



EBV 2024

**RECREACIÓN PARA
ESCOLARES**

LA RECREACIÓN



RESPONSABILIDADES DEL LÍDER

ANTES DE LA EBV

- Recluta a otros adultos para que ayuden. Planea juegos basados 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 mantenlos.
- 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 2024 (CD 19b Admin) en la pared o la puerta de entrada de la sección de Recreación.
- Ubica varios Estandartes con base para la EBV 2024 (*VBS 2024 Theme Flying Banners with Stands 005846831*) para marcar los límites del área de Recreación.
- Extiende las tiras de banderines de la EBV 2024 (*VBS 2024 String Flags 005846824*) entre cada estandarte para delimitar el área de juego.
- Fija las Huellas para el piso de la EBV 2024 *VBS 2024 Floor Prints (005846827)* en el suelo, en dirección al área de Recreación.
- Sobre todo, asegúrate de que el área de recreación sea segura para los escolares.
- Si juegan afuera, asegúrate de buscar peligros tales como hoyos que podrían hacer que los niños se tropiecen, panales de abejas o de avispas.
- Asegúrate de que nadie pueda entrar o salir del área de recreación sin ser visto.

CARACTERÍSTICAS DE LOS ESCOLARES

LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS PUEDEN:

- Correr y caminar para atrás. Caminar o saltar de puntillas.
- Pararse en un pie y balancearse.
- Lanzarle una bola a un objeto a cinco pies de distancia (metro y medio).
- Atrapar una bola con las dos manos.
- Caminar entre líneas paralelas.
- Desarrollar preferencia por la mano izquierda o la mano derecha.
- Ser muy activos, pero fatigarse rápidamente.

LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS PUEDEN:

- Saltar en dos pies en una línea recta.
- Esquivar y correr de puntillas.
- Saltar la cuerda.
- Lanzar una bola por sobre su cabeza.
- Atrapar una bola que ha sido rebotada.
- Mostrar buen control de acciones lentas y rápidas.
- Mostrar buena coordinación mano-ojo.
- Exhibir un uso natural bien establecido de la derecha y la izquierda.
- Ser muy activos y raramente cansarse.

JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 1

MANCHA VERDADERO O FALSO



LA VERDAD VIENE DE DIOS

HISTORIA BÍBLICA

Satanás les mintió a Adán y Eva
(Gén. 2-3)

VERSÍCULO BÍBLICO

«No se amolden al mundo actual, sino sean transformados mediante la renovación de su mente. Así podrán comprobar cómo es la voluntad de Dios, buena, agradable y perfecta».
Rom.12:2

ALGUNAS PERSONAS DICEN:

La verdad puede ser diferente para diferentes personas.

DIOS DICE:

La verdad viene de mí.

VERSÍCULO ADICIONAL

La suma de tus palabras es la verdad; tus justas leyes permanecen para siempre.
Sal. 119:160

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

La verdad viene de Dios.

SUGERENCIA

- Ejemplos de afirmaciones para contestar Verdadero o falso: «El cielo es azul», «El césped es color púrpura», «La verdad viene de Dios», «Satanás les mintió a Adán y Eva», etc.



MATERIAL

- Marcadores de límites

PREPARA

- Delimita un campo de juego rectangular marcando una línea central.

VAMOS A JUGAR

- Forma dos equipos de jugadores y asigna una cubeta a cada uno.
- Indícale a los niños que se dispersen alrededor de la plataforma elevada sin cruzar el límite.
- Ubícate sobre la plataforma con varios conos en la mano.
- Anuncia que vas a lanzar los conos como si fueran discos voladores al campo de juego.
- Los jugadores deben tratar de atrapar los conos antes de que caigan al suelo.
- Si un jugador atrapa un cono, podrá colocarlo en la cubeta de su equipo.
- Cuando no queden más conos para lanzar, cuenta los que hay en las cubetas. El equipo que tenga más conos en su cubeta gana.

APLICACION PARA LA VIDA

- En este juego, los escolares debieron determinar qué era verdad y qué era mentira. En la vida, todos debemos hacer lo mismo.
- Lee Salmos 119:160.
- Algunas personas dicen cosas como «La verdad es diferente para cada persona», pero nosotros sabemos que la Verdad viene de Dios.



LA VERDAD VIENE DE DIOS

HISTORIA BÍBLICA

Satanás les mintió a Adán y Eva
(Gén. 2-3)

VERSÍCULO BÍBLICO

«No se amolden al mundo actual, sino sean transformados mediante la renovación de su mente. Así podrán comprobar cómo es la voluntad de Dios, buena, agradable y perfecta».
Rom.12:2

ALGUNAS PERSONAS DICEN:

La verdad puede ser diferente para diferentes personas.

DIOS DICE:

La verdad viene de mí.

VERSÍCULO ADICIONAL

La suma de tus palabras es la verdad; tus justas leyes permanecen para siempre.
Sal. 119:160

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

La verdad viene de Dios.

SUGERENCIA

- Si tienes niños mayores, asigna diferentes puntuaciones a conos de diferentes colores.



MATERIAL

- 20-25 conos
- Marcadores de límites
- Plataforma elevada resistente
- 2 cubetas grandes

PREPARA

- Coloca una plataforma elevada resistente, como un banco o una caja de madera, en el centro del campo de juego. Arma un límite alrededor de la plataforma con los marcadores de límites.

VAMOS A JUGAR

- Forma dos equipos. Indícales que se ubiquen a lados opuestos de la línea central, uno frente al otro.
- Un equipo será el «Verdadero» y el otro, será el «Falso».
- La línea marcada detrás de cada equipo será su portería.
- Cuando el líder diga una afirmación verdadera, los jugadores de ese equipo correrán hacia su portería, con los del equipo «Falso» persiguiéndolos para atraparlos.
- Si el líder dice una afirmación falsa, los jugadores «Falsos» correrán hacia su meta con los del equipo «Verdadero» persiguiéndolos para atraparlos.
- Si un jugador es atrapado, pasará a formar parte del equipo que lo tocó.
- El equipo que tenga más jugadores al terminar el juego gana.



BANDIDOS EN LA PLAYA



LA VERDAD VIENE DE DIOS

HISTORIA BÍBLICA

Satanás les mintió a Adán y Eva (Gén. 2–3)

VERSÍCULO BÍBLICO

«No se amolden al mundo actual, sino sean transformados mediante la renovación de su mente. Así podrán comprobar cómo es la voluntad de Dios, buena, agradable y perfecta».

Rom.12:2

ALGUNAS PERSONAS DICEN:

La verdad puede ser diferente para diferentes personas.

DIOS DICE:

La verdad viene de mí.

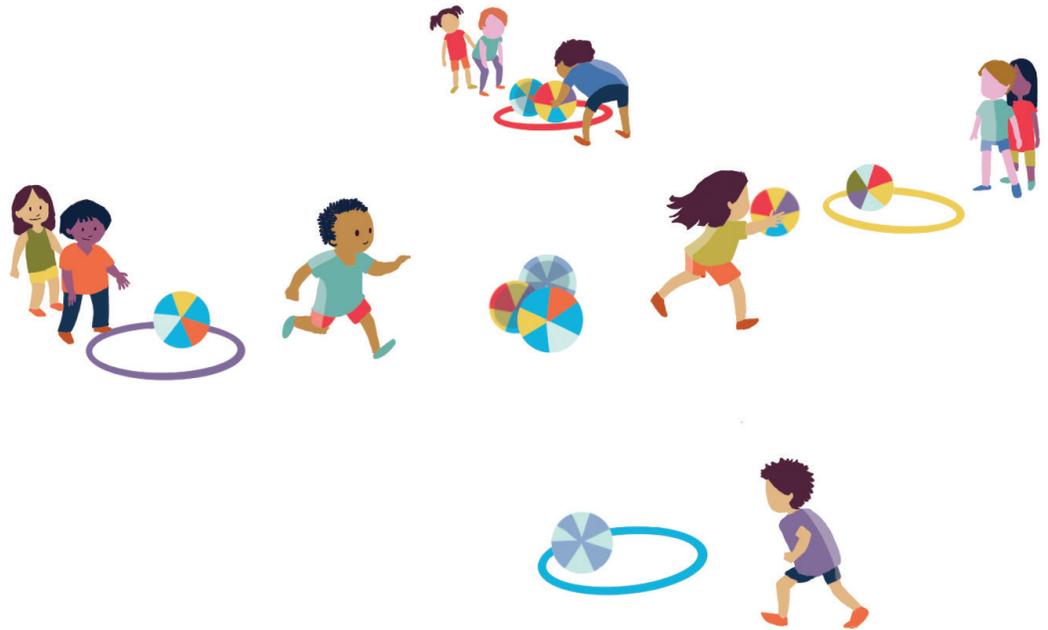
VERSÍCULO ADICIONAL

La suma de tus palabras es la verdad; tus justas leyes permanecen para siempre.

Sal. 119:160

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

La verdad viene de Dios.



MATERIAL

- 10 o más pelotas playeras
- 4 aros de hula hula

PREPARA

- Limita un campo de juego cuadrado colocando un aro de hula hula en cada esquina.
- Coloca las pelotas playeras en el centro del campo de juego.

VAMOS A JUGAR

- Forma cuatro equipos.
- A tu señal, el primer jugador de cada equipo deberá correr hasta el centro, tomará una pelota y la llevará al aro de su equipo.
- A la siguiente señal, otro jugador de cada equipo hará lo mismo.
- Cuando ya no queden pelotas en el centro del campo de juego, los jugadores podrán comenzar a «robar» pelotas (de a una en una) de los aros de los otros equipos.
- Cuando termine el juego, el equipo que tenga más pelotas playeras en su aro gana.

JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 2

ATRAPADO EN LA CORRIENTE



EL PLAN DE DIOS ES EL MEJOR

HISTORIA BÍBLICA

Daniel eligió el camino de Dios
(Dan. 1)

VERSÍCULO BÍBLICO

«No se amolden al mundo actual, sino sean transformados mediante la renovación de su mente. Así podrán comprobar cómo es la voluntad de Dios, buena, agradable y perfecta».

Rom.12:2

ALGUNAS PERSONAS DICEN:

Haz lo que te haga feliz.

DIOS DICE:

Mi plan para ti es aún mejor.

VERSÍCULO ADICIONAL

«Confía en el Señor de todo corazón y no te apoyes en tu propia inteligencia. Reconócelo en todos tus caminos y él enderezará tus sendas».

Prov. 3:5-6

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

El plan de Dios es mejor.



MATERIAL

- Paracaídas de juguete grande o sábana

VAMOS A JUGAR

- Pídele a los niños se sienten alrededor del paracaídas, un poco distanciados entre sí.
- Elige a un niño para que sea la «Corriente de mar». Este deberá meterse debajo del paracaídas.
- Los demás extenderán sus piernas debajo del paracaídas y harán olas moviéndolas arriba y abajo.
- A tu señal, la Corriente tirará suavemente de los talones de un compañero.
- El niño tocado se deslizará debajo del paracaídas y ayudará a la «Corriente de mar» a tocar a otros compañeros.
- Después de unos minutos, inicia una nueva ronda con una nueva «Corriente de mar».

APLICACIÓN PARA LA VIDA

- Comenta que a veces, una corriente del mar es tan fuerte que aun los mejores nadadores acaban muy lejos de la costa. Eso es como lo que sucedió en el juego y puede suceder en la vida real. A veces, es fácil dejarnos llevar por nuestros propios planes o lo que creemos que es correcto, pero debemos recordar que el plan de Dios es lo mejor.
- Lee Proverbios 3:5-6.
- Cuando sentimos que perdemos el control y estamos siendo arrastrados (como tal vez se sintió Daniel), podemos confiar en que Dios tiene el control y Su plan es lo mejor.



BAJO LAS OLAS



EL PLAN DE DIOS ES EL MEJOR

HISTORIA BÍBLICA

Daniel eligió el camino de Dios
(Dan. 1)

VERSÍCULO BÍBLICO

«No se amolden al mundo actual, sino sean transformados mediante la renovación de su mente. Así podrán comprobar cómo es la voluntad de Dios, buena, agradable y perfecta».

Rom.12:2

ALGUNAS PERSONAS DICEN:

Haz lo que te haga feliz.

DIOS DICE:

Mi plan para ti es aún mejor.

VERSÍCULO ADICIONAL

«Confía en el Señor de todo corazón, y no en tu propia inteligencia.

Reconócelo en todos tus caminos, y él allanará tus sendas».

Prov. 3:5-6

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

El plan de Dios es mejor.

SUGERENCIA

En otra versión del juego, los jugadores que sean tocados se convertirán en más lanzadores, en lugar de salir de juego.



MATERIAL

- 5-10 pelotas livianas
- Marcadores de límites

PREPARA

- Forma un campo de juego cuadrado.

VAMOS A JUGAR

- Elige a un jugador para que sea el lanzador y se ubique en el centro del cuadrado.
- Indícales a los demás jugadores que elijan una esquina del cuadrado para ubicarse. Las esquinas serán las zonas seguras.
- Cuando el lanzador diga: «¡Vienen las olas!», los demás jugadores correrán de una esquina a otra (la que prefieran) tratando de que no los toque ninguna pelota.
- Mientras los jugadores corren, el tirador lanzará las pelotas tratando de tocar a algún jugador.
- Los jugadores que sean tocados quedarán fuera de juego.
- El último jugador que quede en pie gana.



BARCOS EN LAS OSCURIDAD



EL PLAN DE DIOS ES EL MEJOR

HISTORIA BÍBLICA

Daniel eligió el camino de Dios
(Dan. 1)

VERSÍCULO BÍBLICO

«No se amolden al mundo actual, sino sean transformados mediante la renovación de su mente. Así podrán comprobar cómo es la voluntad de Dios, buena, agradable y perfecta».

Rom.12:2

ALGUNAS PERSONAS DICEN:

Haz lo que te haga feliz.

DIOS DICE:

Mi plan para ti es aún mejor.

VERSÍCULO ADICIONAL

«Confía en el Señor de todo corazón, y no en tu propia inteligencia.

Reconócelo en todos tus caminos, y él allanará tus sendas».

Prov. 3:5-6

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

El plan de Dios es mejor.

SUGERENCIA

Opcional: Los jugadores podrán formar barcos más grandes tomándose de los codos y caminando juntos hacia el faro.



MATERIAL

- Marcadores de límites
- Pañuelos para cubrir los ojos (*opcional*)

PREPARA

- Forma un campo de juego rectangular con los marcadores de límites. Remueve todos los obstáculos.

VAMOS A JUGAR

- Elige a un jugador para que sea el «faro».
- Elige a 5-10 jugadores que serán las «rocas» y se ubicarán dispersos dentro del área de juego.
- Los restantes jugadores serán «barcos».
- Los barcos deben cerrar los ojos o cubrirlos con pañuelos y tratar de «navegar» por el campo de juego hacia el faro.
- Si un barco toca una roca, debe quedarse quieto junto a ella, haciendo un sonido como el de las olas chocando con la roca.
- Mientras tanto, el «faro» hará sonidos de «bip, bip» para guiar a los barcos hasta su lugar seguro.
- El primer barco que logre alcanzar el faro se convertirá en el nuevo «faro».
- Permite que los niños cambien de roles y jueguen nuevas rondas dentro del tiempo disponible.

JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 3

LA CARRERA DE LAS SANDALIAS



TODOS NECESITAMOS A JESÚS

HISTORIA BÍBLICA

El joven rico
(Mar. 10:17-27)

VERSÍCULO BÍBLICO

«No se amolden al mundo actual, sino sean transformados mediante la renovación de su mente. Así podrán comprobar cómo es la voluntad de Dios, buena, agradable y perfecta».

Rom.12:2

ALGUNAS PERSONAS DICEN:

Ser una buena persona te lleva al cielo.

DIOS DICE:

Todas las personas pecan y necesitan un Salvador.

VERSÍCULO ADICIONAL

«Pues todos han pecado y están privados de la gloria de Dios, pero por su gracia son justificados gratuitamente mediante la redención que Cristo Jesús efectuó».

Rom. 3:23-24

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

Todas las personas necesitamos a Jesús.

SUGERENCIA

Coloca a la vista el versículo como ayuda.

Opcional: En lugar de sandalias de verdad, imprime y recorta figuras de sandalias descargadas de Internet en cartulina de diferentes colores.



MATERIAL

- Sandalias (1 color por equipo, 12 por cada color)
- Marcadores de límites

PREPARA

- Escribe las frases del versículo bíblico en las sandalias (distribuye las palabras en cada sandalia). Cada color de sandalias debe formar un versículo completo.
- Forma un campo de juego cuadrado ubicando los marcadores de límites. Coloca las sandalias en el centro.

VAMOS A JUGAR

- Forma de 2 a 4 equipos. Indica a los equipos que formen filas alrededor del cuadrado (un equipo por lado). Asigna un color a cada equipo.
- El primer jugador de cada equipo correrá hasta las sandalias, tomará una de su color, volverá a su equipo y chocará los cinco con el siguiente para darle la señal de salir.
- Cuando un equipo tenga todas las sandalias de su color, deberá armar el versículo.
- El equipo que termine primero gana el juego.

APLICACIÓN PARA LA VIDA

- Lee Romanos 12:2. Explícales a los niños que muchas veces queremos cosas que este mundo considera valiosas, como el joven rico. Pero la Palabra de Dios nos dice que no tomemos la forma de este mundo. Necesitamos a Jesús más que cualquier otra cosa. Él es el único que nos da verdadera satisfacción.



APLAUDE Y ATRAPA



TODOS NECESITAMOS A JESÚS

HISTORIA BÍBLICA

El joven rico
(Mar. 10:17-27)

VERSÍCULO BÍBLICO

«No se amolden al mundo actual, sino sean transformados mediante la renovación de su mente. Así podrán comprobar cómo es la voluntad de Dios, buena, agradable y perfecta».

Rom.12:2

ALGUNAS PERSONAS DICEN:

Ser una buena persona te lleva al cielo.

DIOS DICE:

Todas las personas pecan y necesitan un Salvador.

VERSÍCULO ADICIONAL

«Pues todos han pecado y están privados de la gloria de Dios, pero por su gracia son justificados gratuitamente mediante la redención que Cristo Jesús efectuó».

Rom. 3:23-24

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

Todas las personas necesitamos a Jesús.

SUGERENCIA

- Haz más lento el juego haciendo que todos lancen la pelota al mismo tiempo y aplaudiendo una vez antes de cazarla. Luego, ve agregando un aplauso antes de atrapar la pelota en cada ronda sucesiva. El objetivo es permanecer todo el tiempo posible en el juego. Si no tienes suficientes pelotas, forma grupos de 4 o 5 niños y haz que se turnen.



MATERIAL

- Pelotas playeras (1 por niño)

PREPARA

- Pídele a los niños que se distribuyan por el salón y dale a cada uno una pelota playera.
- Explícales que deben lanzar la pelota al aire y aplaudir tantas veces como puedan antes de atraparla.
- El niño que aplauda más veces gana la ronda.

VAMOS A JUGAR

- Indícale a los niños que se dispersen y dale una pelota playera a cada uno.
- Explícales que cada uno debe lanzar su pelota al aire y aplaudir la mayor cantidad de veces que pueda antes de atraparla.
- El niño que aplauda más veces gana esa ronda.



LIMBO ANIMAL



TODOS NECESITAMOS A JESÚS

HISTORIA BÍBLICA

El joven rico
(Mar. 10:17-27)

VERSÍCULO BÍBLICO

«No se amolden al mundo actual, sino sean transformados mediante la renovación de su mente. Así podrán comprobar cómo es la voluntad de Dios, buena, agradable y perfecta».

Rom.12:2

ALGUNAS PERSONAS DICEN:

Ser una buena persona te lleva al cielo.

DIOS DICE:

Todas las personas pecan y necesitan un Salvador.

VERSÍCULO ADICIONAL

«Pues todos han pecado y están privados de la gloria de Dios, pero por su gracia son justificados gratuitamente mediante la redención que Cristo Jesús efectuó».

Rom. 3:23-24

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

Todas las personas necesitamos a Jesús.

SUGERENCIA

- Los niños también pueden decir el lema de la EBV, un versículo o algo que hayan aprendido en la historia bíblica. No bajen la barra entre turnos. Sólo cambien el método de movimiento.



MATERIAL

- Tubos flotadores para piscina

PREPARA

- Dos líderes (o dos niños) sostienen un tubo flotador de piscina entre ellos a manera de barra de limbo. Sujeten el tubo flotador a una altura tal que todos los niños tengan que agacharse para pasar por debajo, pero no lo pongan demasiado bajo.

VAMOS A JUGAR

- Guía a los niños para que se formen en fila frente a la barra de limbo (tubos de piscina). Grita: «¡Pingüino!».
- Los niños deben pasar por debajo de la barra de limbo moviéndose como un pingüino. Nombra otros animales como: oso, pulpo, ciervo, castor, cabra montés, lobo, serpiente, mapache, ardilla u otros animales.
- Cuando los niños pasen por debajo de la barra, deben decir el la Verdad bíblica de hoy: Todas las personas necesitamos a Jesús.

JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 4

JUEGO DE QUEMADOS



JESÚS ES EL ÚNICO CAMINO

HISTORIA BÍBLICA

Juan escribió sobre Jesús
(Juan 14:1-6,18-20; Hech. 1:9-12)

VERSÍCULO BÍBLICO

«No se amolden al mundo actual, sino sean transformados mediante la renovación de su mente. Así podrán comprobar cómo es la voluntad de Dios, buena, agradable y perfecta».

Rom.12:2

ALGUNAS PERSONAS DICEN:

Hay muchas maneras de llegar al cielo.

DIOS DICE:

Jesús es el único camino para llegar al cielo.

VERSÍCULO ADICIONAL

«De hecho, en ningún otro hay salvación, porque no hay bajo el cielo otro nombre dado a los hombres mediante el cual podamos ser salvos».

Hech. 4:12

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

Jesús es el único camino para llegar al cielo.

SUGERENCIA

- Ajusta el tamaño del campo de juego según la edad de los jugadores.



MATERIAL

- Pelotas livianas
- Marcadores de límites

PREPARA

- Usa marcadores de límites para armar un campo de juego rectangular con una línea divisoria en el medio.
- Ubica las pelotas sobre la línea central.

VAMOS A JUGAR

- Este es el juego de quemados común, pero con una variante.
- Si un jugador es tocado o si otro jugador atrapa la pelota que ha lanzado, en lugar de salir del juego, debe sumarse al equipo contrario.
- El juego termina cuando todos los jugadores (o la mayoría) estén en un mismo equipo.

APLICACIÓN PARA LA VIDA

- En este juego, probablemente la mayoría de los jugadores cambiaron de lado varias veces. En el juego, todos seguían jugando sin importar en qué equipo. Pero en la historia bíblica de hoy, vemos que Jesús es el único camino.
- Lean Hechos 4:12.
- Jesús es el único que puede salvar a cada persona. Es el único que puede darnos verdadero gozo y paz. Es el único que vale la pena seguir.



INVASIÓN EN LA ENSEÑADA



JESÚS ES EL ÚNICO CAMINO

HISTORIA BÍBLICA

Juan escribió sobre Jesús (Juan 14:1-6,18-20; Hech. 1:9-12)

VERSÍCULO BÍBLICO

«No se amolden al mundo actual, sino sean transformados mediante la renovación de su mente. Así podrán comprobar cómo es la voluntad de Dios, buena, agradable y perfecta».

Rom.12:2

ALGUNAS PERSONAS DICEN:

Hay muchas maneras de llegar al cielo.

DIOS DICE:

Jesús es el único camino para llegar al cielo.

VERSÍCULO ADICIONAL

«De hecho, en ningún otro hay salvación, porque no hay bajo el cielo otro nombre dado a los hombres mediante el cual podamos ser salvos».

Hech. 4:12

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

Jesús es el único camino para llegar al cielo.

SUGERENCIA

- *Variante:* Forma un círculo más grande y jueguen una ronda de eliminación haciendo que salgan todos los jugadores en cuyas playas haya entrado una pelota.



MATERIAL

- Pelotas grandes
- Conos

PREPARA

- Usa entre 5 y 8 conos separados entre sí unos 3 pies (2 m) para formar un círculo cada 5 a 8 niños.

VAMOS A JUGAR

- Forma grupos de 5 a 8 niños (la misma cantidad que haya de conos en el círculo).
- En este juego, los niños guardarán la «playa» para que ningún «barco» pueda entrar.
- Indícale a cada niño que se ubique entre un par de conos (playa). No debe apartarse de allí, de modo que no puede moverse libremente dentro del círculo.
- Para comenzar, el primer niño lanzará la pelota con la palma de la mano. (No puede pasarla directamente al compañero de su izquierda o su derecha).
- Si la pelota es alcanzada por otro niño, este la golpeará con la mano hacia otro jugador. No puede patearla, ni atraparla, ni recogerla.
- El jugador que logre hacer entrar la pelota en la «playa» de un compañero sumará un punto. El niño que haya ganado el punto será el que recoja la pelota.
- La ronda siguiente iniciará con el jugador que esté a la derecha del primero que lanzó.
- El jugador que tenga más puntos gana.



UN MONTÓN DE TOALLAS



JESÚS ES EL ÚNICO CAMINO

HISTORIA BÍBLICA

Juan escribió sobre Jesús (Juan 14:1-6, 18-20; Hech. 1:9-12)

VERSÍCULO BÍBLICO

«No se amolden al mundo actual, sino sean transformados mediante la renovación de su mente. Así podrán comprobar cómo es la voluntad de Dios, buena, agradable y perfecta».

Rom.12:2

ALGUNAS PERSONAS DICEN:

Hay muchas maneras de llegar al cielo.

DIOS DICE:

Jesús es el único camino para llegar al cielo.

VERSÍCULO ADICIONAL

«De hecho, en ningún otro hay salvación, porque no hay bajo el cielo otro nombre dado a los hombres mediante el cual podamos ser salvos».

Hech. 4:12

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

Jesús es el único camino para llegar al cielo.

SUGERENCIA

- Para hacerlo más divertido, haz sonar una música, pausa la grabación y grita el número.
- *Variante opcional:* En lugar de hacer salir a los jugadores que no puedan integrarse a un grupo, dales un desafío para realizar, como hacer 10 saltos tijera, 10 abdominales, etc.



MATERIAL

- 5-10 toallas playeras
- Marcadores de límites

PREPARA

- Delimita el área de juego con marcadores de límites. Extiende las toallas alrededor de la zona de juego.

VAMOS A JUGAR

- Indícale a los niños que se dispersen por el área de juego y caminen sin pisar las toallas.
- Después de unos segundos, di un número.
- Los niños correrán a una toalla y se sentarán formando un grupo de ese número de integrantes.
- Por ejemplo, si dices: «3», los niños deben sentarse en grupos de 3 sobre las toallas.
- Los niños que no logren entrar en un grupo quedarán fuera del juego.
- Continúen jugando dentro del tiempo disponible. Retira una toalla antes de comenzar cada nueva ronda.

JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 5

EL ATAQUE DE LAS OLAS



HABLA LA VERDAD CON AMOR

HISTORIA BÍBLICA

Pablo animó a los efesios (Hech. 9:1-6; 19:1-10,21-31; 20:1; Ef. 3:14-4:16)

VERSÍCULO BÍBLICO

«No se amolden al mundo actual, sino sean transformados mediante la renovación de su mente. Así podrán comprobar cómo es la voluntad de Dios, buena, agradable y perfecta».

Rom.12:2

ALGUNAS PERSONAS DICEN:

Si no estás de acuerdo conmigo, no me amas.

DIOS DICE:

Habla la verdad con amor.

VERSÍCULO ADICIONAL

«Más bien, al vivir la verdad con amor, creceremos hasta ser en todo como aquel que es la cabeza, es decir, Cristo».

Ef. 4:15

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

Habla la verdad con amor.

SUGERENCIA

- Aviso de alergias: Si algún niño del grupo es alérgico al látex, usa pelotas playeras en lugar de globos.



MATERIAL

- Conos livianos
- 10 o más pelotas playeras

PREPARA

- Forma un círculo utilizando conos de cúpula blanda. Distribuye las pelotas de playa.

VAMOS A JUGAR

- Indícale a los niños que se ubiquen de pie alrededor del círculo.
- Elige entre 3 y 5 jugadores, que se ubicarán dentro del círculo.
- Los jugadores que están fuera lanzarán las pelotas tratando de tocar a los que están dentro del círculo, quienes deben esquivarlas.
- Si un jugador es tocado por una pelota, debe sumarse a los jugadores que están fuera del círculo.
- Gana el último jugador que quede dentro del círculo.
- Elige nuevos jugadores para estar dentro del círculo y vuelvan a jugar.

APLICACIÓN PARA LA VIDA

- ¿Te inquietaba estar dentro del círculo en el juego? En la vida, cuando alguien no está de acuerdo con nosotros, quizá nos inquiete. Hay quienes dicen: «Si no estás de acuerdo conmigo, es que no me amas». Como sucedía en el juego, esas personas quizá sientan que están siendo atacadas porque alguien no está de acuerdo con ellas. Pero Dios nos dice que siempre debemos decir la verdad con amor.
- Lee Efesios 4:15.
- Podemos amar a las otras personas, aunque no estemos de acuerdo con ellas. Cuando decimos la verdad con amor y otras personas nos dicen la verdad con amor a nosotros, podemos crecer para ser cada vez más como Cristo.



BOLOS CON ROCAS



HABLA LA VERDAD CON AMOR

HISTORIA BÍBLICA

Pablo animó a los efesios (Hech. 9:1-6; 19:1-10,21-31; 20:1; Ef. 3:14-4:16)

VERSÍCULO BÍBLICO

«No se amolden al mundo actual, sino sean transformados mediante la renovación de su mente. Así podrán comprobar cómo es la voluntad de Dios, buena, agradable y perfecta».

Rom.12:2

ALGUNAS PERSONAS DICEN:

Si no estás de acuerdo conmigo, no me amas.

DIOS DICE:

Habla la verdad con amor.

VERSÍCULO ADICIONAL

«Más bien, al vivir la verdad con amor, creceremos hasta ser en todo como aquel que es la cabeza, es decir, Cristo».

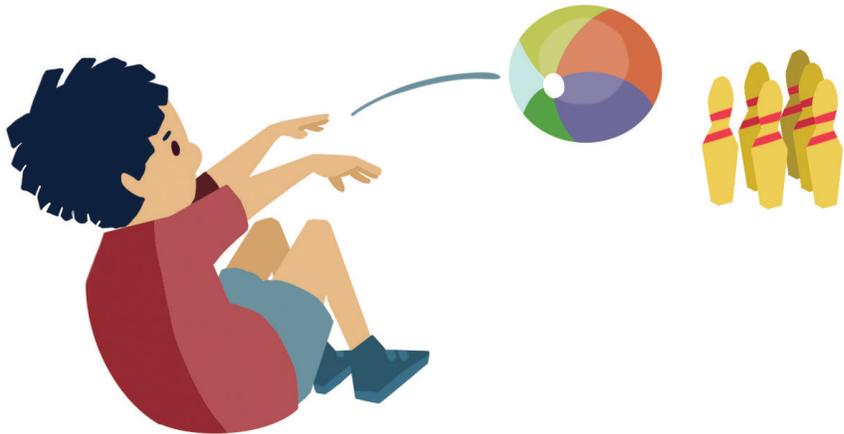
Ef. 4:15

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

Habla la verdad con amor.

SUGERENCIA

- Si tienes un grupo de niños pequeños, arma un campo de juego más limitado.
- Si les cuesta incorporarse desde una posición horizontal, permíteles que se sienten y lancen la pelota por encima de la cabeza.
- Asegúrate de que los bolos sean suficientemente livianos como para poder ser volteados por una pelota playera. Los bolos inflables son ideales para este juego.



MATERIAL

- Pelotas playeras (5-10 por equipo)
- Bolos (10 por equipo)
- Marcadores de límites

PREPARA

- Forma un campo de juego rectangular con los marcadores de límites. Traza una línea divisoria en el medio.
- Coloca 10 bolos en cada lado del campo de juego, a unos 10-15 pies (3 – 4.5 m) de distancia de la línea central.

VAMOS A JUGAR

- Forma dos equipos.
- Explícales que hay dos tipos de jugadores: lanzadores y corredores.
- Cada equipo debe tener entre 2 y 6 lanzadores. Los demás serán corredores.
- Los lanzadores se tenderán de espaldas y se incorporarán para lanzar la pelota contra los bolos del otro lado del campo de juego.
- Los corredores recogerán las pelotas de su equipo y las devolverán a los lanzadores.
- Cada 2 minutos, cambia los roles para que los lanzadores pasen a ser corredores, de modo que todos puedan tirar.
- El primer equipo que derribe los 10 bolos del contrario gana.



TUBOS DE PISCINA



HABLA LA VERDAD CON AMOR

HISTORIA BÍBLICA

Pablo animó a los efesios
(Hech. 9:1-6; 19:1-10,21-31; 20:1;
Ef. 3:14-4:16)

VERSÍCULO BÍBLICO

«No se amolden al mundo actual, sino sean transformados mediante la renovación de su mente. Así podrán comprobar cómo es la voluntad de Dios, buena, agradable y perfecta».
Rom.12:2

ALGUNAS PERSONAS DICEN:

Si no estás de acuerdo conmigo, no me amas.

DIOS DICE:

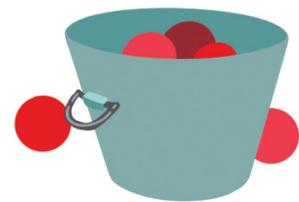
Habla la verdad con amor.

VERSÍCULO ADICIONAL

«Más bien, al vivir la verdad con amor, creceremos hasta ser en todo como aquel que es la cabeza, es decir, Cristo».
Ef. 4:15

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

Habla la verdad con amor.



MATERIAL

- Tubos flotadores para piscina, cortados por la mitad (2 por equipo)
- Pelotas livianas para piscina (más de 10 de cada color, 1 color por equipo)
- Cubos (1 por equipo)

PREPARA

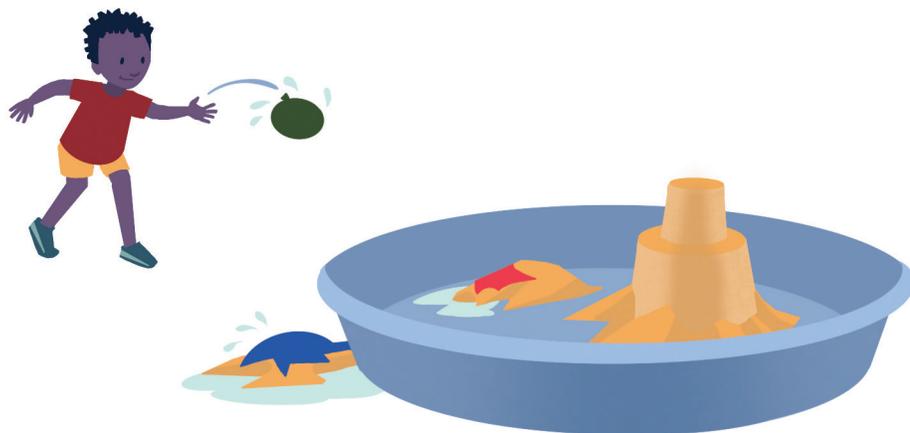
- Crea un área de juego cuadrada colocando cubos en las esquinas y bolas en el centro. Coloca 2 fideos de billar en cada cubo.

VAMOS A JUGAR

- Forma 4 equipos.
- Indica a los equipos que formen fila, cada uno junto a su cubeta. Asigna un color a cada equipo.
- El primer jugador de cada equipo correrá hasta el centro con sus dos barras flotadoras y tomará una pelota de su color usando las barras como palitos chinos gigantes.
- Cuando haya tomado la pelota, correrá hasta la cubeta de su equipo sin dejarla caer.
- Si se le cae la pelota, deberá recogerla de donde ha caído y continuar hacia su esquina.
- Cuando el primer jugador haya vuelto a la esquina de su equipo, le entregará las barras al siguiente.
- Continúen jugando hasta que se acabe el tiempo o un equipo haya reunido todas las pelotas de su color.
- El equipo que tenga más pelotas de su color gana.

JUEGOS DE AGUA

CASTILLOS DE ARENA



MATERIAL

- Arena, bañeras de plástico poco profundas (1 por equipo), elementos para hacer castillos de arena (palitas, cubetas, etc.), globos de agua, marcadores de límites.

PREPARA

- Llena las bañeras de arena
- Llena los globos de agua

VAMOS A JUGAR

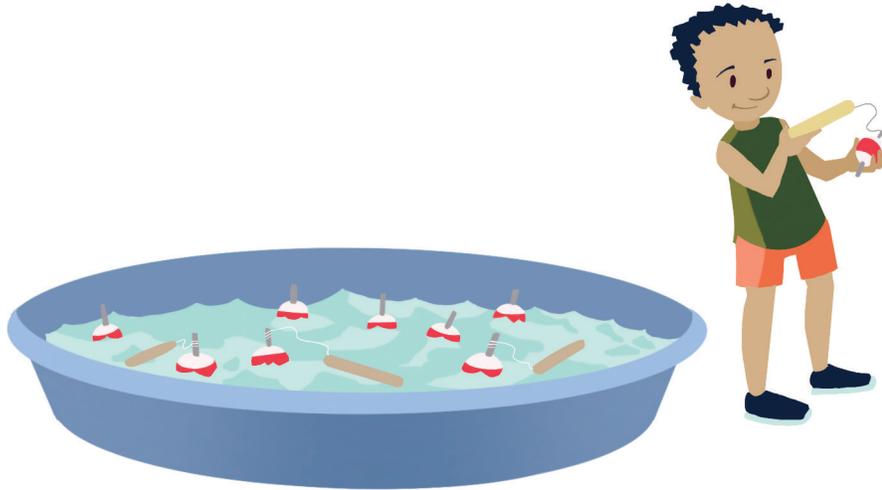
- Forma equipos de 4 o 5 niños. Asigna a cada equipo una bañera.
- Indícale a los equipos que construyan el mejor castillo de arena más resistente, en no más de 5 minutos.
- Cuando se cumplan los 5 minutos, explícales que ahora tratarán de lanzar globos de agua a los castillos de los demás equipos. Marca una línea delante de cada castillo para indicar dónde pueden ubicarse los niños para lanzar.
- El equipo cuyo castillo permanezca en pie más tiempo gana.

SUGERENCIA

- Para niños pequeños, haz que trabajen entre todos para construir un único castillo de arena y luego pueden lanzar los globos de agua, sin convertirlo en una competencia.

JUEGOS DE AGUA

PESCA CON BOYA



MATERIAL

- Boyas de pesca, palitos para manualidades, tanza (hilo) de pesca, piscina inflable para niños

PREPARA

- Escribe el lema de la EBV en 3 palitos para manualidades: «La verdad de Dios nunca cambia», (dividido en 3 frases). Haz un juego por equipo.
- Ata a cada palito un trozo de tanza (hilo). Ata el otro extremo de la tanza a una boya.
- Coloca las boyas en una piscina inflable.

VAMOS A JUGAR

- Forma equipos de 3 jugadores.
- Los equipos formarán fila a igual distancia de la piscina inflable.
- El objetivo del juego es armar el lema de la EBV.
- Indícale al primer jugador de cada equipo que corra a la piscina inflable, toma una boya y lea lo que dice el palito.
- Si es la primera frase del lema, podrá regresar a su equipo. Si no, deberá continuar intentando hasta encontrar la primera frase.
- Cuando haya encontrado la primera frase y la lleve a su equipo, el siguiente jugador podrá correr a la piscina para buscar la segunda frase, y así sucesivamente.



MATERIAL

- Globos de agua, cubetas (dos por equipo)

PREPARA

- Llena los globos de agua.

VAMOS A JUGAR

- Forma equipos de 5 a 10 jugadores.
- Indica a los equipos que formen fila a una distancia de aprox. 5 pies (1.5 m) entre sí.
- El primer jugador de cada fila se ubicará junto a una cubeta llena de globos con agua.
- A tu señal, el niño tomará un globo con agua y lo lanzará al siguiente compañero de su fila.
- El globo debe llegar al final de la fila sin caer al suelo. El último jugador lo colocará con cuidado en una cubeta vacía junto a él.
- Si el globo con agua cae al suelo, el equipo debe comenzar de nuevo con otro.
- El equipo que logre hacer llevar 3 globos con agua al final de la fila gana el juego.

SUGERENCIA

- La distancia entre los jugadores y la cantidad de globos que deban colocar en la última cubeta para ganar estarán determinadas por la edad y la habilidad de los niños.
- Para hacer que los «peces» sean más resbaladizos, frota los globos con champú para bebés.



MATERIAL

- Trozos de barra flotadora de 1-2" (2.5 – 5 cm) de ancho (1 por niño), popotes (2 por niño), triángulos de goma EVA (1 por niño), perforadoras, marcadores, piscinas inflables para niños

PREPARA

- Haz un orificio en cada triángulo en una punta y en el medio del lado opuesto para insertar los popotes.

VAMOS A JUGAR

- Dale a cada niño un trozo de barra flotadora, dos popotes y un triángulo de goma EVA.
- Dales unos minutos para que decoren el triángulo, que será la vela de sus veleros.
- Muéstrales cómo armar el velero: inserta un popote en ambos orificios del triángulo y luego inserta la pajilla en la barra flotadora.
- Cuando hayan terminado de armar y decorar los veleros, permite que 3-4 niños compitan en una carrera colocando sus veleros en la piscina inflable y usando la otra pajilla para soplar y hacer viento que impulse las naves.
- El velero que llegue al lado opuesto de la piscina primero gana.

SUGERENCIA

- Usa varias piscinas para que más niños puedan competir al mismo tiempo.
- Arma un torneo por eliminación entre todos los jugadores.
- Si tienes niños pequeños, prepara los veleros con anticipación.

MATERIAL

- Papel, marcadores o bolígrafos

VAMOS A JUGAR

- Dale a cada niño una hoja y pídeles que tracen garabatos en sus hojas.
- Invita a todos a intercambiar sus garabatos.
- Cada niño deberá entonces convertir el garabato que recibió de su amigo en un dibujo relacionado con el tema de la playa.
- Cuando hayan terminado haz que cada uno a su turno, muestre el dibujo que hizo para que los demás adivinen de qué se trata.

SUGERENCIA

- Usa una pizarra lavable en lugar de papel. Forma dos equipos y haz que cada jugador de cada equipo haga un garabato a su turno y sus compañeros compitan por adivinar de qué se trata.





MATERIAL

- Botón u otro objeto pequeño

VAMOS A JUGAR

- Indícales a los niños que se sienten en círculo y cierren los ojos.
- Elige a un niño que salga del círculo, se ubique de espaldas al grupo con los ojos cerrados.
- Rodea el círculo y toca en el hombro a un niño del círculo. Entrégale el botón.
- Cuando estés listo, pídele al primer jugador que se voltee y se pare en medio del círculo.
- Este jugador debe preguntarle a cada compañero: «Verdad o reto: ¿Eres tú?».
- Todos le responderán que no tienen el botón.
- Una vez que todos hayan respondido, el jugador deberá adivinar quién de sus compañeros no le dijo la verdad.
- Jueguen varias rondas con nuevos jugadores en ambos roles.

SUGERENCIA

- Si tienes un grupo numeroso, arma varios círculos.
- Puedes relacionar este juego con la historia bíblica del Día 1 o el Día 5.



MATERIAL

- Caja con un orificio en un lado, dentro de la cual habrá objetos de playa pequeños: palita de arena, sandalia, pantalla solar, tubo de buceo, toalla, lentes de sol, etc.

PREPARA

- Haz un orificio en un lado de la caja, por el que pueda pasar fácilmente una mano. Coloca un objeto en la caja. Ubica la caja de modo que el objeto no se vea.

VAMOS A JUGAR

- Explícales a los niños que hay un objeto de playa en la caja y ellos deberán adivinar de qué se trata sin verlo, solo tocándolo.
- Pide un voluntario para que sea el primero en adivinar el objeto y meter la mano en la caja.
- Permíteles una oportunidad de adivinar. Si acierta, ganará un punto. Si no, cederá el turno a un compañero.
- Cuando hayan acertado de qué objeto se trata, sácalo de la caja y coloca otro sin que te vean para continuar el juego.

SUGERENCIA

- Puedes preparar varias cajas para poder jugar rondas adicionales sin tener que cambiar de objeto varias veces. Para hacerlo más competitivo, forma equipos de niños contra niñas para ver cuál adivina más objetos.





MATERIAL

- Botellas de boca ancha vacías, vasos, o cubetas de arena pequeñas (1 por equipo), broches de ropa (3 por equipo)

VAMOS A JUGAR

- Forma equipos de 4 o 5 jugadores. Dale a cada equipo una botella vacía y 3 broches.
- Explícales que, a tu señal, el primer niño de cada equipo debe dejar caer el primer broche desde la altura de su nariz tratando de que entre en la botella.
- Si logra que entre en la botella, podrá intentar lo mismo con el segundo broche.
- Cuando haya hecho entrar los 3 broches en la botella, chocará los cinco con el siguiente jugador de su equipo, que tratará de imitarlo.
- El primer equipo del que todos sus jugadores acierten los 3 broches en la botella gana.

SUGERENCIA

- Para hacerlo más complicado, pídele a los niños que lancen los broches parados sobre una silla (resistente) a la botella, que estará en el suelo.

MATERIAL

- Popotes de plástico, vasos pequeños (1 por niño), cinta adhesiva

PREPARA

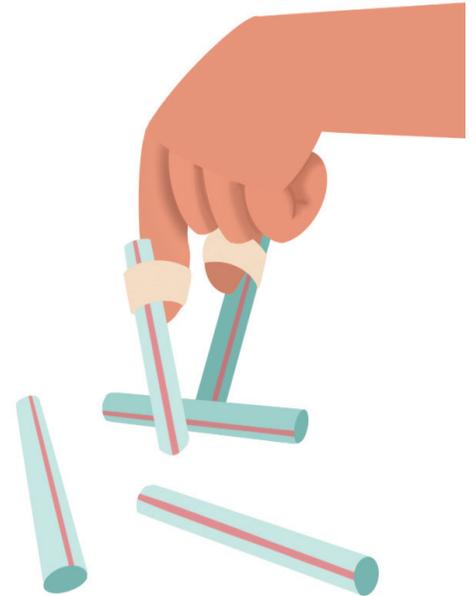
- Corta 3 o 4 popotes en trocitos de 1" (2.5 cm) (1 juego por cada 4 o 5 niños).
- Corta los otros popotes por la mitad (2 mitades por niño).

VAMOS A JUGAR

- Arma pilas de trocitos de popotes de 1" (2.5 cm) en diferentes lugares de la mesa.
- Forma grupos de 4 o 5 niños y diles que cada equipo elija una pila de popotes alrededor de la cual sentarse.
- Dale a cada niño un vaso y 2 medios popotes.
- A tu señal los niños tratarán de atrapar la mayor cantidad de trocitos de popotes que puedan.
- Pero hay una trampa: solo podrán hacerlo usando sus «pinzas», es decir, los medios popotes. Muéstrales cómo pegar una mitad del popote al dedo índice y la otra mitad al pulgar. Ayuda al que lo necesite.
- Cuando todos tengan armadas sus «pinzas», da la señal de comenzar.
- El niño que haya atrapado más trocitos de popotes en su grupo gana.
- Jueguen más rondas dentro del tiempo disponible.

SUGERENCIA

- Permite que los niños cambien de grupo para poder competir contra otros. Haz una ronda de campeonato donde los ganadores vayan eliminándose entre ellos, con más trocitos de popotes.



MATERIAL

- Vasos de plástico grandes, servilletas, banditas elásticas, lápices con punta, botones, monedas u otros objetos pequeños (1 por cada 2 o 3 niños)

PREPARA

- Llena los vasos con agua.
- Coloca una servilleta sobre cada vaso y asegúrala con una bandita elástica.

VAMOS A JUGAR

- Forma grupos de 2 o 3 niños y dale a cada grupo un vaso y un botón.
- Dale a cada niño un lápiz con punta.
- Indícale a los grupos que pongan sus veleros (botones) sobre la servilleta que cubre su vaso.
- Explícales que van a turnarse para perforar la servilleta con la punta de su lápiz. Toda la punta del lápiz debe atravesar el papel.
- Gana el juego el niño cuyo «velero» no se haya «hundido».
- Rearma los vasos con otras servilletas para jugar más rondas dentro del tiempo disponible.

SUGERENCIA

- Haz que los niños de cada grupo jueguen todos juntos para ver cuántas veces pueden perforar la servilleta antes que caiga el velero.



LANZAMIENTO O NOCHE FAMILIAR (LA CELEBRACIÓN)

PREPARA DRAMA MUSICAL:

- Presenta el contenido bíblico que incluye todas las canciones de la EBV 2024. Usa los siguientes consejos para ayudar a planificar y producir un drama musical que derribará la casa.
- Usa el DVD de música de la EBV 2024 (005846992) para ensayar y para prepararse para presentar el musical. Invita a todos los participantes de la EBV y sus familias, así como a todos los miembros de la iglesia, al musical.
- Después del musical, anima a todos a recorrer las salas de estudio bíblico y los sitios de rotación para mostrar lo que los niños descubrirán durante la EBV.

NOCHE DE JUEGOS FAMILIARES

- Invita a las familias a traer sus juegos de mesa favoritos para la noche de juegos. Permite que las familias y los niños se unan con otras familias para jugar los juegos de su elección. Preparan meriendas utilizando las recetas de la EBV 2024 que se encuentran en el CD Admin 22.

ORGANIZA UNA NOCHE FAMILIAR

- Si estás buscando una manera de hacer que la celebración de la EBV fluya, considere organizar una «Noche familiar». Aquí las familias pueden experimentar la diversión y la emoción de la EBV durante este evento único. Usa los siguientes consejos para guiarlo mientras planificas esta experiencia de alta energía.
- Invita a las familias y a los miembros de la iglesia a una «Noche Familiar» presentando la música de la EBV 2024 dirigida por los niños o por el grupo de alabanza.
- Prepara la dramatización del Rally de adoración (CD Admin 18) y compartan las verdades bíblicas de la semana de la EBV.
- Invita al pastor a presentar el evangelio y ofrezcan un tiempo para que las personas respondan al mensaje.
- Asegúrense de invitar a las familias a sus eventos habituales de los domingos y miércoles, así como a los próximos eventos especiales.
- Entreguen a cada familia una Guía para Padres de la EBV 2024 (005846987) para que las familias puedan continuar revisando la enseñanza en casa.
- Muestra las diapositivas de las fotografías tomadas durante la semana.
- Sirvan refrigerios de la EBV 2024 (CD Admin 22).

