

# Escuela Bíblica de Vacaciones

## *Levanta tus pies* Ideas para la recreación para Escolares y Preescolares Mayores

Jana Cummings escribió el material para la recreación de los escolares.  
Debbie Bertrand simplificó los juegos para los preescolares mayores.



## Jornada con Jesús *Siguiendo en Sus pisadas*

## Sesión 1

### **Para escolares menores, intermedios y preadolescentes**

#### **(Entrando al segundo grado hasta el séptimo grado)**

#### ***El gran enredo***

**Historia bíblica:** Jesús nos enseña a ser amigos: *Los cuatro amigos* (Lucas 5:17-26)

**Meta:** Trabajar juntos como equipo para recoger tantos Frisbees® (discos voladores) como sea posible en el tiempo permitido y aprender que los cuatro amigos trabajaron juntos para llevar su amigo paralítico a Jesús

**Recursos necesarios:** Hula hoops (1 por equipo, de diferentes colores si es posible); discos voladores (25 por equipo, 10-12 niños por equipo); cinta adhesiva *masking*; marcador permanente; pito (silbato)

**Preparación:** Coloque un pedazo de cinta adhesiva en los discos. Con el marcador permanente, marque veinticinco discos con el número “1”. Marque veinticinco discos con el número “2”. Si hay más de dos equipos jugando simultáneamente, marque veinticinco discos para cada equipo jugando a la misma vez. Cada equipo también será asignado a un hula hoop (de colores diferentes si es posible). Distribuya los hula hoops y discos alrededor del área de recreación (adentro y afuera). Para los escolares menores, los discos pueden estar más cerca de los hula hoops pero coloque algunos de ellos un poco lejos para hacer el juego más desafiante.

**Guíe la actividad:**

1. Decida cuánto tiempo tendrá para cada juego. Cuatro minutos es el tiempo sugerido para cada juego.
2. Divida a los niños en dos equipos o más (10-12 niños por equipo). Asigne un número a cada equipo (1, 2, 3, etc.) y un color de hula hoop. Asegúrese que cada equipo sabe su número y cuál es su hula hoop.
3. Seleccione a un niño de cada equipo para ser el receptor o “cácher”. Pida a los niños que se sienten mientras explica las reglas.
4. Explique las reglas para el juego:
  - a. Se puede lanzar el disco en cualquier dirección completando un pase a otro miembro del equipo. Los miembros del equipo deben decidir cómo mejor llevar el disco al receptor o “cácher”. Recuérdaleles trabajar con un disco a la vez, posiblemente comenzando con los discos más cerca primero. Los equipos pueden formar una línea para pasar el disco de un miembro del equipo al otro hasta llegar al receptor. ¡Enfatice que trabajen juntos como equipo como lo hicieron *los cuatro amigos*!
  - b. El receptor o “cácher” se para con un pie en un hula hoop y otro afuera del hula hoop. El receptor debe agarrar los discos según los miembros del equipo se los arrojan. El receptor puede moverse alrededor siempre y cuando mantenga un pie en el hula hoop y otro pie afuera.
  - c. Después que un miembro del equipo capture un disco, debe quedarse quieto. El

- jugador puede tomar un paso para tirar el disco al próximo miembro del equipo o al receptor.
- d. Se anota un punto cuando el receptor del equipo recibe un disco (con el número del equipo correcto) de un miembro del equipo. Asigne a las maestras a observar el hula hoop de cada equipo.
  - e. El juego continúa hasta que se acabe el tiempo y se cuentan los puntos. Por supuesto, no enfatice ganar tanto como trabajar juntos como equipo.
5. Después de explicar las reglas, disperse a los niños por el campo de juego y toque el pito (silbato) para comenzar. ¡Observe cómo comienza la diversión!

## Sesión 1

### Versión simplificada para los Preescolares mayores (Entrando a Kindergarten y Primer grado)

#### *El gran enredo*

**Historia bíblica:** Jesús nos enseña a ser amigos: *Los cuatro amigos* (Lucas 5:17-26)

**Meta:** Trabajar juntos como equipo para recoger tantos Frisbees® (discos voladores) como sea posible en el tiempo permitido y aprender que los cuatro amigos trabajaron juntos para llevar su amigo paralítico a Jesús

**Recursos necesarios:** Hula hoops (1 por equipo, de diferentes colores si es posible); discos voladores (10 por equipo, 5-6 niños por equipo); tinas grandes o canastas para la ropa (para mantener los discos, 1 por equipo); papel de construcción 9" x 12" (de colores que correspondan a los hula hoops); marcador; pito (silbato)

**Preparación:** Escriba números grandes (1, 2, 3, etc.) en pedazos de papel de construcción y péguelos en el centro del hula hoop (los colores deben corresponder) si juegan adentro o coloque rocas pequeñas o algo pesado para mantener el papel en su lugar si juegan afuera. Coloque los hula hoops y discos alrededor del área para la recreación (adentro y afuera).

#### **Guíe la actividad:**

1. Divida a los niños en dos equipos o más (5-6 niños por equipo). Asigne a cada equipo un color de hula hoop. Acomode a los niños en fila detrás de su hula hoop. Coloque la canasta de discos al final de la línea (detrás del último niño).
2. Seleccione a un niño para que sea el receptor o "cáptcher". El receptor se para adentro del hula hoop. El receptor debe recibir los discos según los miembros del equipo se los pasan. Dígales a todos los niños que se sienten donde están para que escuchen las reglas del juego.
3. Explique las reglas para el juego:
  - a. El último niño en la línea tomará un disco de la canasta y lo pasará por sobre su cabeza para el próximo niño en la línea. El disco continúa de niño a niño hasta que llegue al receptor. El receptor lo coloca adentro del hula hoop. Después que el receptor coloca el disco en el hula hoop, el último niño corre al frente de la línea. Entonces, el último niño comienza el proceso hasta que todos los discos están en el hula hoop. Cuando todos los discos estén afuera de la canasta y adentro del hula hoop, el equipo se sentará para indicar que han terminado. Espere a que todos los equipos terminen. **Idea opcional:** Cambie la manera cómo los niños pasan los discos, como por ejemplo, pasarlos por entre las piernas.
4. Despues de explicar las reglas del juego, sopla el silbato para que los equipos comiencen a jugar. ¡Enfatice que trabajen juntos como lo hicieron *los cuatro amigos*!

## Sesión 2

### Para Escolares menores, intermedios y preadolescentes

#### (Entrando a segundo grado hasta séptimo grado)

#### ***Hockey con tubos de goma***

**Historia bíblica:** Jesús nos enseña a cuidar de los demás: *El buen samaritano* (Lucas 10:25-37)

**Meta:** Trabajar juntos como equipo para hacer goles y aprender que siempre debemos ser un buen prójimo los unos con los otros.

**Recursos necesarios:** Tubos de gomaespuma (1 por niño, cortado por la mitad); bote para la basura o cubo (grande); Goles (2 goles de fútbol o hockey o conos colocados a ambos extremos del campo de juego para formar un gol o cinta adhesiva *masking* (si están jugando adentro) o pintura de campo (si están jugando afuera); bola (1 suave, tamaño vóleibol; cronómetro; silbato soccer

**Preparación:** Prepare los goles en el campo de juego usando cualquiera de las opciones anteriores. Coloque los tubos de gomaespuma en un bote para la basura o cubo grande. Dibuje o trace con cinta adhesiva los límites a lo largo de los lados del campo de juego si es necesario.

#### **Guíe la actividad:**

1. Divida a los niños en dos equipos (de 10-12 niños por equipo). Seleccione un niño de cada equipo para que sean los porteros. Pida que los niños se sienten y escuchen las reglas del juego.
2. Explique las reglas del juego:
  - a. Solamente el tubo de goma puede tocar la bola y moverla hacia adelante hacia el gol. El portero también usa un tubo de goma para defender su gol.
  - b. Los niños pueden pasar la bola entre los miembros del equipo para moverla a lo largo del campo de juego.
  - c. El equipo opuesto intentará cambiar la dirección de la bola hacia su gol.
  - d. Se apunta un gol cuando la bola cruza la línea del gol.
  - e. Si la bola sale fuera de los límites, el facilitador devolverá la bola al campo de juego al lugar de donde se salió.
  - f. Infracciones incluyen: golpear a otras personas y usar las manos o los pies en vez del tubo de goma. Se puede establecer una zona de “tiempo fuera” por quebrar las reglas.
  - g. A pesar de que ganar puntos es la meta del juego, el equipo que demuestre ser el “mejor prójimo” ganará diez puntos adicionales al final de cada juego.
  - h. Pídale que formen una línea en el medio del campo de juego, frente a su gol. Permita que el portero asuma su posición. Sople el silbato para indicar el comienzo del juego. Use un cronómetro o reloj antes de comenzar el juego. Cuando se cumpla el tiempo, sople el silbato y detenga el juego.
3. Explique que tocará el silbato para comenzar y terminar el juego.
4. Cuando el juego termine, pida que los niños busquen los tubos y los coloquen en el bote o cubo. Recuérdale que todos tienen que hacer su parte para recoger.

## Sesión 2

### Versión simplificada para Preescolares mayores (Entrando a Kindergarten y primer grado)

#### ***Hockey con tubos de goma***

**Historia bíblica:** Jesús nos enseña a cuidar de los demás: *El buen samaritano* (Lucas 10:25-37)

**Meta:** Trabajar juntos como equipo para hacer goles y aprender que siempre debemos ser un buen prójimo los unos con los otros.

**Recursos necesarios:** Tubos de gomaespuma (1-2); bote para la basura o cubo (grande); bola (2-4 suave, tamaño vóleibol; cinta adhesiva *masking* o pintura de campo; silbato

**Preparación:** Recorte los tubos de goma por la mitad. Colóquelos en el bote para la basura o cubo. Delinee dos líneas largas (alrededor de 3' de ancho por 12' de largo) en el campo de juego con la cinta adhesiva (si juegan adentro) o la pintura de campo (si juegan afuera). Pegue o pinte una línea al final de las líneas para la meta del gol.

#### **Guíe la actividad:**

1. Divida a los niños en equipos (5-6 por equipo). Coloque a los equipos en las líneas. Pídale que se sienten mientras usted explica las reglas.
2. Explique las reglas:
  - a. Solamente el tubo puede tocar la bola.
  - b. Se anota un gol cuando la bola cruza la línea del gol. Después de anotar un gol, el niño devolverá la bola a la línea de partida para el próximo niño.
  - c. Las infracciones incluyen: golpear a otras personas o usar las manos o los pies en vez del tubo. Se puede fijar una zona de “tiempo fuera” por quebrar las reglas.
  - d. El pito indicará cuándo comenzar.
3. Pida que los niños se pongan de pie. Entregue un tubo de goma al primer niño en cada línea. Coloque la bola en el piso al frente del niño. Recuérdelle que no pueden tocar la bola hasta que el silbato suene.
4. Indique que pueden comenzar soplando el silbato. Cuando todos los equipos hayan rodado la bola hasta la meta final, pida a los niños que se sienten. Vuelvan a jugar si el tiempo se los permite. ¡Los niños necesitan mucho tiempo para ejercitarse!
5. Cuando termine el tiempo de recreación, pida que un niño de cada equipo le lleven los tubos y la bola.
6. ¡Agradezca a los niños por seguir las reglas!

## **Sesión 3**

### **Para escolares menores, intermedios y preadolescentes**

#### **(Entrando al segundo grado hasta el séptimo grado)**

#### ***Laberinto***

**Historia bíblica:** Jesús nos enseña a amar a otros: *Zaqueo* (Lucas 19:1-10)

**Meta:** Encontrar la salida del laberinto y moverse por el laberinto de “principio” a “fin” y aprender que Zaqueo encontró un camino para ver a Jesús

**Recursos necesarios:** **Recurso 1: Diagrama del laberinto;** papel o cartoncito 8 ½" x 11"; cinta adhesiva *masking* (si van a jugar adentro) o pintura de campo (si van a jugar afuera)

**Preparación:** Copie el diagrama del laberinto en papel o cartoncito. Pegue o pinte el diagrama en el piso que sea cinco columnas por cinco hileras, con cada cuadrado de 1" x 1". Si más de diez a quince niños van a jugar a la misma vez, necesitará diagramas adicionales para que no tenga niños mucho tiempo para jugar. Además necesitará diagramas adicionales.

**Guíe la actividad:**

1. Pida a los niños que formen una línea alrededor del diagrama. Recuérdelos observar mientras otros niños intentan resolver el laberinto.
2. Los niños procederán uno a la vez, intentando completar el laberinto. Cada cuadrado es usado solamente una vez. Los niños pueden moverse hacia adelante, hacia atrás, diagonalmente, pero no pueden saltar cuadros.
3. Usando el **Patrón de la “congestión” (Recurso 1)**, la maestra permitirá que niño sepa si su selección de cuadrado es correcta o no. Si el cuadrado es correcto, el niño puede proceder a otro cuadrado hasta que el niño seleccione un cuadrado que no es correcto (de acuerdo al patrón). Cuando el niño hace una selección incorrecta, regresará al final de la fila. El próximo niño procederá en el camino tomado por el niño anterior. El niño continúa seleccionando cuadrados. El niño continúa hasta que hace una selección incorrecta. Continúe jugando hasta que el laberinto ha sido caminado correctamente de acuerdo al patrón y un niño cruza la línea final.
4. Al final del juego, dígales a los niños que las multitudes estaban amontonadas cuando Jesús llegó al pueblo. Zaqueo tuvo que encontrar una manera para ver a Jesús. Él decidió subirse a un árbol. Felicite a los niños por escuchar y seguir instrucciones.

## Sesión 3

### Versión simplificada para Preescolares mayores (Entrando a Kindergarten y primer grado)

#### ***Moverse por una pista de obstáculos***

**Historia bíblica:** Jesús nos enseña a amar a otros: *Zaqueo* (Lucas 19:1-10)

**Meta:** Divertirse moviéndose por una pista de obstáculos y aprender que Zaqueo encontró un camino para ver a Jesús—él se subió a un árbol.

**Recursos:** Conos (6-8); cinta adhesiva *masking* o pintura de campo; un aro de baloncesto pequeño, un envase o canasta de ropa; bola (pequeña y suave); silbato

**Preparación:** Dibuje una pista de obstáculos en el piso o afuera en el césped. Use los conos, cinta adhesiva o pintura de campo para delinear la pista de obstáculos. Coloque un aro de baloncesto pequeño, envase redondo o canasta para la ropa el final de la pista. Haga una línea a dos o tres pies del aro o canasta. Haga la pista tan desafiante como pueda.

**Guíe la actividad:**

1. Acomode a los niños detrás del punto de partida en la pista de obstáculos. Pida que los niños se sienten mientras usted explica las reglas.
2. Explique las reglas:
  - a. Camine o corra por la pista de obstáculos llevando la bola.
  - b. Al final de la pista, tire la bola en el aro o el envase o canasta para la ropa desde la línea designada en el piso. Muestre a los niños la línea en el piso.
  - c. Los otros niños deben esperar a que suene el silbato antes de recorrer la pista. Solamente un niño a la vez pasará por la pista de obstáculos.
  - d. Pídale al primer niño que escuche por el silbato o campana para comenzar.
3. Pida que el primer niño se ponga de pie. Dele la bola. Sople el silbato para que comience. Permita que cada niño termine la pista de obstáculos antes de que comience el próximo niño. Permita que cada niño complete la pista de obstáculos.
4. Dígales que Zaqueo tuvo que encontrar la manera para ver a Jesús. ¡Por fin, él decidió subirse a un árbol!

## Sesión 4

### Para escolares menores, intermedios y preadolescentes (Entrando al segundo grado hasta el séptimo grado)

#### *Rodar la piedra*

**Historia bíblica:** Jesús nos ama: *La resurrección* (Mateo 28:1-12; Marcos 16:1-11; Juan 20:1-18; Lucas 24:1-12)

**Meta:** Trabajar juntos como equipo rodando la “piedra” por el área de juego hasta cruzar la meta y recordarles que la piedra fue rodada y Jesús estaba vivo

**Recursos necesarios:** Bola grande de hule (como de 3' de diámetro); 4 conos; cinta adhesiva *masking* o pintura de campo; silbato

**Preparación:** Coloque dos conos en un lado del área de juego para formar la línea para la meta. Coloque los otros dos conos en el lado opuesto para formar otra línea de meta. Marque el centro del campo con cinta adhesiva o pintura.

#### **Guíe la actividad:**

1. Divida a los niños en dos equipos (10-12 por equipo). Asigne a cada equipo una meta. Pídale que se sienten mientras usted explica las reglas.
2. Explique las reglas:
  - a. La meta del juego es rodar la bola hasta cruzar la línea de la meta del equipo. El equipo debe empujar la bola contra el equipo opuesto hacia su meta. La bola comienza en el centro del campo de juego.
  - b. Se anota un punto cuando el equipo empuja la bola hasta cruzar la línea de la meta del equipo.
  - c. No hay porteros para este juego. Todos están en el campo de juego al mismo tiempo.
  - d. Si la bola se sale de los límites, el juego comienza de nuevo en el centro del campo.
  - e. Una maestra anotará la puntuación de los equipos.
  - f. Al final del tiempo de juego, soplará el silbato para indicar que se acabó el tiempo.
3. Instruya a los niños a ir al centro del campo de juego o gimnasio. Nadie debe tocar la bola. Cuando suene el silbato, comiencen a empujar la bola.
4. Al final del tiempo, toque el silbato para que se detengan. Pida que los niños dejen el campo de juego y formen una línea con su maestra.

**Sesión 4**  
**Versión simplificada para Preescolares mayores**  
**(Entrando a Kindergarten y primer grado)**

***Relevo para rodar la piedra***

**Historia bíblica:** Jesús nos ama: *Un día feliz* (Lucas 24:1-12)

**Meta:** Trabajar juntos como equipo rodando la “piedra” por el área de juego hasta cruzar la meta y recordarles que la piedra fue rodada y Jesús estaba vivo

**Recursos necesarios:** Bolas de hule (2-4); cinta adhesiva *masking* o pintura de campo; silbato

**Preparación:** Use la cinta adhesiva o la pintura para marcar una línea para el principio y una línea para el final para el juego. Marque el área para rodar de aproximadamente diez a doce pies de largo.

**Guíe la actividad:**

1. Divida a los niños en equipos (5-6 por equipo). Coloque a los niños detrás de la línea de comienzo y pídale que se sienten para escuchar las reglas.
2. Explique las reglas:
  - a. El primer niño rueda la bola hasta la línea final y de regreso hasta la línea de comienzo. El niño se mueve al final de la línea y se sienta.
  - b. Entonces, el próximo niño rueda la bola ida y vuelta. El juego continúa hasta que todos los niños han rodado la bola y están sentados.
  - c. Todos los equipos harán el relevo a la misma vez. Deben esperar a que suene el silbato para comenzar.
3. Permita que todos los equipos terminen. Alabe a los equipos por correr rápido y rodar la “piedra”.
4. Haga el relevo tantas veces como el tiempo se lo permita. Los niños necesitan participar en actividad física lo más que puedan.

## Sesión 5

### Para escolares menores, intermedios y preadolescentes (Entrando al segundo grado hasta el séptimo grado)

#### *Balompié de Palestina*

**Historia bíblica:** Jesús nos enseña a hablar a otros acerca de Él: *Vayan y hablen a otros* (Mateo 28:16-20; Lucas 24:13-53; Hechos 1:1-11)

**Meta:** Jugar balompié con un compañero y escuchar que Jesús quiere que hablemos a otros acerca de Él

**Recursos necesarios:** Bases (4, si juegan afuera) o cinta adhesiva *masking* de colores (si juegan adentro); bola de playa (4-5)

**Preparación:** Coloque las bases en el área de juego o haba una base de cinta adhesiva en el piso para formar un diamante para jugar pelota. La distancia entre las bases puede ser ajustada de acuerdo a la edad de los niños.

#### **Guíe la actividad:**

1. Divida a los niños en dos equipos de números pares iguales. Una maestra será la lanzadora (rodando la bola) para cada equipo. Si hay un número impar de niños, los niños pueden rotar la responsabilidad de lanzar y un jugador puede sentarse durante la rotación para patear.
2. Debe establecerse un tiempo límite antes de comenzar el juego. Asegúrese que ambos equipos tienen el mismo número de turnos para patear la bola.
3. La maestra decidirá cuál equipo patea primero.
4. El pateador y los jugadores en el campo formarán parejas con otro niño. Sus brazos deben estar entrelazados al patear y recibir la bola. Deben trabajar juntos para coger la bola y tocar al corredor para que evitar que haga una carrera.
5. Explique las reglas:
  - a. Ustedes deben tener un compañero en todo momento, en el campo y al patear.
  - b. Al patear, uno de los niños patea la bola y amigos corren a la base.
  - c. Los jugadores en el campo pueden correr y tocar a los corredores con la bola, o lanzar la bola para pegarles.
  - d. El equipo pateador debe correr las bases como en un juego de pelota. Para anotar una carrera, los niños deben correr las cuatro bases sin ser tocados por la bola.
  - e. Por razones de seguridad, cuando el equipo pateador está pateando, los niños esperando detrás de ellos para patear deben sentarse en el piso lejos de los pateadores.
  - f. Para facilitar el juego, se puede usar la regla de cinco-carreras.
6. Después del juego, recuérdale a los niños hablarle a sus amigos acerca de Jesús. Recuérdale que Jesús los ama mucho. Alábelos por ser buenos miembros de equipo.

## Sesión 5

### Versión simplificada para Preescolares mayores (Entrando a Kindergarten y primer grado)

#### *Balompié de Palestina*

**Historia bíblica:** Jesús nos enseña a hablar a otros acerca de Él: *Vayan y hablen a otros* (Lucas 24:3-49)

**Meta:** Jugar balompié con un compañero y escuchar que Jesús quiere que hablemos a otros acerca de Él

**Recursos necesarios:** Bases (2, si juegan afuera) o cinta adhesiva *masking* de colores (si juegan adentro); bola de playa (4-5)

**Preparación:** Coloque una base en el campo como la base inicial y otra al otro lado del campo como otra base o haga bases de cinta adhesiva en el piso. La distancia entre las bases debe ser de veinte a veinticinco pies.

#### **Guíe la actividad:**

1. Divida a los niños en dos equipos.
2. Determine un límite de tiempo antes de comenzar el juego. Asegúrese de que dos equipos tengan el mismo número de turnos para patear la bola.
3. La maestra decidirá cuál equipo patea primero.
4. Un equipo estará en el campo para coger la bola y tratar de tocar a los corredores con la bola antes de que regrese a la base. El niño pateando la bola correrá a la base en el campo y tratará de regresar a la salida antes de que la bola lo toque. El juego para los preescolares es básicamente un juego de correr. Cada niño necesita un turno para patear la bola. No lleve puntuación. Pídale a los niños que se sienten y escuchen las reglas.
5. Explique las reglas:
  - a. Pateen la bola y entonces corran a la base (demuestre).
  - b. Los jugadores en el campo deben coger la bola y tratar de tocar al corredor con la bola (demuestre) o tirar la bola y tratar de pegarle al corredor (demuestre).
  - c. Por razones de seguridad, cuando el equipo pateador está pateando, los niños esperando detrás de ellos para patear deben sentarse en el piso lejos de los pateadores.
7. Después del juego, recuérdale a los niños hablarle a sus amigos acerca de Jesús. Recuérdale que Jesús los ama mucho. Alábelos por ser buenos miembros de equipo.