



EBV 2024
PREESCOLARES

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-corriente y quita cualquier peligro del área que has escogido para los juegos.
- Reúne e inspecciona el equipo.
- Conoce los procedimientos de la iglesia para emergencias y accidentes. Obtén un botiquín de primeros auxilios.
- Familiarízate con las Historias bíblicas de todos los días y con el Versículo semanal.

DURANTE LA EBV

- Prepara los juegos en un área segura.
- Ora cada día por los líderes, los niños y por seguridad durante los juegos.
- Explica y demuestra cada juego a los preescolares.
- Usa la Verdad bíblica de cada día para reforzar el aprendizaje bíblico.
- Planea recreos de agua para los niños.

CONSEJOS PARA LA ENSEÑANZA

- Prepárate antes de que los niños lleguen.
- Mantén a dos adultos presentes con los preescolares en todo momento.
- Establece una manera para captar la atención de los niños rápidamente (suena un silbato, di una frase especial, o palmea con las manos).
- Especifica los límites y 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 un niño que se esté portando mal, pero siempre a la vista de otro adulto.
- Ama y acepta a cada niño.
- Has notar el buen comportamiento de un niño.

SUGERENCIAS PARA AGRUPAR A LOS NIÑOS

Agrupar 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 animales a encontrar amigos haciendo corresponder los colores.
- Si un niño trajo a un amigo a la EBV, permíteles que estén en el mismo grupo.



LA DECORACIÓN

- ¡Deja bastante espacio para moverse!
- Mantén las decoraciones al mínimo y quita cualquier mueble que no sea necesario.
- Cuelga una tira de los Banderines EBV 2024 (*VBS 2024 String Flags 9781430089049*) del marco de la puerta para una entrada divertida.
- Cuelga una o dos secciones del Telón de fondo Súper Gigante de la EBV 2024 (*VBS 2024 Supersized Backdrop 9781430095552*) en una pared focal o conéctalo al núcleo de espuma cerca del área de recreación.
- Pega el cartel de Recreación, de los carteles de rotaciones para la EBV 2024 (CD 19b Admin) en la pared o la puerta de entrada de la sección de Recreación.
- Coloca un Estandarte con soporte EBV 2024 (*VBS 2023 Theme Flying Banner with Stand 9781430089063*) fuera de su puerta o estaque en el suelo afuera para designar su área de recreación.
- Sobre todo, asegúrate de que el área de recreación sea segura para los preescolares. Si juegan afuera, asegúrate de buscar peligros tales como hoyos que podrían hacer que los niños se tropiecen, panales de abejas o de avispas.
- Asegúrate de que nadie pueda entrar o salir del área de recreación sin ser visto.

CARACTERÍSTICAS DE LOS NIÑOS

LOS NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS PUEDEN:

- Correr y caminar para atrás. Caminar o saltar de puntillas.
- Pararse en un pie y balancearse.
- Lanzarle una bola a un objeto a cinco pies o 1.5 m de distancia.
- Atrapar una bola con las dos manos.
- Caminar entre líneas paralelas.
- Desarrollar preferencia por la mano izquierda o la mano derecha.
- Ser muy activos, pero fatigarse rápidamente.

LOS NIÑOS DE 5 A 6 AÑOS PUEDEN:

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



LIMBO ANIMAL



LA VERDAD VIENE DE DIOS

HISTORIA BÍBLICA
Satanás engañó a Adán y Eva
(Gén. 2–3)

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

La verdad viene de Dios.

VERSÍCULO BÍBLICO

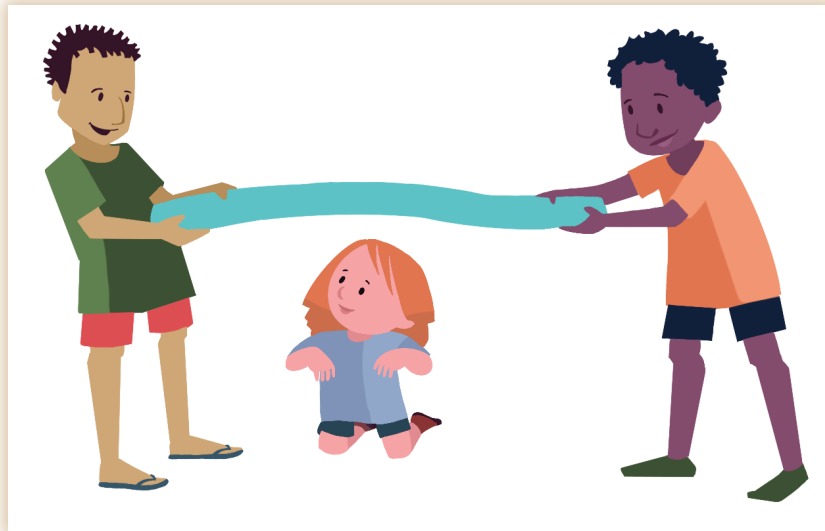
«Aprende sobre Dios.
Elige obedecerlo». *Rom*
12:2

CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

- Hoy los preescolares aprendieron que Dios creó el mundo, y que la verdad viene de Dios. Dios hizo a todos los animales que mencionamos en nuestro juego. Pregúntales si ellos recuerdan en qué animal quiso convertirse Satanás cuando habló con Adán y Eva. (*Serpiente*)

CONSEJO PARA EL LÍDER

- Los preescolares también pueden repetir el lema de la EBV, el versículo, o algo que aprendieron en la historia bíblica.
- No bajas la barra entre los turnos. Simplemente cambia el modo de moverse cuando pasan por debajo.



¡PREPARA!

- Un tubo flotador recto.
- Dos líderes (o niños) para que sostengan el tubo entre ellos como si fuera la barra del juego del limbo. El tubo deberá colocarse a una altura necesaria, que permita que todos los preescolares puedan doblarse y pasar por debajo del mismo, sin estar demasiado bajo.

VAMOS A JUGAR

- Invita a los preescolares a formar una línea frente a la barra del limbo (tubo flotador).
- Cuando menciones la palabra: «¡Pingüino!», deberán pasar por debajo de la barra moviéndose como un pingüino. Menciona otros animales: oso, pulpo, ciervo, castor, cabra montés, lobo, serpiente, mapache, ardilla, y algunos más de otras regiones.
- Mientras los preescolares pasan por debajo de la barra, deberán repetir la Verdad bíblica de hoy: La verdad viene de Dios.
- Si deseas variar, pueden jugar a la inversa, y subir el tubo para que los preescolares pasen por arriba. Pensando en aquellos que no son capaces de doblarse o saltar, forma un arco con el tubo y colócalo sobre sus cabezas y cambia el nombre de la actividad a «Desfile Animal», en lugar de «Limbo Animal».

ENSALADA



EL PLAN DE DIOS ES EL MEJOR

HISTORIA BÍBLICA

Daniel eligió el camino
de Dios
(Dan. 1)

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

El plan de Dios es mejor.

VERSÍCULO BÍBLICO

«Aprende sobre Dios. Elige
obedecerlo». Rom 12:2

CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

- En nuestra historia de hoy, Daniel y sus amigos podrían haber comido lo que el rey les ofrecía, pero ellos sabían que eso no era lo que Dios quería. Daniel y sus amigos siguieron el plan de Dios. Guía a los preescolares a turnarse para repetir la Verdad bíblica de hoy: El plan de Dios es mejor.



¡PREPARA!

- Trae una sábana grande.
- Extiéndela sobre el piso.

VAMOS A JUGAR

- Asigna a cada uno el nombre de un ingrediente de la ensalada, como por ejemplo lechuga, zanahoria, tomate, aceituna, queso, y otros más.
- Invita a los preescolares a sentarse alrededor de la sábana. Luego pídeles que sostengan el borde de la misma, y se paren levantándola a la altura de la cintura. Guíalos a comenzar a mover la sábana, formando olas.
- Uno de los líderes mencionará un ingrediente de la ensalada. Aquel a quien le fue asignado ese ingrediente deberá soltar la sábana y correr por debajo de la misma hasta llegar al lado opuesto. (Trata de mantener los lados de la sábana balanceados).
- Cuando digas «Mezclen la Ensalada», todos deberán soltar la sábana para que caiga al piso, y cambiar de lugar con los jugadores del lado opuesto.

CONSEJO PARA EL LÍDER

- Para variar el juego, cambia la manera en que los preescolares se mueven de un lado al otro de la sábana, por ejemplo saltando, marchando, en puntas de pie, y de muchas formas más.
- Con los más pequeños, asígnales algunos colores, o llámalos usando nombres de niños en lugar de ingredientes.

MANTA DE PLAYA



TODOS NECESITAMOS A JESÚS

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

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

Todas las personas
necesitamos
a Jesús.

VERSÍCULO BÍBLICO

«Aprende sobre Dios. Elige
obedecerlo». Rom 12:2

CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

- Explica que los preescolares tuvieron que conocer y seguir las reglas para participar del juego. Comenta que, aunque el joven de la historia de hoy pensaba que estaba siguiendo todas las reglas de Dios, todavía desobedecía a Dios. Él amaba sus tesoros más que a Jesús. Una de las reglas de Dios es que nosotros debemos amar a Jesús más que a cualquier otra cosa.



¡PREPARA!

- Trae: Dos canastos para una comida campestre (picnic) o de cualquier otra clase; objetos de papel o de plástico como por ejemplo servilletas, platos de papel, cucharas, vasos; una pequeña manta, comida de juguete, y otras cosas más.
- Forma un camino de obstáculos usando conos, tubos flotadores rectos, cajas grandes, y cosas parecidas.
- Coloca una caja llena de los objetos para un picnic al comienzo de cada fila. Extiende una pequeña manta o una toalla grande al final del camino que marca la meta.

VAMOS A JUGAR

- Agrupa a los preescolares en dos filas.
- El primero de cada fila deberá escoger un objeto, llevarlo con él mientras se mueve por el camino de obstáculos, y colocarlo sobre la manta. Luego deberá decir: «Todas las personas necesitamos a Jesús», para que el próximo en la fila reconozca que ha llegado su turno.
- Cuando el último objeto haya sido colocado sobre la manta, pídeles que todos se sienten, y que imaginen que están disfrutando de un picnic en la playa. El equipo que se siente primero sobre la manta será el ganador.
- Si el tiempo lo permite, invita a un preescolar a llevar la manta al otro extremo del camino, y vuelve a asignar a los miembros para repetir el proceso. Trata de variar pensando qué la Verdad bíblica diaria puede cambiar en subsecuentes rondas de juego.



LA BIBLIA ES VERDAD

HISTORIA BÍBLICA

Juan escribió sobre
Jesús

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

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

¡La Biblia es verdad!

VERSÍCULO BÍBLICO

«Aprende sobre Dios. Elige
obedecerlo». Rom 12:2



CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

- Juan, uno de sus amigos y ayudantes más cercanos, escribió un libro en la Biblia sobre Jesús. ¡La Biblia es realmente la verdad! Levanta uno de los aros y explica que ese aro te recuerda la gran piedra que fue colocada a la entrada de la tumba de Jesús, y que 3 días más tarde fue movida de ese lugar. Mueve el aro hacia la derecha (simulando que rueda), mientras hablas de la piedra que rodó lejos de la tumba. Guía a los preescolares a repetir: «¡La Biblia es verdad!» al principio susurrando, y luego en voz cada vez más alta.

¡PREPARA!

- Trae: Aros de plástico grandes (uno por cada 8 preescolares, y 4 adicionales), conos o tiza.
- Al comenzar el juego apoya los aros sobre el piso, extendiéndolos por toda el área de juego. Marca el área con conos o con tiza.

VAMOS A JUGAR

- Los preescolares deberán «nadar» o «navegar» alrededor de las islas (aros) moviéndose de la manera que los líderes ordenen (como ballenas, pulpos, 2 personas en una canoa, diferentes peces, y otras cosas más).
- Cuando el líder grite: «Tiburón» todos deberán llegar a una isla (aro).
- También todos deberán trabajar juntos para ayudar a la mayor cantidad de preescolares posibles a subirse a una isla.
- Después de varios juegos, el líder quitará un aro. Continúen quitando aros hasta que pienses que todavía los preescolares pueden reunirse cómodamente en los aros restantes. Cuando grites «Tiburón» por última vez en el juego, guíalos a repetir la Verdad bíblica de hoy o el Versículo de la EBV, antes de abandonar sus islas.

CONSEJO PARA EL LÍDER

- Para adaptar este juego dentro del salón de clase, pega sobre el piso los contornos de las islas, lo suficientemente grandes como para que 5 preescolares puedan pararse en ellas.



HABLA LA VERDAD EN AMOR

HISTORIA BÍBLICA Pablo animó a los efesios

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

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

Habla la verdad con amor.

VERSÍCULO BÍBLICO

«Aprende sobre Dios. Elige obedecerlo». Rom 12:2

CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

- Pablo les recordó a las personas que creían en Jesús que debían mostrar amor a otros aun cuando no estuvieran de acuerdo con ellas. Algunas veces cuando jugamos, no siempre ganamos puntos, ni somos vencedores, ni nos llevamos bien con algún miembro de nuestro equipo. Pablo escribió pidiendo a las personas que honraran a Dios siendo buenos con todos.



¡PREPARA!

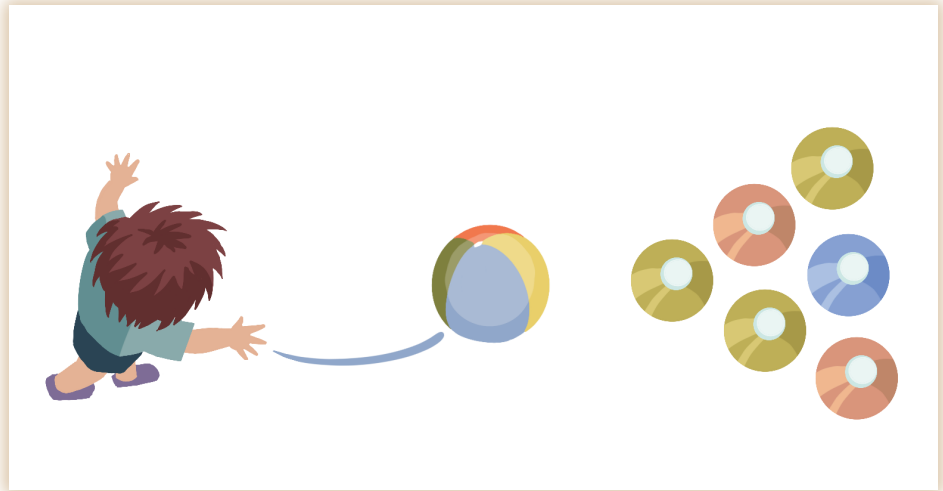
- Trae: 4 canastos para la ropa (o cajas grandes sin tapa), un número igual de diferentes tipos de pelotas, como por ejemplo de fútbol, de tenis, de espuma rígida, etc. (Trata de no usar una pelota que rebote fácilmente fuera del canasto).
Sugerencia: Tal vez quieras jugar cerca de una pared o de una red si es posible.

VAMOS A JUGAR

- Forma dos equipos y coloca un canasto lleno de pelotas (el mismo número en ambos canastos) cerca de cada equipo.
- Coloca también para cada equipo un canasto vacío a 4 o 5 pasos de distancia del canasto lleno.
- Invita a los preescolares a turnarse escogiendo una pelota, y luego lanzarla para tratar de meterla en el canasto vacío. Los preescolares también pueden hacer rebotar las pelotas para meterlas en el canasto.
- Ofrece un punto por cada pelota que emboquen en el canasto de su equipo.
- El equipo que meta más pelotas dentro de su canasto después que todas hayan sido lanzadas, será el ganador. Luego invita a los ganadores a repetir juntos la Verdad bíblica de hoy.
- **Opciones:** Vuelve a acomodar los canastos y mueve la línea de «Salida» un poco más lejos; mezcla los equipos; o permite que jueguen niños contra niñas, si tus equipos están parejos en número.

JUEGO DE BOLOS OCÉANICOS

Juego del tema



CONSEJO PARA EL LÍDER

- Para jugar al boliche adentro, en un lugar reducido, usa botellas de agua de 16 onzas (500 ml), y una pelota más pequeña.
- Si tienes que acomodar a alguien que necesita sentarse en una silla para jugar, coloca los pinos más pequeños sobre la mesa.
- Agrega las sogas para formar una fila recta para guiar a los preescolares más pequeños.

¡PREPARA!

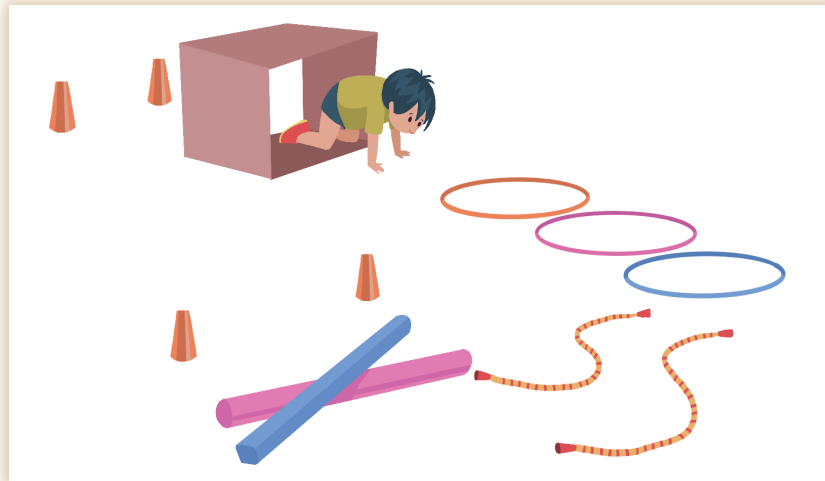
- Trae 10 botellas de plástico vacías de 2 litros cada una, pelotas de fútbol o de básquetbol, agua, colorante de comidas, cinta adhesiva gruesa, sogas para saltar.
- Quita las etiquetas de las botellas. Llena cada una con 1/3 de agua y agrega algunas gotas de colorante azul o verde. Sella las tapas con cinta adhesiva, para asegurarlas.
- Acomoda de 6 a 10 «pinos de bolos oceánicos» (botellas con agua) siguiendo la típica formación del juego. Apoya sobre el piso las sogas para saltar, a 7 pasos de los pinos. De bolos. (Si juegan adentro, pega cinta adhesiva para formar la línea de «Salida»).

VAMOS A JUGAR

- Invítalos a turnarse parándose detrás de la línea de «Salida». Demuestra cómo hacer rodar una pelota hacia los pinos oceánicos, con el propósito de voltear la mayor cantidad posible.
- Ofrece una pelota de fútbol o de básquetbol para que los preescolares se turnen haciéndola rodar. Permite que cada uno tenga 2 a 3 turnos para usarlas.
- Esta actividad se juega mejor sobre una superficie nivelada, como por ejemplo la vereda, un piso interior, o un terreno plano. Prepara juegos de botellas adicionales para grupos más grandes. Usa solamente 6 pinos oceánicos en lugar de 10 para los preescolares más pequeños, y mueve la línea de «Salida» un poco más cerca.

CARRERA DE OBSTÁCULOS

Juego del tema



CONSEJO PARA EL LÍDER

- Con grupos más grandes, usa un segundo color de marcador para escribir cada palabra del lema en tarjetas separadas, y agrégalas al canasto.
- Trata de ser sensible a las diferentes habilidades de tu grupo, y ajusta el camino cuando sea necesario.

¡PREPARA!

- Prepara un sencillo camino de obstáculos usando aros de plástico grandes, cajas de cartón, conos para el tráfico, túneles, cubos modulares, y otras cosas más. Marca las líneas de «Salida» y de «Llegada».
- Si tienes un grupo grande, arma dos caminos idénticos.

VAMOS A JUGAR

- Modela el circuito de obstáculos que los preescolares deberán enfrentar. Guía a cada equipo a enviar un representante a la vez para pasar por la línea de «Salida» y luego alcanzar la de «Llegada». Cuando todos los miembros de un equipo lleguen al final del camino, podrán comenzar otra vez y recorrer el camino a la inversa.
- Menciona que, en un camino de obstáculos, necesitamos ir a través de esos obstáculos manteniendo un orden. Recuérdales que Dios tiene un plan para nuestras vidas, y Su plan es el mejor.
- Guíalos a pararse detrás de la línea de «Salida» (en equipos si tienes un grupo grande) y haz sonar un silbato o grita «¡Salgan ya!».
- **Más sugerencias:** Escribe las palabras del versículo de la EBV en tarjetas separadas, y numéralas con el orden de estas o pégalas un auto-adhesivo de diferente color o figuras al inicio y final de la tarjeta a modo de secuencia. («Aprende sobre Dios. Elige obedecerlo». Romanos 12:2). Coloca las palabras dentro de una bolsa o canasto al final del camino (un juego de palabras para cada equipo). Pide que los preescolares recorran el camino y saquen una tarjeta del canasto cuando lleguen al final. Todos los miembros del equipo tendrán que trabajar juntos para poner las palabras en orden y revelar el versículo. Para hacerlo más difícil con los preescolares mayores, pídeles que lleven un flotador de tubo recto (cortado por la mitad), para representar el bastón del senderista mientras maniobra por el camino.

NAVEGUEN JUNTOS

Juego de aplicación



CONSEJO PARA EL LÍDER

- *Opción:* Escribe las palabras del versículo en las chancletas, para incluirlas también sobre la sábana.
- Numera las chancletas para ayudar a los preescolares a poner las palabras en el orden correcto.

¡PREPARA!

- Trae: una sábana grande, chancletas (8 o más), marcadores.
- Extiende la sábana sobre el piso o sobre un área abierta.
- Escribe cada palabra del lema: ¡La verdad de Dios nunca cambia!, en una chancleta o sandalia separada, y colócalas sobre la sábana, junto a las que están en blanco.

VAMOS A JUGAR

- Pídele a los preescolares se coloquen alrededor de los bordes de la sábana. Invítalos a sostenerla a la altura de la cintura. Háblales de cómo la gente a veces hace rafting (remo en balsas) en el noroeste del Pacífico. Las olas pueden llegar a ser grandes y sacudir las balsas y los kayaks de arriba y abajo. Guía a los niños para que hagan olas con el paracaídas, agitándolo hacia arriba y hacia abajo. Mientras hacen olas, anima a los niños a decir el lema: «¡La verdad de Dios nunca cambia!».
- Señala que las sandalias rebotan hacia arriba y hacia abajo a medida que las olas se hacen más grandes y más rápidas. Anima a los niños a seguir haciendo olas hasta que todas las sandalias caigan al suelo.
- Guía a los niños para que pongan el paracaídas en el suelo y reúnan todas las sandalias. Cuando los niños descubran las sandalias con las palabras, ayúdales a ordenarlas según el lema. Pide a los niños que se unan a ti una vez más para decir juntos el lema.

BALSA, BALSA, CANOA

Juego del tema



¡PREPARA!

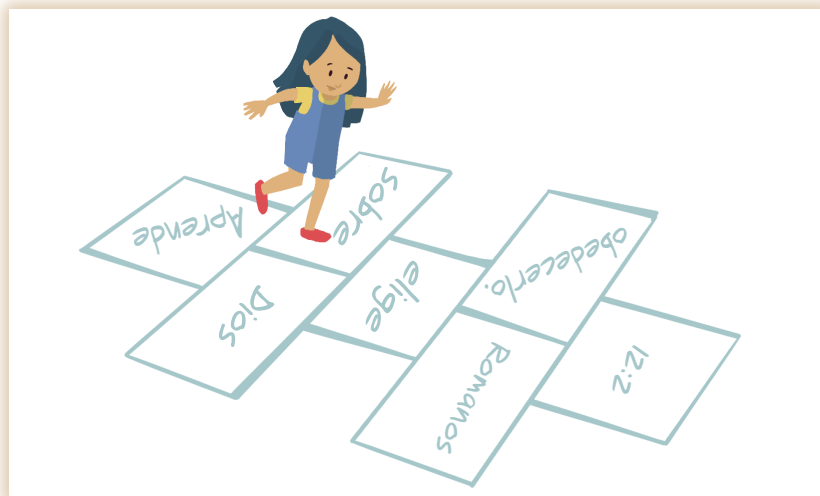
- Trae: varios tubos flotadores rectos (1 por cada 2 preescolares)
- Corta cada tubo por la mitad.

VAMOS A JUGAR

- Reúne a los preescolares en un círculo grande y pídeles que se sienten mirando hacia el centro del círculo.
- Entrega a cada uno la mitad de un tubo.
- Escoge a uno de ellos para ser el líder que deberá caminar alrededor del círculo, del lado de afuera.
- Guíalos a usar sus tubos como remos.
- Mientras el líder camina alrededor, deberá tocar suavemente la cabeza o el hombro de cada participante usando su medio tubo, y comentar si esa persona es una «balsa» o una «canoa». Cuando alguien reciba el nombre de «canoa» tendrá que pararse, y usando su propio tubo como remo, perseguir al líder alrededor del círculo antes que éste llegue al espacio original de la «canoa». El que llegue último a ese espacio se convertirá en el nuevo líder para la próxima vuelta. Continúa jugando hasta que la mayor cantidad posible de preescolares haya tenido la oportunidad de convertirse en líder.

RAYUELA CON VERSÍCULOS

Juego del tema



CONSEJO PARA EL LÍDER

- Desafía a los preescolares a tratar de saltar en un pie en algunos de los espacios, cuando vayan y regresen al lugar donde comienza la rayuela.
- Desafía también a los preescolares mayores a repetir la Verdad bíblica de hoy cuando lleguen al tope de la rayuela.
- Si deseas adaptar el juego para realizarlo adentro o sobre una mesa, usa la cinta adhesiva al diseñar la rayuela. Utiliza pequeñas pelotas rellenas o bolitas hechas con masilla para lanzar.
- Para hacerlo más divertido, menciona el nombre de un animal del bosque o del océano, y guíalos a saltar por los cuadrados usando los movimientos o los sonidos de ese animal.

¡PREPARA!

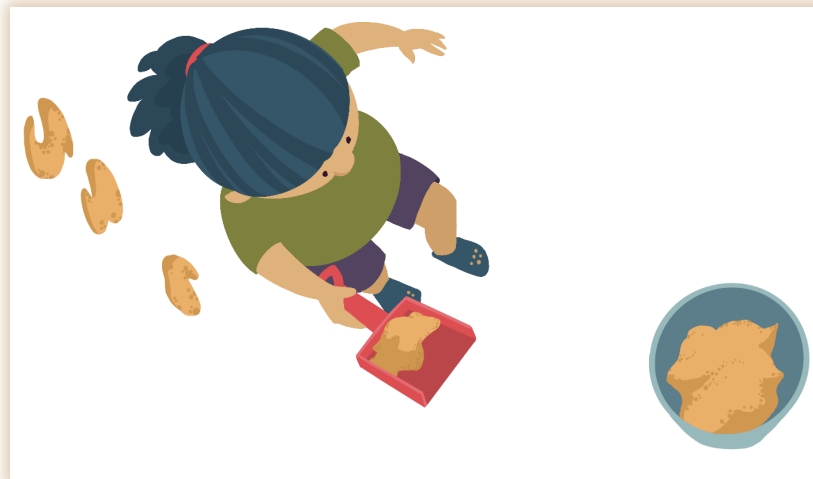
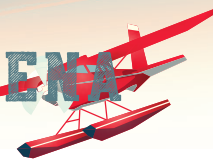
- Trae: tiza o cinta adhesiva para pintores. Dibuja dos rayuelas sencillas sobre el pavimento, con cinco lugares como mínimo para saltar (uno por cada palabra del versículo de la EBV). Usa la cinta adhesiva para dibujar el diseño cuadrículado de la rayuela si tienen que jugar adentro. Los espacios pueden ser más angostos para aterrizar en un pie o más anchos para usar los dos pies.

VAMOS A JUGAR

- Forma dos equipos y ponlos en fila al principio de cada cuadrícula de la rayuela. Cada niño dirá las palabras del versículo mientras salta a la parte superior de la cuadrícula de la Roca Rompedora. (Haz una demostración si es necesario.)
- Cuando regresen por la rayuela, deberán repetir la cita bíblica. Los integrantes del equipo del preescolar que está saltando, podrán ayudarle a recordar qué palabras decir. El equipo cuyos miembros completen primero su paso por la rayuela, será el ganador. Motiva al equipo ganador a continuar animando al otro equipo.

CARRERA - LLENEN BALDES CON ARENA

Juego del tema



CONSEJO PARA EL LÍDER

- Coloca los baldes o cubetas contra una pared. Permite que los preescolares se turnen al lanzar las pelotas rellenas o de plástico para llenar los baldes, y así no tendrán que correr hacia adelante y volver hacia atrás.

¡PREPARA!

- Trae: 4 cubetas o baldes de plástico, 1 pala de plástico (para cada equipo), arena para jugar, cinta adhesiva o soga.
- Marca una línea de «Salida» usando la soga o la cinta adhesiva.
- Coloca un balde con arena y una pala junto a la línea de «Salida» de cada equipo.
- Ubica el resto de los baldes de plástico a unos 8–10 pasos de distancia.

VAMOS A JUGAR

- Forma una fila detrás de cada uno de los baldes junto a la línea de «Salida».
- Cuando el líder diga «¡Ya!» el primero de cada equipo deberá llenar la pala con arena y caminar rápidamente hasta el balde de su grupo para meter la arena en el mismo, y luego volver corriendo hasta la línea de «Salida» de su equipo, para entregar la pala al próximo de la fila.
- El primer equipo que llene su balde deberá gritar el lema: «¡La verdad de Dios nunca cambia!»
- Anima al equipo ganador a alentar al otro equipo mientras continúa llenando su balde.

CARRERA - LLENEN BALDES CON AGUA

Juego con agua



CONSEJO PARA EL LÍDER

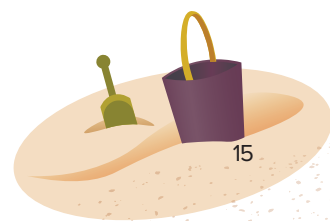
- Varía la distancia entre las líneas de «Salida» y de «Llegada» de acuerdo con el tamaño y a la edad de tu grupo.
- Para hacerlo más divertido (¡pero mojado!), desafía a los preescolares mayores a pasar el vaso sobre sus cabezas o entre sus piernas.

¡PREPARA!

- Trae: 4 cubetas o baldes de plástico, y 1 vaso de plástico para cada equipo.
- Marca las líneas de «Salida» y de «Llegada» con soga o cinta adhesiva.
- Apoya un balde con agua para cada equipo junto a la línea de «Salida».
- Coloca un balde vacío para cada equipo junto a la línea de «Llegada».

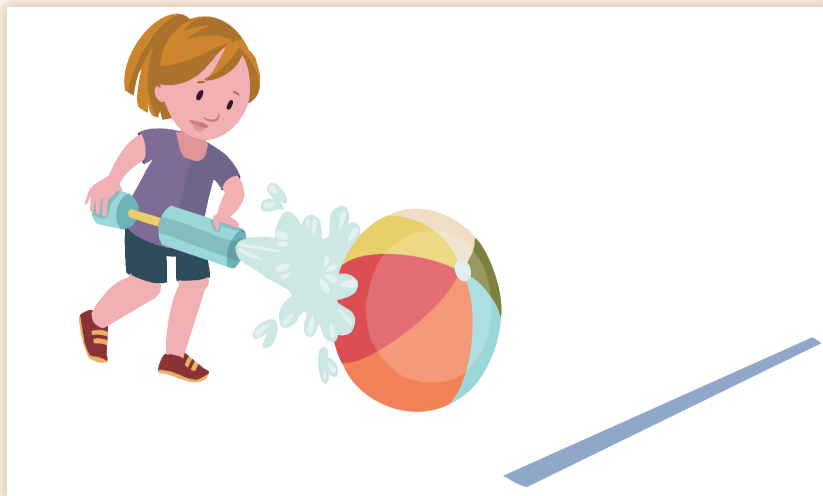
VAMOS A JUGAR

- Forma dos equipos iguales y pídeles que hagan una fila entre la línea de «Salida» y sus baldes vacíos asignados. Guíalos a dejar espacio entre ellos para poder pasarse los vasos unos a otros.
- El primer preescolar de cada fila llenará de agua el vaso y se lo pasará al próximo de su fila. Deberán continuar de esa manera hasta que el vaso llegue al que esté más cercano al balde, donde tendrá que volcar el agua. Luego deberá pasar el vaso nuevamente al frente de la fila.
- Los preescolares continuarán jugando hasta que los baldes junto a la línea de «Salida» queden vacíos (o hasta que el tiempo asignado lo permita). El equipo con la mayor cantidad de agua en el balde junto a la línea de «Llegada» será el ganador.



SOPLEN CON AGUA

Juego con agua



CONSEJO PARA EL LÍDER

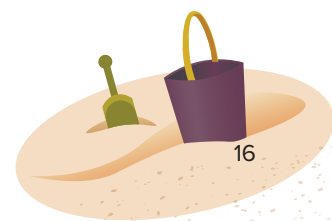
- Si es necesario repite este juego varias veces, asegurándote que a todos los preescolares les haya llegado su turno de participar.
- Para los más pequeños, llena los lanzadores con agua antes de comenzar el juego.

¡PREPARA!

- Trae: un lanzador de agua para cada preescolar (o 2 por cada equipo), 2 pelotas grandes de playa, sogas o conos, 2 cubetas o baldes de agua.
- Marca una línea de «Salida» y otra de «Llegada» separadas por 8–10 pasos de distancia aproximadamente.
- Coloca los baldes con agua y las pelotas de playa infladas junto a la línea de «Salida».

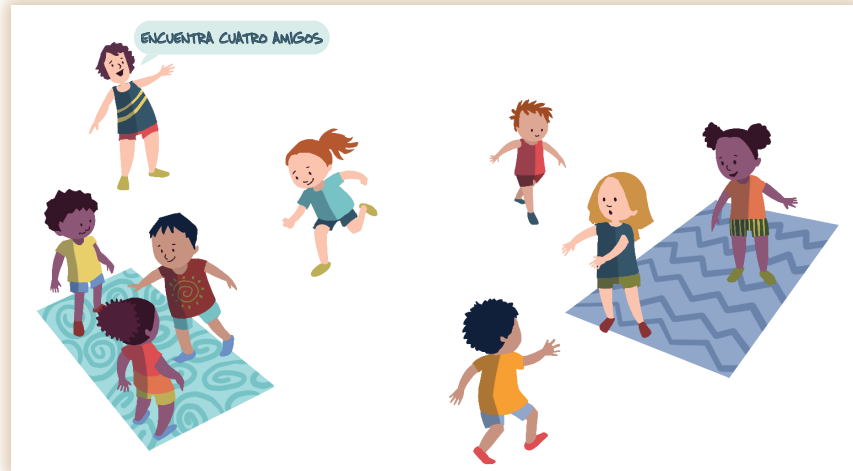
VAMOS A JUGAR

- Forma dos equipos de preescolares y guíalos a pararse en fila detrás de los baldes con agua.
- Demuestra cómo llenar los lanzadores de agua. Enséñales a usarlos para mover la pelota de goma.
- Invita a dos preescolares de cada equipo a la vez a llenar y usar los lanzadores de agua para mover la pelota hacia la línea de «Llegada». Cuando estos lanzadores queden vacíos, los próximos dos preescolares de cada fila deberán rellenarlos y continuar moviendo la pelota.
- El primer equipo que pase la pelota de playa por la línea de «Llegada» será el ganador. Invita a los ganadores a seguir alentando al otro equipo.



AMIGOS CONGELADOS

Juego del tema



CONSEJO PARA EL LÍDER

- Para los más pequeños, no menciones un número. Simplemente diles: «Busquen amigos». Todos deberán correr para agruparse sobre las toallas.
- Para aquellos que no puedan realizar solos el movimiento, asigna a un amigo que los ayude a moverse alrededor del área de juego.

¡PREPARA!

- Trae: 5–10 mantas o toallas para playa.
- Extiende las toallas o mantas alrededor del área de juego.

VAMOS A JUGAR

- Los preescolares pueden moverse por el área alrededor— pero no dentro — de las mantas o toallas.
- Menciona un movimiento, como por ejemplo saltar, gatear, marchar, y otros parecidos. Guíalos a caminar alrededor del área haciendo ese movimiento. (Puedes ajustar el juego mencionando también diferentes animales de la región del noroeste, para que se muevan como ellos; por ejemplo, peces, osos, tortugas, conejos, alces, y otros más).
- Menciona «Busquen _____ amigos» usando un número del 1–5. Los preescolares deberán agruparse en ese número sobre las toallas. Cuenta hasta 10 mientras se reúnen. Cuando llegues a 10, diles «¡Congélense!» Cualquiera que no haya llegado a una toalla deberá congelarse y quedarse quieto.
- Menciona el movimiento de otro animal. Los preescolares que están sobre las toallas podrán moverse alrededor para «descongelar» a sus amigos tocándolos en la cabeza, el hombro, o la mano. Cuando menciones el próximo número, todos los preescolares (aún aquellos que estaban congelados) podrán moverse hacia una toalla.

JUEGUEN AL FÚTBOL CON TUBOS

Juego del tema



CONSEJO PARA EL LÍDER

- Recuérdales cuando sea necesario que los tubos solamente se usan para pegarle a la pelota.
- Con grupos más pequeños, forma solamente un equipo y anímalos a trabajar juntos para pasar la pelota por una zona de gol, y luego volver hacia el extremo opuesto.
- Si algunos están en sillas de ruedas, asegúrate de jugar sobre una superficie plana.

¡PREPARA!

- Trae: flotadores en forma de tubo recto (1 por cada 2 preescolares), pelota de playa, conos o soga.
- Corta los tubos por la mitad.
- Delimita una zona de juego usando los conos y/o la soga.
- Marca una línea de gol en cada extremo del área de juego.

VAMOS A JUGAR

- Forma dos equipos iguales. Reúne a ambos equipos en el centro del área de juego. Asigna a cada uno una zona de gol hacia la cual tirar.
- Explica que el objetivo del juego es pasar la pelota a través de la zona de gol de sus equipos. Ellos deberán usar los tubos para pegar o empujar la pelota.

JUEGUEN CON EL VOLCÁN

Juego de aplicación



CONSEJO PARA EL LÍDER

- Si tu grupo es muy grande, permite que varios preescolares sean líderes a la vez.
- Considera entregar medio tubo al líder para tocar a los preescolares.

¡PREPARA!

- Trae: sogas o conos.
- Marca los límites con una soga o con los conos.

VAMOS A JUGAR

- Explica que, en esta actividad, los preescolares participarán de una versión diferente al juego de la «mancha», uno de ellos deberá perseguir a los demás para tocarlos. Indícales los límites del área de juego. Escoge a uno para ser el líder.
- Anima a los preescolares a evitar ser tocados por el líder. Si alguien es alcanzado, deberá sentarse.
- Invita al preescolar líder a tratar de tocar a la mayor cantidad de preescolares posible. Periódicamente grita: «¡Volcán!» Cuando lo hagas, todos los que han sido tocados podrán regresar al juego.
- Escoge a un nuevo preescolar para convertirse en líder, y vuelvan a jugar.

REGATA DE VELEROS

Juego con agua



CONSEJO PARA EL LÍDER

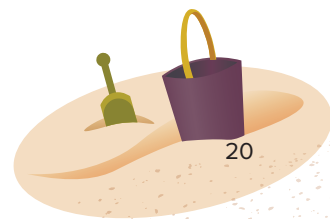
- Usa varias pequeñas piscinas inflables para niños, permitiendo así que más preescolares compitan a la vez.
- Crea otra categoría para que también compitan en un torneo de regatas de veleros.
- Si el tiempo lo permite, los preescolares pueden hacer y decorar sus propios veleros.

¡PREPARA!

- Trae: pajillas para beber (1 para cada preescolar y 1 para cada barco), pequeños triángulos de espuma rígida (1 para cada barco), perforadora, pequeñas piscinas inflables para niños llenas de agua.
- Corta los tubos flotadores en argollas de 1 a 2 pulgadas (2½ – 5 cm) - 1 por cada barco.
- Perfora un agujero en cada triángulo, en la parte superior e inferior, para crear espacios que permitan pasar las pajillas.
- Pasa una pajilla a través de ambos agujeros del triángulo y luego insértala en el tubo flotador.

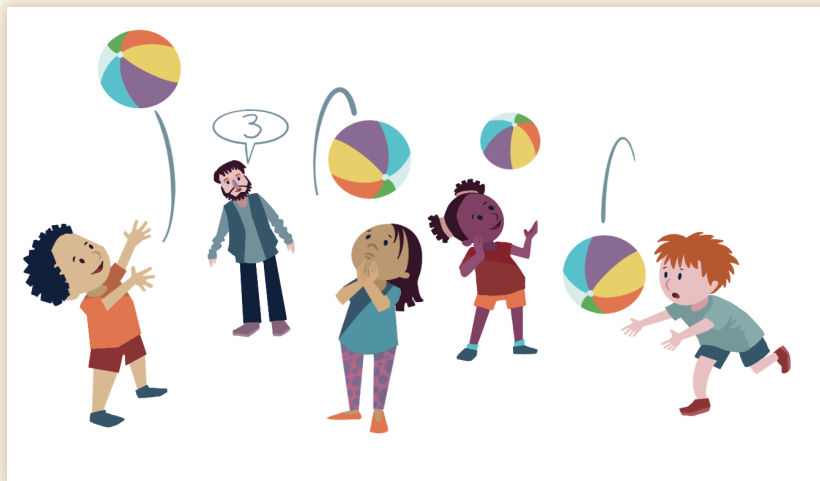
VAMOS A JUGAR

- Guía a tres o cuatro preescolares a competir en una regata de veleros cruzando una piscina inflable, y soplando a través de sus pajillas para empujar sus barcos.
- El velero que llegue primero al lado opuesto de la piscina será el ganador.



PALMEEN, PALMEEN, ATAJEN

Juego de aplicación



CONSEJO PARA EL LÍDER

- Comienza pidiendo que todos tiren sus pelotas al aire al mismo tiempo y a palmear una vez, antes de volverlas a agarrar.
- Para desafiarlos, agrega una palmada más cada vez que lancen al aire la pelota, para ver quién puede permanecer en el juego más tiempo. Si no tienes suficientes pelotas de playa, forma grupos de cuatro o cinco preescolares y permite que se turnen.

¡PREPARA!

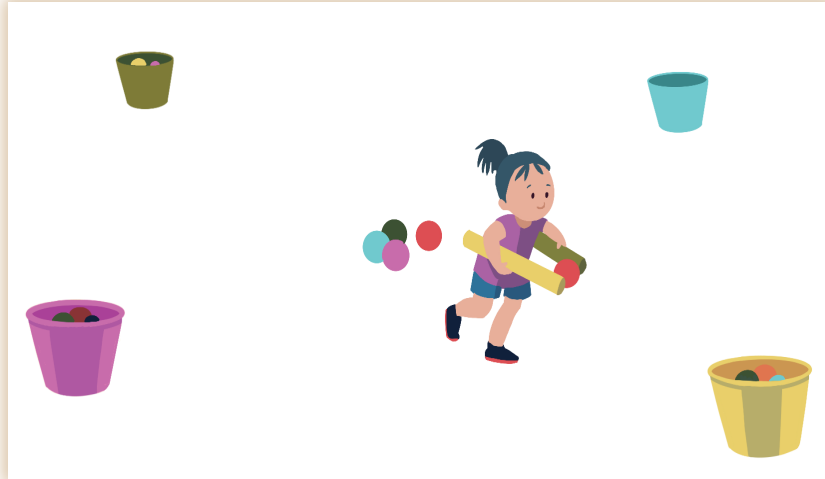
- Trae: pelotas de playa (1 por cada preescolar)

VAMOS A JUGAR

- Invita a los preescolares a separarse entre sí, y entrega a cada uno una pelota de playa.
- Explica que deberán lanzar sus pelotas al aire y palmear con sus manos todas las veces que puedan antes de volver a lanzar la pelota.

PINZAS DE CANGREJO

Juego del tema



CONSEJO PARA EL LÍDER

- Para los más pequeños, no asignes un color específico a los equipos.
- Jueguen de una manera cooperativa, sin equipos de ganadores o perdedores. Entrega a un preescolar dos mitades de un tubo, y anima a todos a tratar de levantar las pelotas y colocarlas en los baldes.

¡PREPARA!

- Trae: flotadores en forma de tubo recto (1 por equipo), pelotas de esponja (10 de cada color, 1 color por equipo), cubetas o baldes (1 por equipo).
- Prepara un área de juego cuadrada apoyando los baldes en las esquinas, y las pelotas en el centro. Corta el tubo de cada grupo por la mitad y colócalos en cada balde.

VAMOS A JUGAR

- Forma 2–4 equipos con igual número de jugadores. Pídeles que hagan una fila junto a sus baldes designados. Infórmales también el color de su pelota.
- Guía al primer jugador de cada equipo a correr hacia el centro con sus dos tubos, enseguida úsalos para levantar una pelota con ellos como si fueran pinzas de cangrejo gigantes. Luego deberá volver corriendo con la pelota para llevarla al balde de su equipo, sin que se le caiga.
- Si la pelota cae, deberá levantarla donde cayó, y continuar el camino hacia su balde.
- Cuando el primer jugador vuelva a su equipo, deberá entregar los tubos al próximo en la fila.
- Continúen jugando hasta que el tiempo lo permita, o hasta que todas las pelotas de un color se hayan retirado del centro. El equipo con más pelotas con su color asignado es el ganador.



¡PREPARA!

- Balón de playa, mitades de tubos de piscina

VAMOS A JUGAR

- Proporciona a cada niño medio tubo de piscina. Pídeles que se sienten formando un círculo con una separación de un metro entre ellos. (Sugierele a los niños que sostengan los tubos de piscina entre ellos para ayudarles a espaciarse).
- Explícales que deben permanecer sentados y utilizar los tubos sólo para pasarse la pelota de playa de un lado a otro del círculo. No pueden pasar la pelota a las personas que tienen al lado.
- Pídele a los niños que se aseguren de que cada niño del círculo reciba la pelota. Cada preescolar debe decir su nombre antes de pasar la pelota a la siguiente niño. (Si el juego se juega más adelante en la semana, reta al niño a decir el nombre de los niños a los que le pasaron la pelota).
- Vuelvan a jugar, pidiendo que los niños digan las palabras del versículo para memorizar mientras se pasan la pelota. El niño que pase la primera, comenzará con la primera palabra del versículo, el siguiente niño dirá la segunda palabra, y así sucesivamente. «Aprende sobre Dios. Elige obedecerlo». Romanos 12:2.

JUEGOS LIBRES

JUEGO DE PLAYA

- Trae una mesa de arena o recipientes de plástico con arena, vasos de plástico, baldes, herramientas para excavar, cucharas, pinceles grandes, y otros objetos para jugar en la playa. Si juegan en el interior, agrega un mantel de plástico debajo de la mesa o los recipientes de arena.
- Guía a los preescolares a examinar las propiedades de la arena y, a excavar y revolverla.
- Puedes animar a los preescolares mayores a usar los pinceles para escribir palabras de la historia bíblica, o a dibujar en la arena algo relacionado a su historia favorita en la EBV.

JUEGO OCEÁNICO

- Trae recipientes con agua (para jugar afuera o adentro), y un mantel de plástico y toallas de playa si se quedan adentro. Agrega otros objetos para jugar con el agua, como por ejemplo cucharones, vasos de plástico, coladores, jeringas de cocina, y otras cosas parecidas.

JUEGO DE VOLEIBOL EN LA PLAYA

- Cuelga una red o estira una soga entre dos objetos, a la altura de los preescolares. Guíalos a tirar la pelota de un lado a otro de la red o la soga. Anímales a contar cuántas veces pueden pasar la pelota sin que toque el suelo.

JUEGO CON CARACOLES

- Ofrece varios caracoles de mar en un recipiente.
- Anima a los preescolares a separar los caparazones de acuerdo con sus diferencias, como por ejemplo por tamaño, forma, y color.
- Para hacerlo más divertido, agrega arena al recipiente, y pide que los preescolares excaven en la arena para buscar los caparazones que deben separar.

SOPLAR BURBUJAS

- Proporcione solución para burbujas y diferentes tipos de varitas de burbujas para niños y líderes. ¡Diviértase soplando y explotando burbujas!



MÁS JUEGOS

PREPAREN PATRONES CON DISEÑOS

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

MEZCLEN MOSAICOS CON LETRAS

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

JUEGUEN CON LA TORRE

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



LA ENSEÑANZA

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

SUGERENCIAS DE GRUPO

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

