tu señal, los niños comenzarán a buscar las piezas faltantes para armar su imagen.
- El grupo que termine de armar su imagen primero ganará el juego.
- Jueguen varias rondas, tratando de hacerlo más difícil a medida que avanzan.





PREPARA

- Coloca polvos de colores en recipientes pequeños (al menos, uno por niño) y arma el espacio de juego con demarcadores de límites.

¡VAMOS A JUGAR!

- Dale una camiseta blanca a cada niño. Forma equipos y asegúrate de que todos sepan quién está en su equipo. Cada equipo tendrá un color de polvo específico.
- A tu señal, los niños correrán por todo el campo de juego lanzando polvo del color de su equipo a las camisetas de los jugadores de los otros equipos.
- El objetivo de cada equipo es colorear con su color a los de otros equipos, tratando de que no los coloreen a ellos. Indícales que solo lancen el polvo sobre las camisetas. Explica las consecuencias si no se cumple esa regla.
- Jueguen hasta que se terminen los polvos de colores o hasta que se pierda interés en el juego. El equipo que haya pintado más camisetas de otros equipos ganará.

SUGERENCIA

- Pide a los padres que envíen a sus hijos con una camiseta blanca.
- Avisa de antemano a los padres sobre este juego. Los niños deberían usar ropa que pueda ensuciarse sin problema.
- Puedes hacer el juego un poco más complicado. En realidad, este es un juego para que los niños se diviertan y se ensucien sin problemas. También puedes agregar una ronda para jugar con globos de agua coloreada para hacerlo aún más divertido.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Qué puedo hacer si mi grupo es reducido?

Si tienes un grupo pequeño, ¡no hay problema! Haz que jueguen formando un solo equipo entre todos, compitiendo por mejorar los tiempos en lugar de hacerlo contra otro equipo. Cada vez que repitan el juego, tratarán de hacerlo más rápido que la vez anterior.

¿Qué puedo hacer si mi grupo es muy numeroso?

Si tienes un grupo muy grande, divídelo en más grupos. De esta manera, habrá menos niños en cada grupo. Después, haz rondas de eliminación y permite que los dos finalistas compitan entre sí mientras sus compañeros de los otros equipos los alientan.

¿Qué puedo hacer si todos los niños de mi grupo son pequeños?

Si tienes un grupo de niños menores, no tomes el tiempo de los juegos. Dale mucho tiempo para completar las actividades. Si el juego incluye obstáculos, simplifica el recorrido. Dale una segunda oportunidad sin penalizarlos por fallar.

¿Qué puedo hacer si todos los niños de mi grupo son mayores?

Si tienes un grupo de niños mayores, busca los juegos de la carpeta para jóvenes que se encuentra en el CD Admin. Aumenta la dificultad de los juegos para los niños mayores. Haz los recorridos con obstáculos más complicados, fija límites de tiempo para completarlos, y ten más de un juego preparado, porque posiblemente los terminen más rápido.

¿En qué otras ocasiones puedo usar estos juegos?

Los juegos de recreación pueden sumarse a diferentes aspectos de la EBV. Úsalos como parte de la Noche de Celebración en Familia o la Noche de Lanzamiento. La Guía de Adoración usa algunos de estos juegos para hacer en el escenario, y si tienes tiempo adicional, puedes agregar otros juegos.

LANZAMIENTO O NOCHE FAMILIAR (LA CELEBRACIÓN)

DESCUBRAN SUS TALENTOS

- Organiza un Show de Talentos para que los niños muestren las destrezas y las habilidades que el Señor les dio. Enfatiza que aunque Dios nos dio a cada uno diferentes talentos, todos podemos usarlos con un propósito principal—glorificar a Dios. Recompensa a los participantes con las Bandanas de la EBV 2022 (9781087756592).

PREPARA UN GRAN FESTIVAL

- Trata de reunir la mayor cantidad posible de diferentes materiales para manualidades—masilla, bloques de ensamblaje, plumas, piezas de rompecabezas, contenedores de plástico reciclados, espuma rígida, figuritas adhesivas, cajas de zapatos, tijeras, goma de pegar y muchas cosas más. Comparte Efesios 2:10 y desafíalos a crear una obra de arte que los describa. Un niño que disfruta de los deportes puede crear una cancha de básquetbol. Otro que disfruta de la música puede crear las teclas de un piano o una guitarra. Considera tomar fotografías de los niños con sus creaciones para enviar a sus casas más adelante durante la semana, usando los Marcos para Fotos de la EBV 2022 (005836772).

CONCURSO DEL LOGO DE ESTUDIOS DESTELLOS

- Crea tus propias hojas para colorear imprimiendo sobre papel grueso la versión de escala de grises del logo de Estudios Destellos (disponible en los archivos para imprimir de la Guía Administrativa, o en vbs.lifeway.com/resources). Ofrece lápices de cera, marcadores, lápices de colores, pintura lavable, o una combinación de utensilios para colorear. Para agregar algo más creativo, ofrece también hojas de papel artístico para que los niños dibujen independientemente, revelando los colores de lo que dibujan. Decora usando los *Manteles de la EBV 2022* (9781087756639) y los *Lápices Inflables de la EBV 2022* (9781087758831). Permite que los participantes voten por sus tres diseños favoritos.

FIESTA PARA PINTAR Y ALABAR

- Invita a un pintor para guiar a los niños a pintar el diseño que más les guste sobre una pequeña tela o sobre papel grueso. Mientras su trabajo se seca, los niños podrán participar en una pequeña sesión de alabanza guiados por el líder de adoración. Considera entregar a cada familia el CD de Música para Escolares de la EBV 2022 (005834344).

ORGANIZA UN MUSICAL

- Presenta el contenido bíblico a través de una dramatización musical que incluya todas las canciones de la EBV 2022. Usa las siguientes sugerencias para ayudarte a planear y organizar una producción musical que llene a la audiencia de entusiasmo.
- Usa el DVD de Coreografía 005834357 y el CD de Música para Escolares 005834344 de la EBV 2022 para ensayar y preparar la presentación musical.
- Invita al musical a todos los participantes de la EBV y a sus familias como también a todos los miembros de la iglesia.
- Después del musical, anima a cada uno a visitar los salones de estudio bíblico y los sitios de rotación, para descubrir lo que los niños han aprendido durante la EBV.