



## Plan de Fiesta Inaugural

### Metas

Los estudiantes conocen a sus líderes, se divierten y se les anima a invitar a sus amigos al club.

### Materiales

- Una bolsa de almuerzo de papel (preferiblemente blanca), una para cada niño
- Suministros para colorear, un juego por grupo
- Suministros para juegos Minuto para Ganarlo (ver ideas a continuación)
- Una bolsa de caramelos envueltos individualmente para premios, uno por estación de juego
- Un dispositivo de cronometraje (un teléfono puede funcionar), uno por estación de juego

### Nota especial

El día de su fiesta inaugural es una gran oportunidad para reclutar voluntarios de eventos especiales (o posibles nuevos líderes de Crossroads) para ayudar durante el día y administrar una de las estaciones de juego. Cuantos más voluntarios tengas para esto, más divertido será el día para los niños.

## Actividades de bienvenida

### 10-15 minutos

Es posible que ya tenga o no a sus estudiantes asignados a grupos pequeños hoy; el programa de hoy no lo requiere. Las actividades de bienvenida y apertura se pueden hacer en grupos pequeños o en un grupo grande con líderes repartidos entre los niños.

Registre a los estudiantes a medida que llegan, tome asistencia y proporcione un refrigerio. Mientras los estudiantes comen su merienda, los líderes pueden pedirles a los estudiantes que compartan "altibajos" (las mejores y peores cosas que les sucedieron esta semana).

Entregue a los estudiantes una bolsa de almuerzo de papel y suministros para colorear. Indíqueles que escriban su nombre en la bolsa y luego la decoren. Usarán estas bolsas para recoger premios de dulces más tarde en el día.

## Tiempo de grupo grande

### 15-20 minutos

Dé la bienvenida a los estudiantes, presente a los líderes y explique el propósito del programa Crossroads. Introducir el Código de Conducta de Crossroads y establecer expectativas para el comportamiento y el uso del espacio para el club (dónde / cuándo ir al baño, agua, etc.)

Introducir tema. (Tema curricular) Pregunte sobre los mejores regalos que han recibido. Cómo respondieron cuando lo obtuvieron, y qué hicieron con ese regalo. Haga hincapié en que recibir verdaderamente un regalo requiere realmente poner el regalo en uso.

**Este año en Crossroads,**

**para ayudarnos a recordar quién es Jesús y todo lo que ha hecho por nosotros, vamos a memorizar el siguiente llamado y respuesta. Repite después de mí y sigue los movimientos.** (Solicite la ayuda de varios voluntarios adultos para guiar a los niños en los movimientos de las manos y el cuerpo). **Cada vez que digo o uno de sus líderes dice: "¿Quién es Jesús?", así es como vamos a responder:**

- **Jesús es el Hijo de Dios.**
  - Apunta con un dedo al cielo.
- **Jesús vino del cielo a la tierra.**
  - Apunta dos dedos al cielo, y luego llévalos lentamente hacia abajo a tus lados para hacer un círculo gigante.
- **Vivió una vida perfecta.**
  - Da dos pulgares hacia arriba.
- **Él murió en la cruz para pagar por nuestro pecado.**
  - Sostenga ambos brazos horizontalmente, formando una cruz.
- **Su cuerpo fue enterrado en el suelo.**
  - Levante ambos brazos por encima de su cabeza, y luego inclinándose hacia abajo, baje los brazos para sostener las rodillas.
- **¡Tres días después, resucitó victorioso de entre los muertos!**
  - Sostén en alto el número tres. Use ambas manos y levántelas lentamente, y luego agite ambas manos por encima de su cabeza en celebración.
- **¡Él está en el cielo ahora preparando un lugar para ti y para mí! ¡Preparando un lugar para ti y para mí!**
  - Apunta con un dedo hacia el cielo. Luego, con dos puños, toque un puño encima del otro puño dos veces, y luego cambie el puño que está en la parte superior y hágalo nuevamente. Harás esta repetición dos veces.
- **Ahora mismo se sienta en un trono en lugares celestiales.**

- Toca tu muñeca como un reloj. Luego finge sentarte mientras estás de pie.
- **Allí ora al Padre por todos y cada uno,**
  - Haz manos de oración. Luego, con esas manos orando, haz un gesto hacia otros a tu alrededor.
- **... y envía el Espíritu Santo a todos los hijos de Dios.**
  - Deslice una mano por la palma de la otra lejos de su cuerpo.
- **Un día vendrá de nuevo como el rey eterno**
  - Sostén el número uno. Luego haz una corona con las manos sobre tu cabeza.
- **... ¡Y él convertirá todo lo incorrecto, correcto!**
  - Dé la vuelta en un círculo una vez con dos pulgares hacia abajo, y cuando termine, dé dos pulgares hacia arriba.

**¡Buen trabajo! ¡Hoy tenemos un día divertido planeado solo para ti! Vamos a jugar divertidos "juegos de minutos para ganar", pero primero, ¡tenemos un juego para que todos probemos juntos!**

Comience con el juego de grupo grande a continuación.

### **Desafío de apilamiento de vasos de banda elástica**

Divide a los niños en grupos de 5-8 jugadores en cada grupo. Las edades mixtas funcionan mejor. Cada grupo debe recibir los siguientes suministros:

- 15 vasos de plástico grandes
- Una banda elástica
- Cuerda o cordel, cortada en cuerdas con un extremo atado a la banda elástica (el número de cuerdas debe ser igual al número de jugadores en el grupo)

Cuando señales "ir", los grupos intentarán completar el desafío de apilar las 15 tazas en forma de pirámide. El desafío es que no pueden tocar las copas con las manos; En cambio, cada jugador sostiene una de las cuerdas unidas a la banda elástica, y el equipo trabaja en conjunto para expandir la banda elástica y usarla para agarrar y mover las copas.

El grupo que construye con éxito una pirámide con las copas, o el grupo con el mayor progreso realizado cuando el líder señala el final del juego gana.

Explique cómo funcionará el resto del día. Los líderes estarán estacionados alrededor del espacio con diferentes juegos de minuto-para-ganarlo. Los estudiantes llevarán sus bolsas de papel decoradas mientras eligen una estación para jugar. Si completan el desafío designado en un minuto, reciben un caramelo para poner en sus bolsas. Los estudiantes visitarán los juegos y jugarán cada uno tantas veces como quieran.

## **Juegos: Minuto-para-ganarlo**

### **45 minutos**

Elija entre cualquiera de las siguientes ideas y configure tantas estaciones como pueda con los líderes que tenga.

#### **Torres pegajosas**

Dos o más niños pueden competir al mismo tiempo. A cada jugador se le da un número igual de palillos de dientes y mini malvaviscos. Se programan un minuto para ver quién puede construir la torre más alta.

#### **Clasificación de bloques**

Los jugadores deben clasificar un tazón o contenedor lleno de Lego (R), Duplo (R) u otros bloques de construcción multicolores en grupos por color.

#### **Ataque de pila**

Los jugadores deben apilar 36 tazas en una pirámide y luego volver a bajar en una sola pila.

## Rompecabezas Tangram

Construye las formas tangram en una imagen determinada. (Haga clic aquí para ver un [Juego de tangram imprimible gratuito](#) e imágenes de desafío)

## Crear una palabra

Usando varios limpiadores de tuberías, desafía a los jugadores a formar su nombre en un minuto. Ajusta el nivel de dificultad para los niños mayores y dales otras palabras para construir.

## Desayuno Scramble

Para configurarlo, deberá cortar la parte frontal de una caja de cereal en trozos (8-16 piezas, dependiendo de lo desafiante que desee que sea). Los jugadores tienen que volver a armar el rompecabezas en un minuto.

## Concurso de construcción de aviones de papel

De dos a cuatro niños tienen un minuto para construir un avión de papel y ver quién va más lejos.

## Torres de tarjetas

De dos a cuatro niños compiten para ver quién puede construir la torre más alta de fichas que permanece en pie después de que se acabe un minuto.

## El apilador de tuercas

Usando un palillo y aproximadamente 8-10 tuercas de metal (disponibles en la sección de hardware de una tienda), los niños intentan apilar las tuercas en una torre recta. Funciona mejor en una superficie plana como una mesa.

## Aguántese

Usando una pajita, los jugadores deben chupar los smarties de un papel para recogerlos y tratar de organizarlos en una pila.

### Enfréntate a la galleta

A cada jugador se le da una galleta colocada en la frente. El objetivo es que se lo metan en la boca sin tocarlo con las manos.

### Avanzando hacia arriba

Los jugadores comienzan con una taza azul en la parte superior y apilan las tazas una por una hasta que la taza azul esté en la parte superior nuevamente. Use de 8 a 12 tazas dependiendo de la edad y la capacidad de los que juegan.

### Rebote de ping pong

Los jugadores rebotan pelotas de ping pong en seis tazas.

### Sigue así

Los jugadores soplan una pluma a través de la habitación en un cubo.

### Marcha del Elefante

Para prepararse, coloque una pelota de tenis en el extremo de un par de medias o coloque una pelota de tenis en cada pierna de un par de medias. Coloque 8 tazas en el piso para crear una pasarela. Para jugar, el jugador debe ponerse la media-panty en la cabeza y derribar todas las copas balanceando la cabeza de lado a lado.

### Recógelo

Usando nada más que una cuchara en la boca, los jugadores deben transferir seis pelotas de ping pong de un tazón a otro en menos de un minuto. ¡Sin manos! Las manos solo están permitidas si dejan caer la pelota de ping pong, y luego se pueden usar para colocar la pelota nuevamente en el tazón original para otro intento de transferencia. 2-3 jugadores compiten por cada ronda de juego.

### Desafiando la gravedad

Usando solo una mano, los jugadores deben evitar que dos globos toquen el suelo durante un minuto. Para un juego más desafiante, aumenta la

cantidad a tres globos por jugador (¡y usa globos de diferentes colores para cada jugador para que sea fácil diferenciarlo!). ¡No sostengas los globos! Dos jugadores por ronda de competición.

## Cierre

### 5-10 minutos

Convoca a todos los estudiantes juntos.

**¿Te divertiste hoy? Volveremos aquí cada semana el \_\_\_\_\_ (día de la semana). después de la escuela. No todas las semanas serán así, ¡pero aprenderemos historias emocionantes, jugaremos muchos juegos y nos divertiremos con nuestros amigos y líderes! ¿Tienes algún amigo que debería estar aquí?**

Distribuye volantes adicionales para que puedan invitar a amigos. Si tiene mucha capacidad para aumentar el número de niños en su club, considere ofrecer un incentivo grupal como "Si tenemos 10 niños nuevos aquí la próxima semana, tendremos una fiesta de helados".

Proporcione instrucciones al grupo sobre su proceso de salida para que todos sean despedidos de manera segura y eficiente. Cierre el grupo en oración.