



RECREACIÓN CON GOTAS DE LLUVIA

EBV 2025
PREESCOLARES

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

- 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 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 2025 (*VBS 2025 String Flags 005850175*) del marco de la puerta para una entrada divertida.
- Cuelga una o dos secciones del Telón de fondo Súper Gigante de la EBV 2025 (*VBS 2025 Supersized Backdrop 005850086*) 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 2025 (CD 19b Admin) en la pared o la puerta de entrada de la sección de Recreación.
- Coloca un Estandarte con soporte EBV 2025 (*VBS 2025 Theme Flying Banner with Stand 005850172*) 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.

JUEGO BÍBLICO DÍA 1

ENCONTRANDO A JESÚS

EXALTA A DIOS

HISTORIA BÍBLICA

Jesús y los niños

(Juan 1:1-3,12; Mar 10:13-16)

VERDAD BÍBLICA DE HOY

Dios me ve.

VERSÍCULO BÍBLICO

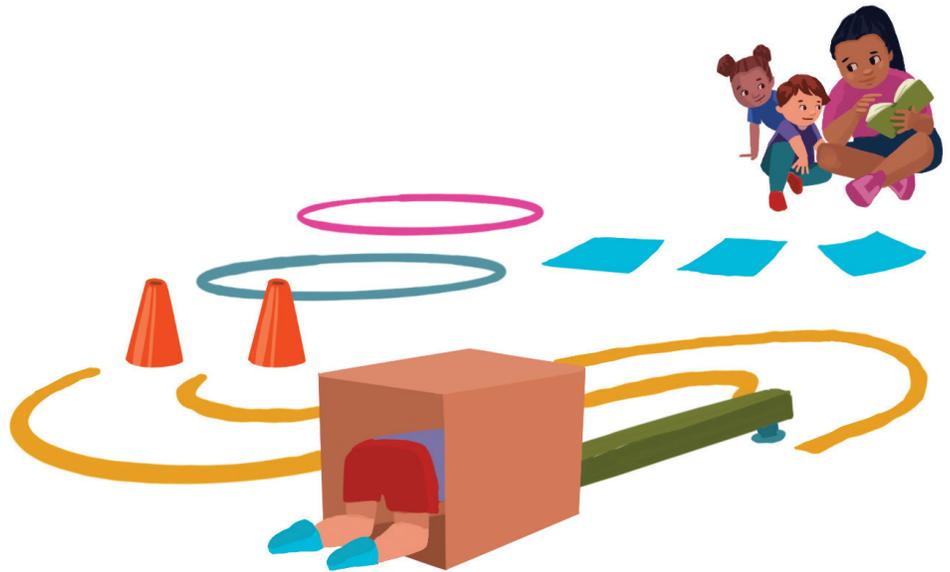
«Dios es grande.
¡Alaben a Dios conmigo!».
Salmo 34:3

CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

- Hoy los niños han atravesado una carrera de obstáculos para llegar hasta el líder. En la historia de hoy, los niños querían ver a Jesús, pero Sus ayudantes pensaban que estaba demasiado ocupado. Jesús dijo que los ayudantes debían dejar que los niños se acercaran a Él.

CONSEJO PARA EL LÍDER

- Coloca a un adulto a lo largo del recorrido para ayudar a los preescolares.
- Si el grupo de niños es numeroso, considera la posibilidad de organizar dos recorridos.
- Permite que los niños vuelvan a completar la carrera de obstáculos cuando el tiempo lo permita.



¡PREPARA!

- Túnel de juego, barra de equilibrio, cuerda, gis/tiza, mesa para niños, sillas, tubos flotadores para piscina
- Utiliza los materiales anteriores para montar una carrera de obstáculos.
- Si no hay un túnel disponible, abre dos extremos de una caja grande para hacer un túnel. Coloca una tabla, una cuerda, cinta adhesiva o una línea de gis/tiza si no dispones de una barra de equilibrio.
- Haz una línea de «salida» cerca del inicio de la carrera de obstáculos.

¡JUGUEMOS!

- Coloca a un líder con una Biblia para que se siente al final del recorrido.
- Reúne a los niños detrás de la línea de salida.
- Los niños se turnarán para pasar por los obstáculos y luego se sentarán cerca del líder.
- Anima a los niños a alentar a sus compañeros que pasan por los obstáculos.

JUEGO BÍBLICO DÍA 2

¡SILENCIO! ¡CÁLMATE!

EXALTA EL CUIDADO DE DIOS

HISTORIA BÍBLICA
Jesús calmó la tormenta
(Mar. 4:35-41)

VERDAD BÍBLICA DE HOY:
Dios tiene cuidado de mí.

VERSÍCULO BÍBLICO
«Dios es grande.
¡Alaben a Dios conmigo!».
Salmo 34:3

CONSEJO PARA EL LÍDER

- Asegúrate de que los niños tengan suficiente espacio a su alrededor para no chocar unos con otros.
- Haz sonar música con diferentes ritmos y anima a los niños a moverse de diferentes maneras (una brisa suave, un viento fuerte, una tormenta, etc.).



¡PREPARA!

- EBV 2025 Música para preescolares (005850221)
- Serpentinillas de papel crepé de diferentes colores cortadas en trozos de medio metro.

¡JUGUEMOS!

- Reúne a los niños en un espacio abierto y dales una tira de papel crepé.
- Explícales que vas a poner música para que agiten sus tiras y pretendan estar en una tormenta con mucho viento. Diles que cuando pare la música deben quedarse quietos.
- Haz sonar la música. Después de unos minutos, para la música y di: «¡Silencio! y ¡Cálmate!». Vuelve a tocar la música.
- Apaga y enciende la música varias veces.

CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

- La historia bíblica de hoy trata de una ocasión en la que Jesús cuidó de Sus amigos en medio de la tormenta cuando ellos tenían miedo.
- Recuérdales a los niños que Dios se preocupa por nosotros y nos cuida todo el tiempo. Él está con nosotros sin importar si estamos asustados, tristes o felices.

JUEGO BÍBLICO DÍA 3

AGUA DEL POZO

EXALTA EL AMOR DE DIOS

HISTORIA BÍBLICA

La mujer junto al pozo

(Juan 4:1-42)

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

Dios me ama.

VERSÍCULO BÍBLICO

«Dios es grande.

¡Alaben a Dios conmigo!».

Salmo 34:3

CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

- En la historia de hoy, Jesús se encontró con una mujer en un pozo y le pidió que le diera agua para beber. Él conocía muy bien a la mujer. Aunque ella había tomado decisiones equivocadas, Jesús la amaba y quería ayudarla.
- Dios sabe todo sobre nosotros. Él nos ama y quiere ayudarnos.



¡PREPARA!

- 4 cubetas o baldes pequeños, 4 cubetas o cubos grandes, 4 vasos de plástico
- Marca una línea a unos $\frac{3}{4}$ de la altura de cada balde pequeño, indicando hasta donde debe ser llenado.
- Dibuja una línea aproximadamente a la mitad de la altura en el exterior de cada vaso.
- Coloca los baldes/cubetas grandes en el suelo, en un extremo del área de juego. Coloca un balde pequeño enfrente de cada uno a unos 6.5 yardas (6 m) de distancia. Separa los baldes grandes a unos 3 pies (1 m aproximadamente).
- Llena con agua los baldes grandes hasta $\frac{3}{4}$ de su capacidad.

¡JUGUEMOS!

- Forma cuatro equipos. Guía a cada equipo para que se coloquen en una fila detrás de un balde grande.
- Indícale al primer niño de cada equipo que llene su vaso de agua hasta la línea de llenado; móvalo a que corra por la zona de juego permitiendo que vierta el agua en el balde, al final invítalo a que vuelva y entregue el vaso al siguiente de la fila.
- Gana el primer equipo que llene su cubo pequeño.
- Si el tiempo lo permite, sigan jugando hasta que todos los equipos hayan llenado sus baldes.

EQUILIBRIO DE BOLSAS CON SEMILLAS

EXALTA EL PERDÓN DE DIOS

HISTORIA BÍBLICA

Jesús y Nicodemo

(Juan 3:1-21; 18-20;

1 Cor. 15:6)

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

Dios me perdona.

VERSÍCULO BÍBLICO

«Dios es grande.

¡Alaben a Dios conmigo!».

Salmo 34:3

CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

- Los niños confiaron en su compañero para que les ayudara en el camino.
- En la historia de hoy, Nicodemo vino a ver a Jesús. Jesús le habló del amor de Dios y de Su plan para el perdón de los pecados. Jesús es el Hijo de Dios. Podemos confiar en lo que Él dice.



¡PREPARA!

- Bolsas de semillas o de frijoles
- Cuerda
- Tiza/gis o cinta de pintor
- Con tiza/gis o cinta de pintor, traza de 3 a 4 caminos largos en el suelo. Haz que cada camino sea diferente: recto, con curvas, en zigzag. Sepáralos 5 pies (1.5 m) para que los niños no choquen entre sí.

¡JUGUEMOS!

- Agrupa a los niños por parejas y dales una bolsa de semillas o frijoles.
- Explícales que un niño de cada pareja se pondrá la bolsa en la cabeza y caminará por el sendero. Diles que, para mantener la bolsa en la cabeza, no debe mirar hacia abajo. En lugar de eso, el compañero debe tomarlo de la mano y guiarlo por el camino.
- Cuando el equipo llegue al final del camino, los compañeros deben cambiar de posición y volver a caminar por el sendero. Cada equipo puede turnarse en los distintos senderos.

JUEGO BÍBLICO DÍA 5

SIGUE AL LÍDER

EXALTA LA FIDELIDAD DE DIOS

HISTORIA BÍBLICA

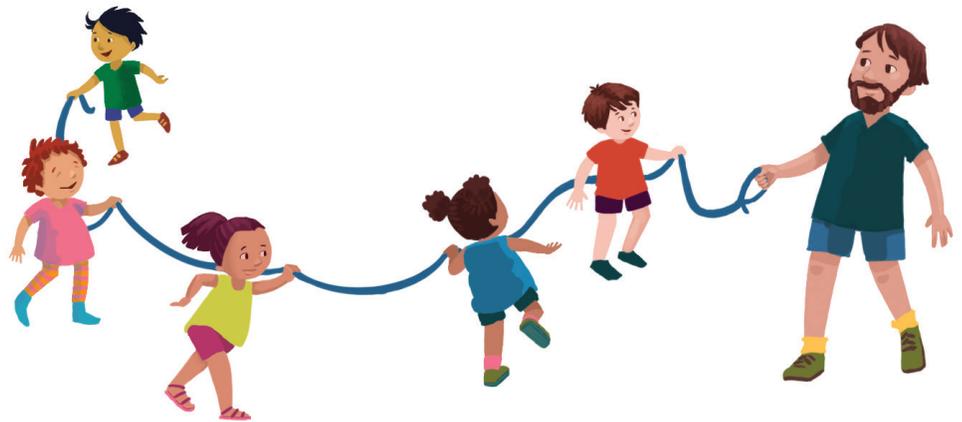
Jesús enseñó sobre la preocupación
(Mat. 6:25-34)

VERDAD BÍBLICA DE HOY:

Dios cumple Sus promesas.

VERSÍCULO BÍBLICO

«Dios es grande.
¡Alaben a Dios conmigo!».
Salmo 34:3



¡PREPARA!

- Una cuerda lo suficientemente larga para que los niños puedan sujetarse a dos pies (60 cm) de distancia entre cada niño, cinta de pintor y música de la EBV para preescolares.
- Coloca cinta a lo largo de la cuerda a intervalos de dos pies (60 cm), comenzando a tres pies (90 cm) del frente de la cuerda. Haz un nudo en la parte delantera de la cuerda para que el líder la sostenga.
- Si tienes un grupo grande, prepara dos cuerdas.

¡JUGUEMOS!

- Un adulto debe sujetar el nudo del extremo de la cuerda.
- Indícale a cada niño que se sujete a la cuerda en una marca de cinta.
- Haz sonar la música de la EBV.
- Lleva a los niños alrededor usando la cuerda, moviéndose de diferentes maneras: pasos grandes, pasos pequeños, saltando, curvándose hacia adelante y hacia los lados en puntas de pie, etc.

CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

- Los niños tenían que confiar en que el líder los mantendría a salvo mientras ellos sujetaban la cuerda. En la historia de hoy, Jesús enseñó a la gente a no preocuparse, sino a confiar en que Él cumplirá sus promesas.
- Recuérdales a los preescolares que Dios nos ama y siempre cumple sus promesas.

JUEGO DE APLICACIÓN DÍA 1

VACÍA LOS BOTES



CONSEJO PARA EL LÍDER

- Si tienes un grupo más pequeño, reduce el número de equipos.
- Para divertirse más, si los niños quieren, pueden sostener la esponja mojada sobre la cabeza mientras corren. Ten a la mano toallas para que se sequen.

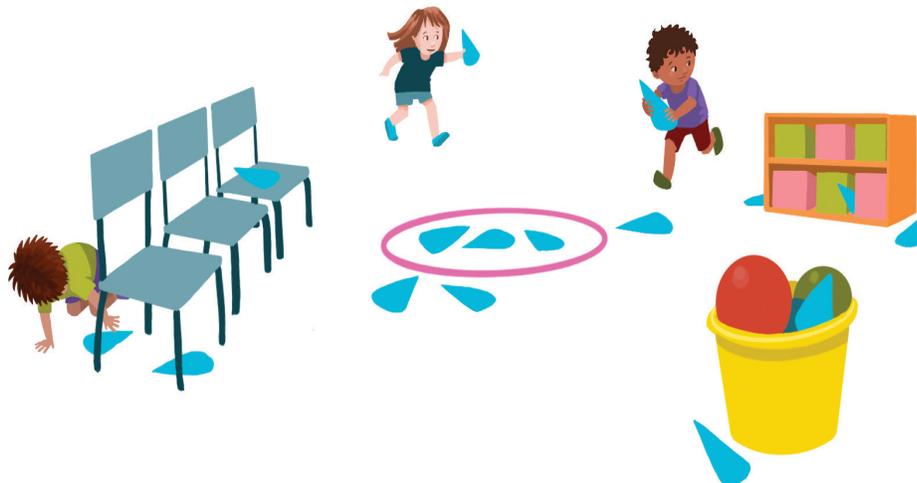
¡PREPARA!

- 4 recipientes, un balde grande, 4 esponjas grandes
- Llena los cuatro recipientes con $\frac{3}{4}$ partes de agua.
- Colócalos en una fila a un metro de distancia.
- Coloca el balde grande en el centro de la zona de juego.

¡JUGUEMOS!

- Formar cuatro equipos con la misma cantidad de niños, indicándole a cada equipo que forme una fila detrás de un recipiente distinto.
- Indícale a un niño que moje la esponja en el cubo y que luego corra con la esponja por la zona de juego y exprima el agua en el cubo grande. (Explícales que todos los equipos exprimirán el agua en el mismo cubo).
- Después de exprimir el agua de la esponja, el niño debe volver corriendo a su fila y entregar la esponja al siguiente niño.
- El equipo que vacíe primero su cubo gana el juego.

BÚSQUEDA DE GOTAS OCULTAS



CONSEJO PARA EL LÍDER

- Si un niño encuentra más de tres gotas de lluvia, anímale a ayudarte a esconder las sobrantes para que las encuentre otro niño.

¡PREPARA!

- Hojas de goma eva azul para manualidades, aro hula hula.
- Dibuja y recorta varias gotas grandes de lluvia en la hoja de goma eva. Corta suficientes gotas para que haya 2 o 3 para cada niño.
- Imprime cada palabra del versículo bíblico en una gota «Dios es grande. ¡Alaben a Dios conmigo!» Salmo 34:3
- Esconde las gotas de lluvia en el área de juego. Asegúrate de que la cara impresa esté hacia abajo.
- Coloca el aro en el suelo, en el centro del área de juego.

¡JUGUEMOS!

- Explícale a los preescolares que van a hacer un gran charco con gotas de lluvia. Diles que has escondido gotas de lluvia por la zona de juegos y que cuando digas «¡Comenzamos!» deben buscarlas. Desafíalos a que encuentren las gotas de lluvia y las coloquen en el aro para formar el charco.
- Explícales que ocho gotas de lluvia tienen un mensaje especial. Cuando un niño encuentre una gota de lluvia con una palabra del versículo, gritarás «¡Congelados!». Haz que el niño sostenga la gota de lluvia en alto, ayúdale a leer la palabra y anima a todos los demás niños a repetirla contigo. A continuación, diga «¡Comenzamos!» y anima a los niños a seguir buscando.
- Una vez encontradas todas las gotas de lluvia, guía a los niños para que repitan el versículo en voz alta.

PONTE EN MARCHA



¡PREPARA!

- Cubo de juego inflable gigante *Giant Inflatable Game Cube (005841133)* o caja cuadrada, seis hojas de papel, 10 fichas de cartulina blanca, Música de la EBV para preescolares (005850221).
- Escribe los números del 1 al 6 en hojas de papel separadas y colócalos en los bolsillos del cubo de juego o pégalos si ocupas la caja.
- En cada tarjeta escribe una acción: toca los dedos de los pies; palmea tu cabeza; aplaude; salta en un pie; salta en dos pies; gira en círculo; zapatea; agita los brazos en círculo; siéntate y levántate; salta como una rana.

¡JUGUEMOS!

- Reúne a los niños en un área lo suficientemente grande como para que no choquen entre sí. Haz sonar la música de la EBV.
- Dile a los niños que van a seguir las instrucciones de las tarjetas.
- Elige a un niño para que tome una tarjeta y a otro para que tire el cubo del juego.
- Indícales a los niños que realicen la acción de la tarjeta el número de veces indicado en el cubo del juego.
- Dales a otros niños la oportunidad de sacar una nueva tarjeta y tirar el cubo del juego.
- Continúen jugando según el tiempo lo permita y los niños demuestren interés.

UN BALONCESTO MUY GRANDE



¡PREPARA!

- Reúne: 2 cestos de basura grandes y limpios, 2 pelotas de playa gigantes, cuerda, tiza o cinta de pintor.
- Traza una línea de «salida» con una cuerda, tiza o cinta de pintor en un extremo de la zona de juego.
- Coloca un cesto grande en uno de los extremos del área de juego para cada equipo.
- Traza una línea de «lanzamiento» a un metro (3 pies) de cada cubo de basura.

¡JUGUEMOS!

- Forma dos equipos de jugadores. Explica que este juego es una versión ampliada (grande) del baloncesto. Indícale a los equipos que se coloquen detrás de la línea de «Salida», frente a los cestos de basura. Determina cuánto tiempo quieres que dure el juego utilizando un cronómetro.
- El primer jugador de cada equipo debe tomar un balón de playa, correr hasta la línea de «lanzamiento» e intentar depositarlo en el cesto de su equipo.
- Si consigue meter la pelota en el cesto, su equipo gana un punto. (Un líder debe situarse cerca de cada cesto para contar los puntos y recuperar la pelota). El líder devolverá la pelota al jugador, quien la pondrá en juego para que la lance el siguiente en la fila.
- Si el niño no consigue meter la pelota en el cesto debe recogerla, volver corriendo a su equipo y entregársela al siguiente jugador para que lo intente.
- Cuando se termine el tiempo, el equipo con más puntos gana el partido.

ATRAPA MARIPOSAS



CONSEJO PARA EL LÍDER

- En lugar de redes, distribuye pares nuevos de calcetines infantiles a cada niño para que se los ponga en las manos.
- Reta a los niños a intentar atrapar suavemente las burbujas con las manos sin reventarlas.

¡PREPARA!

- Reúne solución para burbujas, varita para burbujas, redes pequeñas (como las redes para peces) o calcetines para niños.

¡JUGUEMOS!

- Distribuye redes pequeñas a cada niño. Explícales que vas a soplar la solución para hacer burbujas que los niños pueden simular que son mariposas.
- Indícales a los niños que utilicen las redes para intentar atrapar las «mariposas».
- Si el tiempo lo permite, deja que los niños se turnen para soplar las burbujas para el resto del grupo.

DESCUBRAN EL COLOR



CONSEJO PARA EL LÍDER

- Para los preescolares que aún no leen, enumera o usa un objeto temático al final de la hoja y al inicio, y cámbialo en la siguiente para que el niño siga la secuencia y forme el versículo.
- Para añadir un aspecto «temático», recorta la cartulina en forma de flor.

¡PREPARA!

- Hojas grandes de cartulina (8 hojas de 2 colores diferentes cada una), marcador.
- Escribe cada palabra de la paráfrasis del Versículo bíblico de la EBV Dios es grande. ¡Alaben a Dios conmigo! (Salmo 24:3) por separado en la cartulina.
- Haz 1 juego de cada color. (Para grupos más grandes, haz juegos adicionales en diferentes colores.) Esconde las palabras alrededor del área de juego.

¡JUGUEMOS!

- Forma dos equipos de niños. Asigna un color por equipo.
- Explícales que el primer niño de cada equipo debe buscar en la zona de juegos una cartulina del color asignado a su equipo. Cuando la encuentre, correrá a buscarla y se la llevará a su equipo.
- Los preescolares se turnarán para buscar las hojas hasta que encuentren todas las palabras de su equipo.
- Una vez que hayan encontrado todas las palabras, deberán trabajar juntos para formar el versículo.

LLUVIA, LLUVIA, AFUERA



¡PREPARA!

- Reúne: toallas de playa (1 por cada dos niños); varios pompones de manualidades, *EBV 2025 Música para preescolares (005850221)*.

¡JUGUEMOS!

- Anima a los niños a simular que los pompones son gotas de lluvia.
- Separa a los niños por parejas y pídeles que sujeten una toalla de playa por cada extremo. Guía a las parejas de niños para que se coloquen lo suficientemente lejos unos de otros para que no choquen.
- Coloca 12 pompones en el centro de cada toalla.
- Explica que cuando comience la música, cada pareja de niños debe sacudir su toalla de arriba abajo para intentar sacudir los pompones de la toalla.
- Pon la música y di: «¡Adelante!». Detén la música cuando un equipo consiga sacar todos los pompones.
- Repite el juego diciendo a los niños que esta vez intenten mantener los pompones en la toalla.
- Anima a los niños a cambiar el juego arrodillándose, sujetando la manta en alto o sentándose en el suelo.

TRABAJEMOS JUNTOS



CONSEJO PARA EL LÍDER

- Recuérdale a los niños que, por seguridad, deben caminar y no correr.
- Para prolongar el juego, después de que todos los miembros del equipo tengan el aro en la mano, jueguen al revés. Empiece con todos los miembros del equipo caminando con el aro. Luego, cada vez, deje a un miembro del equipo en la línea de «Salida» después de ir de un lado a otro hasta que queden dos niños caminando de un lado a otro.

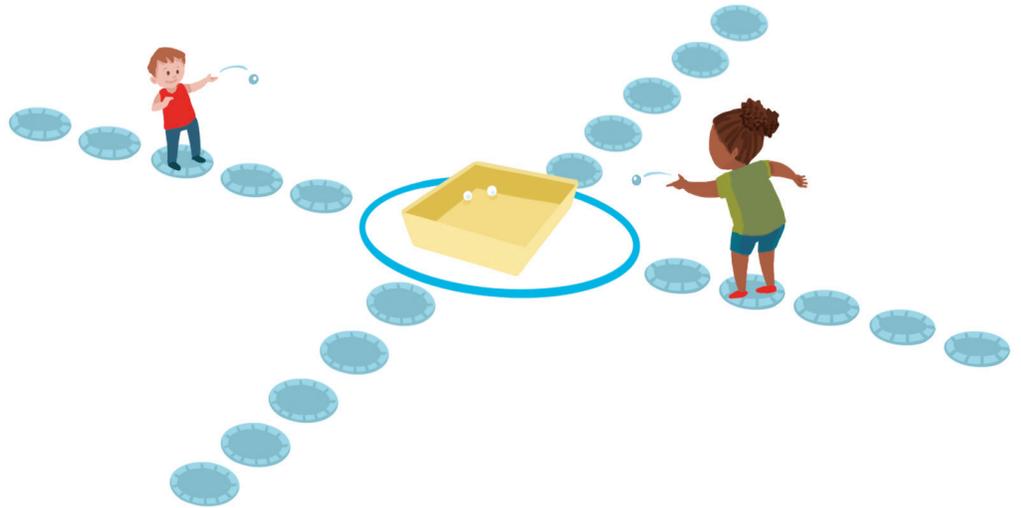
¡PREPARA!

- Aros de hula-hula, cuerda, tiza/gis o cinta de pintor.
- Haz una línea de «salida» en un lado de la zona de juego.

¡JUGUEMOS!

- Reúne a los niños con un máximo de cuatro en cada grupo e indícale a cada equipo que se coloque detrás de la línea de «Salida».
- Indícale a dos niños de cada equipo que sujeten juntos el aro de hula hula, caminen rápidamente por el área de juego, toquen la pared o la valla y vuelvan a su grupo.
- Cuando vuelvan a su grupo, un tercer niño sujeta el aro y juntos atraviesan el área de juego y vuelven. Continúa así hasta que todos los niños del grupo estén agarrados al hula-hula yendo y viniendo.
- Gana el primer equipo que vuelva a la línea de salida con sus cuatro miembros.

LANZAMIENTO DE GOTAS



CONSEJO PARA EL LÍDER

- Coloca los platos más separados para que el juego sea más difícil o más juntos para los niños más pequeños.
- Si el grupo es grande, coloca más hula-hula con cubetas con agua.
- Por seguridad, un voluntario adulto debe vigilar de cerca la cubeta con agua.

¡PREPARA!

- Pelotas de pimpón, platos grandes de papel, aros hula-hula, cubeta.
- Llena la cubeta de agua a la mitad y junto con el aro hula-hula colócalos en el centro.
- Coloca los platos grandes de papel fuera del aro a unas 12 pulgadas (30 cm) de distancia. Los platos deben formar una línea que vaya hacia el aro.
- Puedes hacer hasta cuatro filas alrededor del aro para que más niños puedan jugar al mismo tiempo.

¡JUGUEMOS!

- Guía a un preescolar para que se coloque fuera del aro hula-hula, en el primer plato de papel. Pásale una pelota de pimpón y guíalo para que la lance a la cubeta con agua.
- Si la pelota cae en el agua, guíalo para que retroceda hasta el siguiente plato de papel y lance una segunda pelota. El turno del niño continúa hasta que deje de acertar la pelota en la cubeta (¡dale al menos 3 oportunidades!).

PERSECUCIÓN ANIMAL



¡PREPARA!

- Reúne: Cubo inflable de juego gigante (9781087779812) o una caja, 6 hojas de papel, marcador y 4 conos de tráfico.
- Escribe los nombres de 6 animales como: mono, canguro, loro, etc. en 6 hojas de papel.
- Coloca las 6 hojas en los bolsillos del cubo de juego.
- Coloca cada uno de los 4 conos en las esquinas designadas del área de juego.
- Si no se dispone de un cubo de juego, coloca los papeles en una caja.

¡JUGUEMOS!

- Pide a los niños que formen un círculo grande en el centro del área de juego. Designa a un niño como «Perseguidor» y a otro como «Rescatador».
- Explica que vas a lanzar el cubo del juego. Cuando el cubo caiga con el nombre del animal hacia arriba, los niños deberán hacer el movimiento de ese animal mientras se desplazan por la zona de juego.
- Cuando el líder diga «¡Perseguidor!», los niños deben seguir haciendo el movimiento del animal mientras se dirigen hacia uno de los conos. Si el «perseguidor» puede tocar a un niño antes de que llegue a uno de los conos, ese niño se sentará con la mano en alto.
- El «Rescatador» puede correr y tocar la mano de cualquier «animal» capturado para liberarlo y que vuelva a correr.
- El líder volverá a lanzar el cubo de juego y repetirá el juego. De vez en cuando, elige a otros niños para que sean el «Perseguidor» y el «Rescatador».
- Cuando el líder grita «Todos escapan», todos los niños que han sido marcados pueden levantarse inmediatamente y correr hacia los conos para continuar el juego.

ATRAPA LA BELLOTA



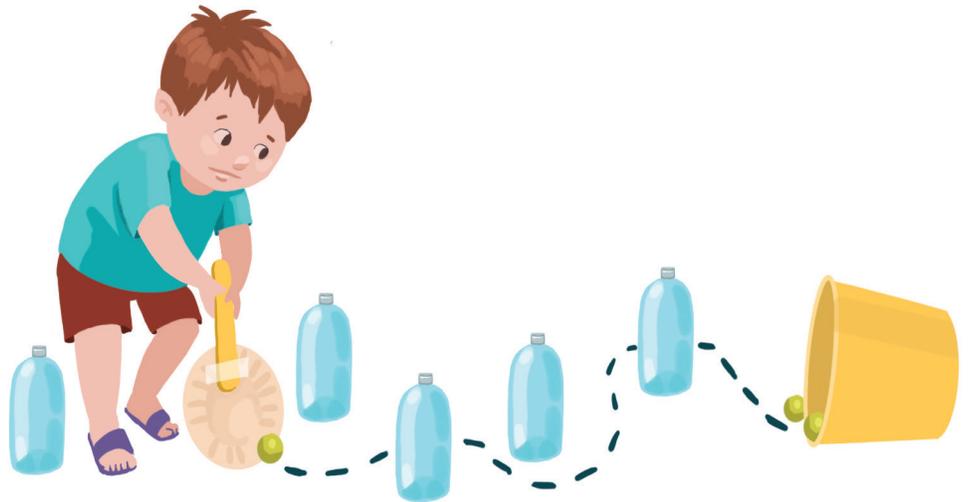
¡PREPARA!

- Reúne: Pequeñas bellotas inflables VBS 2025 (9798384518839 o 005850883), pelotas de tenis o de espuma (1 por cada 2 niños), cronómetro.

¡JUGUEMOS!

- Forma dos filas de niños a un metro de distancia una de otra. Indícale a los niños que giren de modo que una fila de niños quede frente a la otra.
- Explícales que cada niño lanzará la pelota (bellota) de un lado a otro dos veces al niño que tiene enfrente. Luego dará un paso atrás y volverá a lanzar la pelota.
- Anuncia que vas a poner un cronómetro durante un minuto.
- Di: «¡Adelante!» y pon en marcha el cronómetro.
- Cuando suene el cronómetro, la fila de niños de un lado debe desplazarse a la derecha o a la izquierda para que todos tengan un nuevo compañero. (El niño de un extremo deberá desplazarse al otro extremo de su fila).

REUNIÓN DE ABEJAS



¡PREPARA!

- Platos de papel, palitos grandes de manualidades, pelotas de tenis, botellas de agua, dos cubos/cubetas, tiza/gis o cinta de pintor.
- Pega un palito de manualidades a cada plato de papel para hacer un asa, creando una paleta. Haz varios.
- Coloca las botellas de agua en fila, separadas por una distancia de unos 4 pies (1.20 m) entre cada una a lo largo de una fila de al menos 20 pies (6 m). Haz dos o tres de estos recorridos dependiendo del tamaño de tu grupo.
- Haz una línea de meta a unos 6 pies (2 m) de la última botella de agua.

¡JUGUEMOS!

- Asigna a los niños en equipos de igual número. Haz que cada equipo se ponga en fila al principio de cada recorrido de botellas de agua.
- Indícale al primer niño de cada equipo que coloque su pelota de pimpón en el suelo, cerca de la primera botella del recorrido de su equipo. Guíalo para que utilice la paleta de plato de papel para mover la pelota en zigzag a través de las botellas de agua y sobre la línea de meta.
- Invita al niño a que regrese a la salida y entregue la paleta y la pelota al siguiente niño de su equipo.
- El primer equipo que consiga que todos los jugadores completen el recorrido gana el partido.
- Continúa jugando hasta que todos los niños hayan tenido su turno.

CARRERA DE COLOR



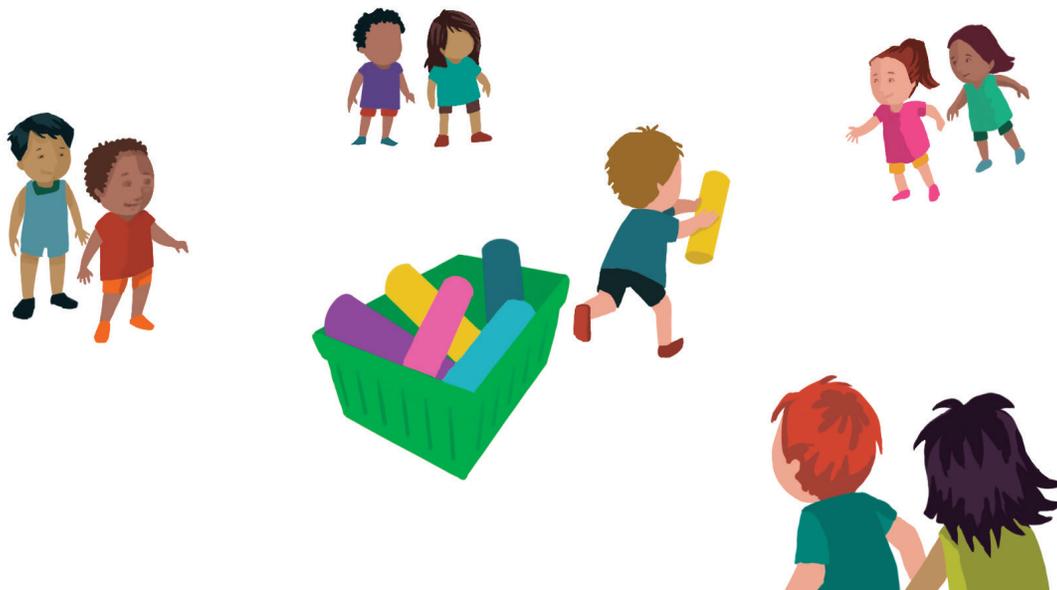
¡PREPARA!

- Reúna: 2 hojas de cada uno de los 6 colores diferentes de cartulina, Cubo de juego inflable gigante (*Giant Inflatable Game Cube 9781087779812*), cinta adhesiva.
- Inserta uno de cada color de papel en cada bolsillo del cubo de juego.
- Pegue el segundo grupo de papeles alrededor de la zona de juego, muy espaciados entre sí.

¡JUGUEMOS!

- Pídele a los niños que se coloquen en grupo en el centro del área de juego. Muéstrales los papeles pegados.
- Lanza el cubo del juego. Muestra a los niños qué color ha salido. Todos los niños corren hacia ese color. Desafía a los niños a nombrar tres cosas creadas por Dios que sean de ese color.
- Lanza el cubo de nuevo, los niños correrán hacia ese color. De nuevo, desafíalos a nombrar cosas de ese color.
- Continúe hasta que los niños se interesen.
- Para terminar el juego, pídele a los niños que elijan un color y que se coloquen cerca de él. Lanza el cubo. Los niños que estén cerca de ese color deben salir del juego. Repite el juego con los niños restantes, indicándoles que elijan un nuevo color cuando el líder lance el cubo.
- Continúa hasta que sólo queden unos pocos en el juego.

ENHEBRA LA AGUJA



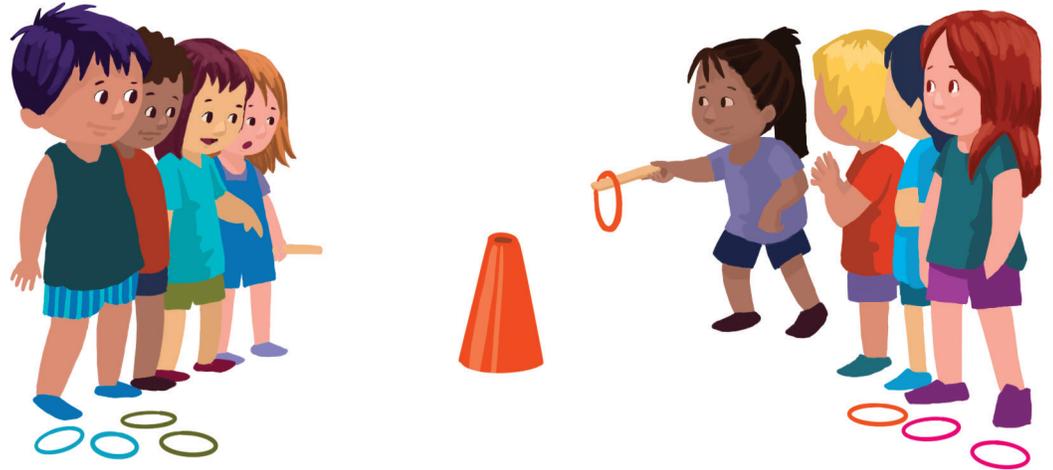
¡PREPARA!

- 4 tubos flotadores para piscina de colores diferentes, hilo, palillos, cesto de la ropa.
- Corta los fideos en rodajas de 5 cm (2") y mézclalas en el cesto de la ropa.
- Corta 4 trozos de hilo de unos 1,5 metros (5 pies) de largo. Ata un palillo a un extremo del hilo y un trozo de fideo de piscina al otro extremo. Cada trozo de hilo debe tener un trozo de fideo de un color diferente.
- Coloca la cesta llena de rodajas de tubos en el centro de la zona de juego.

¡JUGUEMOS!

- Divide al grupo en cuatro equipos iguales. (Forme dos equipos si tu grupo es pequeño.) Indícale a cada equipo que se coloque en fila a unos 3 metros del cesto de la ropa sucia. Coloca un trozo de hilo preparado delante de cada equipo.
- Explica que el primer niño de cada equipo correrá por la zona de juego hasta el cesto, encontrará una rodaja de tubo del color de su equipo y volverá corriendo a su equipo.
- El primer niño debe utilizar el palito de manualidades para ensartar el tubo en el hilo, mientras que el segundo correrá hacia la cesta y buscará otro trozo de tubo.
- Continúa el juego hasta que un equipo consiga ensartar en el hilo todos los trozos de tubos de su color. Ten en cuenta que los niños pueden tener más de un turno dependiendo del número de trozos de tubos.

TRANSFIERE EL ANILLO VOLADOR



¡PREPARA!

- Aros voladores de plástico o platos de papel resistente con los centros recortados, palos para revolver pintura, cinta de pintor o cuerda, cono deportivo.
- Haz dos líneas separadas por unos 15 pies (4.5 m) utilizando cinta de pintor o cuerda.
- Designa una de las líneas como línea de «Salida». Coloca un aro de vuelo en el suelo delante de esa línea. Coloca un cono deportivo a medio camino entre las dos líneas.

¡JUGUEMOS!

- Coloca a los niños en dos grupos iguales. Pide a un grupo que se coloque en fila en la línea de «Salida» y al otro grupo que se coloque al otro lado de la zona de juego detrás de la línea.
- Dale al primer niño de cada fila un palo para revolver pintura. Explícales que el primer niño de la línea de «Salida» utilizará su palo para recoger un anillo del suelo. Luego lo llevará en el palo hasta el otro lado, donde deberá transferirlo el anillo al palo de la primera persona de la otra fila.
- Ese miembro del equipo llevará el anillo de vuelta a la línea de «Salida» y transferirá el anillo al siguiente miembro del equipo. Repite la operación hasta que todos los miembros del equipo hayan tenido su turno.
- El último niño en llevar el anillo debe correr hacia el cono y dejar caer el anillo sobre el cono.
- Recuérdales a los niños que deben utilizar el palo de pintura para recoger y transferir el anillo. Pídeles que no utilicen las manos.
- Para un grupo más grande, divídelo en 4 filas separadas (2 filas a cada lado).

JUEGOS LIBRES

TORRES DE TUBOS PARA PISCINA

- Reúne los trozos de tubos de piscina en un cesto para ropa.
- Anima a los niños a hacer torres con los trozos de tubos. Reta a los niños a ver lo alta que pueden hacer una torre o a probar diferentes patrones, como una pirámide o un muro.

CAÍDA DEL PINZAS PARA ROPA

- Reúne pinzas de la ropa, varios recipientes con aberturas de diferentes tamaños (como una tubo de papas fritas, una lata de café, un recipiente cilíndricos de avena o un tarro de plástico).
- Desafía a los niños a colocarse sobre los recipientes e intentar dejar caer las pinzas de la ropa en la abertura utilizando las pinzas. Para mayor desafío, los niños pueden mantener una mano detrás de la espalda mientras juegan.

PALITOS DE MANUALIDADES

- Reúne palitos de manualidades grandes y puntos adhesivos Velcro®.
- Coloca un punto de Velcro® en cada extremo del palito de manualidades: un punto en un lado y otro en el otro.
- Reta a los niños a hacer formas pegando los puntos. Puedes sugerirles formas concretas, como cuadrados y triángulos, o los puedes animar a hacer formas libres.

MÁS JUEGOS

COMBINACIÓN DE SONIDOS

- Reúne 20 huevos de plástico, cinta adhesiva de pintor, cinta adhesiva transparente, dos recipientes rellenos con: arroz, macarrones, granos secos, arena, trocitos de lápiz de color roto, monedas, palomitas de maíz, cereales en forma de «O», 2 dados pequeños y tornillos.
- Rellena 2 huevos con uno de los rellenos. Escribe en letras pequeñas en el lateral de cada huevo lo que contiene y cubre la escritura con cinta adhesiva. Cierra los huevos con cinta adhesiva transparente. Haz 10 parejas utilizando un relleno diferente para cada pareja.
- Divide las parejas de huevos en dos recipientes separados.
- Los niños deben sacudir un huevo de un recipiente y, a continuación, intentar encontrar su pareja sacudiendo los huevos del segundo recipiente. Retira la cinta adhesiva para descubrir lo que hay dentro.

TRANSFERENCIA DE POMPONES

- Reúne pompones, dos cubos pequeños, pinzas y una venda para los ojos.
- Coloca los pompones en un cubo. Coloca el segundo cubo a unos 30 cm del primero.
- Reta a los niños a que se pongan la venda en los ojos y muevan los pompones de un cubo al otro.
- Mide el tiempo de 1 a 2 minutos. Quítales la venda. Cuenta cuántos pompones han llegado al segundo cubo.

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.