

**“Kalawakan Express”**  
Paaralang Biblia ng Bakasyon  
Polyeto para sa Mga Laro



# Mga Laro



Mga pagpipilian sa laro, Araw 1

## Bumuo ng Salita

Gamit ang 3 bata mula sa bawat pangkat, ang mga bata ay tatayo sa entablado at babaybayin ang isang itinalagang 3-titik na salita gamit ang kanilang mga katawan. Maaaring magkaroon ng maraming mga round ng laro, at ang bawat pangkat ay makikipagkumpitensya laban sa oras.

Kapag sinabi ng lider na go, ibubulong ng pinuno ang unang salita sa isang pangkat at nang hindi pinag-uusapan ay bubuoin nila ang salita sa pamamagitan ng kanilang mga katawan. Ang tagapakinig lamang ng koponan na iyon ang manghuhula. Kapag tama ang mga ito, hihinto ang relo at itatala ng lider kung ilang segundo ang nagamit upang mahulaan ng kanilang pangkat ang tamang salita.

Kung ang iyong mga pangkat ay lalaki laban sa mga babae, ang mga babae ay makakakuha ng isang salita bilang halimbawa, at ang 3 batang babae sa entablado ay bubuo ng salita gamit ang kanilang mga katawan habang ang mga babae lamang sa madla ang sisigaw ng mga hula kung ano ang salita. Kung ang mga lalaki ay sasali, tutulungan lamang nila ang mga babae na manalo. Ang ilang mga iminungkahing 3-titik na mga salita ay: dog, cat, hat, sun, pig, fun, jet, atbp.



## Pagsubok sa Panlasa

Anyayahan sa entablado ang isang bata mula sa bawat koponan. Maghanda ng iba't ibang mga pagkain na may iba't ibang lasa at texture. Itago ang pagkain sa lahat, at piringan ang kapwa mag-aaral na pumunta sa unahan. Dalhin ng isa-isa ang pagkain sa mga mag-aaral sa entablado upang tikman at tukuyin ang bawat isa. Huwag ipabanggit sa mga natitirang mag-aaral kung ano ang nakikita nila upang ito ay maging mas kahamon-hamon. (Huwag hayaang ibigay ng iyong klase ang mga sagot!) Ang bawat mag-aaral ay may isang pagkakataon lamang na magbigay ng sagot, at bigyan lamang sila ng 10 segundo upang magpasya. Maglaan ng mga napkin o tuwalya upang linisin ang anumang magiging kalat. Magsalitan ang mga mag-aaral sa entablado sa panghuhula ng maraming iba't-ibang pagkain. Ang pangkat na mas maraming natukoy na pagkain nang tama ang siyang panalo.



Mga pagpipilian sa laro, Araw 2

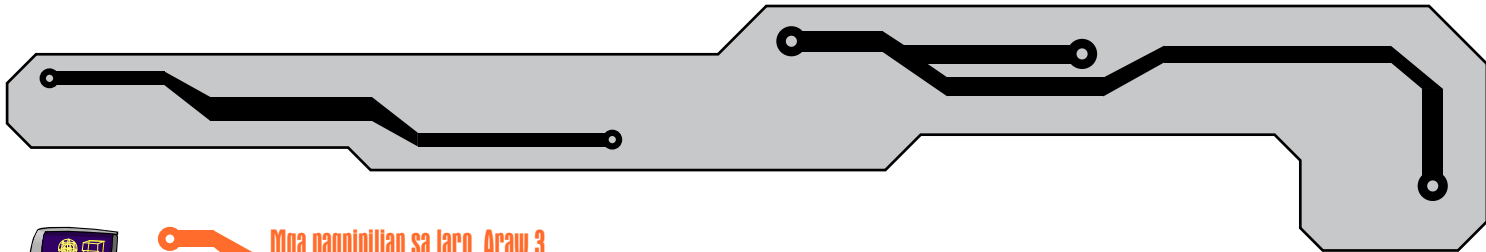
## Kareta ng Pagpapasa ng Pag-inom

Gumamit ng 3 bata para sa bawat koponan, na bumubuo ng isang linya. Sa kabilang bahagi ng silid maglagay ng isang mesa na may isang pitsel ng tubig para sa bawat koponan. Bigyan ang bawat isang kalahok na bata ng isang straw. Ang mga mag-aaral ay tatakbo sa mesa at magsisimulang uminom ng kanilang tubig gamit ang straw hanggang sa hipan ng lider ang sipol. Tatakbo sila pabalik at isang miyembro ng koponan naman ang tatakbo at patuloy na iinom. Ang panalong koponan ay may mas kaunting tubig kapag naubos ang oras. (O nakaunang makaubos ng kanilang tubig.)



## Karera ng Pagkain ng Saging

Pumili ng isang bata upang kumatawan sa bawat koponan, simpleng pagbalat at pagkain ng saging. Ang problema ay ang isang kamay ay dapat palaging nasa kanilang likuran. Kapag sinabi ng lider na 'Go', dapat subukan ng mga bata na balatan ang saging sa abot ng kanilang makakaya gamit lamang ang isang kamay at ngipin. Sa sandaling ito ay mabalatan, dapat nilang kaimin ang buong saging upang manalo.



Mga pagpipilian sa laro, Araw 3

## Nakatatawang Mga Tunog

Maagang maghahanda ang lider ng listahan ng mga tunog:

1. Ubo. 2. Sinok. 3. Dighay. 4. Bahing. 5. Palakpak. 6. Hikab. 7. Bungisngis. 8. Yabag. 9. Pagdahak.

Maglina ng 6 na manlalaro, 3 kada pangkat, ipagsalit-salit sila. Turuan ang mga manlalaro na dapat nilang kopyahin ang lahat ng mga tunog na ginagawa mo sa pagkakasunud-sunod na ginawa mo. Gawin ang unang tunog sa listahan. Bumaba sa linya, ang lahat ng mga manlalaro ay gumagawa nang tunog nang paisa-isa. Pagkatapos gawin ang una at pangalawang tunog, at ang lahat ng mga manlalaro ay dapat gumawa din ng mga tunog na iyon. Pagkatapos ay idagdag ang pangatlong tunog, at iba pa. Kung ang isang manlalaro ay hindi makagawa ng isang tunog, nakakalimutan ang isang tunog, o ginagawa ang mga ito sa maling pagkakasunud-sunod; tanggal na ang manlalarong iyon. Patuloy na magdagdag ng mga tunog hanggang sa isang manlalaro lamang ang naiwan. Ang kanyang koponan ay ang nagwagi!



## Madikit na Ulo

Ibalot ang masking tape (nakalabas malagkit na gilid) sa paligid ng lugar ng noo at baba ng isang tao para sa bawat koponan. Ikalat ang mga piraso ng papel sa buong mesa. Ipalagay sa likod ng mga manlalaro ang kanilang mga kamay habang nakatayo sa likuran ng mesa, na nakaharap sa manonood. Kapag sinabi mo, "Go" ang mga manlalaro ay igulong ang kanilang mga ulo sa mesa, sinusubukang idikit ang maraming mga piraso ng papel sa kanilang ulo hangga't maaari. Ang manlalaro na may pinakamaraming piraso sa pagtatapos ng isang minuto ay nanalo. (Kung ang isang bata ay may mahabang buhok, hilahin ito bago ilapat ang tape upang maiwasan ang masakit na paghila sa buhok)



Mga pagpipilian sa laro, Araw 4

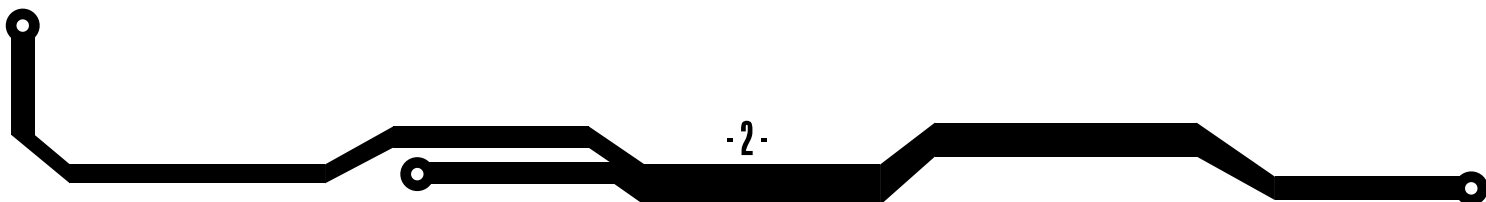
## Noodle Jousting

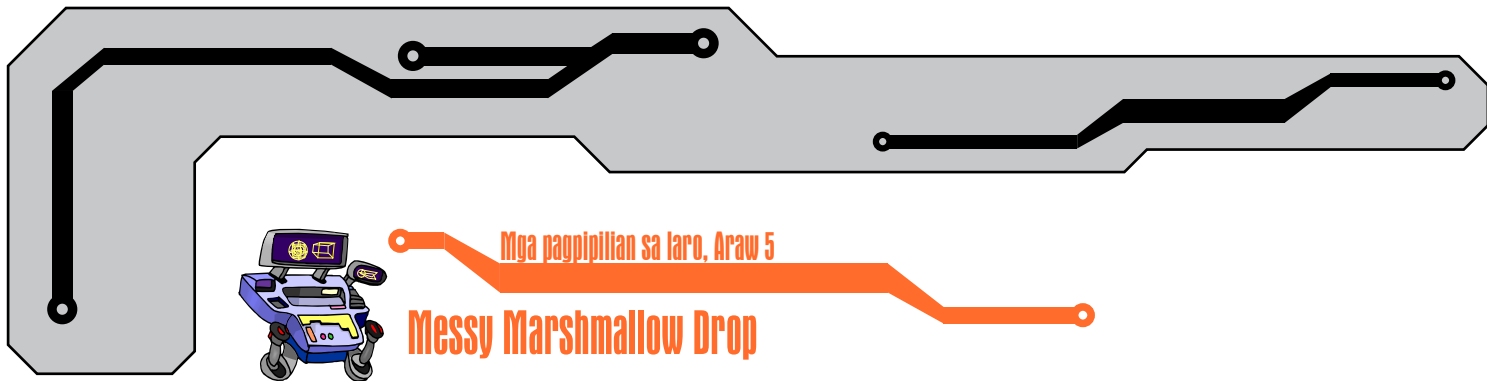
Dalawang bata ang lumahok, isa mula sa bawat koponan. Ang mga bata ay nakatayo sa isang piraso ng kahoy (2" by 6"). Ang layunin ay upang patumbahin ang iba pang player sa board gamit ang swin noodle parang isang tabak, nang hindi hinampas ang ibang tao sa ulo. Ang isang manlalaro ay matatanggal sa sandaling ang isang paa ay tumama sa lupa. Ang natitirang manlalaro ay dapat pa rin mapanatili ang kanyang balanse sa kahoy upang manalo. Huwag ilagay ang kahoy nang napakataas, upang walang masaktan na mga bata. Palitin ang mga swin noodle para sa anumang malambot at hindi mapanganib.



## Gumawa ng Piramide

Ito ay isang simpleng laro kung saan ang bawat koponan ay gumagamit ng 6 na bata upang makagawa ng isang pyramid nang mas mabilis hangga't maaari. (Tatlong manlalaro ang bumubuo sa base, nakaluhod sa sahig, nakaharap sa manonood. Ang susunod na dalawang bata ay lumuluhod sa kanilang mga likuran, at ang pinakamaliit na manlalaro ay umakyat sa tuktok at nakaluhod sa tuktok ng gitnang hilera.) Ang unang koponan upang makumpleto ng piranid ang panalo!





Mga pagpipilian sa larong, Araw 5

### Messy Marshmallow Drop

Ang ideya ng larong ito ay upang makipagkumpetensya ang mga koponan upang makita kung gaano karaming mga marmmallow ang makukuha nila sa tasa sa noo ng kanilang miyembro ng koponan. Masaya na gawing magulo ang larong ito upang matuwa ang mga manonood. Maglagay ng isang hagdan o upuan sa harap ng dalawang bata na hawak ito upang mapanatili itong makalagay. Ang bawat koponan ay nangangailangan ng 5 mga bata upang lumahok, at isang koponan lamang ang susubok kada sandali, bantayang mabuti ng isang tagamasid! Dalawang bata (o mga pinuno ng may sapat na gulang) ang hihiga sa lupa sa harap ng hagdan ng ulo-sa-ulo. Protektahan ang damit ng mga bata sa pamamagitan ng pagputol ng isang butas sa isang bag ng basura para sa ulo at isusuot ito tulad ng isang damit. Mainam din na ang dalawang anak na ito ay magsuot ng malinaw na proteksiyong salamin sa mata. Ilagay ang mga marshmallow at chocolate syrup sa pantay na dami sa dalawang mangkok.

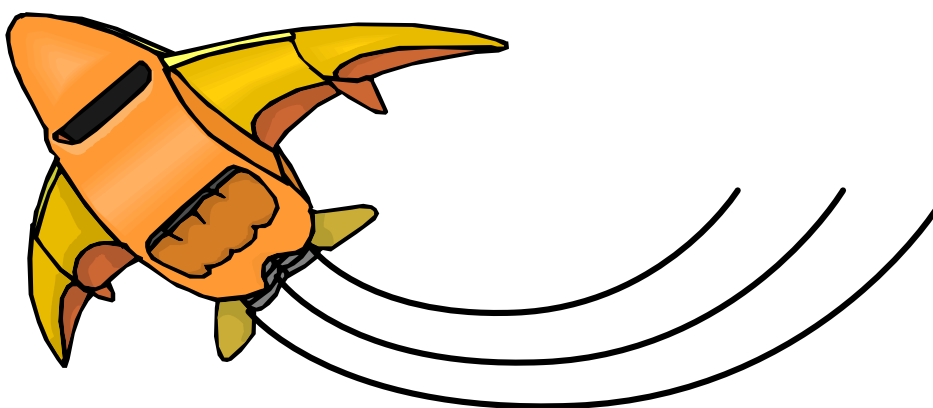
Ang isang bata ay aakyat sa itaas ng hagdan na may mangkok ng mga marshmallows. Dalawang bata ang humahawak ng hagdan at dalawang bata ang nakahiga sa lupa, hawak ang tasa sa kanilang mga noo. Kapag sinabi ng pinuno na 'Go', ang bata sa tuktok ng hagdan ay sumusubok na ibagsak ang mga marshmallow na isinawsaw na tsokolate sa mga tasa nang mabilis hangga't maaari hanggang ang kanyang 60 segundo ay matapos. Sa pagtatapos, bilangin ang mga marshmallow sa tasa. Ang mga nakaing marshmallow ay hindi mabibilang! Matapos matapos ang isang koponan, i-set up ang pangalawang koponan. Ang koponan na may pinakamaraming marshmallow sa tasa ang mananalo!



### Relay ng Keyk

Ang ideya ng larong ito ay magkaroon ng dalawang bata mula sa bawat koponan na palamutihan ang isang cake nang mabilis hangga't maaari bilang isang relay na masaya upang panoorin para sa buong madla.

Maghanda nang maaga sa panahon ng dalawang cake na hindi pa nalalagyan ng frost. Bigyan ang mga apron, frosting, ilang mga kutsilyo at ilang mga sprinkles o iba pang mga paraan upang palamutihan nang kaunti ang mga cake. Kapag sinabi ng pinuno na "GO", isusuot ng mga bata ang mga apron, lagyan ng frost ang cake, palamutihan ito, at kumuha ng mabilis na kagat ng cake. Ang pinakamabilis na koponan ang magwawagi. Bilang isang bonus, magbigay ng sapat na cake upang maging isang masarap na treat para sa lahat ng mga bata sa pagtatapos ng iyong VBS!



Games Galaxy



13657

www.ChildrenAreImportant.com  
info@childrenareimportant.com  
We are located in Mexico.  
DK Editorial Pro-Visión A.C.

