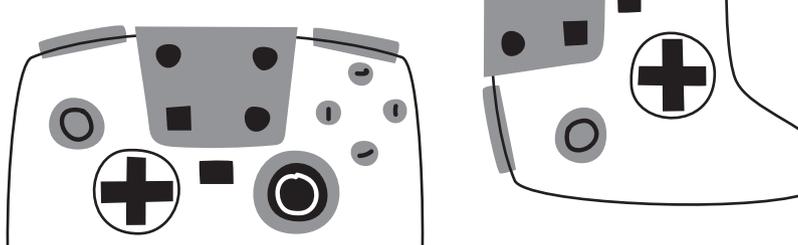


RECURSOS DEL DVD



VIDEOS

- Decorando el lugar del Rally de adoración
- Decorando el salón de clases para el Estudio bíblico
- Decorando las áreas de los sitios de rotación.

SUGERENCIAS Y HERRAMIENTAS

- Sugerencias que ayudan a usar la computadora (cómo acceder a los materiales del disco y explicación sobre formato de archivos)
- Acuerdo sobre Permiso para imprimir
- Herramientas de decoración
- Paleta de colores
- Fuentes de la EBV 2023



¿QUÉ HAY DISPONIBLE PARA DESCARGAR?



VIDEOS

- Decorando el lugar del Rally de adoración
- Decorando el salón de clases para el Estudio bíblico
- Decorando cada una de las áreas de los sitios de rotación.

MATERIAL ARTÍSTICO

(Para aplicaciones de publicidad de la red y la computadora)

- Ver DVD-ROM para obtener una lista completa

DISEÑO ARTÍSTICO

(JPG formato, elementos para proyectar)

Ver DVD-ROM para obtener una lista completa

ARTE TEMÁTICO

(de alta resolución para impresiones comerciales)

- Ver DVD-ROM para obtener una lista completa.

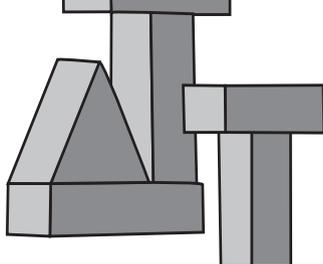


SUGERENCIAS Y HERRAMIENTAS

- Sugerencias que ayudan a usar la computadora *(cómo acceder a los materiales del disco y explicación sobre formato de archivos)*
- Acuerdo sobre Permiso para imprimir
- Herramientas de decoración
- Paleta de colores
- Fuentes de la EBV 2023



CÓMO USAR ESTOS RECURSOS



Esta información está basada en el libro de Decorating Made Easy (Decoración fácil) y en el *DVD-ROM (disponible en inglés), un par de recursos de decoración que se adapta a cualquier nivel de capacidad, espacio o presupuesto... ¡sin importar el tamaño de tu EBV! Comparte tu visión y divide el trabajo dentro de tu equipo para facilitar la labor.

Para hacer realmente más fácil la tarea de decorar, casi todos los sectores incluyen cierto tipo de fondo de cielo y tierra al aire libre. A partir de este elemento básico, lo único que debes hacer es agregar una carpa o un elemento de primer plano para que cada ubicación sea única.

Busca las «Opciones rápidas y fáciles» que se incluyen en la sección correspondiente a cada rotación. También encontrarás instrucciones detalladas para recrear las decoraciones que verás en los videos.

Siéntete en libertad de elegir los elementos que desees incluir. Considera estas ideas como simples sugerencias, o como una inspiración para disparar tu propia creatividad. A lo largo de este manual, también encontrarás alternativas listas para usar que pueden combinarse para decorar el espacio de manera fácil y rápida.

** Traducción al español del Manual de la decoración con DVD-ROM: Decorating Made Easy 9781087772110 Videos disponibles en inglés solamente.*

FÍJATE EN EL ARTE TEMÁTICO EN EL DVD-ROM

Aunque el arte temático generalmente se reserva para uso propio o para promoción, también puede utilizarse a gran escala, como para ampliaciones e impresiones comerciales. Busca estas imágenes de material artístico y arte temático de la EBV, así como sugerencias y trucos útiles.

SUGERENCIA:

¡Delega trabajo!
Separa las instrucciones de este manual y asigna un elemento clave a cada persona o equipo.

PASILLOS Y ÁREAS COMUNES

¿Quiéres que «Giros y vueltas» cobre vida en tu iglesia? Entonces, ¡no olvides decorar los pasillos y otras áreas de circulación común!

Un poco de atención adicional en estos espacios ayudará a vincular los demás elementos de decoración de los salones y las rotaciones de forma más cohesiva. Te damos algunas ideas para estimular tu creatividad:

- Cuelga las Tiras de banderines de la EBV 2023 (*VBS 2023 String Flags 9781087776750*).
- Cuelga los carteles del Paquete visual de la EBV 2023 (*9781087777016*) en la pared de un salón de paso. **SUGERENCIA:** Coloca los carteles ligeramente inclinados para no tener que perder tiempo tratando de medir exactamente que estén derechos.
- Coloca varios juegos de Huellas para el piso de la EBV (*VBS 2023 Floor Prints 9781087776743*) para crear un camino por el salón, como en un juego.
- Usa cartulinas de colores alternados para crear un camino de un juego que vaya del piso a la pared y baje nuevamente al suelo. Acomoda las cartulinas, una detrás de la otra, unidas por los bordes, y fíjalas con cinta adhesiva. **SUGERENCIA:** Cubre las cartulinas que están en el suelo con plástico auto-adhesivo transparente para mayor durabilidad.
- Cuelga del techo (con hilo de pescar) cubos Rubik gigantes hechos con cajas de cartón cuadradas. Cuélgalos a diferentes alturas para que sean visualmente más atractivos.
- Cubre una pared principal con papel afiche amarillo del suelo al techo como si fuera un juego de mesa «4 en línea»®. Corta círculos de cartulina roja y negra y pégalos sobre el papel afiche, a intervalos regulares, formando una cuadrícula de 6 x 4.
- Arma piezas de Tetris® con platos desechables cuadrados de diferentes colores. Fíjalos a las paredes con cinta removible. Intercala las piezas de Tetris con paneles individuales del Fondo gigante de la EBV (*VBS 2023 Supersized Backdrop 9781087776699*) o el Fondo súper gigante de la EBV (*VBS 2023 Super Duper Sized Backdrop 9781087776705*).

ÁREA DE INSCRIPCIÓN

El área de inscripción es la primera que verán quienes se registren en la EBV. La mejor manera de dejar una excelente primera impresión es poner en esta área a voluntarios amistosos, sonrientes y dispuestos a ayudar. Después de eso, el área de inscripción debería ser el lugar que sea un anticipo de todo lo demás que vendrá durante la EBV.

- Cubre la pared central con el Fondo súper gigante (*VBS 2023 Super Duper Sized Backdrop 9781087776705*). Pégalo directamente a la pared o móntalo sobre una base de Styrofoam, cartón pluma o cartón grueso. Pega los paneles por atrás en las uniones, colócalo en la posición deseada y agrega soportes por detrás, de ser necesario.
- Cubre las mesas de inscripción con los Manteles para la EBV (*VBS 2023 Tablecloths 9781087776712*). Coloca marcadores y bolígrafos en los Vasos para la EBV (*VBS 2023 Cups 9781087776460*).
- Pinta algunas cajas de cartón cuadradas como si fueran cubos Rubik. Apílalas a un extremo del área de inscripción.
- Acomoda el Estandarte con base para la EBV (*VBS 2023 Theme Flying Banner with Stand 9781087776682*) o el Estandarte de bienvenida (*Welcome Flying Banner 9781535931441*) en los extremos del área de inscripción.
- Coloca las Huellas para el piso de la EBV (*VBS 2023 Floor Prints 9781087776743*) en el suelo, desde la entrada hasta las mesas de inscripción.
- Como alternativa, si no vas a decorar de manera especial el área de Recreación, sigue las instrucciones de la página 30 para armar la decoración de esa área como fondo para el área de inscripción.

CUBOS RUBIK® GIGANTES

MATERIALES:

- Cajas de cartón cuadradas, grandes (55 cm. de lado [22 x 22 x 22"])
- Lápiz
- Tijeras
- Cinta métrica
- Adhesivo de construcción fuerte
- Cinta de empaque negra
- Cinta adhesiva para electricidad negra
- 6 colores diferentes de pintura
- Pintura
- Rodillos y pinceles para pintar
- Cinta de pintor



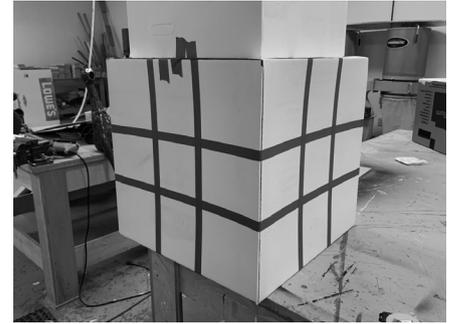
1. Ten cuidado de utilizar cajas perfectamente (o casi perfectamente) cuadradas para los cubos Rubik. No uses cajas rectangulares. La mayoría de las compañías de mudanzas o elementos para el hogar venden cajas cuadradas grandes.
2. Pinta con rodillo las cajas aplanadas con una primera mano de pintura. Deja secar y repite el procedimiento del otro lado. Deja secar por completo ambos lados antes de continuar.
3. Si hay aberturas como manijas para las manos, cúbreelas y pégalas con cinta desde dentro de la caja.
4. Arma la caja y pega las tapas con adhesivo para construcción. Usa cinta de pintor para mantener cerradas las tapas mientras se seca el adhesivo.



SUGERENCIA: No entrecruces las tapas, ya que necesitarás una superficie plana para pintar. Dobra las tapas y ajústalas como sea necesario para que la caja quede cuadrada y las tapas, unidas.

5. Mide el ancho total de un lado de la caja y divídelo entre tres. Usa ese número como medida para dividir la caja en tercios. Marca dónde irán las columnas. Repite el procedimiento en los cuatro lados de la caja y la parte superior. No es necesario marcar el fondo de la caja, ya que no estará a la vista y no necesitas pintarlo.

6. Mide la altura total de la caja y divídela entre tres. Usa ese número como medida para dividir todos los lados de la caja en tercios. Marca los límites de las hileras. Repite el procedimiento en los cuatro lados de la caja y la parte superior.
7. Marca una cuadrícula de 3 x 3 con cinta de pintor en cada lado del cubo siguiendo las marcas que has hecho en los cuatro lados y la cara superior.

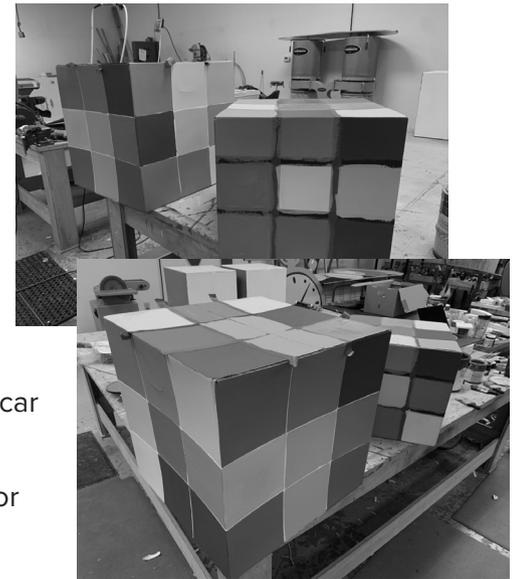


SUGERENCIA: Centra la cinta sobre las marcas o usa una escuadra para que las líneas estén derechas. No olvides alinear correctamente la cinta de pintor al pegarla en las esquinas de la caja.

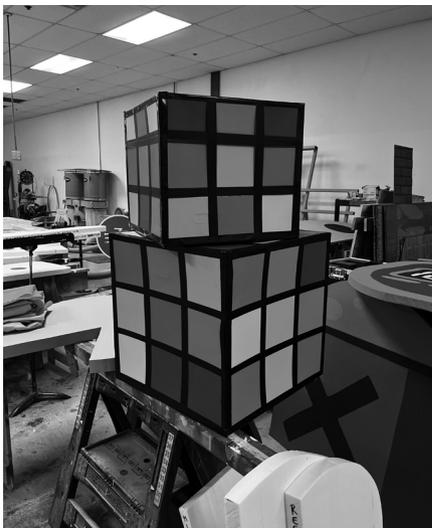
8. Deberías tener nueve cuadrados en cada cara visible de la caja. Para hacer el cubo Rubik lo más real posible, pinta el cuadrado central de cada panel de un color diferente. (**NOTA:** Recuerda que solo usarás cinco colores porque el sexto estaría en el fondo de la caja, que no estará visible y, por lo tanto, no será pintado).



SUGERENCIA: Ahorra tiempo y pintura: Mide y corta cuadrados de cartulina o goma EVA de 6 colores diferentes (45 cuadrados en total) con un cúter. Pega los cuadrados directamente sobre la caja formando cuadrículas de 3 x 3 en lugar de pintar. También puedes cortar los cuadrados de vinilo adhesivo y pegarlos directamente sobre la caja.



9. Pinta cada uno de los cuadrados (en todos los lados visibles) de uno de los seis colores. Algunos colores requerirán más de una mano. Deja tiempo para que seque bien cada mano antes de aplicar la siguiente.
10. Quita con cuidado la cinta de pintor antes que la pintura seque por completo.
11. Cubre las líneas no pintadas donde estaba la cinta de pintor con cinta adhesiva para electricidad negra. Así tendrás un marco prolijo y bien definido para los cuadrados.
12. Pega tiras de cinta de empaque negra definiendo los bordes de cada lado de la caja para terminar de armar el cubo Rubik.



13. Apila varios cubos Rubik de diferentes tamaños y ubícalos en una esquina o a un lado de un área central. También puedes colgar varios cubos más pequeños a diferentes alturas del cielo raso en un área abierta o un salón de paso.

NOTA: También puedes pintar cajas de cartón cuadradas para formar dados, cubos de colores u otros elementos de forma cúbica que se utilizan en muchos juegos de mesa. Comienza a recolectar cajas desde ahora para poder usarlas de diferentes formas en la decoración.

DADOS GIGANTES

MATERIALES:

- Cajas de cartón de 30 cm. (12 x 12") de lado o más grandes
- Papel afiche blanco o de color
- Cinta adhesiva transparente
- Cartulina
- Perforadora grande
- Adhesivo en spray, cinta adhesiva doble cara o pegamento en barra
- Cartón liso
- Cúter afilado
- Escuadra
- Cinta métrica
- Blanco pintura y rodillo para pintar
- Opcional: Styrofoam rígido de 3 cm. (1½") y serrucho



DADOS

1. Envuelve las cajas de cartón de papel afiche blanco como si fuera un regalo. (NOTA: Los dados no necesariamente tienen que ser blancos. También puedes envolverlos con papel de colores).
2. Usa una perforadora de medida grande para cortar veintiún círculos grandes de cartulina negra (o de color).
3. Pega con cinta o pegamento un círculo en el centro exacto de un lado del cubo. Rota a otro lado y pega dos círculos en diagonal cerca de esquinas opuestas. Pega tres círculos en otro lado, cuatro en otro y así sucesivamente hasta que todos los lados se asemejen a un dado tradicional.
4. Recuerda que no todos los dados son iguales. En lugar de los puntos negros habituales, puedes usar números, formas o colores. Fíjate cómo son tus juegos de mesa favoritos y arma dados gigantes similares para más variedad.



IDEA ADICIONAL: Pinta un cesto de basura redondo o una cubeta grande de color rojo vivo. Colócalo en el suelo, de lado, y ubica los dados como si estuvieran saliendo de la cubeta.

FICHAS DE DOMINÓ

1. Mide y marca el largo y el ancho de las fichas de dominó en planchas de cartón.
2. Córtalos con cúter y escuadra.
3. Redondea los bordes para que se vean más auténticos.

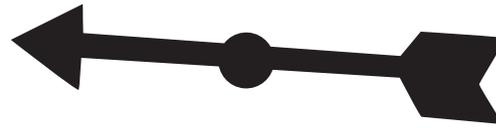


SUGERENCIA: Si no puedes conseguir cartón, busca cajas de cartón delgado rectangulares (como las de TV o espejos) de tamaños similares, corta rectángulos de Styrofoam rígido o de papel afiche de las medidas deseadas y móntalos directamente sobre la pared.

4. Pinta las fichas de dominó de blanco con un rodillo. Deja secar por completo. Ten en cuenta que el cartón tiende a curvarse ligeramente después de ser pintado. Si esto sucede, colócalo con el lado pintado boca abajo (cuando ya esté seco) con algo pesado encima durante varias horas para que el cartón se aplane.
5. Ubica las fichas de dominó verticalmente y dibuja o pinta una línea recta en el centro para dividir las en dos secciones.
6. Dibuja, pinta o pega círculos de cartulina a ambos lados de la línea divisoria.
7. Haz varios juegos y colócalos apoyados contra diferentes paredes en los salones de rotaciones, salones de paso o áreas comunes.



ALABANZA EN GIROS Y VUELTAS



OPCIONES RÁPIDAS Y FÁCILES:

- Fija el Fondo súper gigante de la EBV (*VBS 2023 Super Duper Sized Backdrop 9781087776705*) a la pared central o coloca soportes en la parte trasera para que se mantenga erguido.
- Coloca el Cubo inflable gigante de la EBV (*Giant Inflatable Game Cube 9781087779812*) a un lado del escenario. Llena los bolsillos con puntos de color para que quede como un dado.
- Acomoda hojas de cartulina de colores alternadas para armar un camino de juego zigzagueante por los pasillos, las paredes, y sobre el escenario. También puedes colocarlos de manera que se continúen con el camino del Fondo súper gigante para dar la idea de que el juego abarca el salón entero. (**SUGERENCIA:** Elige colores que coincidan con los del camino del Fondo súper gigante).
- Llena el escenario de elementos de juegos tamaño gigante (fichas de juego, cronómetros, dados, etc.).

MATERIALES:

- Paneles de 1.20 x 2.40 m. (4 x 8 pies) de Styrofoam rígido de 1/2"
- Paneles de 1.20 x 2.40 m. (4 x 8 pies) de Styrofoam rígido de 1/2"
- Proyector digital
- Serrucho
- Pintura (tres tonos de azul, verde azulado oscuro, verde azulado claro, rosa, rojo, amarillo, naranja, verde oscuro, verde claro, marrón, color mostaza, blanco y negro)
- Lápiz
- Varillas para pintura
- Rodillos para pintar y bandejas
- Pinceles para pintar (de punta fina y ancha)
- Bolígrafos de pintura de punta mediana (blanco, verde y verde azulado)
- Cuerda de colores vivos
- Cinta de empaque



1. Proyecta y traza la figura de «WR_Game_Path» [Camino del juego] y «WR_Bridge» [Puente] de los archivos para descargar (instrucciones en pág. 1) sobre siete paneles de 4 cm. (1/2").



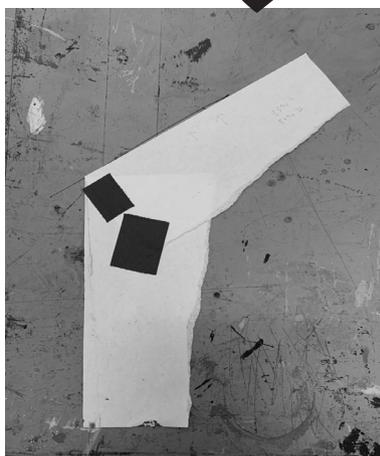
SUGERENCIA: Ajusta el proyector hasta que los bordes rectangulares de la imagen proyectada correspondan exactamente con el ancho y el alto de los paneles donde se proyecta. Una vez que has fijado la posición del proyector, no lo muevas. En cambio, usa las teclas de flechas de la computadora para pasar la imagen al siguiente panel. Traza en dos paneles por vez, y luego reemplázalos por dos paneles nuevos.



2. Corta el camino del juego y el puente con un serrucho.
3. Pinta los cuadrados del camino del juego alternando verde azulado, rojo, amarillo, naranja y rosa. (Mezcla tonos ligeramente más oscuros de cada color para las sombras en el camino y el puente). Pinta las flechas del camino del juego de blanco. Pinta los postes del puente de dos tonos de azul oscuro. Deja que la pintura seque por completo.
4. Proyecta y traza la figura de «Volcano» [Volcán] y «Snowy Mountains» [Montañas nevadas] de los archivos para descargar sobre cuatro paneles de 4 cm. (1½”).
5. Comprueba que las líneas coincidan al cruzar de un panel a otro antes de cortar con serrucho. Corta los soportes con ranuras para el volcán y las montañas nevadas (dos para cada uno) para que se mantengan erguidos por sí mismos. Corta las ranuras correspondientes en el volcán y las montañas. Inserta las ranuras de las figuras en los soportes para probar si encajan bien.
6. Pinta los pies de negro. Pinta los volcanes de marrón con lava color naranja. Pinta las montañas de azul oscuro con nieve verde azulado claro. Deja secar por completo.
7. Pega los dos paneles del volcán por atrás para unirlos, y con la ayuda de un compañero, agrega los pies y ubica el volcán a la izquierda del área central. Repite el procedimiento con las montañas nevadas, ubicándolas a la derecha del área central. Estas figuras serán parte de las piezas de apoyo para el camino del juego.
8. Con la ayuda de un compañero, coloca la «vuelta» del camino del juego a la izquierda haciendo una curva alrededor del volcán. Apoya el camino hacia atrás, inclinado de modo que toque el piso por delante y una parte desaparezca detrás del volcán. Coloca sillas apiladas o algo similar para ayudar a mantener en su lugar el camino mientras decides cuál es el mejor ángulo. Una vez que lo hayas definido, corta soportes para colocar delante del volcán y detrás de la parte inferior del camino en el ángulo deseado. Es posible que tengas que probar varias posiciones antes de poder dejarlos fijos.



SUGERENCIA: Nosotros descubrimos que colocar unos papeles debajo del camino y a lo largo del borde vertical del soporte nos ayudaba a determinar el ángulo que debíamos cortar para que el camino pudiera apoyarse correctamente sobre el soporte.



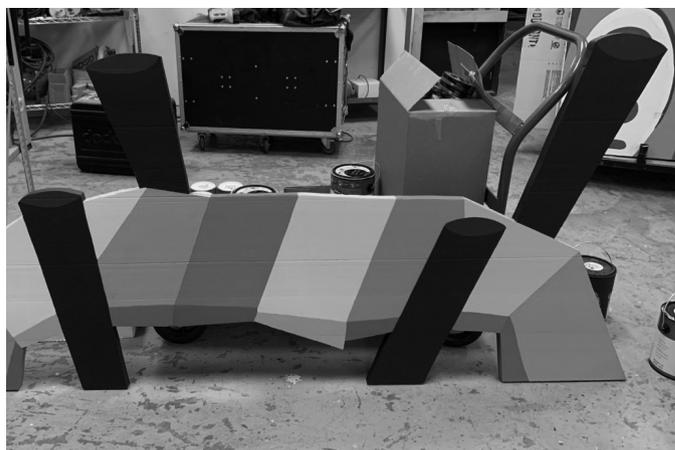
9. Con la ayuda de un compañero, mide la distancia entre las dos fichas del juego que van unidas en el espacio entre las dos vueltas del camino (alrededor del volcán y las montañas). Ajusta la distancia como corresponda de modo que todo quede bien unido.
10. Pega el camino en los lugares que corresponda (sobre los soportes, en el reverso del volcán y las montañas).
11. Mide y corta dos soportes para pegar en el reverso de la parte superior de las fichas para ayudar a sostener las partes del camino del juego que pasan detrás de ellas. Puedes marcar el borde frontal para ayudar a mantener el camino en su lugar e impedir que se deslice hacia adelante. (Imagínate un atril que tiene un borde elevado al frente para impedir que las partituras se caigan).
12. Pinta los soportes de negro y deja secar por completo antes de colocarlos en su lugar.
13. Pega las dos secciones del camino del juego por detrás para unir las y refuerza la unión con una varilla. Levanta esa parte del camino, ubícala en el lugar que corresponde y fíjala a las dos «vueltas» del camino con cinta adhesiva y varillas para pintura como refuerzo. Coloca los soportes y asegúralos con cinta adhesiva.
14. Proyecta y traza la figura de tres fichas de juego gigantes («Giant Game Pieces») sobre Styrofoam rígido de 1 cm. (1/2"). Corta con serrucho y pinta como desees.
15. Pega dos fichas delante de los soportes de la parte central del camino para que estos no se vean. Corta un soporte en forma de escuadra de un retazo de Styrofoam para la tercera ficha y colócala donde mejor te parezca en el escenario.
16. Proyecta y traza la figura de las montañas amarillas y los pinos («Yellow Mountains» y «Pointy Trees») sobre Styrofoam rígido de 1 cm. (1/2"). Corta con un serrucho. Pinta las montañas de dos tonos de amarillo. Pinta los árboles de verde azulado oscuro con lunares de verde azulado claro y rayas de azul oscuro con azul claro. Deja secar por completo.



17. Coloca las montañas amarillas contra los «pies» frontales del volcán como apoyo posterior. Pégalas para fijarlas en el lugar.
18. Coloca los pinos contra los «pies» frontales de las montañas nevadas como apoyo posterior. Pégalos para fijarlos en el lugar.
19. Coloca la parte curva del camino delante y hacia la derecha (desde el punto de vista del público) de la parte del camino que gira alrededor de las montañas nevadas y los árboles. Debe parecer que el camino desaparece en el suelo y luego vuelve a subir para volver a desaparecer en el suelo.
20. Corta uno o dos soportes con forma de escuadra de retazos de Styrofoam para pegar en la parte posterior. Corta uno o dos más para ayudar a sostener el puente.
21. Ubica el puente en el extremo izquierdo (delante de las montañas amarillas y el volcán).
22. Envuelve cuerda de colores alrededor de las columnas del puente para que queden colgando delicadamente entre los postes.

ELEMENTOS ADICIONALES DEL TABLERO DE JUEGO

1. Proyecta y traza las figuras de «Cactus», «Shark», «City» y «Trees» (cactus, tiburón, ciudad y árboles) sobre Styrofoam de 4 cm. (1½").
2. Corta con un serrucho.
3. Pinta cada elemento como lo desees con los mismos colores que el resto de la escenografía del área de Adoración.

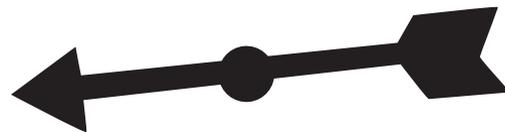


SUGERENCIA: Pinta los fondos de los paneles de la figura de la ciudad de negro liso para que no se vean.

4. Corta soportes de retazos de Styrofoam para colocar por detrás y que cada elemento se pueda mantener erguido por sí solo. Pinta de negro cualquier soporte que pueda quedar a la vista del público. [WR trees 3.jpg]
5. Acomoda las «fichas» de modo que ocupen todo el escenario y completen así la imagen de un juego de mesa que ha cobrado vida.



ESTUDIO BÍBLICO EN EL SALÓN DE JUEGOS



OPCIONES RÁPIDAS Y FÁCILES:

- Pega el Fondo gigante para la EBV (*VBS Supersized Backdrop* (9781087776699) en la pared central.
- Cuelga el estandarte central del paquete para el líder para la edad a la que vas a enseñar en la pared central.
- Acomoda varias cartulinas de diferentes colores en el suelo como un camino de un juego. Si lo deseas, continúa en las paredes como un zigzag.
- Ubica varias cajas de juegos de mesa familiares, tableros y fichas, etc., en el área central.
- Pega los carteles del Paquete visual de la EBV 2023 (9781087777009) en las otras paredes del salón.
- Coloca Huellas para el piso de la EBV 2023 (9781087776743) en el suelo, en dirección a la entrada del salón, o para marcar dónde deben sentarse los niños cuando se reúne el grupo.
- Cuelga las Tiras de banderines de la EBV 2023 (9781087776750) y Colgantes con figuras de la EBV 2023 (9781087776804) del cielorraso.



MATERIALES:

- Paneles de 1.20 x 2.40 m (4 x 8 pies) de Styrofoam rígido de 1 cm. (1/2")
- Paneles de 1.20 x 2.40 m. (4 x 8 pies) de Styrofoam rígido de 4 cm. (1 1/2")
- Proyector digital
- Serrucho
- Pintura
- Lápiz
- Varias varillas para pintura
- Rodillos para pintar y bandejas
- Pinceles para pintar (de punta fina y ancha)
- Cinta de empaque
- Cinta de pintor
- Lienzos de pintor
- Tijeras

1. Proyecta y traza la figura de «Bible_Study_Walls» [paredes para el área de Estudio Bíblico] de los archivos para descargar (instrucciones en pág. 1) sobre cuatro paneles de 4 cm. (1/2"). Simplifica el trazado colocando cinta de pintor directamente sobre las líneas proyectadas del tablero de Scrabble® en lugar de trazarlas con un lápiz.



SUGERENCIA: Ajusta el proyector hasta que los bordes rectangulares de la imagen proyectada correspondan exactamente con el ancho y el alto de los paneles donde se proyecta. Una vez que has fijado la posición del proyector, no lo muevas. En cambio, usa las teclas de flechas de la computadora para pasar la imagen al siguiente panel. Traza en dos paneles por vez, y luego replázalos por dos paneles nuevos.

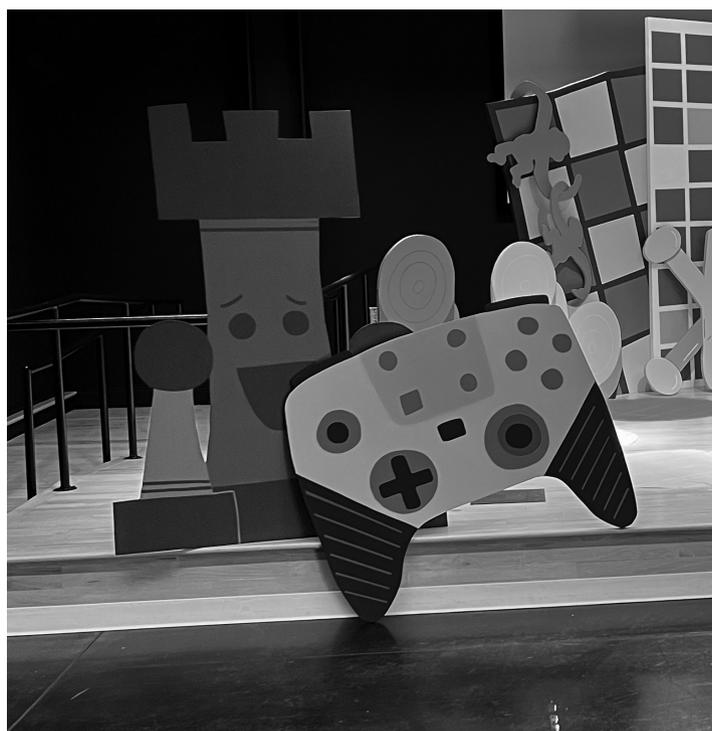


2. Usa cinta de pintor para marcar líneas rectas mientras pintas. Pinta los cuadrados del tablero de damas de amarillo y azul. Pinta el tablero de backgammon de azul y tonos de verde azulado. Pinta el tablero de Scrabble (escarbar) de azul, dos tonos de verde azulado, rosa y naranja rojizo. Deja secar por completo. **(NOTA:** Si el panel ya es azul, no te molestes en pintar el fondo del tablero de Scrabble (escarbar). Deja el color azul y solo pinta las líneas y los cuadrados rojizos).
3. Voltea los paneles y pega las uniones.



SUGERENCIA: Usa un retazo de Styrofoam para armar una escuadra contra la cual alinear los paneles.

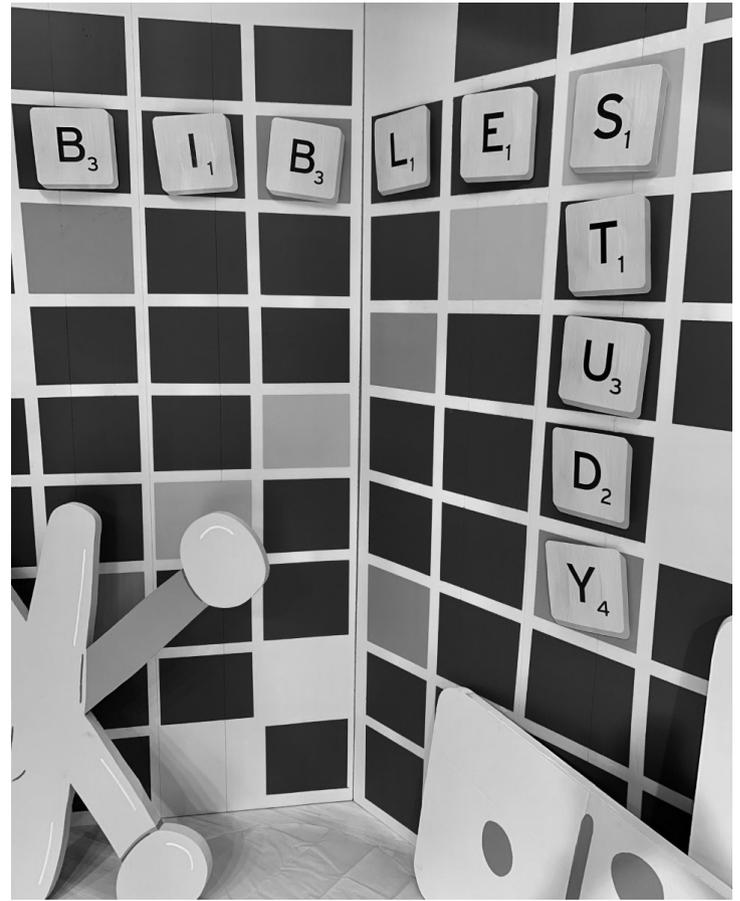
4. Con la ayuda de un compañero, levanta la pared de los tableros y colócala en su posición en el área más visible. Pégalas directamente sobre la pared con cinta removible o apóyala sobre soportes por detrás.
5. Proyecta las figuras de «Checkers» (Damas), «Game Pieces» (Fichas), «Marbles» (Canicas), «Chess» (Ajedrez) «Buzzer» (Zumbador) y cinco «Monkeys» (Monitos) (ver pág. 16) de los archivos para descargar y trázalas sobre Styrofoam de 1 cm. (1/2"). Corta las figuras con un serrucho y pinta como desees.
6. Corta soportes traseros en forma de escuadra de retazos de Styrofoam para que las figuras se mantengan erguidas por sí mismas.
7. Imprime las letras para el juego de Scrabble («Bible Study Letter Tiles.jpg») en cartón. Córtalas con tijeras y acomódalas en el centro del tablero de Scrabble. Pégalas o fíjalas con alfileres T. Para dar la sensación de profundidad, pega en el reverso de cada una un retazo de Styrofoam rígido de 1 cm. (1/2").



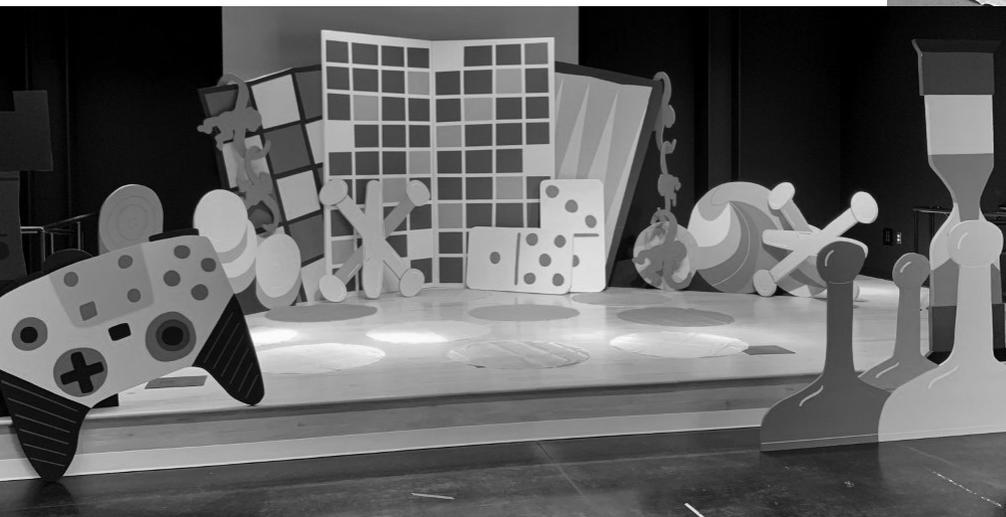
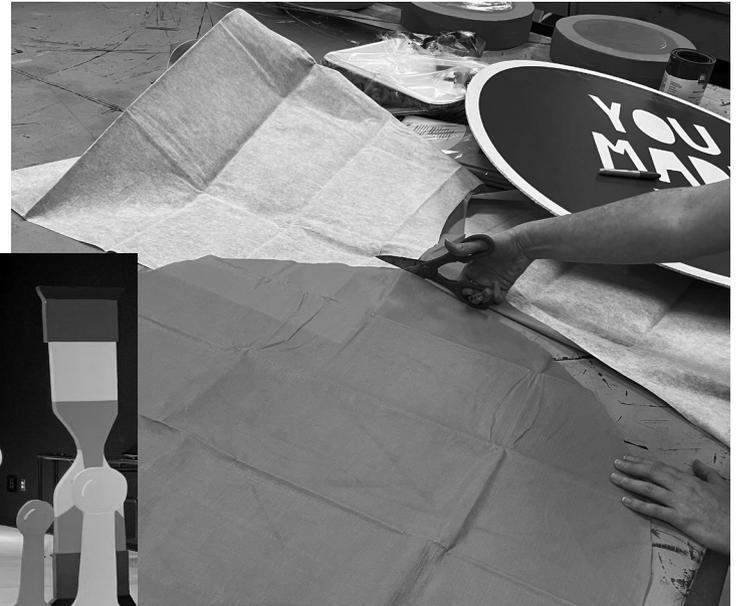
8. Proyecta y traza las figuras de «Jacks» (Dinenti o rayuela), «Sand Timer» (Reloj de arena), «Dominos» (Fichas de dominó) y «Bible_Study_Controller» (Mando de videojuegos) en Styrofoam de 4 cm. (1½"). Corta con un serrucho y pinta como desees. Apoya estas figuras más gruesas sobre la pared principal o coloca soportes traseros hechos con retazos de Styrofoam para que se mantengan erguidas por sí mismas.
9. Acomoda las diversas fichas de juegos delante de la pared central. Entrelaza los brazos de los monitos y cuélgalos de los extremos de las



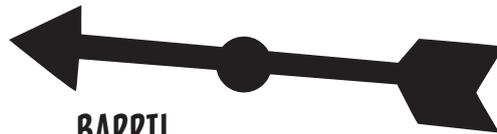
Corta grandes círculos de manteles de vinilo con reverso de felpa. Dispérsalos por el suelo para que los niños se sienten durante el estudio bíblico general.



esquinas de la pared principal (una cadena de tres de un lado y dos del otro).



BARRIL DE MONOS

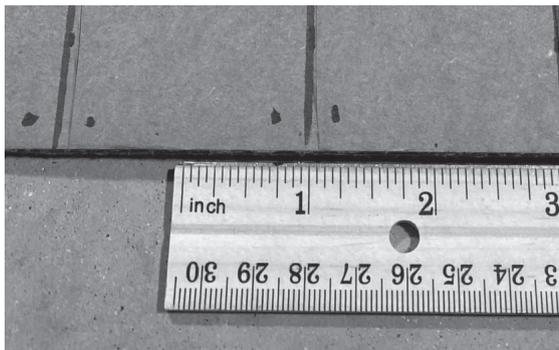


BARRIL

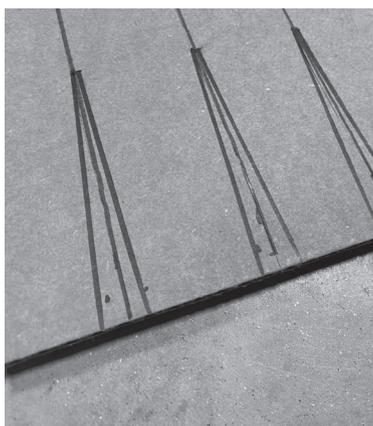
MATERIALES:

- Caja de cartón de 30 cm. (12 x 12 x 12") de lado o más grande
- Cinta métrica
- Lápiz o marcador
- Escuadra
- Tijeras afiladas
- Cúter
- Pintura
- Rodillo para pintar y bandeja
- Cinta de empaque (coordinar el color con el color del barril)

1. Pinta con rodillo ambos lados de una caja cúbica aplanada de 30 cm. (12") de lado del color que prefieras. Deja secar por completo.
2. Corta la caja de modo de obtener una sola tira larga de cartón.
3. Mide y haz una marca cada 5 cm. (2") a lo largo de los bordes superior e inferior. Luego, une con líneas verticales cada marca superior con la correspondiente inferior.
4. Marca cada línea con una escuadra y ligeramente con cúter. NO cortes del todo el cartón; solo márcalo para poder doblarlo y darle forma de barril.



5. Dibuja dos puntos a una distancia de 6 mm. (1/4") a cada lado de las líneas que acabas de marcar, a lo largo de los bordes superior e inferior.
6. Ahora, marca un punto en cada línea marcada a 5 cm (2") del borde. Traza una línea para unir este punto con los dos que dibujaste a ambos lados de la línea marcada, formando un triángulo. Repite el procedimiento en cada línea. Luego, corta los triángulos con unas tijeras afiladas. Hazlo todo alrededor de la parte superior y la inferior del cartón.



7. Con la ayuda de un compañero, da forma de barril al cartón y pégalo con cinta de empaque. Primero, envuelve con cinta de empaque debajo de las marcas a ambos extremos para mantener la forma circular.
8. Luego, dobla hacia adentro las aletas formadas al cortar los triángulos y pégalos con cinta.



SUGERENCIA: Quizás te sea más fácil pegar por partes a medida que das la vuelta al barril.

9. Una vez que le hayas dado forma arriba y abajo, envuelve con cinta de empaque alrededor del exterior del barril arriba y abajo.

MONOS

MATERIALES:

- «Monkeys.jpg» de la carpeta de figuras para descargar (instrucciones en pág. 1)
- Proyector digital
- Cartón, Styrofoam rígido de 1 cm. (1/2") o cartón pluma
- Tijeras (o serrucho, si usas Styrofoam rígido)
- Pintura
- Pinceles para pintar



1. Proyecta y traza la figura de «Monkeys» (Monos) sobre cartón, cartón pluma o Styrofoam.
2. Repite para tener entre 3 y 5 monitos.
3. Corta los monitos.
4. Pinta los bordes y ambos lados de las figuras.

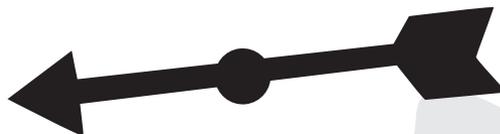


SUGERENCIA: : Pinta los bordes primero para poder apoyarlos sobre superficies no pintadas mientras trabajas. Ten cuidado de que la pintura no gotee mientras trabajas en el frente y el reverso.

5. Deja que la pintura seque por completo. Es posible que necesite varias manos de pintura.
6. Entrelaza los brazos de los monitos y cuélgalos del cielorraso, del marco de la puerta o algún objeto alto que haya en el salón.



MISIONES EN EQUIPO



«Misiones en Equipo» representa los juegos con varios jugadores trabajando unidos para resolver un acertijo, un rompecabezas o algún otro desafío. Son juegos cooperativos, como las salas de escape, acertijos y otros similares.

OPCIONES RÁPIDAS Y FÁCILES:

- Crea un Cubo Rubik® con el Cubo inflable gigante de la EBV (VBS 2023 Giant Inflatable Game Cube 9781087779812). Infla el cubo y cubre los bolsillos plásticos con cuadrados de colores.
- Cuelga los carteles de la Guía para el líder de la Rotación de misiones de la pared principal.
- Recorta signos de interrogación gigantes de cartulina y cuélgalos del cielorraso a diferentes alturas con hilo para pescar.

MATERIALES:

- Paneles de 1.20 x 2.40 m. (4 x 8 pies) de Styrofoam rígido de 4 cm. (1½")
- Proyector digital
- Serrucho
- Tijeras
- Cúter
- Cajas de filtros de aire (ver pág. 19)
- Cinta de empaque negra
- Cinta adhesiva para electricidad negra
- Pintura
- Lápiz
- Rodillos para pintar y bandejas
- Pinceles para pintar (de punta fina y ancha)
- Cinta de pintor

1. Proyecta la figura «Missions Maze» [Laberinto de misiones] de los archivos para descargar (ver instrucciones en pág. 1) sobre dos paneles de Styrofoam de 4 cm. (1½").

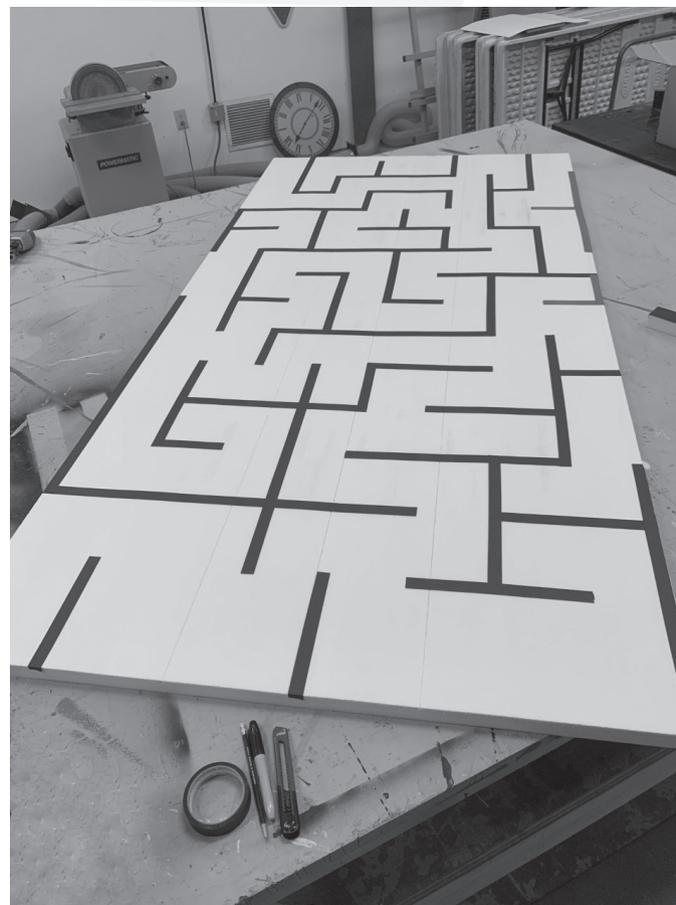


SUGERENCIA: Coloca los dos paneles lado a lado, en sentido vertical, y alínealos con el contorno de la imagen proyectada. Puedes trazar todas las líneas del laberinto con lápiz, pero se facilitará mucho la tarea si directamente las marcas con cinta de pintor sobre la imagen proyectada.

2. Una vez que tengas las líneas del laberinto marcadas con cinta de pintor, pinta con rodillo toda la superficie con pintura roja. Deja secar por completo antes de dar la segunda mano, si fuera necesario.



SUGERENCIA: Quita la cinta de pintor mientras la pintura aún está húmeda y repasa las líneas según sea necesario.



3. Una vez que la pintura esté seca, coloca los paneles boca abajo en el suelo, en orden. Coloca un panel adicional horizontal, a lo largo del borde inferior de los paneles pintados, para asegurarte de que los bordes estén derechos. Pega con cinta las uniones de los paneles pintados. Luego, colócalos erguidos en el área central. **(NOTA:** Pega a la pared o coloca soportes en el reverso, de ser necesario).
4. Proyecta y traza la figura de «Magnifying Glass» [Lupa] sobre dos paneles de Styrofoam de 4 cm. (1½”). El mango tendrá aproximadamente unos 2.4 m. (8 pies) de largo y la lente tendrá unos 1.2 m. (4 pies) de diámetro, por lo que necesitarás dos paneles. Pero puedes usar retazos que te hayan quedado de otras figuras.
5. Recorta el mango y la lente.
6. Pinta el mango de color verde azulado oscuro. Pinta el borde de la lente de azul y la palabra «Misiones» en el centro de la lente de color azul oscuro. Puedes dejar el resto sin pintar.
7. Proyecta y traza la figura de «Missions Lock» [Candado] en un panel de Styrofoam de 4 cm. (1½”). Corta con un serrucho.
8. Pinta el arco del candado y la parte de los números de amarillo, y los números en sí de color mostaza. Pinta el cuerpo del candado de azul.
9. Crea dos cubos Rubik de diferentes tamaños con cajas de cartón (ver instrucciones en págs. 4–5). Coloca el más pequeño sobre el más grande y ubícalos a un lado del área central.
10. Arma tres cubos iluminados (instrucciones en pág. 19). Apílalos en el lado opuesto del área central y coloca una luz por dentro para que queden iluminados con color azul. [rubiks 6.jpg]
11. No olvides agregar los signos de pregunta (ver pág. 20) al panel frontal de, al menos, dos de los tres cubos iluminados.



CUBOS ILUMINADOS

MATERIALES:

- Filtros de aire cuadrados, transparentes (5 cm. [20"] de lado es un buen tamaño)
- Cinta de empaque negra
- Regla
- Tijeras
- Cúter
- Vinilo auto-adhesivo negro (opcional)
- Luces LED

1. Abre los paquetes de los filtros de aire. Corta el cartón que pueda tener con el cúter. **NOTA:** Después de quitar el cartón del empaque, es posible que las fibras del filtro se abran un poco (como una telaraña). Si esto sucede, coloca esta cara de los filtros hacia adentro al armar los cubos.

2. Pega cuatro filtros uniéndolos para formar un cubo sin tapa ni fondo.



3. Corta tiras de cinta de empaque negra del largo de cada lado de los filtros. Pega las tiras cubriendo los bordes de cartón de los filtros por delante. Dobra la cinta que sobre y pégala hacia adentro para que quede prolijo.

4. Corta cuadrados de 16 cm. (6½") de cartón de las cajas en que venían empacados los filtros. Necesitarás dos cuadrados por cada cubo.

5. Corta cada cuadrado por la mitad en diagonal, de esquina a esquina. Corta estos dos triángulos por la mitad para obtener cuatro triángulos más pequeños.

6. Coloca un triángulo en cada esquina inferior del cubo para reforzarlo y darle estabilidad.

7. Repite el proceso con las esquinas superiores de los cubos.

8. Arma varios cubos repitiendo el método anterior.

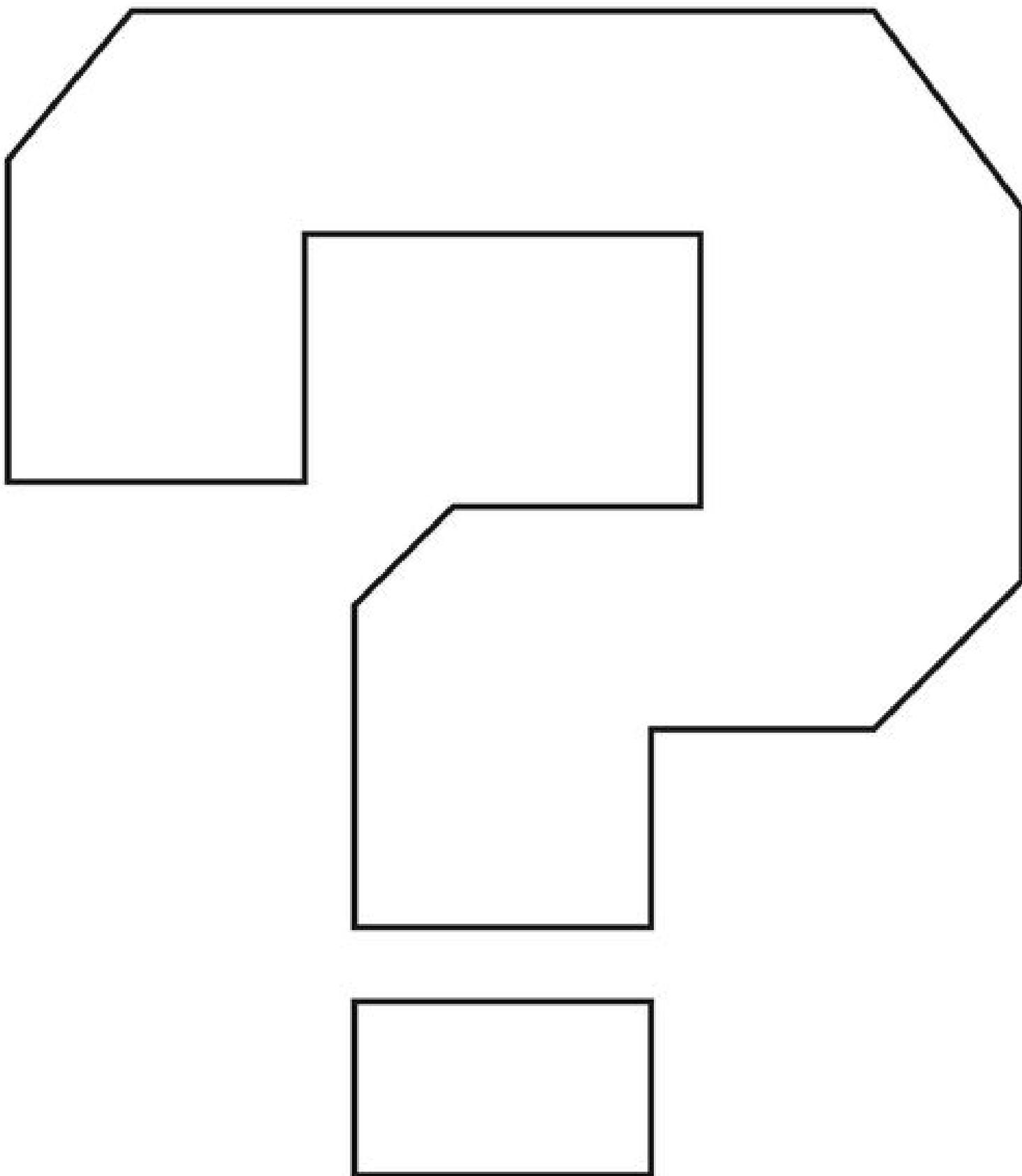
9. Apila los cubos rotando cada uno un cuarto de vuelta. Para mayor estabilidad, puedes pegarlos. (**SUGERENCIA:** De ser posible, apílalos en número impar).

10. Pega un filtro de aire en la parte superior del cubo superior para que la luz no se disperse hacia arriba.

11. Coloca una luz LED en el fondo de cada pila de cubos para iluminarlos.

Opcional: Arma «cubos misteriosos» (ver ideas para las rotaciones de Misiones y música). Haz fotocopias del signo de interrogación que verás en la siguiente página y amplíalo hasta un tamaño que cubra todo un lado de un cubo. Recórtalo para usar el contorno como molde. Traza el contorno sobre papel vinílico adhesivo negro y recórtalo. Quita el papel del fondo y pega el signo de interrogación en el centro de una cara del cubo. Repite con otros lados del cubo, si lo deseas.





MÚSICA DE OTRO NIVEL

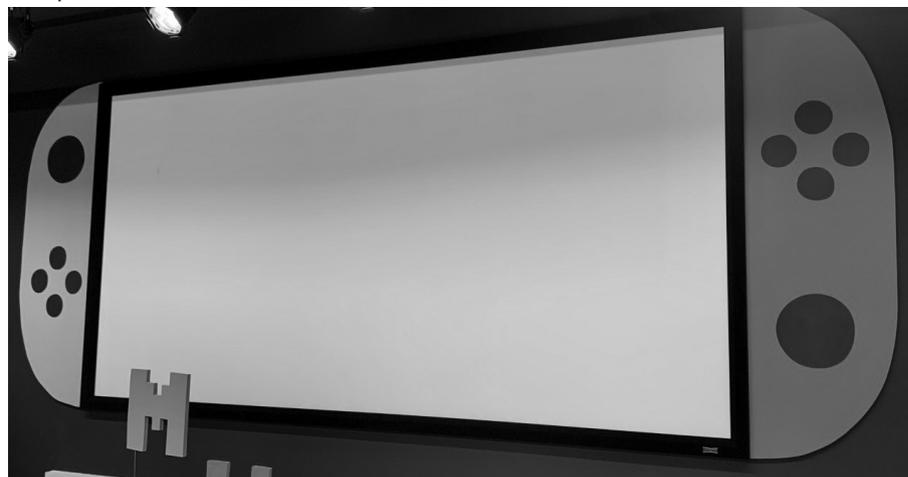
OPCIONES RÁPIDAS Y FÁCILES:

- Usa platos desechables cuadrados, de colores, para armar palabras o crear formas sencillas, o personajes de videojuegos como los gráficos de 8 bits que se encuentran en muchos videojuegos clásicos.
- Arma carteles sencillos con textos como «Jugador 1», «Jugador 2», «1 Arriba» y otras palabras de uso común en los videojuegos para colgar por todo el salón.
- Coloca las Huellas para el piso de la EBV 2023 (9781087776743) en el suelo o en las paredes.
- Cuelga las Tiras de banderines de la EBV 2023 (9781087776750) y los Colgantes con figuras de la EBV 2023 (9781087776804) del cielorraso.

MATERIALES:

- Paneles de 1.20 x 2.40 m. (4 x 8 pies) de Styrofoam rígido de 1 cm. (1/2")
- Paneles de 1.20 x 2.40 m. (4 x 8 pies) de Styrofoam rígido de 4 cm. (1 1/2")
- Proyector digital
- Serrucho
- Pintura
- Lápiz
- Rodillos para pintar y bandejas
- Pinceles para pintar (de punta fina y ancha)
- Cinta de empaque
- Alfileres T
- Palillos de madera
- Bolígrafos de pintura
- Encofrado de hormigón de 12"-30 cm. de diámetro
- Cinta de empaque de alta resistencia (para construcción)
- Juego de arcade de cartón o caja de guardarropa
- Manteles con respaldo de franela de vinilo de varios colores
- Tijeras

1. Si tienes una pantalla de proyección ya montada sobre la pared en el salón de la rotación de Música, úsala como parte de la decoración convirtiéndola en una consola gigante.
2. Mide la altura de la pantalla. Proyecta la imagen «Giant Controllers» [Consola gigante] de los archivos para descargar (instrucciones en pág. 1) de modo que la altura de la consola coincida con la altura de la pantalla.
3. Corta los dos costados de la consola con un serrucho. Pinta con rodillo la parte superior y los bordes de un costado de la consola de color verde azulado oscuro y el otro de rojo. Pinta los botones de azul oscuro o negro.
4. Pega los lados de la consola en la pared a ambos lados de la pantalla.



5. Proyecta y traza la figura de «Music Wall» [Pared musical] de los archivos para descargar (instrucciones en pág. 1) sobre un panel de Styrofoam de 4 cm. (1 1/2").
6. Corta con un serrucho.
7. Pinta con dos capas de pintura color mostaza. Deja secar por completo, luego pinta las uniones entre los ladrillos de color marrón.

Música de otro nivel te da la opción de decorar usando juegos de video y maquinitas de videojuegos. Desde los clásicos juegos de 8 bits hasta las apps de juegos más populares, a los niños les encantará reconocer sus juegos preferidos cobrando vida en la rotación de Música.

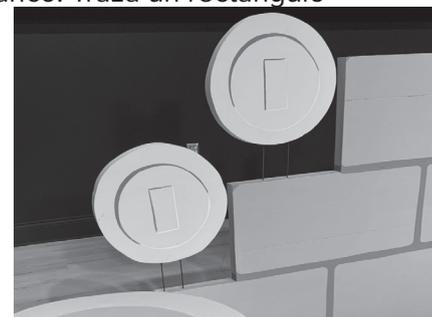
8. Fija la figura a la pared central, debajo de la pantalla, con cinta adhesiva, o pega soportes hechos con retazos de Styrofoam por atrás para que se mantenga erguida.
9. Imprime las «Music Letters» (Letras de «Música») de los archivos para descargar y córtalos para armar los moldes. Traza los contornos de los moldes sobre Styrofoam rígido de 1 cm (1/2") y corta con un serrucho.
10. Pinta cada letra de un color diferente.



11. Pinta ocho varillas de madera de color negro y deja secar por completo. Inserta una varilla en la parte inferior central de cada letra y luego ubica cada letra en orden descendiente a la derecha de la pared escalonada. (Deja aparte las otras dos varillas para el paso 10). Inserta las varillas en la pared de modo que las letras queden como flotando a unos centímetros por encima de los escalones. A la distancia, sobre el fondo negro, las varillas no se notarán.

12. Corta dos círculos de aproximadamente 40 cm. (16") de retazos de Styrofoam de 4 cm. (1 1/2"). Pinta los bordes y la parte superior de amarillo. Deja secar por completo.

13. Traza un círculo de aproximadamente 30 cm (12") en el centro exacto de cada círculo amarillo. Destaca la parte superior del círculo con un marcador indeleble o un bolígrafo de pintura de color marrón. Destaca la parte inferior del círculo con un marcador o un bolígrafo de pintura de color blanco. Traza un rectángulo vertical en el centro exacto del círculo. Destaca el borde superior y el lado izquierdo con marrón y el lado derecho y el borde inferior de blanco para dar la ilusión de profundidad.



14. Parte las dos varillas restantes por la mitad e insértalas en la parte inferior de las «monedas». Luego colócalas como flotando sobre los escalones del lado izquierdo de la pared de ladrillos.

15. Corta dos cilindros de 30 cm. (12") de dos largos diferentes (aproximadamente un tercio y dos tercios). Pinta ambos de color verde claro. Corta dos círculos de 45 cm. (18") de



Styrofoam de 4 cm. (1 1/2"). Pega cada círculo sobre la parte superior de un cilindro con adhesivo de construcción. Empareja con el adhesivo cualquier hueco que pueda quedar entre el borde del cilindro y el círculo de la tapa. Deja secar hasta el día siguiente.

16. Pinta los bordes, tapas y unos centímetros alrededor del borde inferior del mismo color verde que los tubos. Cuando esté todo seco, pinta un círculo verde más oscuro en el centro de cada tapa para que parezca una abertura en el caño.

17. Coloca los dos «caños» a un lado de la pared, con las tapas colocadas.

18. Proyecta y traza la figura de «Game Controller» (Mando de videojuegos) de los archivos para descargar sobre Styrofoam de 4 cm. (1 1/2"). Corta con un serrucho y pinta como desees. Colócala del lado opuesto de la pared donde están los «caños».

19. Coloca una máquina de videojuegos pre-armada, de cartón, a un lado del área central o arma una con una caja rectangular grande. Corta la figura de un personaje de videojuego de goma EVA para apoyar contra la máquina.

20. Corta pequeños círculos de manteles de vinilo con reverso de felpa. Colócalos sobre el suelo armando un camino en zigzag.



TABLERO Y FICHAS DE DAMAS GIGANTES (PARA EXTERIOR)



MATERIALES:

- Pintura en spray (amarillo y azul)
- 60 tapas de cubetas de pintura de 2 galones (para que queden 24 fichas extras para las «reinas»)
- Pistola de pegamento caliente
- Cuerda
- Cinta métrica
- Marcador de pintura lavable (blanco)

1. Quita todas las etiquetas de las tapas de pintura.
2. Pega con pegamento caliente los pares de tapas.
3. Pinta 15 tapas de amarillo en ambos lados y 15 de azul. Te quedarán las 12 fichas necesarias por color, más tres extras para las reinas. Deja que la pintura de las tapas se seque por completo.
4. Delimita un cuadrado de 2.4 x 2.4 m. (8 x 8 pies) de lado en un área de césped liso. Define el área con cuerda y luego marca con marcador de pintura. (Nota: A diferencia de un spray común, el marcador de pintura se lava con la lluvia).
5. Delimita con cuerda la cuadrícula del tablero de damas. Cada casillero tendrá 30 cm. (12") de lado. Debe quedar una cuadrícula de 8 x 8 (64 cuadrados en total).
6. Pinta uno de cada dos casilleros de blanco.



SUGERENCIA: Corta un cuadrado de cartón de 30 cm. (12") de lado. Colócalo sobre el cuadrado grande y muévelo para marcar los casilleros. (De esta manera evitarás que la pintura se salga de los bordes).

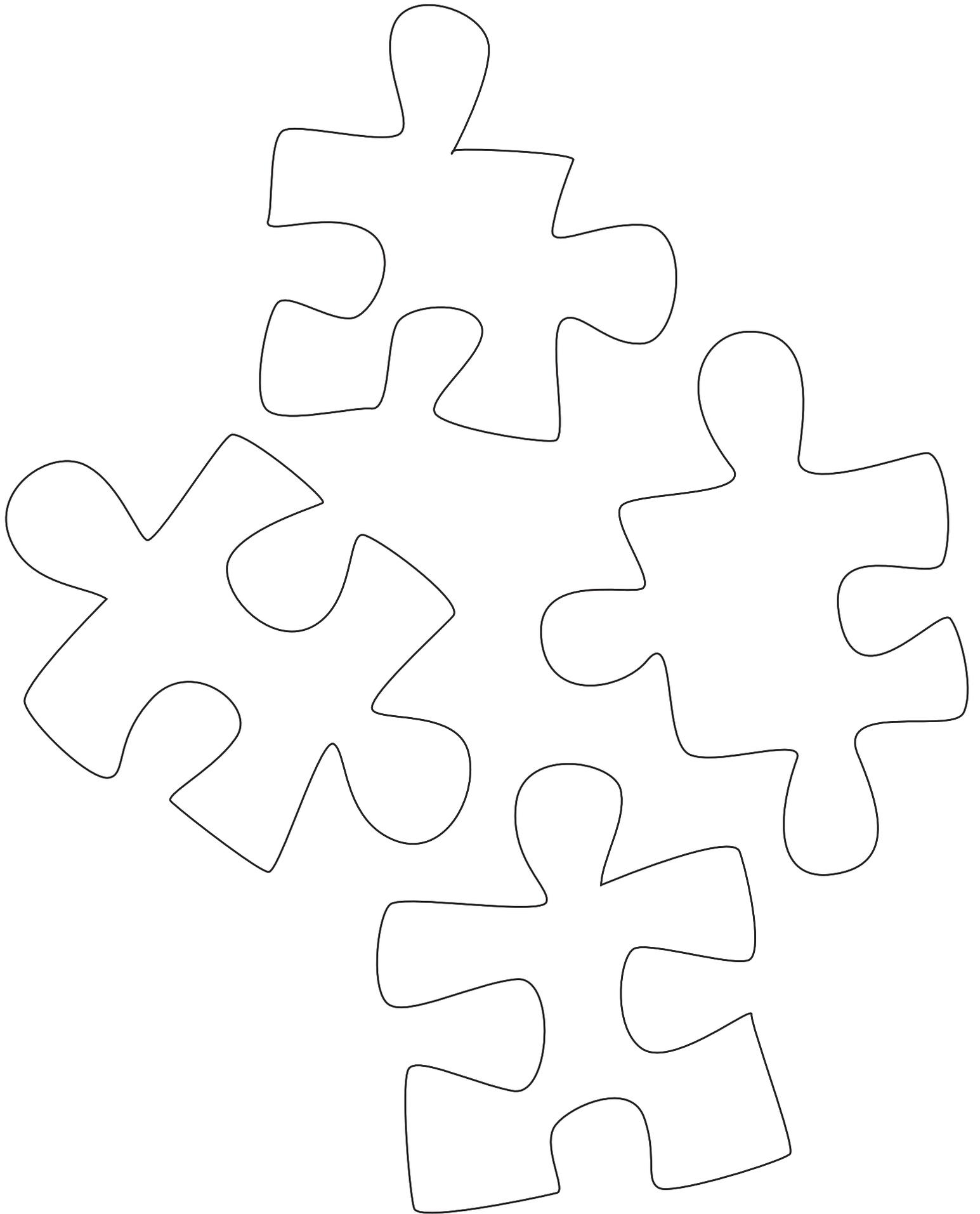
NOTA: Si deseas una versión del tablero que pueda volver a utilizarse más adelante, pinta la cuadrícula en una lona, ajustando las dimensiones a las medidas de la lona.

PIEZAS DE ROMPECABEZAS GIGANTES

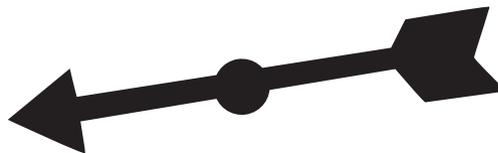
MATERIALES:

- Tablero de espuma, núcleo de espuma, cartulina o cartulina en varios colores
- Cuchillo
- Tijeras
- Cinta adhesiva transparente
- Sedal

1. Proyecta las imágenes de las piezas de rompecabezas, que se encuentran en la página siguiente, del tamaño que prefieras. (También puedes fotocopiarlas y aumentarlas un 200 % o más con el método de tejas para obtener un molde).
2. Traza las figuras de las piezas sobre cartón pluma, cartón o papel afiche.
3. Pinta cada pieza, por detrás y por delante, de un color liso.
 **SUGERENCIA:** Si no deseas pintar las piezas, simplemente córtalas de cartulina o cartón de colores lisos.
4. Corta las piezas de rompecabezas con tijeras o cúter (según el material elegido).
5. Pega o ata un trozo de línea de hilo para pescar a cada pieza para colgarlas del cielorraso a diferentes alturas.
6. Coloca las piezas más grandes apoyadas contra la pared, en la entrada del salón o contra la mesa de inscripción.



MANUALIDADES CON COMODINES



«Manualidades con comodines» tiene como tema los juegos de cartas familiares. Evitaremos las barajas españolas o de póker; preferimos concentrarnos en juegos de cartas como Uno®, Go Fish®, Old Maid®, y similares.

MATERIALES:

- Paneles de 1.2 x 2.4 m (4 x 8 pies) de Styrofoam rígido de 4 cm. (1½")
- Proyector digital
- Serrucho
- Pintura
- Lápiz
- Rodillos para pintar y bandejas
- Pinceles para pintar

OPCIONES RÁPIDAS Y FÁCILES:

- Pega cartas de juegos en trozos de hilo para pescar con cinta adhesiva transparente. Cuélgalas del cielorraso a diferentes alturas o como guirnaldas.
- Arma casitas de naipes como centros de mesa. Pega las cartas con cinta adhesiva o pegamento para mayor durabilidad.
- Corta a lo largo algunas barras flotadoras de manera que quede una superficie plana para apoyarlas sobre la mesa. Coloca las barras, una seguida de otra, a lo largo de la mesa. Corta una ranura estrecha en la parte curva de las barras para poder insertar en ella muchas cartas que quedarán erguidas. Usa cartas de diferentes juegos en diferentes mesas.
- Cubre las mesas de Manualidades con los Manteles para la EBV 2023 (9781087776712).
- Coloca los materiales de las manualidades en Vasos para la EBV 2023 (9781087776460). Para materiales más grandes, usa bolsas de papel decoradas como si fueran cartas de juegos de mesa.

1. Proyecta y traza la figura de «Craft Cards» [Cartas para manualidades] de los archivos para descargar (instrucciones en pág. 1) sobre tres paneles de 4 cm. (1½").



SUGERENCIA: Ajusta el proyector hasta que los bordes rectangulares de la imagen proyectada correspondan exactamente con el ancho y el alto de los paneles donde se proyecta. Una vez que has fijado la posición del proyector, no lo muevas. En cambio, usa las teclas de flechas de la computadora para pasar la imagen al siguiente panel.



2. Redondea las cuatro esquinas de los paneles con un serrucho para darles forma como de cartas de juego gigantes.
3. Pinta con rodillo los bordes y el frente de las cartas gigantes de blanco. Es posible que debas darles más de una mano de pintura. Deja secar por completo.
4. Una vez que la pintura blanca esté seca, pinta los detalles de las cartas de los colores que prefieras.
5. Coloca las cartas erguidas en el área central. Pégalas directamente en la pared o coloca soportes por detrás para que se mantengan erguidas.
6. Envía el archivo «House of Cards» [Casita de naipes] a una imprenta digital para imprimir doble cara sobre cartón pluma de 60 x 120 cm. (2 x 4 pies).



SUGERENCIA: : Enviar las cartas a una imprenta digital te ahorrará tiempo y esfuerzo, pero puede resultar costoso. Si tu iglesia o algún comercio conocido tiene acceso a un plotter o una impresora de gran formato, puedes imprimir las cartas y montarlas sobre cartón pluma con adhesivo en spray. Como alternativa, puedes trazar la figura del archivo sobre cartón, madera terciada o Styrofoam rígido, cortarlo y pinta tú mismo las cartas. Para ahorrar tiempo y esfuerzo, pinta solo la cara visible de las cartas. Cubre con adhesivo plástico decorado el reverso.

7. Construye una casita de naipes junto a las tres cartas gigantes ubicadas en el área central. Manténlas apoyadas en un ángulo agudo para que no se deformen ni se doblen por el peso de las cartas que tienen encima. Con la ayuda de un compañero, ubíquelas apiladas con mucho cuidado.



SUGERENCIA: Para mayor seguridad, pega las cartas por el reverso al armar la casita.



MERIENDA EN EL TABLERO DE JUEGO

OPCIONES RÁPIDAS Y FÁCILES:

- Cubre las mesas de Merienda con los Manteles para la EBV 2023 (9781087776712).
- Coloca algunos juegos de mesa clásicos como centros de mesa para decorar.
- Pega sobre la pared central platos desechables cuadrados, de colores, como fichas de un juego de Tetris®. Acomódalos como si estuvieran cayendo del cielorraso y apilándose en la parte inferior de la pared.



MATERIALES:

- Paneles de 1.2 x 2.4 m. (4 x 8 pies (1.20 m. x 2.40 m.) de Styrofoam rígido de 5 cm. (2") (7 paneles, más retazos para los soportes)
- Proyector digital
- Serrucho
- Pintura
- Lápiz
- Rodillos para pintar y bandejas
- Pinceles para pintar
- Cinta de empaque
- Cinta de pintor
- Puntos de Velcro®
- Escuadra
- Bolígrafos de pintura
- Tubos de PVC de 1 cm. (1/2")
- Conectores T de PVC de 1 cm (1/2")
- Adhesivo de construcción fuerte
- Papel de lija
- Platos de papel pequeños y cuadrados en 7 colores diferentes

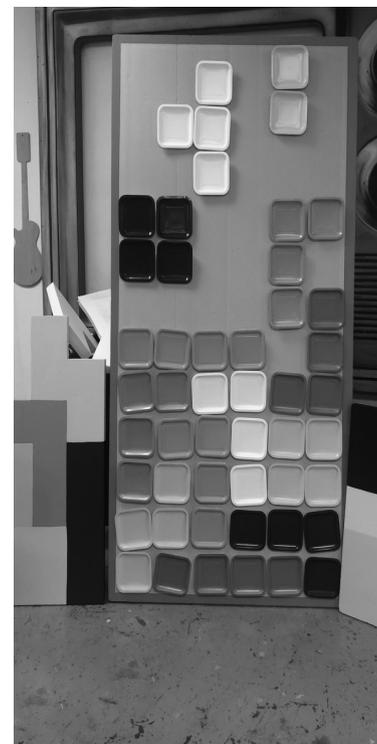
JUEGO DE TETRIS

1. Proyecta y traza la figura de «Tetris» de los archivos para descargar (instrucciones en pág. 1) sobre Styrofoam de 4 cm. (1 1/2").
2. Corta las dos secciones de las piezas de Tetris con un serrucho. Pinta cada forma de uno de los siete colores. Marca los límites con cinta de pintor, de ser necesario, para asegurarte de que las líneas queden derechas.
3. Deja que la pintura seque por completo, luego delinea cada pieza de Tetris con un bolígrafo de pintura y una escuadra.
4. Pinta un panel de Styrofoam de 4 cm. (1 1/2") de un color liso con rodillo. Cuando esté seco, marca con tiras de cinta a 2.5 o 5 cm. (1 o 2") del borde para pintar todos los bordes de un color complementario.



SUGERENCIA: Quita la cinta de pintor mientras la pintura aún está húmeda.

5. Acomoda el panel en sentido vertical en el área central y pégalo a la pared directamente o coloca soportes por detrás para que se pueda mantener erguido.
6. Acomoda las dos secciones de piezas de Tetris a ambos lados.
7. Arma las formas de las piezas de Tetris con platos desechables cuadrados de diferentes colores dentro de los bordes del panel. Acomódalas de modo que parezca que están cayendo desde la parte superior y se apilan en la parte inferior, como ocurre en el juego.
8. Fija los platos al panel con puntos de Velcro®, cinta adhesiva o alfileres T.
9. Deja suficiente lugar entre las piezas que caen y las que se acumulan en la parte inferior.



PERINOLA GIGANTE

1. Proyecta la figura «Spinner» [Perinola o pirinola] de los archivos digitales sobre dos paneles de Styrofoam de 4 cm. (1½")



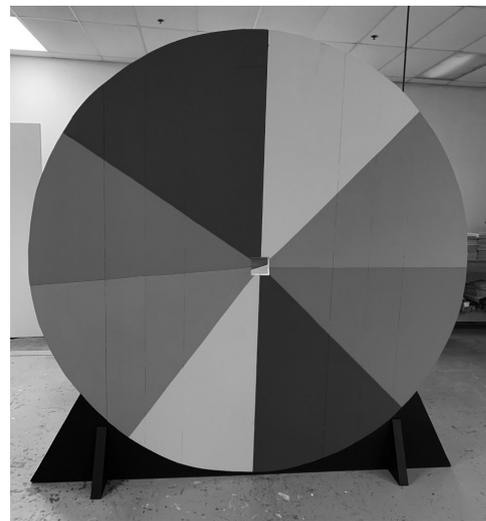
SUGERENCIA: Coloca ambos paneles verticales, lado a lado, y alínealos con el contorno de la imagen proyectada. Traza toda la imagen antes de mover los paneles o el proyector.

2. Corta la perinola con un serrucho. No olvides comprobar que las líneas coincidan en las uniones de los paneles antes de cortar.
3. Corta un pie para la base de la perinola con ranuras tanto en la base de la perinola como en el pie que tengan exactamente 4 cm. (1½") de ancho, para que los paneles se inserten correctamente.
4. Pinta el pie y la base de negro, de modo que no se vean a cierta distancia. Pinta las secciones de la perinola de diferentes colores. Usa cinta de pintor para asegurarte de que las líneas queden derechas y no olvides pintar los bordes también.
5. Pega con cinta las dos mitades de la perinola por atrás y apóyala sobre el pie para colocarla en el área central.
6. Si no te importa tener una perinola que realmente gire, corta una flecha grande de Styrofoam y pégala directamente sobre la perinola con pegamento o fíjala con alfileres T.
7. Si deseas que realmente gire, corta un tubo de PVC de 1 cm. (½") de tres largos: 8 cm. (3"), 45 cm. (18") y 45 cm. (18"). Pinta todos los tubos y los conectores de azul oscuro. Deja secar por completo.



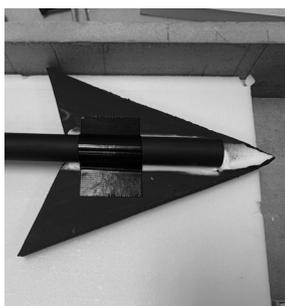
SUGERENCIA: Frota el tubo y los conectores de PVC con papel de lija para quitar cualquier impresión y hacer más rugosa la superficie antes de pintar. Esto permitirá que la pintura se adhiera mejor al PVC.

8. Inserta la sección de tubo de 8 cm. (3") en el centro exacto de la perinola, hasta que atraviese el panel. Hazlo girar según sea necesario para agrandar ligeramente el orificio de modo que la flecha gire sin resistencia.



9. Corta un círculo de Styrofoam rígido de 1 cm. (½") como separador. Corta un orificio de 1 cm. (½") en el centro para insertar el caño corto.

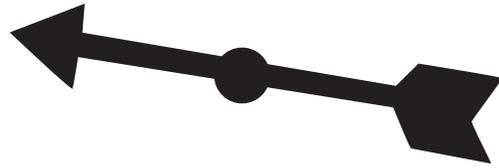
10. Inserta el caño de 8 cm. (3") en la abertura inferior del conector T. Agrega los tubos de 45 cm. (18") a ambos lados del conector. Inserta el caño de 8 cm. (3") en la abertura central de la perinola. Agrega el segundo conector T en el reverso de la perinola para que no se desarme.



11. Corta una punta y una cola de flecha para el frente de la perinola en Styrofoam de 1 cm. (½"). Corta un círculo pequeño para cubrir el conector T. Pega con cinta o pegamento al caño de PVC.

Opcional: Escribe la información que deseas (como lo que comerán en la merienda, puntajes u otros textos relacionados con juegos) en cada sección de la perinola.

¡PREPARADOS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!



OPCIONES RÁPIDAS Y FÁCILES:

- Pega el cartel de Recreación de los Carteles de rotaciones de la EBV 2023 (CD Admin 19b) en la pared o en la puerta de entrada al sector de Recreación.
- Usa varios Estandartes con base para la EBV 2023 (9781087776682) para marcar los límites del área.
- Extiende Tiras de banderines de la EBV 2023 (9781087776750) entre los estandartes para delimitar el área de juego.
- Coloca varias Huellas para el piso de la EBV 2023 (9781087776743) en el suelo indicando la dirección hacia el área de Recreación.
- Coloca algunos juegos de exterior gigantes como opción para que los niños jueguen durante el tiempo de Recreación. (Busca en la pág. 23 las instrucciones para armar un juego de damas gigante al aire libre).

MATERIALES:

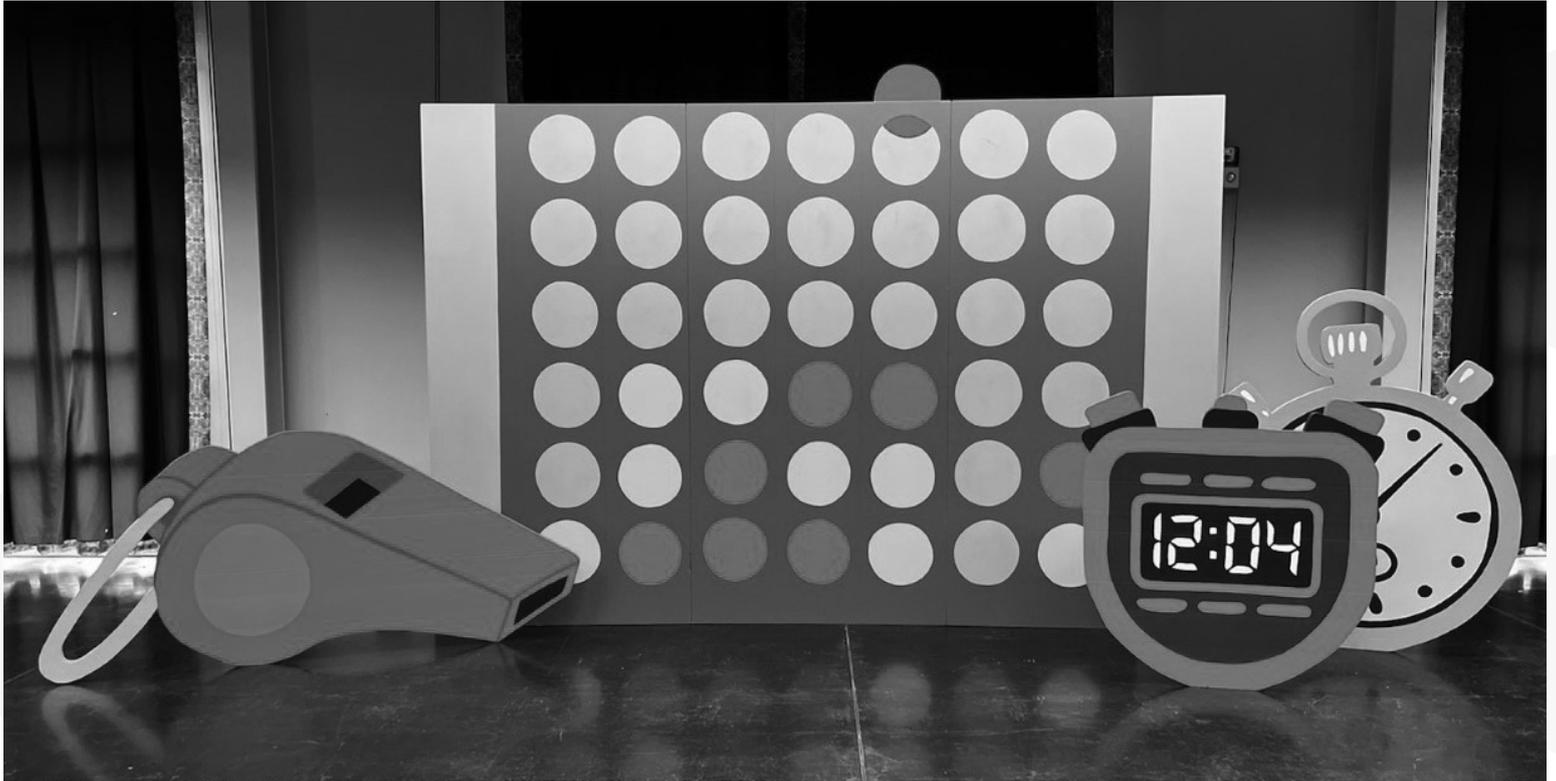
- Paneles de 4 por 8 pies de espuma rígida de 1½" (4 cm.) de espesor
- Pedazo de espuma rígida de ½ (1.27 cm.) pulgada de espesor
- Proyector
- Serrucho
- Pintura
- Lápiz
- Rodillos y bandejas
- Pinceles para pintar
- Cinta de empaque

1. Proyecta y traza la figura de «Rec Wall» [Pared de recreación] de los archivos para descargar (instrucciones en pág. 1) sobre dos paneles de Styrofoam rígido de 4 cm. (1½"). Traza el círculo superior que está cayendo en el tablero en un trozo de Styrofoam rígido de 1 cm. (½").
2. Pinta con rodillo toda la superficie y los bordes exteriores de los paneles de color verde azulado oscuro. Deja secar por completo.
3. Pinta la superficie del tablero de azul. No olvides dejar los círculos de color verde azulado.



SUGERENCIA: Marca los bordes externos del tablero con cinta de pintor para proteger el fondo verde azulado que es la primera capa de pintura.

4. Pinta algunos círculos en la parte inferior de rojo o amarillo, como si fueran fichas que ya han caído en el juego de «4 en línea».
5. Deja que la pintura seque por completo; luego, voltea los paneles y pégalos para unirlos. No olvides comprobar que las líneas se continúen en los lugares justos y que el borde inferior esté derecho para que se pueda mantener erguido.



6. Coloca el tablero erguido y apoyado en la pared en el área central. Puedes pegarlo directamente a la pared o agregar soportes por atrás para que se mantenga.
7. Pinta el círculo de 1 cm. (1/2") de rojo. Pégalo por el reverso sobre alguno de los «orificios» circulares. Pinta la parte superior de rojo con una curva descendente para que parezca que la ficha está entrando en el tablero.
8. Proyecta y traza las figuras de «Digital Stopwatch» [Cronómetro digital], «Analog Stopwatch» [Cronómetro analógico] y «Whistle» [Silbato] de los archivos digitales en Styrofoam de 4 cm. (1 1/2"). Corta con un serrucho.
9. Pinta los cronómetros y el silbato como desees.
10. Corta soportes en escuadra de retazos de Styrofoam y pégalos en el reverso de los cronómetros y el silbato para que se mantengan erguidos.

DIBUJA TUS IDEAS AQUÍ