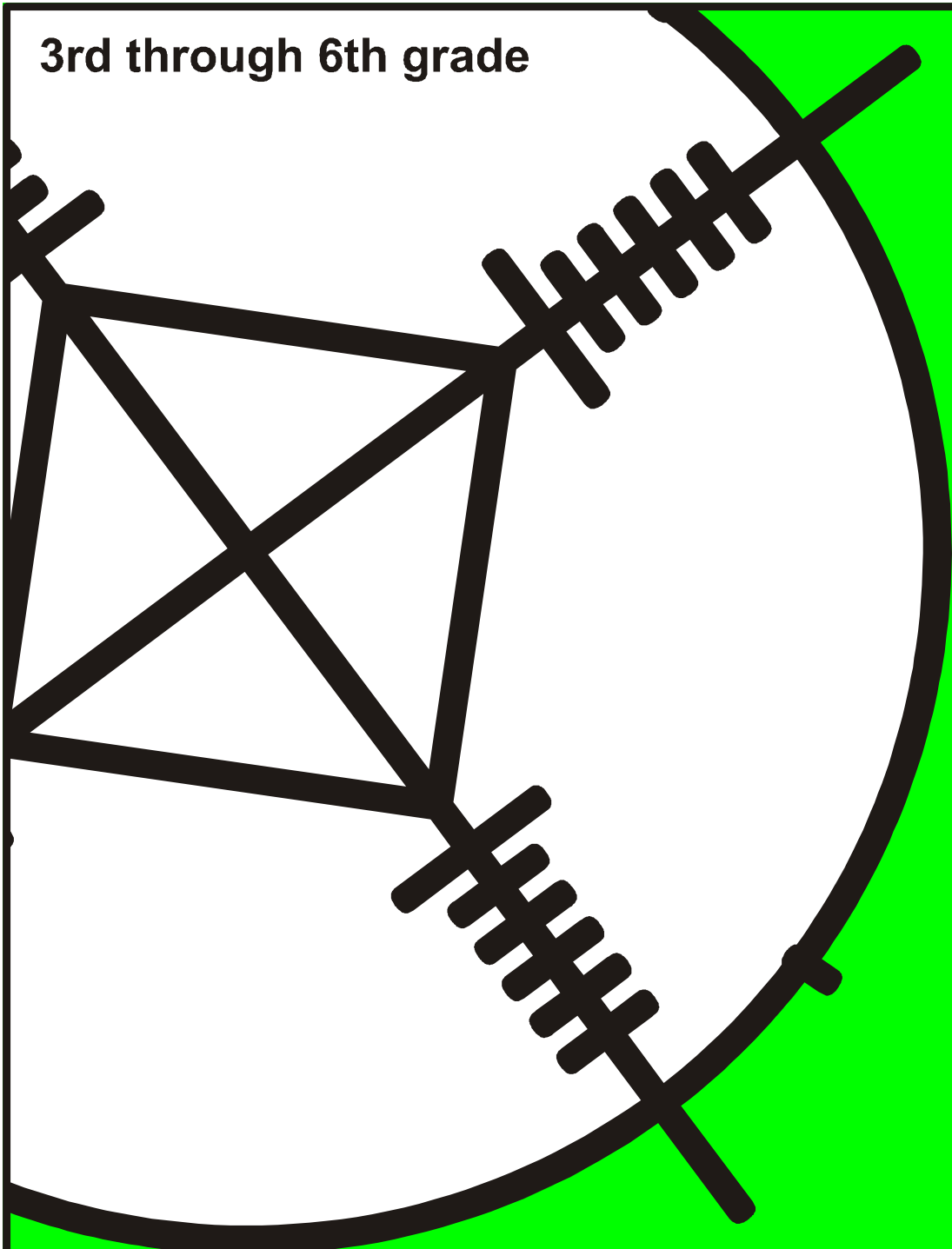


3rd through 6th grade



AwanaGames™
Official Rules and Regulations



AwanaGames™

Official Rules and Regulations

©2002 Awana Clubs International
1 East Bode Road • Streamwood, IL 60107-6658
www.awana.org • (630) 213-2000
Awana Youth Association Canada
178 Highway 20 W. • Fonthill, Ontario L0S 1E0 Canada
Awana Clubs International Australia
1000 Old Windsor Road • Parklea, N.S.W. 2155 Australia
All rights reserved. Printed in U.S.A. The text and images of this web site
may not be copied for distribution in any way, directly or indirectly, without
express written permission from Awana Clubs International unless otherwise
stated or granted.

INTRODUCCION

Este manual está diseñado para los entrenadores de equipos, los directores del círculo, y los jueces que participarán en un encuentro autorizado AwanaGames para niños de 3er a 6to grado.

AWANA GAMES—UN GIGANTE EN CRECIMIENTO

La primera competencia de juegos oficiales se llevó a cabo en Chicago en 1955- sólo para varones. En ésta participaron alrededor de 120 niños, que representaron cuatro iglesias. Al año siguiente, las niñas insistieron en un encuentro para ellas. Hoy los encuentros AwanaGames se llevan a cabo alrededor del mundo. Este ministerio único para niños y niñas como también sus padres ha crecido en gran manera a lo largo de los años, y su potencial para un futuro crecimiento no tiene límites.

AUTORIZACIÓN DE ENCUENTROS AWANA GAMES

Todos los encuentros AwanaGames deben ser autorizados por un especialista de eventos, o misionero de Awana. Si varias iglesias registradas con Awana están interesadas en llevar a cabo un encuentro AwanaGames en una región donde ningún evento está programado, deben contactar a su especialista de eventos de Awana de su región.

ORGANIZACIÓN DE ENCUENTROS AWANA GAMES

Los equipos están formados de la siguiente forma: **División 3**

- Mínimo de 5 niños y 5 niñas y un máximo de 7 niños y 7 niñas
- Máximo de 3 niños de 5^{to} o 6^{to} grado y 3 niñas de 5^{to} o 6^{to} grado
- Se pueden sustituir alumnos de 3^{er} y 4^{to} grado por alumnos de 5^{to} y 6^{to} grado, pero no se pueden sustituir alumnos de 5^{to} y 6^{to} grado por alumnos de 3^{er} y 4^{to} grado
- Los equipos deben tener un entrenador hombre y uno mujer, pero se permitirán dos entrenadores hombres o dos mujeres.

PROCEDIMIENTO DE INSCRIPCION

REQUISITOS

1. Sólo las iglesias actualmente registradas están autorizadas a competir en los encuentros AwanaGames. Se pueden registrar dos equipos mixtos de cada iglesia. Sin embargo, se pueden aceptar

equipos adicionales en lista de espera, sujeto a espacio disponible.

2. Junto con el formulario de inscripción AwanaGames, se necesitará la tarifa de inscripción. Esta incluye parte de los costos operativos de AwanaGames. Awana proveerá todo el equipo, excepto las cintas para el juego Three-legged Race. El equipo no estará oficialmente registrado hasta que no se abone la tarifa de inscripción. Los equipos serán aceptados por orden de inscripción. **No se reembolsará la tarifa de inscripción a aquellos equipos que decidan retirarse.**

INSCRIPCION

Se aceptarán las inscripciones completas en el orden que se hayan recibido. Cuando todas las líneas de equipos estén completas en todos los círculos disponibles para el encuentro AwanaGames, se aceptarán otras inscripciones sólo en "lista de espera". Entonces dichos equipos serán notificados como corresponde. Se espera que todos los equipos que están en "lista de espera" practiquen como aquellos ya aceptados. También tienen que estar preparados para participar si fueran notificados por lo menos 24 horas antes del encuentro. Si un equipo en lista de espera es notificado de su participación, pero este no puede, entonces perderá su tarifa de inscripción. Sin embargo se reembolsará el total de la tarifa a los equipos en lista de espera a los que no se les pida que reemplacen a otro equipo una vez finalizado el encuentro AwanaGames.

NOMBRAMIENTO DE EQUIPOS

Antes del encuentro se especificará el procedimiento para el nombramiento de equipos y el color/línea que tendrán en un círculo específico (donde hay más de un círculo).

REQUISITOS DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO

1. Pueden concursar todos los participantes del club de 3ro y 4to grado que no hayan cumplido 11 años al 1ro de septiembre antes del encuentro. Pueden concursar todos los participantes del club de 5to y 6to grado que no hayan cumplido 13 años al 1 de septiembre antes del encuentro.
2. Todos los miembros del equipo deben haber pasado 10 secciones en la actual temporada del club.
3. Si faltaran jugadores, se pueden sustituir a

los niños del grupo Sparkies por niños de 3er/4to grado. Y se pueden sustituir a niños de tercer/cuarto grado por niños de 5to/6to respectivamente. No se puede hacer lo contrario.

4. Los equipos pueden inscribirse sólo para un encuentro AwanaGames.

BUEN ESPIRITU DEPORTIVO

Un importante aspecto del programa juvenil de Awana es enseñar un buen espíritu deportivo. Lo importante no es ganar o perder sino poner nuestro mayor esfuerzo. Mantener una actitud cordial en todo tiempo demuestra que Cristo nos puede dar paz y victoria ante cualquier circunstancia. Ningún entrenador debe destruir su testimonio como cristiano ni siquiera por un minuto de mal espíritu deportivo.

Ser un ganador para el Señor es mucho más importante que ganar AwanaGames. Alentamos a todos los entrenadores a motivar con entusiasmo a sus equipos. Sin embargo, uno no debe confundir entusiasmo con arrebatos antideportivos. Autoridades en todos los deportes toman “decisiones equivocadas”, pero nuestros árbitros son voluntarios capacitados, dedicados, imparciales y nacidos de nuevo quienes hacen lo mejor de sí para actuar de acuerdo con las reglas de los juegos

AwanaGames. Éstos les dan una oportunidad a niños y niñas de mostrar un espíritu caritativo bajo la presión de la competencia. Cientos de personas no salvas pueden estar observando. Debemos mirar nuestras acciones, y todos los entrenadores deben recordar a su equipo y a ellos mismos que nuestro testimonio para Cristo es de suma importancia.

INFORMACION GENERAL

FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN

El formulario de inscripción del equipo el cual incluye nombre, edad, grado en la escuela, y fecha de nacimiento de cada jugador debe ser preparado por el entrenador del equipo y presentado al especialista de área antes del evento, de acuerdo con el programa establecido por el especialista.

UNIFORMES PARA EQUIPOS

Los entrenadores son responsables de estar seguros de que los uniformes sean decentes y fieles al código de vestimenta cristiana.

Todos los participantes deberán usar zapatillas deportivas. Esto incluye a los entrenadores, jueces, directores del círculo, y miembros del equipo.

Los entrenadores deberán usar o el uniforme de Awana o el uniforme especial escogido para su equipo. Las camisetas, que deben comprarse en la oficina central de Awana, le dan al equipo una buena apariencia en la cancha.

SEGURO

Awana no tiene seguro que cubra a los miembros del equipo. Las iglesias **deben** obtener información sobre seguro para iglesias patrocinadoras de eventos para así poder estar asegurados. El entrenador **debe** tener consigo en el gimnasio un permiso escrito firmado por unos de los padres de los jugadores que diga "si fuera necesario se dará tratamiento de emergencia".

Tanto los jugadores en “lista de espera” como aquellos que sean elegidos de las tribunas para aquellos equipos que les falten jugadores **deberán** tener una hoja de permiso completa y firmada antes de poder participar.

LOS RÉCORDS DE AWANAGAMES

Los oficiales en cada una de las áreas de encuentro de AwanaGames pueden tener su récord de tiempo exacto a la 100ma de segundo para cada evento cronometrado. Los tiempos tomados con menos de dos cronómetros no se considerarán oficiales. Estos récords se toman sólo a nivel local.

PREMIOS AWANAGAMES

Se entregarán premios AwanaGames a todos los miembros del equipo y a los entrenadores.

PROMOVIENDO EL INTERÉS EN AWANAGAMES

¡Alentar a su equipo puede ser vital para que gane! Los encuentros AwanaGames son una buena introducción para personas que nunca estuvieron en contacto con Awana antes. Pueden usarse las siguientes sugerencias para que más espectadores concurren a los juegos:

1. Se deben promover los encuentros AwanaGames en los encuentros del club. Aquellos participantes del club que no sean elegidos para el equipo pueden alentar a su equipo yendo al encuentro y alentando a sus amigos. También deben hacer sentir como del equipo a aquellos participantes

Deleted: -

Deleted: -

Comment [AB1]: I would leave Club capitalized because we are not talking about any club but the members of Awana Clubs International. What do u think? This was the closer phrase I could come up with for “clubbers”.

Deleted: Club

del club que no sean parte de éste.

2. Se debe promover AwanaGames en la escuela dominical. Hay muchos niños que no van al club, como también adultos que no están familiarizados con Awana los cuales irían a los encuentros si se los invitase. Úsen tácticas, obras teatrales u otros métodos interesantes para anunciar los encuentros.
3. Se deben promover los encuentros AwanaGames en la iglesia. El Pastor puede usar el boletín informativo de la iglesia o sus anuncios para apoyar AwanaGames.
4. Se debe promover AwanaGames con los padres. Aquellas personas que nunca hayan presenciado un encuentro de AwanaGames tal vez necesiten un empujón. Una visita o carta puede ser todo lo que necesiten.
5. Se debe promover AwanaGames en el barrio. Se puede escribir un artículo en el diario local anunciando la participación de AwanaGames. También se pueden organizar entrevistas en la radio o televisión.

PROGRAMA PARA AWANAGAMES

HORA DE LLEGADA

La que fuera anunciada en la reunión de entrenadores.

UBICACIÓN DEL CÍRCULO Y LÍNEA DE EQUIPO

No está permitido correr en el círculo o practicar antes del comienzo del encuentro. Los equipos ayudarán a reducir la congestión si se ubican en su lugar y permanecen allí.

PRESENTACIÓN DE LOS DIRECTIVOS DE AWANAGAMES

Los jueces de línea y los directores del círculo darán las instrucciones de último momento a los entrenadores de cada equipo. Los entrenadores de los equipos tendrán la oportunidad de hacer preguntas de último momento antes del encuentro.

CEREMONIA DE LA BANDERA

Antes del encuentro, se debe instruir a todos los miembros del equipo a mirar la bandera durante la ceremonia y a poner sus manos en el corazón cuando se les de la señal.

VERSÍCULOS PARA MEMORIZAR

Todo el personal de AwanaGames incluyendo los directores de círculo, jueces, tanteadores y

entrenadores deben estar preparados para recitar 2 *Timoteo* 2:15 al unísono con todos los miembros del equipo al cierre de la ceremonia de la bandera. Se debe preparar a los equipos y hacer que practiquen este versículo por varias semanas para darles la confianza y poder recitar frente a los espectadores.

PRESENTACIÓN DEL EVANGELIO

Se dará un breve mensaje del evangelio y se compartirá el plan de salvación con padres y amigos (como también miembros del equipo).

Esto es lo más importante del encuentro, ya que para padres, familiares y amigos que nunca irían a una función de Awana en la iglesia, ésta sea su única oportunidad de escuchar el evangelio. Generalmente el mensaje se da antes de que comience el evento o en el “entretiempo” del mismo. También se reconocerán los logros de los participantes del Club.

Los entrenadores deben enseñar a los miembros de su equipo a permanecer sentados en silencio sin caminar o susurrar durante el mensaje y el momento de reconocimiento. Los jugadores deberán permanecer en la línea de su equipo.

PERSONAL DE AWANAGAMES

CADENA DE MANDO EN CADA CÍRCULO

Los miembros del equipo hacen preguntas sólo a su entrenador. Si el entrenador tiene una pregunta o comentario, él/ella hablará con el juez sólo en su línea de equipo. Si el juez no puede responder satisfactoriamente, consultará con el director del círculo. **La decisión del director del círculo es definitiva. A no ser que éste lo solicite, no está permitido que ningún entrenador haga consultas en el campo de juego en ningún momento.**

ESPECIALISTA DE AWANAGAMES

Supervisa la operación desde la planificación hasta las inscripciones de los equipos hasta la supervisión del encuentro AwanaGames.

EL DIRECTOR DEL CÍRCULO

Es responsable de:

- I Reunir a los entrenadores al comienzo del encuentro
- I El funcionamiento del círculo después del comienzo oficial
- I Concede una nueva jugada

Comment [AB2]: Same as above

Deleted: Club

- I Da a conocer los ganadores del evento
- I La coordinación y máxima responsabilidad de los jueces
- I Las actividades de los tanteadores
- I Las actividades cronometradas
- I La decisión final en cualquier asunto no cubierto en las reglas escritas

JUEZ DE SALIDA OFICIAL

Dará la señal de inicio para todos los círculos al comienzo de la mayoría de los eventos o eliminatorias.

JUECES

Están en cada círculo. Son cuatro autoridades entrenadas y familiarizadas con todos los eventos y reglas de AwanaGames. Saben cómo resolver empates en eventos, empates en eliminatorias, empates en el resultado, asistir al director del círculo cuidando de que no haya ninguna salida falsa, que no se rompan las reglas, caigan bolos, haya interferencia, etc.

TANTEADORES OFICIALES

Hay dos por cada círculo quienes anotan los resultados de cada evento como lo informa el director del círculo. Ayudantes adicionales anunciarán los resultados a los espectadores.

CRONOMETRADORES OFICIALES

En cada círculo, dos cronometradores están encargados de cronometrar el primer lugar en cada evento cronometrado. Se debe usar un mínimo de dos cronómetros por círculo para establecer los récords.

ENTRENADORES DE EQUIPOS

Cada club selecciona un entrenador. Se permiten sólo dos entrenadores por equipo en la cancha durante el encuentro. Los equipos deben tener un entrenador hombre y uno mujer. Sin embargo, se permitirán dos entrenadores hombres y dos entrenadores mujeres. **No** está permitido que los entrenadores estén en la cancha en el área de juego en ningún momento durante el encuentro, excepto para asistir con la seguridad de las bandas usadas en el juego Three-legged Race. Los entrenadores dirigen sólo desde la línea lateral, fuera del camino de los jugadores y jueces.

1. Los entrenadores pueden preguntar al juez de línea que revea una decisión con el director del círculo.
2. El director del círculo puede pedirle a un

entrenador que se retire de la cancha si lo considerare necesario.

3. Es necesario que todos los entrenadores participen de la reunión de entrenadores antes del comienzo del evento.
4. Todos los entrenadores deben estar detrás de la línea de equipo en todo tiempo mientras que se llevan a cabo los eventos AwanaGames.

REGLAS GENERALES/DEFINICIONES

Están detalladas alfabéticamente para una referencia rápida.

ADHERENTES

No se permiten adherentes en las zapatillas, que incluyen desde adherentes profesionales a paños húmedos. Aquellos que violen esta regla pueden ser descalificados. La mejor medida de seguridad es un buen par de zapatillas con una suela limpia. No se permitirán paños en el piso del gimnasio.

BOLO DEL CENTRO

En los eventos que terminan en el medio del círculo, se pone un bolo en la intersección de las dos líneas diagonales. (Se ubica arriba de la bolsa del centro cuando se otorgan los puntos para el primer y segundo lugar). Los puntos para el primer lugar se darán al equipo cuyos jugadores tienen posesión del bolo del centro al final del evento o eliminatoria (ver *Reglas Generales* "Posesión".)

BOLOS DEL CÍRCULO

(Ver diagrama del Juego del Círculo) Se deben pasar todos los bolos del círculo con ambos pies fuera del círculo en todos los eventos de carreras. No se permite saltar bolos. Si se cae un bolo, ese punto en el círculo normalmente marcado por el bolo debe ser pasado con ambos pies fuera del bolo del círculo como si el bolo estuviera en el lugar correcto. (Los corredores pueden pasar al círculo entre los bolos del círculo, pero deben estar fuera del círculo en cada bolo.) Cualquiera que tire un bolo durante el juego descalificará a su equipo del evento o eliminatoria.

BOLOS DE PUNTUACIÓN

Los bolos del juego se ubican en la marca de los cinco pies y sólo puede(n) tocarlos la(s) mano(s) del jugador y puede usarse en vez del bolo del centro y la bolsa rellena del centro. Si se usan los bolos de puntuación,

Deleted: -

entonces se elimina la regla de posesión.

BOLSA RELLENA DEL CENTRO

En aquellos eventos que terminen en el medio del círculo, y que tengan un segundo lugar, se pondrá una bolsa rellena en la intersección de las dos líneas diagonales con el bolo del centro sobre la misma. Al concluir el evento o eliminatoria, se darán los puntos del segundo lugar al equipo del jugador que tiene posesión de la bolsa del centro (ver *Reglas Generales* "Posesión").

GLOBOS

Se inflarán los globos con un tamaño de nueve-a-once pulgadas con aproximadamente ocho pulgadas de diámetro.

INHABILITACIÓN

Un director del círculo y/o un juez puede descalificar a un equipo en cualquier momento durante el evento por una o más de las siguientes razones:

1. Violencia innecesaria o alguna otra conducta perjudicial
2. Tirar un bolo del círculo
3. Interferir con otros participantes
4. Un jugador que participa en más de uno de los eventos señalados (ver *Reglas Generales* "Participación")
5. Romper alguna de las otras reglas del juego no descriptas aquí, pero sí en otra parte de este libro.
6. Una jugada que no esté de acuerdo con el espíritu del juego (ver *Reglas Generales* "Espíritu del Juego")

Los entrenadores deben mandar a los miembros a ir bien al centro para cada evento—sin importar cuán desesperado parezca—porque los que aparentemente están ganando podrían quedar descalificados.

INTERFERENCIA

El director del círculo y los jueces pueden sancionar una "interferencia" si, en la opinión de estas autoridades, se ve comprometida la posibilidad de ganar por algo más que los descansos normales o riesgos del juego. Esto incluye obstaculizar a los equipos o el progreso de los jugadores por alguien más que los jugadores que participan de un evento en particular o eliminatoria, como autoridades, espectadores, entrenadores, y jugadores que no estén participando. Cuando un miembro

del equipo o entrenador comete interferencia, se descalificará a su equipo del evento. También se puede sancionar una interferencia cuando el progreso de los jugadores se dificulta por un asunto ajeno o agua en el piso. Cuando se cobra una interferencia, el director del círculo puede reanudar una nueva jugada.

MARCAS EN EL PISO

Las líneas están marcadas en el piso con cintas. El ancho de la cinta provee un margen de error en juegos que usa límites de cinta. Si el pie de alguno de los jugadores pasara la línea en estos juegos, su equipo será descalificado de ese evento o eliminatoria.

PARTICIPACIÓN

Cada miembro del equipo debe jugar en un mínimo de dos y un máximo de seis eventos. Ningún participante puede competir en ambos eventos de larga distancia y ambos de corta distancia. Por ejemplo, los corredores del juego Sprint Race no pueden participar en el juego Sprint Relay o Marathon Race, pero pueden participar de Marathon Relay.

Se aplica la misma regla en participación inversa.

SALIDA FALSA

El director del círculo y los jueces otorgan una "salida falsa" cuando la acción en un encuentro comienza antes de la señal de inicio. Se parará la jugada en ese círculo tan rápido como sea posible y el director del círculo dará la señal para comenzar nuevamente. Si un equipo incurre en dos salidas falsas en un evento o eliminatoria entonces descalificará a ese equipo para ese evento o eliminatoria. El resto de los equipos participantes comenzará de nuevo.

ZONA DE PASO

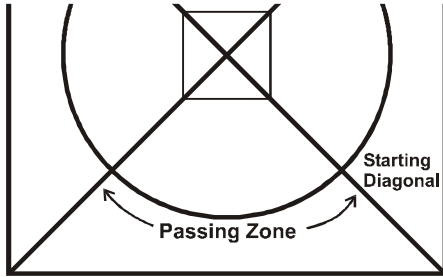
En todas las carreras de relevo, se debe pasar la posta dentro de la sección del círculo contenido dentro de la zona del equipo asignada a cada equipo (ver Diagrama).

Pasar la posta en cualquier otra zona - incluyendo sobre una diagonal de comienzo - descalificará al equipo para este evento.

Deleted: -

Deleted: -

Passing Zone Diagram



REGLA DE PASES

Esta regla se usa en los juegos Sprint Relay y Marathon Medley. Si un corredor es tocado con la mano (no con la posta) él/ella debe correrse a la derecha para permitir que pase el equipo que lo tocó. Si no se mueven cuando son tocados pueden ser descalificados.

POSESIÓN

En eventos donde se usa el bolo del centro y la bolsa del centro para determinar los ganadores, el jugador debe tener posesión del bolo del centro o de la bolsa del centro para que le den los puntos al final del evento/eliminatória. Tocar el bolo del centro o bolsa no es suficiente, excepto en los eventos, donde se usan bolos de puntuación, donde no se aplica esta regla. Sin embargo, si el jugador que tiene posesión del bolo del centro o bolsa del centro fuera descalificado, el próximo jugador que vaya al centro recibirá los puntos (ver *Reglas Generales* "Ganador de un Evento").

PRÁCTICAS

Se recomiendan sólo cuatro prácticas para prepararse para los juegos AwanaGames.

NUEVA JUGADA

Se determinará una nueva jugada en un evento o eliminatória cuando haya interferencia. Se hará una nueva jugada cuando, en la opinión del director del círculo y jueces, no se puede otorgar el puntaje justamente.

No se permitirá que un equipo participe de una nueva jugada si:

1. Alguno de sus miembros fueron la causa de una interferencia, o
2. El equipo ya fue descalificado por una violación previa a una interferencia u otra situación que requiera una nueva jugada (ver *Reglas Generales* "Interferencia").

En la reejecución del juego Marathon Race,

pueden participar corredores nuevos.

PUNTAJE

El puntaje en cada evento está indicado en las reglas del juego. El director del círculo determina quienes son los ganadores e informa el puntaje a los tanteadores. Los jugadores no deben dejar el círculo o dejar el bolo del centro o bolsa hasta que el director del círculo determine la posición de su equipo.

ESPÍRITU DEL JUEGO

Cuando un equipo estira deliberadamente las reglas existentes para jugar de forma diferente a lo planeado por el equipo de eventos nacionales, entonces viola el espíritu del juego. El director del círculo y los jueces descalificarán al equipo de ese evento o eliminatória, aunque el equipo pueda haber seguido al pie de la letra las reglas escritas.

DIAGONAL DE COMIENZO

(Ver diagrama) Los eventos en los que se corre alrededor del círculo comenzarán con el jugador fuera del círculo y detrás de la diagonal de comienzo con el color de su equipo. En todos los eventos que tengan carreras se correrá en sentido contrario a las agujas del reloj.

SEÑAL DE COMIENZO

Cuando cada equipo está listo, el juez de esa línea da la señal al director de círculo. Cuando todos los jueces en el círculo indicaron si sus equipos están listos, el director de círculo da la señal al juez de salida oficial. Cuando todos los directores de círculo dieron la señal, el juez de salida oficial comenzará el evento.

LA REGLA DE LA MANCHA O "TOCADO"

Cuando un corredor le gana a otro y puede marcarlo o "tocarlo", o si pasan a un corredor sin que sea tocado, aquel que fue pasado o tocado debe abandonar la carrera. (Empujar a otro corredor sin necesidad resultará en la descalificación del equipo, aunque el corredor que haya sido tocado también es descalificado) Al abandonar la carrera, los corredores que hayan sido tocados deben salir por la derecha, fuera del círculo – nunca hacia el centro. Esta es la regla a seguir en los siguientes juegos: Three-legged Race, Sprint Race, y Marathon Race.

LÍNEAS DE LOS EQUIPOS

Las líneas rojas, azules, verdes, y amarillas que forman un cuadrado fuera del círculo son

Comment [kt3]: Debe ser tocó? SI

Deleted: o.

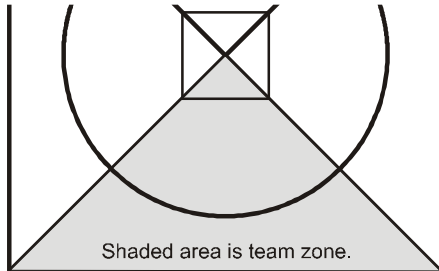
Deleted: -

las que limitan al equipo. Los miembros del equipo que no participan en un evento deben permanecer sentados detrás de estas líneas.

ZONA DEL EQUIPO

La zona del equipo está formada por el triángulo dentro del cuadrado, determinado por la línea del equipo y las dos líneas diagonales.

Team Zone Diagram



PARTIDO EMPATADO (EVENTO)

Cuando dos equipos, si así lo decidiera el director del círculo, obtienen posesión del bolo del centro o la bolsa del centro o tocan el bolo de puntuación al mismo momento (o tienen la misma cantidad de unidades en la competencia Beanbag Grab), se concederá un empate. Los puntos disponibles se dividen de igual manera entre los equipos que empataron. Si hay un empate por el primer lugar en un juego que tiene segundo lugar, los puntos del primer y segundo lugar se suman y se dividen, eliminando el segundo lugar. Si es un empate por segundo lugar, se dividen los puntos del segundo lugar (excepto por el juego Beanbag Grab, donde se dividen los puntos del segundo y tercer lugar, eliminando así el tercer lugar.) Si esto resultará en un medio punto, se separará el medio punto hasta el final de los eventos y se usará para romper el empate.

EMPATE

Cuando dos o más equipos están empatados después del décimo evento en semifinales o finales, se puede resolver el empate por medio de la eliminación de un equipo en el juego Beanbag Relay.

GANADOR DEL EVENTO

El director del círculo determina el/los ganador(es) de cada evento. Puede consultar con los jueces para dar un ganador. Los jugadores deben tener el bolo del centro o la bolsa del centro hasta que el director del círculo indique qué equipos ganaron. Si el

jugador que tiene el bolo del centro fue descalificado, el jugador con posesión de la bolsa del centro recibirá los puntos del primer lugar. Si el director del círculo puede determinar el jugador con el tercer puesto, se le dará a ese jugador los puntos de segundo lugar. Si el jugador con la bolsa del centro es descalificado, el director de círculo dará el segundo lugar al jugador en tercer lugar. Cuando el director del círculo no pueda determinar un ganador, puede conceder una repetición.

Deleted: ú

Deleted: -

EVENTOS DE LOS JUEGOS

EVENTO 1 — JUEGO BEANBAG RELAY

10 jugadores – tres eliminatorias

1er eliminatoria – cinco niñas

2da eliminatoria – cinco niños

3er eliminatoria – cinco niñas y cinco niños

Eliminatoria 1 y 2 – 1er lugar - 3 puntos, 2do lugar - 1 punto

Eliminatoria 3 – 1er lugar - 4 puntos, 2do lugar - 2 puntos.

Material: cuatro bolos del círculo, una bolsa rellena por equipo, bolo del centro/bolsa rellena del centro o cuatro bolos de puntuación.

Un jugador parado en la casilla del líder del juego (ver Diagrama) es el líder del partido en ese evento. El/ella puede pararse o moverse dentro de cualquier parte de la casilla, pero debe tener un pie en esta cada vez que el/ella tire o agarre la bolsa rellena. (El/ella puede levantar el pie que está en la casilla, pero será descalificado si pasa por el plano imaginario extendiéndose hacia arriba desde las líneas que forman la casilla.)

Los otros jugadores se paran con ambos pies a lo largo del círculo como lo muestra el diagrama. Estos jugadores no pueden pisar dentro del círculo en ningún momento durante este evento. Los jugadores deben mantener el orden. No se permiten "avances". Una tira de cinta de cuatro pies a la derecha de cada bolo del círculo marca un área que debe estar despejada para el líder del juego del equipo vecino cuando el/ella corra al centro. Se cobrará interferencia si un equipo vecino se entromete en el camino del líder de un juego corriendo hacia el centro.

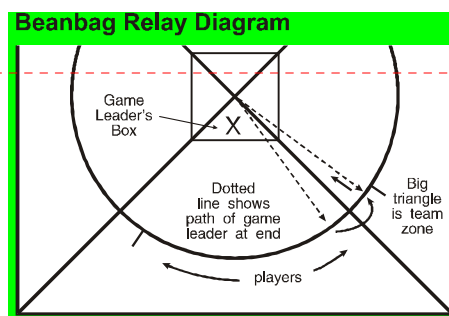
Con la señal de comienzo, el líder del partido tira la bolsa al jugador a su derecha (el que está más lejos de la diagonal de comienzo de su equipo). El jugador 1 la agarra y la tira de nuevo al líder del partido, quien se la tira al jugador número 2. La jugada continúa hasta que todos los jugadores en el círculo hayan recibido y regresado la bolsa del líder del partido. Cuando el líder del partido recibe la bolsa del último jugador, el/ella corre alrededor de su bolo del círculo y hacia el centro (ver Diagrama 4) en dirección a la

meta. El líder del partido debe correr alrededor del bolo sin tocar otro jugador. El/ella debe retener posesión de la bolsa para ganar este evento. Si los jugadores 1-15 fallan o dejan caer la bolsa, cualquiera de estos jugadores puede recuperarla, siempre y cuando no pisen dentro del círculo o fuera de la zona de su equipo. Sin embargo, el jugador que falla o tira la bolsa debe arrojársela al líder del partido. Un jugador puede levantar su pie, pero será descalificado si pasa por el avión imaginario que se extiende hacia arriba desde la línea.

El líder del partido puede recuperar aquellas bolsas que caigan dentro del círculo, pero el/ella deben retroceder en la casilla del líder del partido antes de reanudar el juego. Si la bolsa de un equipo sale de la zona de juego del equipo, éste será descalificado. Ningún jugador debe intentar recuperar una bolsa que esta en la zona del equipo vecino.

Equipos con menos de los jugadores necesarios deben tirar la bolsa una vez más. Ningún jugador puede tirar la bolsa más de dos veces con excepción del líder del partido.

En la tercera eliminatoria, hay 10 jugadores (5 niñas / 5 niños). Un niño está situado en el triángulo del medio. El resto de los jugadores están en el círculo (alternando niña, niño, etc., con una niña por último).



EVENTO 2 — JUEGO SPRINT RELAY

Tres corredores (una vuelta cada uno) – una eliminatoria

Dos niñas de 3^{er}/4^{to} grado y una de 5^{to}/6^{to} grado

Opcional – se pueden agregar niños en la eliminatoria

1er lugar – cuatro puntos

2do lugar – dos puntos

Comment [AB4]: Mi razonamiento para avión y no plano fue que me imaginé el "big triangle team zone" como las alas del avión. Generalmente se usa plano para geometría o matemática. Pero también entiendo tu razonamiento. It's your call J

Deleted: avión

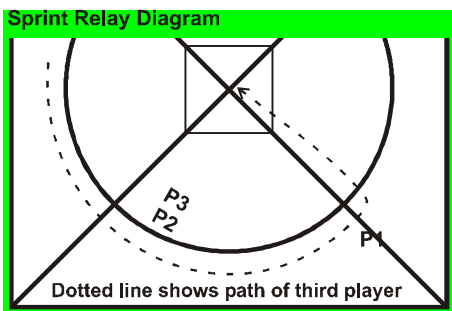
Deleted: -

Material: cuatro bolos del círculo, una posta por equipo, bolo del centro/bolsa rellena del centro o cuatro bolos de puntuación.

El primer corredor—con la posta—comienza fuera del círculo, justo detrás de la diagonal de comienzo (P1 en el Diagrama). Los otros dos corredores esperan dentro del círculo dentro de la zona de su equipo (P2 y P3 en el Diagrama 5). A la señal de comienzo, el primer corredor va alrededor del círculo y pasa la posta al segundo corredor. Se pasa la posta en su totalidad dentro de la zona de pase del equipo (ver *Reglas Generales* “Zona de Pase”), o se descalificará al equipo. El segundo corredor corre una vuelta y pasa la posta al tercer corredor.

Cuando los corredores hayan completado sus vueltas, deben retirarse por la derecha, *fuera* del círculo. El tercer corredor corre una vuelta, va alrededor del bolo del círculo, hacia el centro para finalizar. Los ganadores deben retener la posesión de la posta cuando agarren el bolo del centro, la bolsa rellena del centro o tocan su bolo de puntuación **con la(s) mano(s)** para que se le den puntos. Los participantes que tiren un bolo del círculo son descalificados. Se pueden levantar aquellas postas que se caigan y se puede reanudar el juego a no ser que la posta haya caído fuera del cuadrado de juego. No se usa la regla de la mancha o “tocado”. Los concursantes deben continuar corriendo aunque alguien los toque o pase. (Ver *Reglas Generales* “Regla de Paso”)

Los corredores del juego Sprint Relay no pueden participar del juego Sprint Race o Marathon Relay.



EVENTO 3 — JUEGO **BEANBAG GRAB**

Seis jugadores – una eliminatoria

Tres niñas y tres niños

1er lugar – seis puntos

2do lugar – cuatro puntos

3er lugar – dos puntos

Material: cuatro bolsas rellenas de color liso y una bolsa rayada.

Se determinan los ganadores de este evento por el número total de unidades ganadas en la totalidad del evento.

Se les asigna un número a las niñas 1-3, de la más alta a la más baja; se les asigna números a los niños de 4-6, del más alto al más bajo. Los jugadores se ubican a un brazo de distancia en orden numérico centrados en su posición del círculo. La bolsa rayada se ubica en la intersección de las dos líneas diagonales, y se pone una de las cuatro bolsas de color liso en cada una de las marcas de los cinco-pies en la línea diagonal (ver diagrama).

Las bolsas de color liso tienen el valor de una unidad cada una. La bolsa rayada tiene el valor de dos unidades si otra bolsa está en posesión de un jugador, sino vale sólo una unidad. Cuando el juez de salida llama un número, el jugador con ese número corre al centro. El/ella agarra cuantas bolsas le sea posible, y las regresa a través de la línea del círculo. Las bolsas ya lanzadas no contarán. Sólo cuentan las bolsas en posesión del jugador cuando por lo menos un pie toque el suelo fuera del círculo.

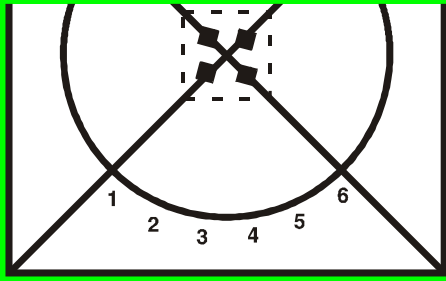
Si alguna parte del cuerpo del jugador, a parte de las manos o plantas de los pies, toca el piso dentro del cuadrado de 7 pulgadas en su acercamiento inicial *, se descalificará al jugador. Se eliminan del juego las bolsas en su posesión y no se cuentan para nadie. Esta regla no se aplica si, de acuerdo con las autoridades, el jugador tocó el suelo debido a circunstancias que van más allá de su control.

Deleted: ú

Deleted: -

Deleted: -

Beanbag Grab Diagram



* El "acercamiento inicial" finaliza cuando un jugador cambia de dirección después de ingresar en el cuadrado de siete pies.

Si dos jugadores agarran la misma bolsa a la vez en el acercamiento inicial, se lo sancionará como una "bolsa impugnada". Las bolsas impugnadas (sostenidas por uno o más jugadores) se resuelven cuando el pie de un jugador toca el piso fuera del círculo. Se cuentan las bolsas para cada equipo cuya línea de cuarto de círculo haya sido cruzada como también todas las bolsas en posesión de los jugadores.

El director del círculo "suspenderá" la jugada cuando parezca que el juego está parado. Se hará cumplir "la regla de no robar". No se podrán arrebatar las bolsas de otros jugadores.

Aquellas bolsas que hayan sido quitadas del círculo por jugadores deberán ser devueltas al juez, quien reportará el número de unidades ganadas al director del círculo.

Se sumarán las unidades ganadas por los seis jugadores en cada equipo. Los puntos del primer lugar van para el equipo con la mayor cantidad de unidades. Los puntos del segundo y tercer lugar se les darán a los próximos equipos con los totales más altos.

Se dirán los números una sola vez, así que los jugadores deben retirarse del área de juego después de participar. Los jugadores restantes deben volver al centro y siempre estar a un brazo de distancia. Si uno de los jugadores cuyo número no se llama, pasa sobre la línea del círculo con ambos pies, no se contarán las unidades para su equipo en esa jugada.

EVENTO 4 — JUEGO **THREE-LEGGED RACE**

Cuatro corredores (dos vueltas cada uno) – dos eliminatorias

1er eliminatoria – dos niñas de 3^{er}/4^{to} grado

2da eliminatoria – dos niños de 3^{er}/4^{to} grado

Opcional – se puede agregar eliminatoria de 5^{to}/6^{to} grado

1er lugar – tres puntos en cada eliminatoria

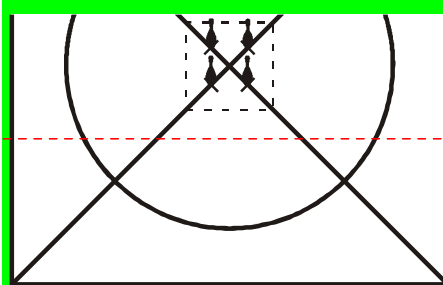
2do lugar – un punto por cada eliminatoria

Material: cuatro bolos del círculo y un bolo de puntuación especial en la marca de cinco-pies en la línea diagonal para cada equipo (ver diagrama). Los equipos deben proveer sus propias bandas elásticas (disponibles en el [catálogo Awana Ministry Catalog](#)).

El entrenador ata con seguridad las bandas elásticas del tobillo derecho de un jugador al tobillo izquierdo de otro jugador. Cada par comienza fuera del círculo, detrás de la diagonal de comienzo. A la señal de inicio, los dos jugadores corren como a la vez dos vueltas completas alrededor del círculo. Los competidores completan la carrera yendo alrededor del bolo del círculo del equipo y hacia el centro para tocar el bolo de puntuación **con la(s) mano(s)**. Un equipo es descalificado para la eliminatoria si la pareja tira el bolo del círculo o si se desata la banda elástica. Si cualquier miembro del equipo se cae al piso, el equipo no será descalificado a no ser que pasen a la pareja o sean tocados por competidores de otro equipo. El primer equipo que toque su bolo de puntuación **con la(s) mano(s)** gana la eliminatoria.

Se pone en práctica la regla de la mancha o 'tocado' (ver *Reglas Generales* "Regla de la mancha o Tocado"). Aquellos equipos que hayan sido tocados o pasados por otro equipo deben hacer todos los esfuerzos por alejarse del círculo tan rápido como sea posible para que no causen que otro equipo tropiece.

Three-legged Race Diagram



Comment [AB8]: El original mío dice "Available through the Awana Supply Catalog" por eso puse disponibles en el catálogo "Awana Supply Catalog" para que los que no saben los qué es un "catalog" supieran que tienen que ir al "Supply Catalog" y no otro. Mi original no decía Awana Ministry Catalog. Again this is my reasoning but it's your call.

Deleted: catálogo

Deleted: Supply Catalog

Comment [AB5]: Acercamiento inicial debe estar entre comillas "acercamiento inicial"

Deleted: "

Comment [AB6]: Suspenderá entre comillas viene del párrafo "time" will be call by the circle director...

Deleted: "

Comment [kt7]: Debe ser llamó? SI

Deleted: -

Deleted: o

EVENTO 5 — JUEGO **SPRINT RACE**

Un corredor (tres vueltas) – una eliminatoria

Una niña de 3^{er}/4^{to} grado

Opcional – se puede sumar una eliminatoria de niños

1er lugar – cuatro puntos

2do lugar – dos puntos

Material: cuatro bolos del círculo, bolo del centro/bolsa rellena del centro o cuatro bolos de puntuación.

El corredor se para fuera del círculo, justo detrás de la diagonal de comienzo. A la señal de inicio, el miembro del equipo corre tres vueltas completas alrededor del círculo y después va alrededor de su propio bolo, hacia el centro del bolo del centro, la bolsa del centro, o toca su bolo de puntuación **con la(s) mano(s)** para finalizar. Los competidores que tiren un bolo del círculo serán descalificados.

Se usa la regla de la mancha o “tocado” (ver *Reglas Generales* “Regla de la mancha o Tocado”).

Los corredores del juego Sprint Race no pueden participar en los juegos Sprint Relay o Marathon Race.

EVENTO 6 — JUEGO **FOUR-WAY TUG**

Cuatro jugadores – dos eliminatorias

1er eliminatoria – dos niñas de 5^{to}/6^{to} grado

2da eliminatoria – dos niños de 5^{to}/6^{to} grado

1er lugar solo – dos puntos en cada eliminatoria

Material: cuerda y cuatro bolsas rellenas, una se ubicará en la línea diagonal para cada equipo. La cuerda tiene 16 pulgadas de largo se empalma para que forme un lazo que sea un círculo de 5 pulgadas de diámetro. La cuerda está marcada en cuatro puntos espaciados en partes iguales.

Dos jugadores de cada equipo toman la cuerda con sus **manos** en uno de los cuatro puntos marcados. No se permite a los jugadores dentro de la cuerda. El juego comienza con la cuerda tirante. Se ubica una bolsa en la línea diagonal para cada equipo (los niños de 3er-4to grado en la marca de 11

pulgadas, los de 5to-6to grado en la marca de 12 pulgadas). Con la señal de comienzo, todos los jugadores tirarán de la cuerda hacia la bolsa en la línea diagonal de su equipo. La pérdida momentánea de la cuerda durante la tira no descalificará al jugador, pero el jugador que levante la bolsa debe tener una mano firmemente en la cuerda al mismo tiempo para poder ganar. Para poder alcanzar la bolsa con mayor facilidad, los jugadores, mientras sostienen la cuerda, pueden usar sus pies para traer la bolsa más cerca.

Los jueces en la línea diagonal, en el momento que les haga seña el juez de salida, y mientras los equipos están tirando, moverán las bolsas 12 pulgadas más cerca del centro cada 15 segundos. Si se mueve de la marca en la línea diagonal durante el juego, se ubicará en la marca correcta en cada señal de 15 segundos siempre y cuando al hacer eso el equipo no ceda la ventaja ganada. Los puntos para cada eliminatoria irán para el equipo cuyo jugador agarre la bolsa primero mientras que siga sosteniendo la cuerda.

LOS MIEMBROS DEL EQUIPO DEL JUEGO FOUR WAY TUG PUEDEN USAR GUANTES SÓLO PARA ESTE EVENTO.

EVENTO 7 — JUEGO **BALLOON VOLLEY**

Cuatro jugadores – dos eliminatorias

1er eliminatoria – dos niñas de 3^{er}/4^{to} grado

2da eliminatoria – dos niños de 3^{er}/4^{to} grado

1er lugar sólo – dos puntos por cada eliminatoria

Material: un globo por círculo. Las líneas del equipo se usarán para determinar el ganador de este evento.

Se usa el cuadrado entero de AwanaGames (formado por cuatro líneas de equipo) para la zona de juegos. Dos jugadores de cada equipo pueden pararse en cualquier lado dentro de la zona de juego. El director de círculo comienza el juego tirando el globo al aire al **medio** del círculo. Los jugadores tratan de golpear el globo con sus manos hacia su propia línea de equipo (ver *Reglas Generales* “Línea de Equipo”). Si se patea un globo, el director de círculo tirará el globo en el mismo lugar donde se lo pateó. Los jugadores pueden seguir pegando al globo con sus manos aunque toque el piso. Los puntos para

Deleted: -

Deleted: -

Deleted: -

Deleted: ú

Deleted: -

Deleted: -

cada eliminatória irán al equipo cuyo globo cruce primero la línea de equipo.

Se descalificará a aquellos jugadores que sean bruscos sin necesidad, empujen o no jueguen en el espíritu del juego.

EVENTO 8 — JUEGO MARATHON RELAY

Tres corredores (dos vueltas cada uno) – una eliminatória

Un niño de 3^{er}/4^{to} grado y dos niños de 5^{to}/6^{to} grado

Opcional – se puede agregar una eliminatória de niñas

1er lugar – cuatro puntos

2do lugar – dos puntos

Material: cuatro bolos del círculo, una posta por equipo, bolo del centro/bolsa del centro o cuatro bolos de puntuación.

Esta carrera de relevos es igual que el juego Sprint Relay excepto que los concursantes correrán dos vueltas en vez de una antes de pasar la posta al próximo corredor, o antes que el tercer corredor vaya alrededor de su bolo del círculo y hacia el centro para tomar el bolo del centro, la bolsa del centro o toque **con la mano(s)** su bolo de puntuación para finalizar. Los corredores que han completado dos vueltas deben salir por su derecha, *fuera* del círculo.

Los corredores deben retener posesión de la posta cuando finalicen la carrera para que se les den los puntos de este evento.

Los corredores del juego Marathon Relay no pueden participar en los juegos Sprint Relay o Marathon Race.

EVENTO 9 — JUEGO MARATHON RACE

Un corredor (seis vueltas) - una eliminatória

Una niña de 5^{to}/6^{to} grado

Opcional – se puede agregar una eliminatória de niños

1er lugar – cuatro puntos

2do lugar – dos puntos

Material: cuatro bolos del círculo y bolo del centro/bolsa rellena del centro o cuatro bolos de puntuación.

El corredor del maratón se para fuera del círculo, justo detrás de la diagonal de comienzo. A la señal de inicio, se corren seis vueltas alrededor del círculo. El concursante entonces corre alrededor del bolo del círculo de su equipo y hacia el centro para agarrar el bolo central, la bolsa rellena del centro, o tocar **con la(s) mano(s)** el bolo de puntuación para finalizar. Los concursantes que tiren un bolo del círculo serán descalificados.

Se aplica la regla de la mancha o tocado (ver *Reglas Generales para “Regla de la mancha o Tocado”*).

Los corredores del juego Marathon Race no pueden participar en los juegos Sprint Race o Marathon Relay.

EVENTO 10 — JUEGO BALLOON RELAY

10 jugadores – dos eliminatorias

1er eliminatória – cinco niñas

2da eliminatória – cinco niños

1er lugar – tres puntos

2do lugar – un punto

Material: un globo por equipo y un bolo del círculo/bolsa rellena del centro o cuatro bolos de puntuación.

La línea diagonal está dividida en tres zonas. Una marca de cinta a ocho pies del centro divide las Zonas 1 y Zona 2; la Zona 3 está fuera del círculo.

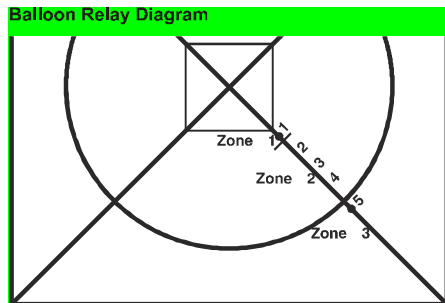
Cada eliminatória se juega de la siguiente manera: Cinco jugadores, extendiendo la línea diagonal, alineación y enfrentados al centro (ver Diagrama).

El primer jugador se para en ~~la~~ Zona 1, y el quinto jugador se para en la Zona 3. El primer jugador toma el globo con ambas manos con el globo tocando la parte trasera de su cuello mientras esperan la señal de comienzo. Con la señal de comienzo, se pasa el globo por las piernas de los primeros cuatro jugadores al quinto jugador que está en la Zona 3. No es necesario que cada jugador toque el globo. Sólo los jugadores en la Zona 1 y 3 serán descalificados por cruzar las marcas del piso sólo cuando lo hagan en posesión del globo. Al completar el pase desde la Zona 1, los jugadores uno al cuatro pueden comenzar a asumir las posiciones requeridas para la próxima rueda.

Deleted: -

Deleted: al

Cuando el jugador en la Zona 3 recibe el globo, el/ella corre a su nueva posición en la Zona 1. Cuando el jugador que comenzó en la Zona 1 ha regresado a la Zona 3 y ha recibido el globo, el/ella corre hacia el centro para finalizar. El/ella debe mantener posesión del globo sin que este se rompa para recibir puntos por la eliminación. Si un globo se rompe, el equipo queda descalificado de la eliminación.



EVENTO 11 — JUEGO BEANBAG BONANZA

10 jugadores – dos eliminaciones

1er eliminación – cinco niñas

2da eliminación – cinco niños

1er lugar – cuatro puntos

2do lugar – dos puntos

Material: Cuatro bolos del círculo, bolo del centro, bolsa rellena del centro, o cuatro bolos de puntuación, una bolsa de color, y una bolsa rayada por equipo.

La bolsa de color se coloca en el centro del triángulo central de cada equipo. Los cinco jugadores se alinean en la línea de su círculo. El jugador #1 sostiene la bolsa rayada en su mano. A la señal de inicio, el jugador #1 (el jugador más alejado de la diagonal de inicio) corre al triángulo central del equipo, cambia la bolsa rayada por la de color, y corre de nuevo hacia la línea de círculo, y da la bolsa de color al jugador #2. El jugador #2 corre hacia el triángulo central del equipo y cambia la bolsa de color por la rayada, volviendo a la línea de círculo para darle al jugador #3 la bolsa rayada, quien repetirá la misma acción. La jugada continúa hasta que el jugador #5 cambia las bolsas. El/ella entonces le da la bolsa al jugador #1, y la jugada continúa una segunda vuelta. Cada jugador correrá hacia el círculo dos veces. La segunda vez el

jugador #5 entra, el/ella no cambiará las bolsas, en vez, el/ella corre hacia el centro del círculo para agarrar el bolo del centro/bolsa del centro o tocar el bolo de puntuación **con la(s) mano(s)** para finalizar.

Deleted: -

Ningún jugador puede pisar la línea del círculo hasta que tenga la bolsa del jugador anterior. Sin embargo, si el jugador pisa la línea antes de recibir la bolsa, el/ella debe volver detrás de la línea del círculo con ambos pies antes de entrar al centro del triángulo para poder apoyar la bolsa. **Si no volvieran detrás de la línea del círculo el equipo será descalificado.** Se debe **apoyar**, no tirar la bolsa dentro del triángulo.

Cada vez que se **apoye** en el triángulo, ninguna parte de la bolsa tiene que estar fuera del triángulo, o el equipo será descalificado. Si una bolsa sale de la zona del equipo, el equipo será descalificado. Cuando un jugador vuelve de **apoyar** la bolsa en el triángulo, el/ella debe dar la bolsa que recién **levantó** al próximo jugador. Los jugadores están parados a un brazo de distancia. No se permite agruparse o rotar.

Comment [kt9]: Debe ser levantó?
SI

EVENTO 12 — JUEGO KNOCK IT DOWN

Seis jugadores – seis eliminatorias

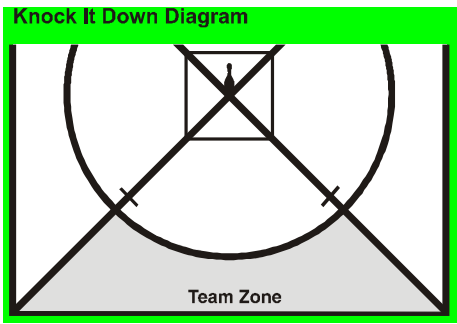
Eliminatorias 1-3 – niñas

Eliminatorias 4-6 – niños

Un punto por eliminatoria

Material: Cuatro bolsas rellenas, bolo del centro

El jugador se para fuera del círculo con la bolsa, justo detrás de la diagonal de inicio. A la señal de inicio, los jugadores del equipo corren alrededor del círculo, después a su zona de equipo. El jugador arroja la bolsa al bolo del centro. El primer jugador que tire los bolos gana. Los jugadores recuperan su propia bolsa y vuelven a su zona de equipo fuera del círculo y continúan jugando hasta que un jugador tire el bolo central.



Círculo Oficial de Awana

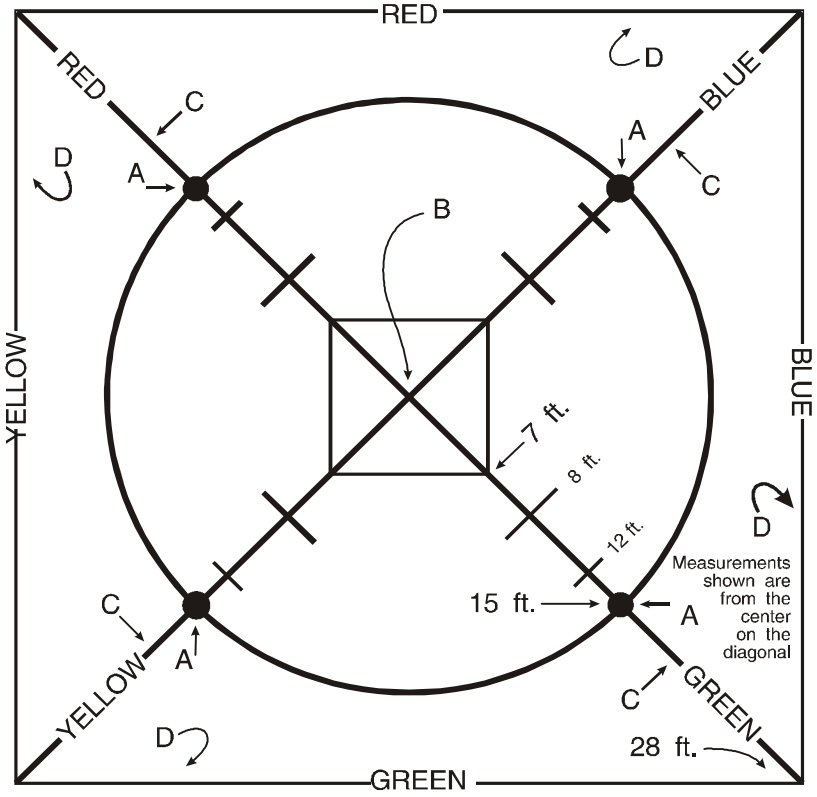
El círculo de Awana es de 30 pies de diámetro rodeado por un cuadrado de 37-40 pies. A cada equipo se le asigna un color y ocupa un cuarto del círculo o un lado de ese cuadrado.

Diagrama:

- A-Bolos del círculo
- B-Bolo del Centro; Bolsa rellena del Centro
- C-Línea Diagonal o Línea de Comienzo
- D-Líneas de Equipo o Cuadrado Olímpico

La posición de inicio del (los) jugador(es) se indica con las reglas para cada evento. Asegúrese que su equipo esté familiarizado con el círculo de Awana.

Deleted:
Deleted: ers



AwanaGames™ meets are exciting, but they couldn't even be scheduled without your Awana missionary. He's doing a big job, and he needs help. You invest time and effort in your local club...are you investing in your missionary, too?

Your Awana missionary travels throughout his territory starting new clubs/programs and counseling established ones. But he's often hindered by lack of support.

Today, more than ever, your Awana missionary needs people to share in his ministry. Can he count on your faithful support?

...the laborer is worthy of his hire.

Luke 10:7



Awana Clubs International
1 E Bode Rd
Streamwood, IL 60107-6658
www.awana.org
630-213-2000

3rd through 6th grade

