

ESCUELA CRISTIANA DE VACACIONES

El patio de juegos

Castillos y Coronas



IGREJA
ADVENTISTA
DO SETIMO DIA



El Patio de Juegos

Esta estación necesita muy poca decoración, sin embargo usted tendrá que hacer ciertas cosas cada día para preparar los juegos. Algunos juegos son auténticos del tiempo medieval, otros son modernos, pero han sido adaptados y ajustados al tema. Todos los juegos podrán realizarse tanto dentro como fuera de un salón. Lo ideal es llevar a los niños fuera del salón, porque el aire fresco y el ejercicio ayudarán a que ellos se manejen mejor el resto del programa.

Durante los juegos, los niños recordarán el punto de honor y los versículos del día. Cada día, antes de terminar la sesión habrá momentos para comentar y aplicar la lección bíblica a los juegos.

El líder

Es el que organiza y realiza los juegos. Como es un evento activo, es bueno contar con ayudantes voluntarios.

Como un director de juegos, usted disfrutará mucho y tendrá éxito si:

- ▶ Le gusta jugar.
- ▶ Le gustan las actividades y es dinámico.
- ▶ Mantiene una actitud positiva.
- ▶ Puede organizar y motivar con facilidad a los niños, y
- ▶ Modelar el amor de Dios en todo lo que usted diga y haga.

Sus responsabilidades:

- ▶ Da la bienvenida a todos a las actividades de cada día.
- ▶ Explica un poquito el fondo histórico de la actividad de cada día.
- ▶ Ayuda a las familias a explorar nuevos juegos y experiencias.
- ▶ ¡Sonreirá! Y hará que los niños y adultos se sientan bienvenidos y amados a su recinto.
- ▶ Se familiarizará con las actividades de cada día. Usted pondrá entusiasmo y emoción si se ha familiarizado con la actividad antes de realizarla. Practique varias veces, de tal manera que no tenga que usar este manual mientras está trabajando con los grupos.
- ▶ Aprenderá (y usará) los nombres. Cuando llame a los niños, llámelos por sus nombres. Esto es una forma de hacerlos sentir a cada uno especial.
- ▶ Da las instrucciones. Siempre que sea posible mantenga al grupo de participantes muy cerca mientras usted habla. Luego reúna a unos pocos voluntarios para demostrar el juego. Asegúrese de que todos entiendan las instrucciones claramente. Dé reglas breves y recuérdelos que el objetivo es ¡jugar!

Lo que usted hará antes que los grupos lleguen...

- ◆ Lea el pasaje de la historia bíblica en su Biblia.
- ◆ Determine dónde las actividades se van a realizar. Puede ser un área cerrada ó abierta, pero que esté libre de piedras o de objetos cortantes.
- ◆ Lea este manual y practique cada actividad. Familiarícese con cualquier información histórica que le guste compartir.
- ◆ Conéctese con el director de la ECV para ver si él o ella conseguirá los materiales o si usted es el responsable de conseguirlos.
- ◆ Esté atento al drama de la lección bíblica de cada día para comentar el incidente, como si hubiera acontecido realmente.
- ◆ Tenga listas las preguntas de reflexión.

¡Diviértase! No solo guíe a las personas, participe usted también. Involucre a los niños en todo lo que sea posible.



Día 1

OBSTÁCULOS EN EL CAMINO

Lección: Así como el juego se hace fácil cuando conocemos las reglas, así también la vida es mucho más fácil cuando conocemos el plan y las reglas a seguir.

Organizando el juego

- Consiga los obstáculos y asegúrese de tener todas las piezas necesarias para el juego.
- Sitúe los obstáculos antes que los niños lleguen.
 1. El trono del rey.
 2. El taburete de la reina.
 3. La prisión.
 4. La ventana de Castillo (aro hula hula).
 5. El puente colgante.

Materiales:

Cada grupo debe contar con:

- Una mesa pequeña de patas cortas (mesita de sala) para que los niños se arrastren debajo de ella (Prisión).
- Una banqueta pequeña (Taburete de la reina)
- Silla con apoyador de brazos (Trono del rey)
- 1 aro – hula hula (Ventana del Castillo)
- Discos de lanzamiento (uno por niño)
- 3 colchonetas inflables de piscina (flotadores) Puente colgante.

Cubra el trono y el taburete de la reina con mantas majestuosas de colores, y la prisión con una lona o manta oscura.

El juego:

1. Forme dos grupos.
2. Trace una línea de inicio. Los grupos deben formar una fila detrás de la línea de inicio.
3. Explique el orden de los obstáculos, mientras un auxiliar los muestra a los niños.
4. El equipo ganador será el que más rápido pasa todos los obstáculos del camino.

Líder: Estoy contento que todos están aquí y listos para jugar. Este primer juego es especial. Entonces, comiencen a jugar. ¡Jueguen!

¿Por qué no empiezan?

Niños: *estarán confusos y quizás alguien dirá: “No conocemos el juego, explíquenos las reglas”.*

Líder: ¡Ah, ya veo! Ustedes necesitan conocer cómo es el juego ¿Verdad? Ustedes necesitan conocer el plan a fin de disfrutarlo. Esto nos recuerda el Punto de Honor de hoy – **Dios tiene un plan** 🙌. Ahora entiendo – así como Dios tiene un plan para ti y para mí y si seguimos ese plan, la vida será mejor, también el juego se disfrutará mejor si conocemos el plan de juego.

Muy bien, les voy a explicar:

1. El primero de cada grupo corre y se sienta en el trono del rey.
2. Cruza por encima el taburete de la reina.
3. Cruza la prisión arrastrándose.
4. Lanza el disco por la ventana del castillo.
5. Cruza el puente colgante.
6. Corre de regreso a su grupo.

Sigue el segundo de la fila y hace lo mismo, hasta terminar con el último. El equipo que primero termina de cruzar todos los obstáculos es el que gana.

Los que están en la fila esperando su turno, animan al compañero que va a correr.

CONSTRUYENDO PAREDES

Lección: Este juego nos recuerda al Rey Joás, quién guió a su pueblo en la reconstrucción de las paredes del Templo.

Organizando el juego:

- Prepare el terreno de juego colocando dos líneas opuestas. Una en cada extremo del campo.
- Divida a los alumnos en dos grupos.
- Distribuya los “ladrillos” en dos grupos (16 “ladrillos” para cada grupo).
- Se construirá una pared de cuatro filas con una base de cuatro ladrillos.

Materiales:

- Prepare 32 “ladrillos”. Para esto necesitará 64 bolsas de papel (de mercado).
 - Llene las bolsas con papel arrugado.
 - Ponga una segunda bolsa sobre la primera formando así un rectángulo cerrado.

Instrucciones:

1. El objetivo es que los niños carguen los “ladrillos” entre sus rodillas hasta las líneas trazadas en los extremos del campo donde se construirán las “paredes”. Un grupo correrá para un extremo y el otro grupo hacia el extremo opuesto. Pero ambos grupos se posicionarán en el centro del campo.
2. Tenga a los dos grupos de niños en el centro del campo, con su pila de “ladrillos” (16 por grupo).

3. Cuando suena el silbato, el primer niño de cada grupo recoge un “ladrillo” lo coloca entre las rodillas y cuidadosamente camina hasta la línea del extremo que le corresponde “construir su pared”. Antes de regresar a la línea central de inicio, debe asegurarse que su “ladrillo” esté bien asentado, porque va ser parte de la “pared”.
4. El niño vuelve corriendo al centro donde está su grupo y el siguiente niño que está en fila, repite las acciones.
5. El juego termina cuando se coloca el último “ladrillo” y la “pared” está bien firme.
6. El grupo que termina primero, es el que gana el juego.

Líder: Este juego nos recuerda al Rey Joás y cómo él dirigió a su pueblo. Él sabía que **Dios tenía un plan** 👑, entonces juntó el dinero que la gente traía al Templo y lo usó para hacer un hermoso Templo otra vez y un lugar santo para que Dios sea adorado.

Ahora ustedes van a trabajar juntos construyendo sus propias paredes. ¡Comiencen!

Gracias por venir y jugar hoy. Recuerden que **Dios tiene un plan** 👑 para ustedes, y Él los guiará si se lo piden.

Preguntas

Obstáculos en el camino:

1. ¿Cuál fue el resultado de comenzar a jugar antes de conocer las reglas o el plan de juego?
2. ¿Fue más divertido conocer cómo jugar?
3. ¿Fue más fácil cruzar los obstáculos del camino después que observaste a otros hacerlo?
4. Ver como los otros viven ¿Te ayuda a conocer que Dios tiene un plan para cada uno?

Reconstrucción del Templo:

1. ¿Fue difícil cargar los bloques como lo hicieron?
2. ¿Fue gratificante observar cómo la pared iba creciendo, mientras estaba siendo construida?



Día 2

ACERTANDO EL BLANCO

Lección: Dios nos da su sabiduría sin límites; pidiéndola y recibéndola mejorará nuestra existencia y asegurará nuestro éxito en la vida.

Organizando el juego:

- Trace dos líneas frente al tablero de blancos. Una, a unos 3 pasos para los más pequeños y la otra a unos 5 pasos para los más grandes.

Materiales:

- Prepare 5 “balas” de semillas para cada grupo.
 - Consiga medias de niño.
 - Eche una taza de lentejas en cada media.
 - Ajuste con un nudo para que las lentejas no caigan. (Vea figura)
- Prepare el tablero de blancos (vea el modelo).
 - Un tablero de 1.20 x 1.20 cm.
 - Coloque soportes atrás y a los costados de tal manera que el tablero pueda pararse solo. Ajuste los soportes al piso con cinta adhesiva fuerte para mantenerlo firme.
 - Perfore 5 agujeros geométricos en el tablero.
 - Pinte el tablero y escriba los proverbios alrededor de los agujeros. Los Proverbios son: 2:6; 4:5; 3:5; 4:5; 3:13; 3:21

Instrucciones:

1. Posesione a los niños en la línea de lanzamiento.
2. Cada grupo debe tener 5 “balas”.
3. Tomen turnos para lanzar las “balas” a los blancos. Antes que el niño lance su “bala” debe leer en voz alta el proverbio del blanco que está apuntando. Para los niños más pequeños que todavía no saben leer, su líder de grupo le ayuda a leer, el niño repite el proverbio en voz alta.
4. Hable con ellos sobre el significado del versículo.

Líder: Este es un juego especial porque nos ayuda a aprender algunas de las cosas que el Rey Salomón dijo a la reina de Saba. Él compartió con ella que **Dios es sabio** 👑. Ahora, cada uno de ustedes tendrá su turno de lanzar su “bala” en uno de los blancos; primero leen el versículo y luego hace su lanzamiento. Ustedes pueden lanzar las veces que deseen hasta lograr introducir su “bala” en uno de los blancos.

COMPONIENDO PROVERBIOS

Lección: Algunas veces necesitamos de otros para que nos ayuden a entender la sabiduría.

Organizando el juego:

- Asegúrese de contar con rompecabezas suficientes, de tal manera que cada niño reciba una pieza. Presentamos 6 rompecabezas de 5 piezas. (Vea páginas 17 al 22 de este Manual).

Materiales:

- Prepare los rompecabezas con los proverbios. Use cartulina de color, imprima los proverbios y corte las piezas por las líneas punteadas. Es mejor usar cartulina gruesa, para que no se doblen fácilmente las piezas.

El juego:

1. Entregue una pieza del rompecabezas a cada niño.
2. Los niños formarán sus grupos de acuerdo al color de las piezas del rompecabezas. Por eso se recomienda que cada rompecabezas sea de un color diferente de los otros.
3. Una vez que todos en el grupo tienen las piezas de un mismo color, se sientan y comienzan a componer el proverbio.
4. El grupo que compone primero el proverbio, lo lee en voz alta y es el ganador.
5. Suena el silbato y todos comienzan.

Líder: Este juego les ha ayudado a descubrir los interrogantes que ustedes tenían al recibir una pieza del rompecabezas ¿Verdad?

El Rey Salomón compartió estos proverbios con Makeda, la reina de Saba. Así también ustedes ahora que ya descubrieron su proverbio, compártanlo con otros grupos.

Preguntas

Acertando el blanco:

1. ¿Por qué piensas que Salomón habló mucho sobre la sabiduría?
2. ¿Qué significa “tener sabiduría”?

Componiendo proverbios:

1. ¿Fue difícil encontrar las piezas de tu proverbio?
2. ¿Fue difícil decidir qué significaba tu proverbio?
3. ¿Qué piensas que sintió la Reina Makeda cuando Salomón compartió con ella los proverbios?



Día 3

JALANDO LA CUERDA

Lección: Dios es poderoso y lo suficientemente fuerte para protegernos de cualquier cosa que pueda herirnos. Solamente tenemos que pedir y Él nos dará la fuerza necesaria.

Organizando el juego:

- Divida a los niños en dos grupos.
- Prepare una cuerda en cuyo centro esté amarrado una bufanda o pañuelo.
- Trace una línea en el centro la cual indicará que los grupos no podrán cruzar esa línea.

Materiales:

- Una soga de unos 10 metros.
- Una bufanda o pañuelo.

El juego:

1. Los equipos se reúnen y deciden qué táctica van a usar.
2. Los equipos sostienen la cuerda por los extremos.
3. Cuando suena el silbato, comienzan a jalar la soga, tratando de llegar hasta el centro donde está el pañuelo amarrado, pero sin cruzar la línea central. El equipo que cruza la línea pierde, tienen que tratar de jalar la soga hacia su área hasta alcanzar el pañuelo.
4. El grupo que consigue sacar el pañuelo de la cuerda, gana.

Líder: Este juego de jalar la cuerda, se jugaba hace muchos años cuando los marineros tenían que jalar las cuerdas de las enormes velas de sus barcos.

Este trabajo fue practicado por los antiguos chinos y egipcios. Se cree que se originó en los días de las navegaciones a vela, cuando los marineros necesitaban ajustar las velas de sus barcos que cruzaban el océano, o estaban en combate.

SALVEN LAS OVEJAS

Lección: David no dejaba a sus ovejas a disposición de los leones u osos, él las protegía.

Organizando el juego:

- Forme dos equipos.
- Trace una línea de inicio.

- Al extremo opuesto de la línea de inicio, trace dos círculos para que sean los corrales de las ovejas.

El juego:

1. En este juego todos son pastores y ovejas.
2. Los equipos se posesionan en fila detrás de la línea de inicio.
3. El primero y segundo de la fila de cada equipo, al sonido del silbato, corren tomados de la mano hasta su corral designado y allí se queda el primero.
4. El segundo vuelve corriendo hasta donde está el resto de su grupo. Se toma de la mano con el tercero de la fila y corren tomados de la mano hasta su corral respectivo, se queda el segundo y el tercero vuelve corriendo para llevar al cuarto y así sucesivamente.
5. El equipo que primero consigue estar completo en su corral es el que gana y serán designados como pastores honorarios. Los del otro equipo serán designados ovejas honorarias. Ambos son importantes y nos recuerdan cómo David sabía que **Dios es poderoso** 👑.

Preguntas

Jalando la cuerda

1. ¿Quién jaló más fuerte hoy en jalando la cuerda?
2. ¿El más pequeño o pequeña del equipo, fue tan fuerte como el más grande?
3. ¿El más pequeño o pequeña del equipo, podría haber ganado el juego solo/sola?
4. Cuando el más grande compartió su fuerza ¿el juego se desarrolló mejor? ¿Qué pasa cuando Dios comparte su poder con nosotros?

Salven las ovejas

1. ¿Qué te gustó más, ser oveja o pastor?
2. ¿Te sentiste seguro en el "corral"?
3. ¿Cómo crees que David se sentía siendo un niño cuidando ovejas?



Día 4

SALTANDO RAYUELA

Lección: Dios nos ayuda y nos cuida, no importa lo que hacemos.

Organizando el juego:

- Trace en el suelo dos rayuelas. Haga el juego más interesante al trazar diseños diferentes (vea ejemplos).

Materiales:

- Prepare marcadores para que los niños los usen.
- Puede diseñar las rayuelas con tiza o con cinta adhesiva de color.

Instrucciones:

1. Divida a los niños en dos grupos.
2. Los grupos están alineados frente a las rayuelas.
3. El primer niño lanza su marcador al primer cuadro (1). El marcador debe caer en el cuadrilátero, no en las líneas, ni fuera de ellas.

4. El jugador salta sobrepasando el cuadrilátero donde está la marca. O sea, no pisa el cuadrilátero de la marca y sigue saltando, siguiendo las reglas del juego hasta el final.
5. Da la vuelta y regresa saltando en un pie, recoge su marca sosteniéndose en un pie, sin usar la otra mano o el otro pie, si lo hace, pierde el juego.
6. El segundo niño del equipo, comienza lanzando su marca al cuadrilátero 2. Comienza saltando en un pie el cuadrilátero 1, salta hasta el 3 y prosigue hasta el final.
7. Si el jugador que está saltando, pisa una línea, pierde el equilibrio y se sostiene con el otro pie o las manos, pierde el juego y vuelve a la línea de inicio, para intentar una segunda oportunidad.
7. Si un niño pequeño necesita ayuda para lanzar su marca, puede ser ayudado por cualquier otro del equipo. Esto es un esfuerzo de equipo.
8. El equipo que logra que todos sus integrantes salten la rayuela sin errores, gana.

PIEDRA, PERGAMINO Y ESPADA

Lección: Dios nos ayuda y nos cuida no importa lo que hacemos.

Organizando el juego:

- Forme dos grupos.
- Marque las fronteras, trazando dos líneas paralelas en el centro del campo, a 2 metros de distancia, una de otra.

Instrucciones:

1. En este juego hay tres elementos – una piedra, un pergamino y una espada.
 - a) La piedra es un puño cerrado.
 - b) El pergamino es la mano extendida mostrando la palma.
 - c) La espada es el puño cerrado pero con los dedos índice y cordial extendidos. (Tenga a los niños practicando para que graben bien estos tres elementos).
2. Los grupos se reúnen y en forma secreta deciden que elemento serán, si piedra, pergamino o espada.
3. Llegado el tiempo de comenzar, ambos equipos se posesionan en las líneas de inicio del centro del campo. Un equipo frente al otro.
4. El líder contará hasta tres. Una vez expresado el número 3, ambos equipos muestran el elemento que han decidido – puede ser piedras, pergaminos o espadas. Las piedras tuercen la espada. La espada corta el pergamino. El pergamino envuelve a la piedra.
5. El equipo que gana, persigue al perdedor. Si son alcanzados antes de llegar a la meta, van a formar parte del equipo ganador.
6. El equipo que consigue capturar a todos los integrantes del otro equipo, es el ganador.

Preguntas

Rayuela

1. ¿Te gustó saltar rayuela? ¿Fue cansador saltar la ida y la vuelta?
2. ¿Podría haber sido más fácil si alguien te hubiera ayudado a saltar la vuelta?
3. ¿Sentiste como si tu equipo dependía de ti, mientras saltabas?
4. ¿Cómo piensas que se habrá sentido Esther al presentarse al rey sin ser invitada?

Piedras, pergamino, espadas

1. ¿Cómo te sentiste al ser capturado por alguien del otro equipo?
2. ¿Te gustó dejar tu equipo y unirse a los nuevos compañeros?
3. ¿Cómo escogió tu equipo ser ese elemento?
4. ¿El líder les ayudó? ¿Cómo Dios ayudó a Esther?



Día 5

PASAR LA CORONA

Lección: Dios tiene una corona para nosotros porque somos de la realeza gracias a Él.

Organizando el juego

Líder: Hoy estamos aprendiendo que **Dios es victorioso** 👑 ¿Saben qué significa ser victorioso? Significa que no hay rey o gobernante que sea más poderoso o majestuoso que nuestro Rey Jesús. Nadie puede gobernarlo o hacer algo mejor que Él. Él es el rey más grande del mundo, y es nuestro rey ¿Quién es nuestro rey?

Niños: ¡Jesús es nuestro rey!

¡Correcto! Jesús es nuestro rey, porque él nos ha adoptado. Nosotros somos de la realeza también. Entonces vamos a practicar poniéndonos nuestras coronas e inclinandonos ante el Rey de Reyes.

Materiales:

- Dos coronas – Una para cada grupo.

Instrucciones:

1. Divida a los niños en dos grupos.
2. Haga que formen dos líneas de 1 en fondo.
3. Dé a la primera persona de cada fila una corona.
4. Cuando suena el silbato, la primera persona se pone la corona, si es varón se arrodilla, si es niña, hace una venia, se quita la corona y la pone en la cabeza de la 2da. persona en línea, sin voltear hacia atrás. Y así sucesivamente va pasando la corona. Recuerden que si es un niño, tiene que recibir la corona y arrodillarse, luego prosigue.
5. Si la corona cae al suelo, tienen que comenzar de nuevo desde la primera persona.
6. La corona tiene que ir hasta el último de la fila y regresar a la primera persona en línea.
7. Antes de que suene el silbato, los niños y niñas pueden voltear para ver a la persona que está detrás, así se preparan en cómo entregar la corona.
8. El equipo que logra primero devolver la corona sin haber caído al suelo, gana.

¡Comiencen a jugar!

EL REY ESTÁ EN SU CORTE

Lección: Dios tiene una corona para nosotros porque somos de la realeza gracias a Él. Nadie será dejado fuera de su reino, si lo elegimos como nuestro rey.

Organizando el juego:

- Divida a los niños en dos grupos de igual número. Integre a los líderes de grupo también.
- Un líder de grupo puede ser el “rey”.

Líder: Hoy vamos a jugar un juego llamado “El rey está en la corte”. Esto es muy divertido.

El juego:

1. Haga dos círculos – uno dentro del otro. Los niños del círculo exterior se colocan exactamente detrás de un niño del círculo interior.
2. Elija al líder del círculo interior para que sea el “rey”. El “rey” se coloca en el centro.
3. Cuando el líder de los juegos grita “¡el rey está en su corte, corran gente corran!” El “rey” y los del círculo interno comienzan a aplaudir.
4. Cuando terminan de aplaudir, los niños del círculo interno levantan sus brazos y los del círculo externo y el “rey” se colocan delante de los niños del círculo interno.
5. Cuando todos los niños están en su lugar, una persona quedará fuera – esa persona será el nuevo “rey”.

PREGUNTAS

Pasar la corona

1. ¿Cómo te sentiste con la corona en tu cabeza?
2. ¿Crees que perteneces a la realeza?
3. ¿Cómo puedes recordar que eres real si todavía no usas tu corona?

El rey está en su corte

1. Si estuviste en el círculo externo ¿qué sentías mientras esperabas que las palmas dejen de sonar?
2. ¿Qué sentiste cuando fuiste dejado fuera?
3. ¿Sabías que Dios no deja fuera a nadie?
¿Sabías que Él quiere que cada uno de ustedes sean parte de su familia?
4. ¿Te gustaría orar conmigo y agradecer a Dios porque eres parte de su familia?



**La bendición de
Jehová es la que
enriquece, y no
añade tristeza
con ella.**

Proverbios 10:22

**Oye, hijo mío, la
doctrina de tu padre,
y no desprecies la
dirección de tu
madre.**

Proverbios 1:8

**En todo tiempo ama
el amigo, y el
hermano para la
angustia es nacido.**

Proverbios 17:17

**La luz de los ojos
alegra el corazón, y
la buena fama
engorda los huesos.**

Proverbios 15:30

**La blanda respuesta
quita la ira, mas la
palabra áspera hace
subir el furor.**

Proverbios 15:1

**Hijo mío, si los
pecadores te
quisieren engañar,
no consientas.**

Proverbios 1:10

