

ES TIEMPO DE

JUGAR

LIBRO DE JUEGOS DE AWANA
PARA PREESCOLARES



ES TIEMPO DE

JUGAR

LIBRO DE JUEGOS DE AWANA
PARA PREESCOLARES



PO Box 809
St. Charles, IL 60174-0809 U.S.A.
awana.org • 1 (866) 292-6227

© 2024 Awana® Clubs International

1 2 3 4 5 6 28 27 26 25 24

Impreso en los Estados Unidos

CONTENIDO

Introducción.....	4
Juegos rápidos y sencillo.....	7
Juegos para cualquier momento	27
Juegos de historias bíblicas	91
Juegos para memorizar las Escrituras ..	141
Apéndice.....	166
Índice	186



INTRODUCCIÓN: ¡ES TIEMPO DE JUGAR!

¡Bienvenido al Libro de Juegos de Awana para preescolares! Creado para que el tiempo de juego sea fácil, divertido y provechoso.

JUGAR ES UNA FORMA DE APRENDIZAJE.

El juego es uno de los elementos clave, que determina el comportamiento de los niños pequeños. Les permite probar nuevas ideas, hacerlas suyas y practicarlas. ¡A través del juego los niños aprenden!

EL JUEGO PUEDE AYUDAR A QUE TUS LECCIONES DE LA BIBLIA SE ARRAIGUEN CON MAYOR PROFUNDIDAD.

¡El tiempo de juegos siempre ha tenido un lugar prominente en Awana, porque la diversión es importante cuando quieres que la verdad se arraigue en los corazones de los niños! Presentar las lecciones y los versículos de la Biblia de forma divertida facilita un aprendizaje de por vida.

LA DIVERSIÓN Y EL JUEGO NO GIRAN SOLO EN TORNO AL ENTRETENIMIENTO.

La diversión no consiste únicamente en ofrecer entretenimiento para los niños; en realidad, es la mejor manera de llevar sus cerebros a un nivel más profundo de aprendizaje. Las investigaciones son claras en cuanto al valor de la diversión y el juego en el aprendizaje; ¡el hecho de que sea agradable es un gran beneficio adicional!

CÓMO USAR ESTE LIBRO

Nivel de energía: Esta sección te ayuda a saber cuánta energía usarán los niños en estos juegos. Los juegos con un nivel bajo de energía involucran posiciones como estar de pie o sentados. Los juegos de energía moderada requieren correr un poco, y los de alta energía implican correr mucho.

Nivel de preparación: Esta sección indica la cantidad de tiempo que necesitas para prepararte con anticipación. El no tener ningún nivel de preparación indica que no hay nada que preparar con anticipación. Un nivel bajo de preparación significa que se deben reunir algunos artículos con antelación. Un nivel moderado indica que hay que reunir varios artículos; y un nivel alto implica una preparación importante por adelantado.

Artículos necesarios: Aquí encontrarás la lista de artículos necesarios para los juegos. La mayoría son bastante comunes, y es probable que ya los tengas. Asegúrate de que ninguno de los artículos suponga un riesgo de asfixia o pueda lastimar a niños pequeños.

Revisa la sección con imágenes al final del libro (como un corazón), para fotocopiar y usar con algún juego en particular.

Desarrollo del juego: En esta sección encontrarás información sobre cómo hacer los juegos. Es muy importante sacar el tiempo necesario para explicar y demostrar a los preescolares lo que necesitan hacer. Algunos de estos juegos serán una experiencia nueva para ellos; en ese caso, haz un ensayo para que todos estén listos cuando empieces a jugar.

Otras ideas: Esta sección ofrece ideas sobre cómo adaptar el juego y hacerlo más fácil para los niños más pequeños, o más elaborado para los mayores. Se incluyen consejos útiles para adaptar los juegos a otros objetivos, como memorizar la Biblia o repasar las lecciones.

Relaciona la lección: Esta sección te ofrece maneras de relacionar la lección con el juego que utilizas. Usar el tiempo de juegos para repasar y recordar la lección ayuda a consolidarla en el corazón y en la mente de los niños. Revisa el índice al final del libro para encontrar los juegos apropiados para una lección específica de la Biblia.

CÓMO ORGANIZAR UN TIEMPO DE JUEGO PARA PREESCOLARES

LOS JUEGOS CREAN RELACIONES

Los preescolares necesitan juegos que se enfoquen en la experiencia de jugar juntos. Promover los juegos en equipo ayuda a los preescolares a desarrollar relaciones entre ellos.

LÍDERES QUE JUEGAN

Jugar con los niños te da una gran oportunidad para entablar relaciones. ¡Asegúrate de animar a cada líder para unirse y divertirse juntos! Comparte la responsabilidad del tiempo de juego, asignando labores específicas a cada líder durante el juego.

PLANIFICACIÓN DEL TIEMPO DE JUEGO

Estas son algunas de las preguntas que puedes hacerte con anticipación: ¿De cuánto tiempo disponemos para los juegos? ¿Qué juegos vamos a jugar? ¿Los juegos se ajustan a nuestro marco de tiempo? ¿Tenemos planificado una buena variedad de juegos? ¿Hay un buen equilibrio de juegos de nivel bajo y alto? ¿Tenemos el espacio necesario para los juegos que elegimos? ¿Qué artículos vamos a necesitar? ¿Cuántos líderes pueden jugar y ayudar?

HAZ QUE LOS JUEGOS SEAN APROPIADOS PARA CADA EDAD

¡Los preescolares crecen y cambian mucho desde los 2 a los 5 años! Los más pequeños necesitan juegos sencillos para no sentirse abrumados.

Los más grandes están listos para juegos más complejos. Ten en cuenta esto cuando planifiques cómo hacer un juego para tu grupo específico de niños. Lo que puedes esperar en estas edades: los niños de 2-3 años pueden caminar, correr, trepar, montar en juguetes, usar objetos para representar otros objetos, jugar solos mientras interactúan un poco con otros, y comenzar a hablar. Niños de 4-5 años pueden saltar con un poco de torpeza; tener mayor fuerza, resistencia, coordinación; y necesitan mucho ejercicio como resultado de las etapas de crecimiento que experimentan.

FORMACIÓN DE EQUIPOS

Los preescolares necesitarán una gran ayuda de parte de los líderes para organizarlos en equipos. Estas son algunas maneras de crearlos: usa una lista preparada con antelación y menciona los equipos; pon las fichas en una bolsa de papel, los niños eligen una: la roja para un equipo, y la negra para el otro; haz una fila desde el niño más pequeño hasta el más alto; utiliza los números 1 y 2; el uno está en un equipo y el dos está en el otro. Si los equipos tienen un número desigual de jugadores, permite que algunos jugadores de equipos más pequeños participen dos veces para equilibrar el número.

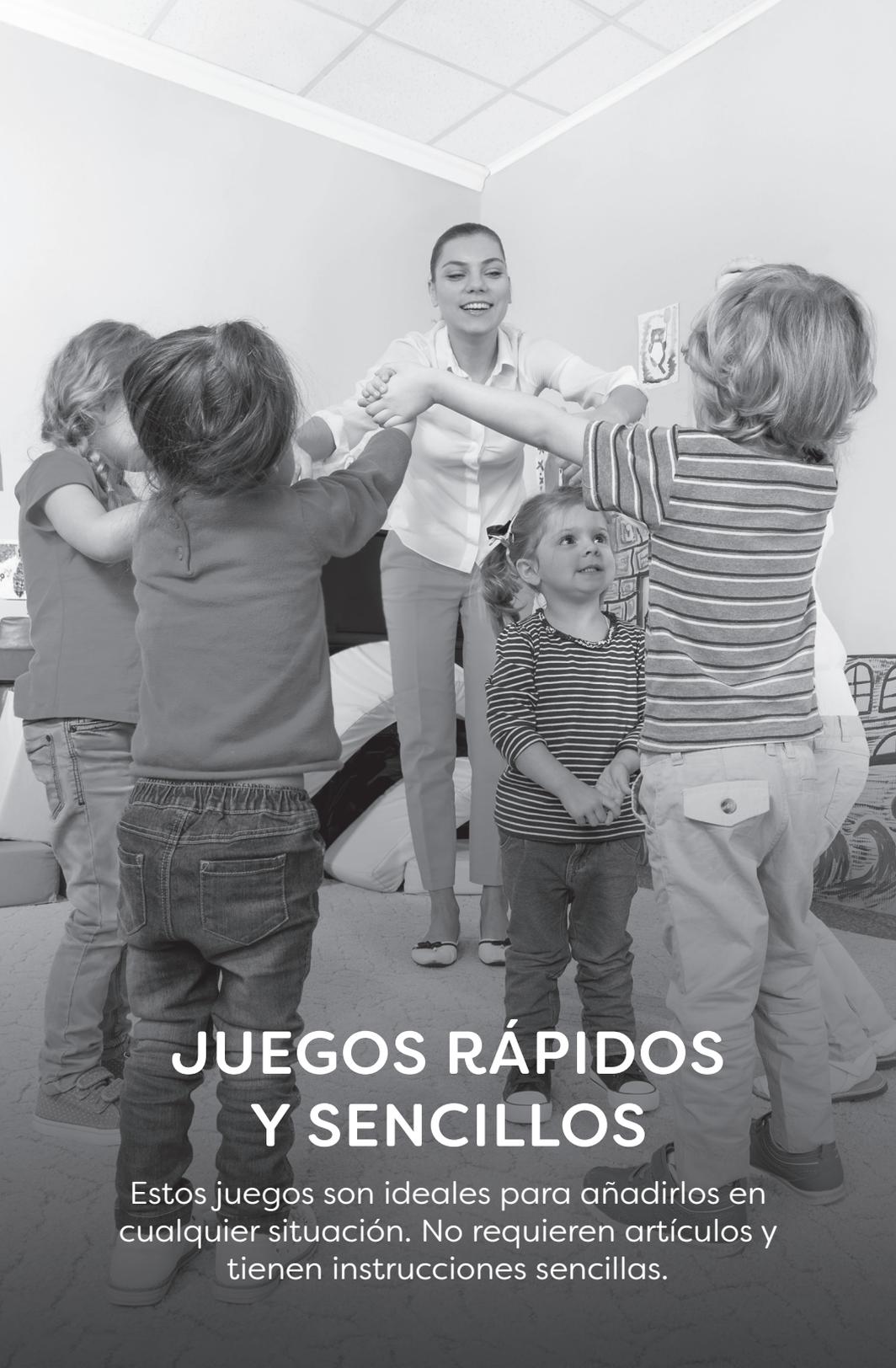
UTILIZACIÓN DEL ESPACIO

El espacio para los juegos no necesita ser muy grande. Un pasillo puede servir para este propósito. El espacio del salón que utilizas para impartir lecciones a grupos grandes puede ser el indicado para la mayoría de los juegos. Se puede hacer un cuadrado para juegos de Awana en el suelo, usando una cinta de enmascarar. Utiliza como guía la imagen al final del libro.

TIPOS DE JUEGOS

Los juegos en este libro están organizados de la siguiente manera:

- Juegos rápidos y sencillos: juegos listos que no requieren artículos; las instrucciones son simples.
- Juegos para cualquier momento: juegos de relleno divertidos, para usar en cualquier momento.
- Juegos de historias bíblicas: juegos muy buenos para profundizar la comprensión de las historias de la Biblia.
- Juegos para memorizar las Escrituras: juegos excelentes para disfrutar mientras memorizan los versículos.



JUEGOS RÁPIDOS Y SENCILLOS

Estos juegos son ideales para añadirlos en cualquier situación. No requieren artículos y tienen instrucciones sencillas.

ANIMALES EN ACCIÓN

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños a participar en un área con suficiente espacio para moverse. Explícales que en este juego fingirán ser diferentes tipos de animales. Diles que mencionarás un animal que hizo Dios, y ellos se moverán imitándolo hasta que digas el siguiente. Haz una demostración si es necesario y luego comienza a jugar. Puedes mencionar los animales que se te ocurran a medida que juegan; sin embargo, algunos animales que funcionan bien son: conejos, peces, aves, vacas, leones y caballos. Juega varias rondas, y termina felicitándolos por ser excelentes imitadores de animales. Habla con ellos sobre cuán maravilloso y creativo es Dios, por hacer tantos animales diferentes.

OTRAS IDEAS

Para niños más pequeños, es mejor decir el nombre del animal y cómo se mueve. Por ejemplo, «salta como un conejo», o «nada como un pez», o «mueve las alas como un ave». Con niños mayores, puedes dejar que tomen turnos para sugerir animales.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, pero funciona especialmente bien con lecciones que tienen alguna relación con los animales, como la creación.

NUBES, LLUVIA Y CHARCOS

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los preescolares en el centro de un área con suficiente espacio para correr. Explícales que participarán en un juego sobre las nubes, la lluvia y los charcos. Puedes preguntarles por su experiencia con los charcos de lluvia, para que recuerden cómo son. Designa un lugar en el salón para que sea la «nube», y otro lugar como el «suelo». Explica en qué consistirá el juego: al comienzo todos estarán en la nube. Cuando el líder diga: «Está lloviendo», todos correrán al otro lado del salón fingiendo ser gotas de lluvia que caen al suelo. Cuando el líder diga: «Charcos», grupos de dos o tres niños se acostarán en el suelo, en el centro del salón. El líder puede comenzar otra ronda diciendo: «Séquense y regresen otra vez a la nube», para que los niños vuelvan a la «nube» para jugar otra ronda. Una vez que los niños entiendan el juego, haz varias rondas, y finaliza diciendo que la lluvia terminó.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, especialmente con las lecciones que hablan de la lluvia o las nubes, como la del arca de Noé.

LOS CUBBIES VEN, LOS CUBBIES HACEN

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños a permanecer en un área abierta, y diles que participarán en un juego donde imitarán a otra persona. Dirige a los niños para que imiten las acciones de un líder que salta y canta: «Los cubbies ven, los cubbies hacen. Yo puedo saltar, ¿puedes hacerlo tú?». El líder sigue cantando y reemplazando la palabra «saltar» por varias acciones como aplaudir, tocar la cabeza, tocar el cielo, gruñir como un oso, mover los dedos, o sostenerse con un pie. Es necesario hacerlo despacio, para que los niños tengan el tiempo de responder e imitar las acciones.

OTRAS IDEAS

Cuando hagas este juego con niños mayores, una vez que se familiarizan con el juego, puedes dejar que se turnen para hacer lo que dice el líder.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes hacer este juego en cualquier ocasión.

LUZ Y OSCURIDAD

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

Opcional: una linterna.

DESARROLLO DEL JUEGO

Haz que todos los niños se reúnan en un área con suficiente espacio en el suelo, para acostarse y levantarse. Explica que el juego consistirá en fingir que están despiertos durante el día y dormidos de noche. Diles que cuando enciendas la luz (o linterna) y digas: «¡Es de día!», tienen que levantarse y moverse como lo hacen durante el día. Diles que cuando apagues una luz (o linterna) y digas: «¡Es de noche!», tienen que acostarse y fingir que duermen. Practica esto primero con ellos. Cuando jueguen, haz que la cantidad de tiempo entre la luz y la oscuridad varíe, para que los niños disfruten del juego.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, pero funciona especialmente bien con las lecciones relacionadas con la luz y la oscuridad, como la creación.

¿A QUIÉN AMA DIOS?

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a tu grupo de preescolares en un área con suficiente espacio para correr, y diles que los dirigirás en un juego sobre cómo Dios nos ama a todos. Ellos tendrán que estar atentos para escuchar si coinciden con la descripción que haces, cuando llames a las personas que Dios ama. Diles que cada uno será llamado, porque Dios nos ama a todos. Haz que todos los niños y líderes estén en un lado de la zona de juegos, y el líder del juego en el centro, quien dirá: «¡Dios ama a los líderes!». Entonces todos los líderes correrán al lado opuesto del salón. Luego dirá: «¡Dios ama a los niños!», y todos los niños correrán para reunirse con los líderes. Después que los líderes y los niños vuelvan a sus lugares iniciales, el líder puede hacer otra ronda de juego con varios anuncios, (p. ej., «¡Dios ama a los niños!» «¡Dios ama a las niñas!» «¡Dios ama a todos los que usan zapatillas!»). Finaliza el juego gritando juntos: «¡Dios nos ama a todos!».

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, pero funciona especialmente bien con las lecciones sobre el amor de Dios.

HOLA, ADIÓS

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en un área con suficiente espacio para correr, y diles que participarán en un juego en el que dirán hola y adiós. Los niños jugarán en parejas, tomados de las manos, y luego correrán para reencontrarse. Si resulta mejor para tu grupo, asigna tú mismo las parejas. Explica las reglas: cuando un líder diga: «Adiós», las parejas deben separarse y correr en direcciones opuestas. Cuando el líder diga: «Hola», necesitan volver a juntarse. Demuéstralo si es necesario, y luego juega varias rondas, guiando a los niños sobre cuándo deben separarse, o juntarse.

OTRAS IDEAS

Para los niños más pequeños, haz que un líder los guíe en qué dirección correr. Para los niños mayores, puedes hacer que choquen los cinco o se den un saludo secreto cuando se vuelvan a encontrar.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones sobre los amigos, encontrar cosas perdidas, o historias donde alguien diga adiós, como la parábola del hijo pródigo.

¡HOLA COMPAÑERO!

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Haz que todos los niños se reúnan en un área con suficiente espacio para moverse, y explica que jugarán con un compañero para ejecutar las acciones que cantará el líder. Haz que se junten de a dos, o designa las parejas si tu grupo funciona mejor de esa manera.

Diles a las parejas que se tomen de la mano, y recuérdales que deben hacer juntos lo que diga el líder. Si es necesario haz una demostración, y luego comienza el juego. Elige un líder que se sienta cómodo cantando la canción «Skip to My Lou». El líder se parará en el centro y cantará los versos con diferentes instrucciones.

Canta algo como: «Salta alrededor del salón conmigo. Salta alrededor del salón conmigo. Salta alrededor del salón conmigo. ¿Quieres ser mi compañero?». Juega varias rondas reemplazando la palabra «saltar» con otras. Por ejemplo: brincar, marchar, caminar de puntillas, galopar, pisotear, caminar, correr, etc.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones que hablan del trabajo en equipo o en pareja, como el arca de Noé.

«YO PUEDO...»

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a tu grupo de preescolares en un área con suficiente espacio para moverse, y explica que el juego consistirá en mover el cuerpo de la manera que diga el líder. Recuérdales que Dios, el Creador, hizo que nuestros cuerpos fueran asombrosos y puedan hacer muchas cosas. Dirigirás a los niños en las acciones que deben hacer. Estos son algunos ejemplos: saltar, inclinarse, girar, marchar, pararse en un pie, correr por el salón, mover los dedos de los pies, aplaudir, patear. Si es necesario haz una demostración, y pide a algunos líderes que se hagan junto a los niños que puedan tener dificultades para seguir las instrucciones.

OTRAS IDEAS

Puedes hacer este juego más elaborado escribiendo diferentes acciones en palillos de manualidades, o en hojas de papel. Coloca los palillos en una lata, y pon una etiqueta que diga «Yo puedo...». Deja que los niños se turnen eligiendo un palillo, y que el líder lo lea en voz alta para todos.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones sobre la manera en que Dios creó a las personas.

JESÚS AMA, AMA, AMA... ¡TE AMA A TI!

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños a sentarse en un círculo unos frente a otros, y explica que participarán en un juego sobre como Jesús nos ama a cada uno de nosotros. Haz una demostración del juego, y elige a un niño, quien dará vueltas por el círculo, tocará suavemente a los niños en el hombro y dirá: «Jesús ama». Cuando le dé un golpecito a alguien y diga: «¡A ti!», el niño que recibió el golpecito se levantará y lo perseguirá alrededor del círculo. El objetivo es que el niño elegido lo toque antes de sentarse en su lugar. El niño elegido continuará con el siguiente turno. Hazle un seguimiento a los niños, para asegurarte de que todos tengan un turno si lo desean. Termina tu juego diciendo: «¡Jesús nos ama a todos!».

OTRAS IDEAS

La persona elegida puede decir otra cosa relacionada con la lección como: «Adán, Adán, Adán... Eva» o «Cubbie, Cubbie, Cubbie... ¡oso!» o (en Navidad) «Espera, espera, espera... ¡Jesús nació!».

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones sobre el amor de Jesús.

LA SEÑORA MEDIANOCHES

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en un área con suficiente espacio para correr, y explica que participarán en un juego sobre el día y la noche. Diles que Dios creó la luz, y nos dio el día y la noche. Pídeles que mencionen algunas actividades relacionadas con el día y la noche. Luego dirige a los niños para que hagan una fila en un extremo del salón. Haz que uno de los líderes se llame «señora Medianoche». Si el líder es un niño, cambia el nombre por señor Medianoche. La señora Medianoche debe estar al otro lado del salón, de espaldas a los niños. Estos deben preguntar: «¿Qué hora es, señora Medianoche?». El líder contesta con una hora del día, que será el número de pasos que los niños darán hacia ella. Para ayudar, los líderes pueden contar los pasos en voz alta. Si en algún momento el líder dice ¡Medianoche! y se da vuelta, los niños deben parar, acostarse y fingir que duermen. Para un momento divertido, diles que ronquen fuerte. Después de que los líderes se aseguren que todos los niños están durmiendo, la señora Medianoche puede decirles que es hora de despertarse. Se da vuelta, y los niños pueden preguntar una nueva hora. Cuando el primer niño llegue donde se encuentra la señora Medianoche, todos correrán a la línea de comienzo, para volver a empezar.

OTRAS IDEAS

Diles a los niños que den pasos como algún tipo de animal; por ejemplo: «¡Esta vez salten como un conejo!». Cuando escuchen «¡Medianoche!», pueden imitar al animal y correr a la línea de comienzo para empezar de nuevo el juego. Algunas ideas de animales pueden ser: deslizarse como una serpiente, caminar como una gallina, gatear como un oso.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones que incluyen el día y la noche.

SEMILLAS Y BROTES

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en un área donde tengan suficiente espacio para moverse. Habla con ellos sobre como Dios creó las plantas, los árboles y las semillas. Recuérdales que las plantas comienzan como semillas pequeñas y crecen hasta ser grandes. Explica que en este juego ellos fingirán crecer como una planta. Diles que cuando el líder diga: «¡Semilla!», se deben agachar y pretender ser tan pequeños como una semilla. Cuando el líder diga: «¡Brote!», tienen que saltar con sus manos extendidas en alto, para ser un árbol o una flor. Y luego, cuando el líder diga de nuevo: «¡Semilla!», deben volver a agacharse. Cambia el orden y la velocidad, para que los niños tengan que concentrarse para mantener el ritmo. Finaliza el juego felicitándolos por hacer un gran trabajo fingiendo ser plantas que crecen.

OTRAS IDEAS

Con los niños mayores, mientras ellos juegan puedes hablarles sobre las cosas que las plantas necesitan para crecer, como el agua, la luz del sol y el abono. Antes de decir: «¡Brote!», puedes decirles que están recibiendo agua, luz del sol o abono para ayudarlos a crecer.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones que mencionan plantas que crecen a partir de semillas, como la parábola del sembrador.

ETIQUETA A LAS OVEJAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en un área con suficiente espacio para correr, y explica que participarán en un juego de pastores y ovejas. Recuérdales que el pastor es responsable de cuidar las ovejas, y de asegurarse que vayan por donde él las guíe. Diles que a veces las ovejas se extravían, lo que significa que hacen lo que quieren, en lugar de seguir al pastor. Haz que un líder sea el pastor, y diles a los niños que ellos son las ovejas. Deja que hagan sonidos de ovejas. Las ovejas se dispersarán tras la señal del líder. El pastor intenta etiquetar a las ovejas para evitar que se pierdan. Una vez que las etiquetan deben sentarse. Cuando todas sean etiquetadas, se levantarán y caminarán haciendo sonidos de ovejas.

OTRAS IDEAS

En lugar de sentarse, la oveja que tenga la etiqueta puede hacer una fila detrás del pastor, mientras este continúa etiquetando ovejas. En este caso cada niño se debe tomar de los hombros o cintura del niño que está delante de él. Cuando juegas con niños mayores, puedes dejar que un niño sea pastor, y rotarlo con los otros niños, para que todos tengan un turno. Si tienes un grupo grande de niños, designa a algunos para que finjan ser perros de pastoreo que ayudan al pastor a etiquetar a las ovejas.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones que mencionan ovejas y pastores, como David el pastor de ovejas.

NIÑOS DORMIDOS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y explícales que el juego consistirá en fingir quedarse dormido, y despertar siendo algo diferente. Diles a los niños que se acuesten en el suelo y finjan dormir, haciendo sonidos de ronquidos. El líder del juego dirá: «Durmiendo, durmiendo. Todos los niños estaban durmiendo. Pero cuando se despertaron, ¡eran (ranas)!». Tan pronto el líder termina de hablar, los niños se despiertan y comienzan a saltar como ranas. Luego el líder pide a los niños que se duerman de nuevo y repite la frase, cambiando las ranas por algo diferente. Algunas ideas son: árboles, robots, elefantes, abejas, el sol, camiones, águilas, tiburones y rocas. Al final del juego, agradece a Dios por todas las cosas mencionadas.

OTRAS IDEAS

Con niños más pequeños, diles la acción que deben hacer, mientras finjen ser algo diferente. Con los niños mayores, permite que hagan sugerencias, e incluso acciones que son divertidas de hacer.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones que tienen una historia de alguien que duerme, como cuando los discípulos de Jesús se quedaron dormidos.

LA ARDILLA EN EL ÁRBOL

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en un área donde tengan suficiente espacio para moverse, y diles que participarán en un juego donde fingirán ser ardillas y árboles. Pídeles a los niños que te digan las cosas que han notado en las ardillas, y cómo suben a los árboles. Explícales que en este juego, los niños que finjan ser ardillas no treparán, sino que se pararán entre las personas que finjan ser árboles. Haz una demostración para que entiendan. Cuando creas que están listos, divide a los niños en dos grupos; los integrantes del primero harán parejas, y serán los «árboles». Si hay un número impar, la persona extra debe unirse a la otra mitad de los niños. Cada conjunto de árboles debe extenderse alrededor del salón y tomarse de las manos, dejando suficiente espacio entre ellos para otra persona. Los otros jugadores serán las «ardillas». Comienza el juego diciendo: «Ardillas, corran por ahí», dando instrucciones para que corran por el área de juegos, hasta que digas: «¡Ardillas, vayan a los árboles!». Cuando escuche esto, cada ardilla correrá hacia un árbol y «trepará», interponiéndose entre los dos niños que fingen ser el árbol. Entonces di otra vez: «Ardillas, corran por ahí», para que las ardillas se dispersen. Juega varias rondas para que los niños se sientan cómodos con el juego. Si tienes tiempo, cambia a los niños que son árboles con los niños que son ardillas, y jueguen de nuevo para que todos tengan la oportunidad de ser tanto ardillas como árboles.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones que tengan un árbol, como Zaqueo cuando se sube al árbol para ver a Jesús.

APRETUJARSE, APARTARSE

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en un área con suficiente espacio para correr. Explica que realizarán un juego en el que todos se juntarán y luego se separarán.

Explica las reglas. Cuando un líder diga: «Apretújense todos», los niños se reunirán alrededor del líder. Cuando un líder diga: «Sepárense», los niños correrán lejos unos de otros y se dispersarán por el salón. Muéstrales qué tanto pueden apretujarse de manera segura si es necesario, para que nadie trate de empujar demasiado. Juega varias rondas, enseñándoles a los niños cuando se suponga que deban apretujarse o apartarse.

OTRAS IDEAS

Para grupos más grandes, haz que varios líderes se paren en lugares alrededor del centro del área, y asigna algunos de los niños a cada líder, para que cantidades más pequeñas de niños se junten alrededor de varios líderes.

Con niños más pequeños, haz este juego más lento, permitiendo que caminen en lugar de correr, lo que les permitirá ser más cuidadosos al no acercarse demasiado cuando se aprietan.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones que mencionan amigos y la comunidad, como la iglesia primitiva.

LA CALMA Y LA TORMENTA

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

Opcional: papel o serpentinas (una por cada niño).

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en un área con suficiente espacio para correr, y explica que participarán en un juego en el que fingirán que el clima es tormentoso, o tranquilo. Diles a los niños que cuando el líder grite: «¡Tormenta!», los niños pueden correr y agitar sus brazos (o usar las serpentinas) para imitar el viento o la lluvia. Cuando el líder grite: «¡Calma!», los niños deberán detenerse y permanecer callados. Juega varias rondas, variando los periodos de tiempo que cambias entre las dos acciones. Termina el juego diciendo que el clima está despejado.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones que mencionan un clima tormentoso, como cuando Jesús calma la tormenta.

EL PASTOR LLAMA A SUS OVEJAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a todos los niños, y diles que participarán en un juego sobre un pastor y unas ovejas. Explica que el trabajo de un pastor es cuidar a sus ovejas, y que Jesús hablaba mucho sobre los pastores, porque era una buena manera de recordarles que Él cuidaba a su pueblo. Él se llamaba a sí mismo el Buen Pastor, para que nosotros sepamos que Él nos cuida. Haz que los niños se paren en un rincón del salón y pretendan ser ovejas en un redil. Luego escoge un líder para que sea el Buen Pastor, Jesús. Diles a los niños que cuando escuchen mencionar su nombre en la canción, deben salir del redil e ir a donde está el pastor. Entonces canta: «El pastor llama a sus ovejas», con la música de «The Farmer in the Dell» y haz que el líder y los niños lo interpreten. La letra de la canción es: «El pastor llama a sus ovejas, el pastor llama a sus ovejas. Bee, bee. Ellas lo siguen. El pastor llama a sus ovejas, el pastor llama a (nombre del niño). El pastor llama (nombre de otro niño). Bee, bee. Ellas lo siguen». Continúa con la canción hasta que todos los niños sean llamados, y luego canta el siguiente verso mientras guías a los niños alrededor del salón: «Sus ovejas lo siguen, sus ovejas lo siguen. Bee, bee. Ellas lo siguen. Sus ovejas lo siguen». Finaliza el juego diciendo que podemos seguir a nuestro Buen Pastor, Jesús, cuando escuchamos Sus palabras en la Biblia, le obedecemos, y tomamos buenas decisiones.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones que mencionen pastores y ovejas, como la de Jesús el Buen Pastor.

¡ES HORA DE DESPERTARSE!

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y diles que van a realizar un juego en el que uno de los líderes finge dormirse y necesitan ayudarlo a despertarse. Haz que un líder se acueste en el centro del área y dile que se duerma. Luego habla con los niños para encontrar sugerencias de cómo pueden despertar al líder: cantando una canción en voz alta, cantando como un gallo, o haciendo el sonido de un despertador. Cuando el líder se despierte, ellos saltarán y exclamarán: «¡Es hora de despertarse!». Juega varias rondas, y deja que los niños se turnen para ser el que duerme. Termina el juego diciendo que todos están despiertos.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones que mencionan a alguien durmiendo, como cuando Jesús calma la tormenta.

PUENTE DE AGRADECIMIENTO A DIOS

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

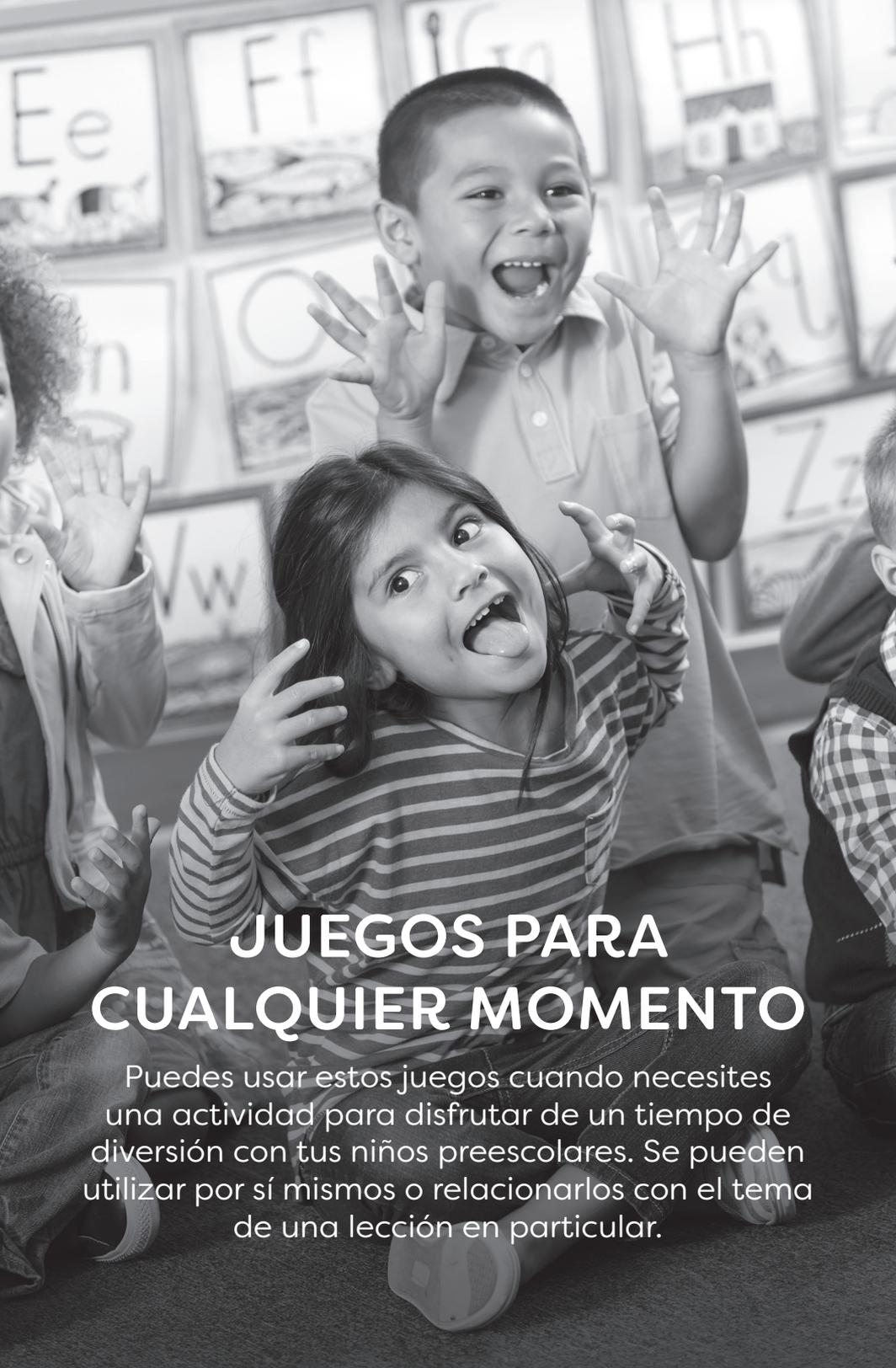
No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en un área con suficiente espacio para moverse, y diles que harán un juego de agradecimiento a Dios. Pregúntales por algo por lo que estén agradecidos. Pueden compartirlo cuando sea su turno. Diles que se tomen de la mano y formen un círculo. Haz que dos líderes se paren uno frente al otro, creando un arco con sus brazos. Haz una fila de niños para que puedan caminar en círculo bajo el arco. Mientras los niños caminan, el grupo cantará la melodía de «El puente de Londres se está cayendo» con esta letra: «Agradecemos a Dios por todo lo bueno, todo lo bueno, todo lo bueno. Damos gracias a Dios por todo lo bueno. ¿Puedes mencionar algo?». Cuando termine la canción, los dos líderes bajarán sus brazos y atraparán a un niño, quien deberá decir algo por lo que esté agradecido. Los líderes pueden ayudar con sugerencias si los niños no saben muy bien qué decir. Repite la canción para que muchos niños tengan la oportunidad de ser atrapados. Termina el juego agradeciendo a Dios por todas las cosas buenas que han mencionado los niños.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones sobre el hecho de ser agradecidos, como la historia de Jesús y los diez leprosos.



JUEGOS PARA CUALQUIER MOMENTO

Puedes usar estos juegos cuando necesites una actividad para disfrutar de un tiempo de diversión con tus niños preescolares. Se pueden utilizar por sí mismos o relacionarlos con el tema de una lección en particular.

JUEGO DE PARACAÍDAS Y PELOTAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un paracaídas o una sábana, pelotas de diferentes tamaños.

Opcional: objetos relacionados con la lección (como pequeños animales de peluche).

DESARROLLO DEL JUEGO

Coloca el paracaídas (o la sábana) en el suelo, y reúne a los niños a su alrededor. Explícales que estarán jugando con un paracaídas. Diles que cada uno sujete un borde con ambas manos. Todos levantarán y bajarán el paracaídas, cuando lo indique el líder. Deja que los niños hagan rebotar las pelotas u objetos en él, haciéndolo rápido o despacio tras tu señal, trabajando juntos para que los objetos no se caigan. Cuando uses objetos relacionados con la lección, finaliza el juego hablando de ella. Puedes decir algo como: «Hoy usamos estos objetos en el paracaídas porque nos recuerdan la lección que aprendimos», y luego explícales lo que deseas que recuerden de la lección.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial cuando deseas que recuerden un objeto particular de la lección.

LEVANTAR BOLITAS CON LA CUCHARA

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: ALTO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Bolas pequeñas (más que el número de niños que tengas), balde, cucharas de plástico (una por cada niño), tazón de papel (uno por cada niño).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Coloca las bolitas en el balde vacío.

DESARROLLO DEL JUEGO

Haz que los niños se reúnan en un área abierta, y diles que participarán en un juego en el que tendrán que recoger bolitas con una cuchara. Señala el balde, y explica que esparcirás las bolitas. La meta es colocar las bolitas en el balde usando las cucharas y tazones. Dale una cuchara y un tazón a cada niño, y haz que hagan una fila alrededor del área de juegos. Haz que todos digan: «¡A recoger las bolitas!», y vuelca el balde para que se esparzan por el centro del área. Luego vuelve a colocar el balde en el centro. Deja que los niños traten de recoger una en su tazón y la lleven al balde. Ayuda a quien lo necesite, y celebren juntos cuando todas las bolitas estén en el balde.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión.

MOVAMOS LOS GLOBOS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Cuatro globos de 9 pulgadas de diferentes colores

Opcional: cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Infla los globos. Si las esquinas están a más de 5 pies del centro del salón, marca cuatro puntos, o esquinas, donde comenzarán los equipos.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los prescolares a reunirse en el área de juegos, y explícales que el juego consiste en hacer que el globo llegue lo más lejos posible. Demuestra algunas de las formas en que se puede hacer mover el globo, y divide el grupo en cuatro equipos, para que se paren cerca de una de las esquinas del salón, o en el punto que has marcado con cinta de enmascarar. Dale un globo a un niño de cada equipo, quien debe estar parado en la línea de salida, mirando hacia el centro del salón. Cuando des la señal, todos los jugadores con globos deben lanzar, soplar o arrojar sus globos tan lejos como puedan en el área de juegos. Una vez que los niños hayan tenido un turno, pueden sentarse y ver cómo lo hacen otros niños. Conversa con ellos sobre los globos que vuelan alto o llegan lejos, siempre de una manera divertida y no competitiva. Finaliza el juego celebrando y dejando que los últimos jugadores lancen los globos al aire.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión.

JUEGO DE CLASIFICACIÓN: GRANDES Y PEQUEÑOS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Objetos de diferentes tamaños, que puedan clasificarse de pequeño a grande, como cubos, pelotas, muñecas, pompones, zapatos, libros, hebras de lana, piezas de rompecabezas, etc. (un objeto por niño).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Coloca todos los objetos en el suelo, alrededor del salón o en una hilera.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a tus preescolares, y diles que es un juego de clasificación en el que todos trabajarán juntos. Pregúntales sobre los tamaños; por ejemplo: «¿Qué significa que algo es grande?» o, «¿Qué significa que algo es pequeño?». Cuando ellos lo entiendan, puedes señalar los objetos en el suelo y observar sus diferentes tamaños. Explica que cuando comience el juego, todos correrán para agarrar un objeto, y luego se pararán en una fila según el tamaño del objeto, desde el más pequeño al más grande. Los líderes pueden ayudar cuando sea necesario. Una vez que terminen, celebra sus logros y comienza otra ronda, haciendo que esta vez el orden del objeto sea desde el más grande hasta el más pequeño.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial en lecciones sobre algo grande y pequeño, como David y Goliat.

SALTAR EL RÍO

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Dos cuerdas de 10 pies de largo cada una.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Coloca las dos cuerdas en el suelo, a un pie de distancia.

DESARROLLO DEL JUEGO

Pide al grupo que se acerquen donde están las cuerdas. Explica que participarán en un juego en el que fingirán saltar un río. Haz que los niños se paren en fila detrás de una de las cuerdas. Llama «el río» al área entre las cuerdas. Cuando estés listo, haz que cada niño salte (deja que tomen impulso) sobre el río. Cuando todos hayan saltado, separa las cuerdas 4 pulgadas más y haz que los niños hagan 4 fila para volver a saltar. Separa las cuerdas 4 pulgadas después de cada ronda. Si un niño no logra saltar el río, puede sentarse a un lado y fingir que está pescando. El juego continúa hasta que quede un niño. Comienza el juego otra vez, y finaliza después de varias rondas.

OTRAS IDEAS

Cuando juegues con niños pequeños, no elimines a quienes no puedan saltar el río. Enfócate con ellos en lo divertido que es saltar las cuerdas.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial en lecciones que contengan un río, como cuando Juan bautiza a Jesús.

SOPLAR LAS NUBES

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Sorbetes, bolitas de algodón (o papel tisú enrollado), papel para envoltorio azul (o mantel de plástico para mesa), cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Pega el papel o mantel a una superficie plana con cinta de enmascarar, como por ejemplo, a una mesa o al suelo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y explica que participarán en un juego sobre el cielo. Pregúntales si recuerdan cómo es el aspecto del cielo azul con nubes. Diles que el papel azul es como el cielo, y las bolitas de algodón como las nubes. Ellos soplarán sus «nubes» así como el viento sopla las nubes. Muéstrales un sorbete y enséñales cómo se sopla a través de él. Dale uno a cada niño para que soplen las bolitas de algodón a través del cielo de papel. Asegúrate que todos tengan una oportunidad y se diviertan cuando las nubes van en direcciones inesperadas.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial en lecciones relacionadas con el cielo y el clima, como cuando Jesús calma la tormenta.

CARRERA CON MOÑOS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un moño autoadhesivo para regalar a cada niño, una caja de regalos sin tapa para cada grupo, cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Pega una línea donde quieres que comience cada equipo. Coloca las cajas de regalos al otro lado de tu área para que los grupos puedan correr hacia ellas y volver.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños cerca de las líneas de salida y explícales que este juego será una carrera de relevos con moños, como los que hay en los regalos. Divide a los niños en grupos, y haz que cada grupo haga una fila detrás de la línea de salida. Dale un moño a cada niño. El primero de cada grupo se pegará el moño en la cabeza e intentará caminar hasta la caja de regalos de su grupo y lo echará en ella, antes de correr de vuelta a su fila. Luego, el siguiente niño del grupo tomará un turno. Anima a los niños y ayuda a quienes lo necesiten. Finaliza el juego diciéndole a los niños que aunque a veces recibimos regalos grandes, ¡el mejor regalo es Jesús!

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial en lecciones que tienen que ver con regalos, como cuando los reyes magos le llevaron regalos a Jesús.

PELOTAS EN LA CAJA

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Cuatro pelotas, caja, cinta de enmascarar.

Opcional: cuadrado para juegos de Awana.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Coloca la caja en el centro del salón, o del cuadrado para juegos de Awana. Marca con cinta de enmascarar a 5 pies de cada esquina de la caja, para que los niños se paren en esos cuatro puntos.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en el área de juegos, y diles que tratarán de meter la pelota en la caja. Haz que los niños se paren en una fila detrás del lugar que marcaste con cinta, o en la marca más interna de la diagonal del cuadrado. El primer jugador de cada equipo sostiene una pelota; a tu señal, tratarán de meter la pelota dentro de la caja, y regresarán al final de la fila de su equipo. El líder recoge la pelota, y se la da al segundo niño, quien tratará de embocarla en la caja. El juego continúa hasta que todos los jugadores hayan participado. Celebra por cada pelota que caiga en la caja. Finaliza el juego cuando cada jugador haya tenido la oportunidad de meter la pelota en la caja.

OTRAS IDEAS

En lugar de celebrar por cada pelota que caiga en la caja, puedes hacer que los niños digan un versículo de la Biblia, o la verdad central de una lección que quieras reforzar.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial en lecciones que contienen una verdad que deseas reforzar de una forma divertida.

CARRERA ALREDEDOR DEL CÍRCULO

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Cuatro bastones de juego (o botellas de dos litros, rellenas con una cucharada de arena o arroz para que tengan peso en el fondo), cinta de enmascarar.

Opcional: cuadrado de juegos de Awana.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Coloca los bastones de juego o las botellas en el centro. Si no se va a usar el cuadrado para juegos, pega un círculo a 5 pies de distancia del centro. Luego usa la cinta de enmascarar para marcar cuatro puntos en el círculo que estén a la misma distancia.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños, y diles que participarán en un juego en el que correrán alrededor del círculo. Explica cómo funciona un juego de relevos, en especial cuando un jugador tiene que etiquetar a otro. Divide el grupo en cuatro equipos, y haz que se sienten en la línea del círculo que corresponda al equipo, cerca del punto marcado con cinta de enmascarar. Recuerda a los niños que deben esperar a que el niño que está a su lado se siente, para levantarse y empezar a correr. Cuando des la señal, el primer jugador de cada equipo tiene que correr una vez alrededor del círculo. Cuando el niño regrese al punto de salida, se debe sentar en su lugar. Los líderes pueden ayudar a los niños para que sepan lo que debe hacer. El jugador de la izquierda se levanta, corre alrededor del círculo, y se sienta en su lugar. Luego, el tercer jugador toma su turno, hasta que todo el equipo haya tenido uno. El último jugador corre una vuelta y va hacia el centro para derribar el bastón de juguete de su equipo. Celebra al finalizar, cuando todos los equipos hayan derribado sus bastones.

OTRAS IDEAS

Para jugar con los niños más pequeños, haz solo un equipo y ayúdalos a que entiendan cómo deben correr alrededor del círculo. Haz que un líder corra con cada niño para que puedan seguir las instrucciones.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión.

LIMPIA TU CUARTO

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Una cantidad grande de bolas de periódico, bolas pequeñas de plástico, o de esponja, cinta de enmascarar o cuerdas.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Coloca las cuerdas o la cinta de enmascarar en el piso para dividir el salón en dos espacios o en cuatro, incluyendo uno para cada grupo. Esparce las pelotas en el suelo de manera uniforme en cada espacio.

DESARROLLO DEL JUEGO

Explica a los niños que este juego consiste en limpiar su cuarto. Hazlo divertido preguntando quiénes son buenos limpiando, y diles que necesitarás ayuda adicional. Muéstrales las pelotas, y diles que el objetivo es sacar tantas como sea posible del área de su grupo. Divide a los niños en dos equipos o en cuatro.

A la señal del líder, los niños deben apresurarse a limpiar «su cuarto» lanzando las pelotas al espacio del otro grupo. Después de un tiempo determinado, detén el juego, y todos deben quedarse quietos.

Observa qué área es la más limpia. ¿Cuál es la más desordenada?

Anima a los dos equipos. Si quieres puedes jugar otra ronda.

OTRAS IDEAS

Para hacer que el juego sea más cooperativo, coloca una caja o contenedor entre las áreas, y que los niños se apresuren para ver qué tan rápido pueden limpiar toda el área. Para jugar otra ronda, toma la caja y diles: «¡Oh, no! ¡Un viento fuerte vino y se llevó todo lo que había en la caja!». Para la siguiente ronda, haz que vean qué tan rápido pueden limpiar.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con lecciones sobre limpiar algo sucio, como la parábola del hijo prodigo.

EL CUBO DE ACTIVIDADES

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Una caja cuadrada de pañuelos, papel de seis colores diferentes, tijeras, cinta de empaquetar transparente.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Prepara el cubo de actividades usando la caja de pañuelos. Corta los papeles de colores del mismo tamaño de los lados de la caja, y pégalos. Haz una lista de actividades para que hagan los niños por cada color de la caja, ya sea solo para ti, o por escrito para que los niños y los líderes la vean. Algunos ejemplos pueden ser: saltar cinco veces, saludar con un «choque de cinco», dar vueltas en un círculo, pararse en un pie, o ponerse en cuclillas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños al área de juegos, y diles que jugarán con un cubo especial de actividades; muéstralo y conversen sobre sus lados de colores diferentes. Explica que según el color sobre el que caiga el cubo, deberán hacer una actividad diferente. Enséñales las actividades a los niños, para que ellos te imiten y estén listos para comenzar a jugar. Para jugar, un líder lanza el cubo, y los niños hacen la actividad que corresponda al color.

OTRAS IDEAS

Diseña actividades según lo que estén aprendiendo los niños. Puedes hacer que cada actividad se relacione con un tema o historia de la Biblia, mediante una representación relacionada con ella.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión.

ALIMENTA A LOS ANIMALES

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Varios animales de peluche (o fotos de animales), bolsitas de frijoles (o papel de color arrugado).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Coloca a los animales en diferentes lugares a lo largo del salón.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños al centro del salón, y diles que Dios hizo a los animales, y que todos comen alimentos diferentes. Divide al grupo de niños en equipos, y dale a cada uno una bolsita de frijoles o papel arrugado, de modo que sea la «comida» para los animales. Diles que los grupos caminarán por el salón, y que cada vez que tú digas: «¡Alimenten a los animales!», tendrán que elegir un animal, ir hacia donde está, y fingir que le dan de comer. Puedes comentar quién alimentó a qué animal, y representar la parte que se finge del juego. Una vez que todos los equipos hayan «alimentado» a sus animales, pueden llevar sus bolsitas de frijoles al centro del salón y comenzar de nuevo. Juega varias rondas y finaliza diciendo: «¡Los animales están satisfechos!».

OTRAS IDEAS

Para los niños mayores, se puede hacer que el «alimento» de cada animal coincida con el color asignado a cada uno de ellos, poniendo un trozo de papel de color por cada animal y el papel arrugado del mismo color para que sea «su alimento».

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con lecciones que incluyan animales, como la de Daniel en el foso de los leones.

ALIMENTA A LA PERSONA DE LA CAJA

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Una caja de cartón, pegamento en barra, la imagen de una cara sonriente, tijeras, fichas.

Nota: Puedes copiar la imagen que está al final del libro en lugar de hacer una.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Imprime, recorta y pega la cara en uno de los lados de la caja. Recorta una abertura en la boca, y en la caja detrás de ella.

DESARROLLO DEL JUEGO

Mientras comienzas el juego, pregunta a los niños cuáles son algunas de las cosas que les gusta comer. Diles que a la persona de la caja le gusta comer fichas, y que hoy tiene mucha hambre. Esparce las fichas en el área de juegos, y elige a unos cuantos niños a la vez, para que cada uno encuentre una y la ponga en la boca de la persona en la caja. Mantén a los grupos moviéndose para que los niños no tengan que esperar mucho por su turno.

OTRAS IDEAS

Puedes usar este juego para repasar una lección, o versículos para memorizar, escribiendo preguntas o palabras de un versículo en las fichas, para que los niños contesten o digan el versículo mientras ponen la ficha en la boca de la persona.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial cuando quieras repasar una lección, o un versículo para memorizar.

ENCUENTRA LA CARA

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Platos de papel (uno por cada niño).

Opcional: música y una forma de reproducirla.

Nota: Puedes copiar la imagen que está al final del libro, en lugar de hacer una.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Dibuja caras felices y tristes en los platos de papel. (Asegúrate de tener un plato para cada niño).

DESARROLLO DEL JUEGO

Coloca los platos boca abajo, en un círculo en el suelo, y haz que los niños caminen alrededor mientras cuentas hasta 10. Cuando digas: «10», cada niño deberá pararse al lado de un plato y voltearlo para ver la cara. Pregunta quién tiene una cara feliz, y sonrían juntos mientras dicen: «¡Dios nos ama cuando somos felices!». Pregunta quién tiene una cara triste, y hagan una cara triste juntos. Luego sonrían y digan: «¡Dios nos ama cuando estamos tristes!».

OTRAS IDEAS

Puedes agregar otras emociones al hacer el mismo juego, con algunas caras asustadas y enojadas, y conversar sobre estas emociones.

También puedes poner música y pausarla en intervalos, en lugar de contar hasta 10.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial en las lecciones donde se mencionen sentimientos y emociones.

ENCUENTRA EL ANIMAL

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un animal de peluche.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Esconde el animal de peluche en el salón mientras los niños no estén mirando.

DESARROLLO DEL JUEGO

Explica que en este juego, buscarán un animal que está escondido en algún lugar del salón. Da a los niños algunas pistas para ayudarlos a encontrarlo, y deja que todos lo busquen. Quien lo encuentre puede esconderlo para la siguiente ronda.

OTRAS IDEAS

Con niños mayores esconde bien el peluche, y no des pistas. También puedes usar «frío o caliente», diciendo caliente a medida que se acercan adonde está escondido el objeto. Para niños más pequeños, haz que sea más fácil de encontrarlo.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial en las lecciones sobre cosas que se pierden y encuentran, como la historia de Jesús y la oveja perdida.

ENCUENTRA TU BARCO

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Usa cinta de enmascarar para hacer los contornos de un círculo, un cuadrado y un triángulo en el suelo. Estos serán los «barcos». Hazlos lo bastante grandes para que varios niños quepan adentro.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en el área que has preparado. Explica que en el juego simularán que el piso es agua, como un lago u océano. Señala las figuras que has pegado, y diles que son barcos en el agua. Enséñales a simular cómo nadar y diles que lo hagan contigo. Explica que los niños actuarán como si estuvieran «nadando» por el salón hasta que el líder diga: «¡Encuentra tu barco!». Entonces los niños deberán nadar hacia el barco más cercano y quedarse adentro de él. El líder puede dar instrucciones como: «Todos los que están en el barco triángulo, toquen sus dedos de los pies», o «Todos los que están en el barco círculo, aplaudan tres veces». Una vez que los niños entiendan el juego, puedes comenzar. Haz varias rondas, y finaliza el juego diciendo a los niños que pueden dejar de nadar, y «secarse».

OTRAS IDEAS

Para los niños más pequeños, usa solo un barco, o haz que los líderes acompañen a los niños, y les recuerden cómo fingir que nadan. Para preescolares mayores, puedes designar un niño que sea un tiburón en el agua. Cuando empiece a nadar, dile: «Encuentra tu barco», para que se esconda del tiburón.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial en las lecciones sobre el mar o lagos, como cuando Jesús calma la tormenta.

TORMENTA DE FUEGO

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Una gran cantidad de fajos de papel tisú, o de construcción, rojo, amarillo y anaranjado.

Opcional: una cuerda o cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Divide el área de juegos por la mitad. (Si no tienes una línea en el suelo, coloca una cuerda, o un pedazo de cinta de enmascarar en el centro del salón). Distribuye de manera uniforme las «llamas» de fajos de papel en el suelo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños al costado del área de juegos, y explica que participarán en un juego donde fingirán que los fajos de papel son «fuego». La meta será tener la menor cantidad de fuego posible al lado de la línea donde están, y además podrán arrojar el «fuego» hacia el otro lado. Asigna la mitad de niños a cada lado de la línea. Cuando el líder dé la señal, haz que los niños arrojen el fuego al espacio del otro grupo. Después de unos minutos, detén el juego y mira qué grupo tiene más «fuego» en su espacio. Para hacerlo más divertido, puedes fingir ser un bombero que apaga el fuego, con su «manguera». Juega varias rondas y haz que los líderes ayuden cuando sea necesario.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, especialmente en las lecciones que contienen algo sobre el fuego, como la historia de Elías y los profetas.

SIGUE A LA ABEJA

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Patrones de flores recortadas, cinta de enmascarar.

Nota: Puedes copiar la imagen que está al final del libro en lugar de hacer una.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Pega los patrones de las flores en el suelo o en una pared.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños a reunirse en el área de juegos donde fingirán ser abejas. Pregúntales qué es lo que recuerdan de las abejas, y diles que suelen volar de flor en flor (donde obtienen lo que necesitan para hacer la miel) y háblales del panal (donde hacen la miel). Explica que, en este juego, el líder es una abeja que guía a las otras (los niños) al panal. Señala los patrones de flores en el piso, o la pared, donde las abejas se detendrán mientras vuelven al panal. Designa un lugar en el salón donde está el panal. Haz que los niños hagan una fila detrás del líder y comienza el juego. El líder los puede guiar por todo el salón, inclusive donde están las flores, mientras ellos mueven los brazos como si fueran alas y hacen sonidos de abejas. Cuando lleguen al panal, el líder dirá: «Abejas ocupadas y zumbando, ¿pueden zumbar conmigo?». Luego comienza otra ronda. Una vez que estén familiarizados con el juego, pide a uno de los niños que sea la abeja líder, y ayuda a los demás niños a seguirlo.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión.

CANASTA DE FRUTAS VOLCADA

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Pares de fotos (una foto por cada niño) de frutas dibujadas o impresas (las frutas se pueden reemplazar por flores, corazones, estrellas, etc.) cinta de enmascarar, sillas (una por cada niño).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Recorta las fotos y asegúrate de que tienes un conjunto a juego de cada foto, listo para usar en el juego. Puedes usar la misma foto con diferentes colores, como dos estrellas rojas y dos estrellas azules, y necesitas suficientes para que cada niño tenga una.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y explícales que participarán en un juego donde fingirán ser diferentes clases de frutas (o diferentes clases de lo que has elegido usar). Usa cinta de enmascarar para pegar la foto de una fruta en el frente de la camiseta de cada niño. Asegúrate que todos los niños tengan una fruta y que sepan el nombre de ella. Haz que los niños se sienten en sillas formando un círculo. Un jugador se para en el centro y dice el nombre de una fruta; el líder podrá ayudarlo si lo necesita. Los niños que tengan esa fruta deben intercambiar sus lugares, al mismo tiempo que el niño del centro intenta sentarse en uno de esos lugares. El niño que se quede sin silla se para en el centro y dice el nombre de otra fruta. Di algunas veces durante el juego: «¡Derramen la canasta de frutas!». Si estás jugando con otros objetos, puedes decir: «¡Es tiempo de mezclarse!». En ese momento todos los niños deben cambiar de lugar. Finaliza cuando los niños se hayan movido bastante y di: «¡Derramen la canasta de frutas!» por última vez.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión.

CARRERA DE ENSALADA DE FRUTAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un tazón de plástico o plato de papel (uno para cada grupo), un juego de frutas de plástico (como las de un juego de cocina, uno por cada grupo).

Opcional: usa bolsitas de frijoles de diferentes colores como si fueran frutas.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Dispersa las frutas de plástico, o las bolsitas de frijoles en el suelo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y explica que participarán en un juego sobre las frutas. Divide a los niños en grupos de tres a cinco, y dale a cada grupo un tazón o un plato de papel. Para empezar, el líder dirá el nombre de una fruta (manzana, banana, naranja, etc.), y los grupos correrán para encontrar esa fruta y ponerla en su tazón. Repite la rutina con las otras frutas, para que todos los miembros de los grupos tengan un turno. Cuando el líder diga algo que no sea una fruta, todos deben decir: «¡Eso no es una fruta! ¡Nosotros obedeceremos la regla!». Al final del juego, pregunta si recuerdan cuál fue la regla que Dios les dio a Adán y a Eva. Diles que tu regla solo es para divertirse, pero que las reglas de Dios son serias. Diles que debemos escuchar la verdad de Dios y obedecerlo porque Él nos ama.

OTRAS IDEAS

Para hacer el juego más fácil, asigna una zona a cada grupo, y coloca su conjunto de frutas allí. Si juegan de esta manera, los grupos deberán estar en su zona para poder encontrar su fruta fácilmente.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, pero en especial en la lección sobre Adán y Eva, u obedeciendo los mandamientos de Dios.

ÁRBOL DE FRUTAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un papel grande, bolsitas de frijoles (por lo menos cinco).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Dibuja la figura de un árbol grande en el papel.

DESARROLLO DEL JUEGO

Explica que participarán en un juego sobre árboles, y que algunos de ellos producen frutas. Haz que los niños se paren en un círculo con la figura del árbol en el medio. Muéstrales las bolsitas de frijoles, y diles que fingirán que son frutas que crecen en el árbol. Dales bolsitas a varios niños, y diles que los otros niños también tendrán un turno. Pídeles que traten de poner todas las bolsitas de frijoles en el árbol para que parezca que tiene frutos. Recoge todas las bolsitas y dáselas a quienes todavía no han tenido un turno. Juega varias rondas y diviértete hablando de los resultados a medida que el grupo comienza a lanzarlos.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, pero en especial con lecciones que tienen que ver con árboles y frutas, como la historia de Adán y Eva en el jardín del Edén.

JUNTA A LAS OVEJAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Muchas bolitas de algodón, una caja (el tamaño de la caja depende de la cantidad de bolitas de algodón).

Opcional: música y una forma de reproducirla, aros, bastones de juego de Awana (o tubos de toalla de papel, vacíos).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Dispersa las bolitas de algodón por toda el área de juegos. (Asegúrate de saber el número que tienes, para saber más tarde si te falta alguna). Coloca la caja vacía en el centro del salón.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a tus preescolares y explícales que participarán en un juego sobre juntar las ovejas. Recuérdales cómo son las ovejas, y haz que sea divertido imitando el balido de las ovejas. Señala las bolitas de algodón esparcidas por el salón, y diles a los niños que fingirán que son ovejas. Diles el número exacto de ovejas, y más tarde sabrás si falta alguna. Señala la caja vacía en el medio del salón, y explica que van a fingir que esto representa el corral de las ovejas. Explica que cada uno correrá a buscar una oveja y la llevará al corral, antes de buscar otra. Mira si pueden reunir a todas las ovejas, llevándolas a casa de forma segura antes de que se acabe el tiempo o apague la música. Cuando el tiempo termine, cuenten juntos las ovejas que están en la caja. Si hay una o dos perdidas, búsqúenlas juntos. Cuando todas estén en la caja, felicítalos diciendo: «Ustedes son buenos pastores. Cuidaron bien a sus ovejas, así como Jesús nos cuida». Si tienes tiempo, pregúntales de qué manera los cuida Jesús.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, pero en especial con lecciones sobre ovejas y pastores.

DIOS ME AMA

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un espejo de mano irrompible.

DESARROLLO DEL JUEGO

Sienta a los niños en círculo. Explica que el juego habla de la manera como Dios nos hizo y nos ama. Diles que tienes un espejo para que puedan ver su rostro, y que todos tendrán una oportunidad para verse. Empieza haciéndolo tú mismo. Mírate en el espejo y di: «Dios me ama, _____» (tu nombre). Pasa el espejo alrededor del círculo y haz que cada niño se mire en él y diga: «Dios me ama, _____» (nombre del niño). Si hay niños que no dicen muchas palabras aún, puedes ayudarlos. Finaliza el juego recordándoles a los niños que ¡Dios los hizo y los ama!

OTRAS IDEAS

Para los niños mayores, puedes agregar otro paso haciendo que pasen el espejo a otro niño en el grupo, recuerden su nombre, y digan: «Dios te ama _____» (nombre del otro niño).

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, pero en especial con lecciones sobre cuánto nos ama Dios.

PEZ LIBRE Y FELIZ

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Cuerdas para saltar, cordón o cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Coloca las cuerdas de saltar en el suelo para formar una «red de pesca» circular, o haz un círculo en el suelo con el cordón, o la cinta de enmascarar.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños a participar en un juego sobre la pesca. Elige dos niños para que sean pescadores, y dile al resto del grupo que ellos serán peces. Explica que cuando el líder grite: «¡Peces felices, peces felices, naden, naden, naden!», los peces se dispersarán por el salón mientras los pescadores los persiguen. Si los atrapan, los niños que son peces tendrán que pararse dentro de la red. Después de unos minutos, cuando el líder diga: «¡Peces felices, peces felices, naden libres!», los niños escaparán de la red y volverán a jugar. Permite que otros niños sean pescadores, para que cada uno tenga una oportunidad.

OTRAS IDEAS

Si tu grupo es grande, juega con más redes y pescadores. Si tienes niños pequeños, puedes tener un líder y uno o dos niños que sean pescadores, y otro líder con los niños (los peces), para ayudarlos a entender lo que deben hacer.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, pero en especial con lecciones sobre peces y pesca, como cuando Jesús llama a sus discípulos.

CARRERA DE CORAZONES

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Varios corazones pequeños de papel, de diferentes colores (unos 5 a 10 por cada niño), dos corazones más grandes; uno de ellos debería ser más grande que el otro.

Nota: Puedes copiar la imagen que está al final del libro en lugar de hacer una.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Antes de comenzar, esconde los corazones alrededor del salón, excepto el corazón mediano, y el grande. O en lugar de esconderlos, puedes dispersarlos en el suelo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los preescolares cerca de donde has escondido los corazones. Explica que participarán en un juego de corazones, y que cuando vemos un corazón, nos hace pensar en el amor, o cuando las personas se cuidan unas a otras. Sostén en alto el corazón mediano y pide a los niños que mencionen a familiares o amigos que los amen. Sostén en alto el corazón grande, y pregunta quién los ama más que todos: ¡Dios! Pon el corazón grande en el centro del área de juegos. Diles que correrán para ver cuántos corazones pueden encontrar en el salón. Cuando digas que empiecen, pueden recoger los corazones que encuentran y llevarlos al gran corazón en el centro. Cuando levanten todos los corazones, felicítalos por su buen trabajo, y dales algunos corazones a cada uno para que los escondan para la próxima ronda. Juega algunas rondas y cambia un poco el juego, escogiendo un color y haciendo que corran a buscar todos los corazones de ese color. Finaliza el juego sosteniendo en alto el corazón grande y recordando a los niños ¡que Dios los ama mucho!

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, pero en especial con lecciones sobre el amor de Dios.

CORRER A LA COLINA

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Usa cinta de enmascarar para marcar dos líneas paralelas en los extremos opuestos del área de juegos, y una en el centro.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños para un juego donde fingirán subir una colina sin ser tocados. Señala las tres líneas y explica que imaginarán que la del medio es la parte más alta de la colina. Haz que los niños se paren detrás de una de las líneas. Un líder se para en la línea del centro y dice: «Colina, vengan a mi colina». Los niños tratarán de correr de una línea a la otra, sin que lo toque el líder. Los niños que no logren llegar a la otra línea deben permanecer con el líder en la línea del centro. El líder vuelve a llamar, y los niños que no fueron alcanzados por el líder intentarán volver a la línea original sin ser tocados. Continúa el juego hasta que quede solo un niño. Este niño puede ayudar al líder en la próxima ronda. Juega varias rondas y finaliza el juego permitiendo a todos los niños fingir estar en la parte alta de la «colina».

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión.

DERRIBA EL BASTÓN

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Bastones para jugar de Awana, (o botellas de dos litros rellenas con arroz o arena), bolsitas de frijoles o una pelota, cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Coloca los bastones en una línea o forma de pirámide. Haz una línea con cinta de enmascarar para que los niños se paren detrás de ella.

DESARROLLO DEL JUEGO

Haz que los niños se paren detrás de la línea. Explica que el juego consiste en arrojar una bolsita de frijoles o una pelota para derribar los bastones. Deja que se turnen al arrojar la bolsita o rodar la pelota, para derribar un bastón asignado. Anima a celebrar a todos los niños durante el juego, y finaliza cuando cada uno haya tenido un turno.

OTRAS IDEAS

Si tienes un grupo más grande, prepara varias estaciones donde cada uno tenga su turno sin tener que esperar mucho. Puedes usar este juego con la historia de David y Goliat. Corta un círculo de papel grande y dibuja una cara enojada en él. Pégalo en un bastón, diles a los niños que es Goliat, y que pueden derribarlo como David lo hizo en la historia.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, pero también en la lección de David y Goliat.

LA PAPA CALIENTE

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Una bolsita de frijoles.

DESARROLLO DEL JUEGO

Explica que en este juego fingirán que la bolsita es una papa caliente. Ayúdalos a entender que cuando algo está caliente, tratamos de tocarlo lo menos posible mientras se lo pasamos a la siguiente persona. Haz una demostración para que los niños entiendan cómo pasarlo con rapidez. Haz que los niños formen un círculo, y que pasen la bolsita de un niño al otro lo más rápido posible. El líder se para afuera del círculo y dice cuándo comienzan a pasar la bolsita. Cuando diga: «Papa caliente», los niños deberán dejar de pasarla. Quien tenga la «papa caliente» tendrá que pararse en el medio del círculo hasta que otro la tenga, y luego cambiar de lugar.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión.

ADENTRO Y AFUERA

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Una sábana o un cobertor, una mesa o sillas.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Coloca una sábana grande sobre una mesa o sillas para hacer una tienda de campaña.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños cerca de la tienda de campaña que has creado, y explica que van a jugar usando las palabras «adentro» y «afuera». Señala el interior de la tienda y di: «Esto es adentro de la tienda». Luego muestra el exterior de la tienda. Explica a los niños que cuando digas: «¡Adentro!», deberán entrar a la tienda. Y cuando digas: «¡Afuera!», deberán salir de ella. Juega varias rondas, mezclando los intervalos entre las palabras. También puedes elegir un niño que diga las palabras, y luego rotar con otros niños.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con lecciones sobre algo que sucede adentro y afuera de un lugar en particular, como cuando los israelitas adoran a Dios en el templo.

JESÚS TE AMA

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Serpentinas de papel crepé cortadas en secciones de dos pies de largo (una por niño).

Opcional: utilizar pañuelos de papel como alternativa de última hora.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Asegúrate primero de que las serpentinas estén cortadas en secciones de dos pies de largo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y explica que este juego es una manera de celebrar que Jesús nos ama. Enséñales que agitar una serpentina o un pañuelo de papel en el aire puede parecer una forma de celebrar. Demuestra que podemos compartir nuestra celebración con alguien dándole una serpentina. Dale una a cada niño. Explica que van a correr y encontrar otro niño con quién compartir su serpentina. Le dirán al amigo: «Jesús te ama», y le darán su serpentina. Aquellos que tengan dos serpentinas darán una a un nuevo amigo que tenga solo una serpentina, o ninguna. Después de que todos hayan intercambiado serpentinas algunas veces, el líder puede decirles que es tiempo de que todos los niños arrojen sus serpentinas al aire y digan: «¡Jesús nos ama a todos!».

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con lecciones sobre el amor de Jesús.

ACTOS DE BONDAD

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Papelitos (5-10), una bolsa de papel (u otro recipiente para recoger los papelitos).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Escribe una manera de ser amable en cada papelito. Algunos ejemplos son: llevar una bolsa de alimentos, ayudar a un amigo que está triste, barrer el piso, orar por alguien que está enfermo, compartir la comida con alguien que tiene hambre, y todo aquello que quieres que los niños comprendan que es un acto de bondad.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y explica que el juego consiste en actuar como si estuvieran haciendo un acto de bondad. Habla sobre cómo Dios desea que seamos bondadosos con los demás, porque Él nos ama a nosotros y también a las demás personas. Diles que sacarás un papelito de la bolsa, leerás lo que está escrito, y ellos decidirán cómo representarlo que has leído. Por ejemplo, si la acción es llevar la bolsa de alimentos, puedes guiarlos para que estiren los brazos como si estuvieran sosteniendo una bolsa pesada. Haz una demostración para que los niños tengan una idea de cómo hacerlo. Juega varias rondas, y deja que piensen en diferentes maneras de actuar. Diles que te hace muy feliz verlos hacer esos actos de bondad, porque demuestra que amamos a Dios.

OTRAS IDEAS

Para los niños más pequeños, puedes hacer este juego más simple, ideando las acciones tú mismo y luego diciéndoles qué hacer para actuar.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con lecciones sobre la bondad.

TIERRA Y MAR

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Cinta de enmascarar, papel azul (o toalla), papel verde (o toalla).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Usa la cinta de enmascarar para pegar una línea en el centro del piso. Coloca el papel azul (o toalla) a un lado de la línea, y el papel verde (o toalla) al otro lado.

DESARROLLO DEL JUEGO

Recuerda a los niños que cuando Dios creó el mundo, hizo el mar y la tierra como parte de Su creación. Diles que serán parte de un juego sobre la tierra y el mar. Haz que se paren sobre la línea, señala el papel azul (o la toalla), y diles que fingirán que ese lado es el «mar». Señala el papel verde (o la toalla) al otro lado de la línea, y diles que fingirán que es la «tierra». Explica las reglas: cuando digas: «¡Tierra!», los niños deberán saltar al lado de la tierra. Cuando digas: «¡Mar!», deberán saltar del lado del mar. Diles que no salten sobre el papel (o las toallas). Cualquiera que sea el lugar donde salten, pueden fingir hacer una actividad como lo hacen en el mar o en la tierra. En el lado del mar, pueden fingir nadar, remar en un bote, o navegar. En el lado de la tierra pueden fingir conducir un auto, o jugar a la pelota. Durante el juego, cambia la duración de los intervalos mientras se mueven de un lado al otro. Finaliza el juego diciendo que estás muy contento porque Dios creó la tierra y el mar.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con lecciones que relatan cuando Dios creó la tierra y el mar.

NARIZ DE LIMÓN

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Limones o pelotas (una por cada niño), platos de papel (uno por cada niño), cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Usa la cinta de enmascarar para pegar una línea en un costado del área y separar los limones o las pelotas a lo largo de la línea. Pega una línea paralela a 5 pies de distancia, y distribuye los platos de papel a lo largo de la línea.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y diles que jugarán a mover un limón (o una pelota) de un lado a otro del salón sin usar las manos. Haz que los niños se pongan a gatas con un limón (o una pelota) delante de cada uno de ellos. Cuando des la señal, los niños deberán empujar el limón hacia la otra línea con sus narices, o con otra parte de su cuerpo excepto sus manos. Cuando lleguen a la línea de la meta, pueden empujar el limón sobre el plato. Anima a los niños mientras juegan, y ayuda solo a quienes lo necesiten.

OTRAS IDEAS

Si juegas con niños más pequeños, puedes dejar que usen sus manos.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión.

CARRERA DE LANGOSTA

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Usa la cinta de enmascarar para pegar dos líneas en lados opuestos del salón.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños a unirse a ti en un juego divertido de fingir que son langostas que corren por el suelo. Explica a los niños qué son las langostas y cómo caminan de una manera que parece al revés y divertida para nosotros. Haz que todos los niños se paren en una de las líneas y miren hacia atrás. Cuando des la señal, haz que todos los niños gateen hacia atrás alrededor del suelo. Ayuda a los niños que parezcan estar confundidos, y juega varias veces para que se sientan cómodos moviéndose de esta manera. Celebra con ellos, y diles que son excelentes «langostas».

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión.

COMPARTAMOS CON MÚSICA

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Música y una forma de reproducirla, sillas (una por cada niño).

Opcional: Hula-Hoops®(aros), recuadros de alfombra, etiquetas de identificación.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Organiza las sillas (o Hula-Hoops® o recuadros de alfombra) en un círculo grande.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños a que se sienten en una de las sillas en el círculo. Explica que van a participar en un juego en el que el círculo de sillas (o aros o recuadros de alfombra) será cada vez más pequeño. Diles que parte de la diversión es juntarse cada vez más. Diles también que deben prestar atención cuando la música empiece y se detenga. Cuando la música comience, los niños deberán caminar en la misma dirección alrededor de las sillas. Cuando la música se detenga, deberán encontrar una silla para sentarse. Si juegan con los aros o los recuadros de alfombra, deben pararse dentro de ellos. Retira una silla y juega otra ronda. Como no habrá suficientes sillas, dos niños podrán compartir una. Retira otra silla y juega de nuevo. Permite que los niños sigan compartiendo sillas hasta que todos estén apretujados en el menor número de sillas posible.

OTRAS IDEAS

Para niños más pequeños, puedes optar por no quitar las sillas. Con niños mayores, puedes ayudarlos a trabajar reconociendo los nombres, al pegar el nombre de cada uno en una silla. Cuando suene la música, los niños caminarán alrededor de las sillas; cuando se detenga, deberán encontrar la silla con su nombre. Pon la música y mezcla las sillas (o nombres) mientras ellos caminan y juegan.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con lecciones sobre compartir, la comunidad, o personas que trabajan juntas, como en la iglesia primitiva.

LA BÚSQUEDA DEL TESORO DE NÚMEROS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

20-30 fichas o notas adhesivas.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Escribe los números del 1 al 10 en las fichas, un número por ficha, y haz varios juegos de ellas. Antes que lleguen los niños, esconde las fichas alrededor del salón, en lugares que sean fáciles de encontrar.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en el lugar donde has escondido las fichas. Pregúntales si recuerdan cómo contar del 1 al 10 y cuenta en voz alta. Si te parece útil, también puedes repasar con ellos cómo se ven los números del 1 al 10 cuando se escriben. Explica que en este juego tratarán de encontrar todos los números del 1 al 10. Diles que los números están en fichas (o notas adhesivas) y que el objetivo del juego es encontrar tantos números como puedan, y llevarlos a un lugar designado. Cuenta hasta 10 para comenzar el juego. Mientras los niños caminan por el salón, junta en pares a los que parecen saber bien sus números con los que no, y alienta a todos. Cuando haya al menos un conjunto de números del uno al 10, detén el juego y dirige a los niños mientras cuentan hasta 10 sosteniendo las fichas en orden. Continúa el juego y deja que ellos escondan las fichas para jugar otra ronda.

OTRAS IDEAS

Con niños más pequeños, haz un juego adicional de fichas, y dale una a cada niño para que encuentre el número que coincida. Con niños mayores, puedes hacer este juego con una variación: cuando encuentren un número, deberán saltar la misma cantidad de veces.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con lecciones sobre los Diez Mandamientos.

CARRERA DE OBSTÁCULOS

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Materiales sencillos para hacer una carrera de obstáculos (por ejemplo: un túnel para jugar, sillas, sábanas, Hula-hoops® (aros), bolsitas de frijoles, una caja de cartón, cinta de enmascarar, o cualquier cosa que sea fácil de usar).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Prepara una carrera de obstáculos que requiera una variedad de movimientos. Usa los objetos que tengas disponibles. Planifica cómo se moverán los niños a través del recorrido, y lo que deberán hacer. Estas son algunas ideas: saltar, trepar o deslizarse. Arrastrarse por un túnel creado al colocar una sábana sobre sillas situadas frente a frente. Caminar por la «cuerda floja» (un tramo de cinta de enmascarar en el suelo). Arrojar bolsitas de frijoles o un animal de peluche dentro de una caja. Caminar una distancia corta tratando de sostener una bolsita de frijoles en la cabeza. Arrojar una pelota dentro de un aro o balde.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños cerca de la carrera de obstáculos y explica qué es un obstáculo, y muéstrales cómo sortearlo. Invita a los niños a avanzar por la carrera de obstáculos, comenzando con un niño a la vez. Si cuentas con suficientes líderes, estacionarlos en diferentes puntos de la carrera para que ayuden a los niños. Alienta a los niños a medida que atraviesan los obstáculos, y felicítalos por su buen trabajo al finalizar.

OTRAS IDEAS

Para niños más pequeños, haz la carrera corta y simple, y que un líder camine con ellos si lo necesitan. Para hacerlo más complejo para los niños mayores, pídeles que caminen hacia atrás.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con lecciones sobre superar obstáculos.

EL TREN EXPRESO

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un bastón de juego de Awana (o una botella de dos litros rellena con arroz o arena).

Opcional: un flotador de piscina y un animal de peluche para cada equipo.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Coloca el bastón (o la botella de dos litros) en el centro del área donde harás el juego. Pega una línea con cinta de enmascarar para que cada equipo se haga detrás, y un círculo para jugar (opcional).

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los preescolares en el área de juegos. Explica que fingirán ser trenes. Divide a los niños en grupos de tres a cinco. Los miembros del grupo se unirán como un vagón de tren, sujetándose de los hombros o la cintura del otro. También pueden unirse sujetándose de un flotador, si decides usarlo. Diles a los grupos que corran por el área de juegos y alrededor del bastón, o alrededor del círculo de juegos, antes de regresar a la línea de su grupo. Si se separan, deberán parar hasta que se vuelvan a unir, y luego seguir su trayecto. Para agregarle diversión, deja que la primera persona de cada tren, el «ingeniero», sostenga un animal de peluche y finja llevarlo de paseo. Alienta a cada grupo, y felicítalos a todos por ser excelentes trenes.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con lecciones que mencionan animales o personas que trabajan juntas.

POR ENCIMA Y DEBAJO DE LA CUERDA

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Dos cuerdas largas (o dos hilos o cordeles, cada uno de 10 pies de largo), cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Usa la cinta de enmascarar para marcar una línea de salida y otra de llegada, en los extremos opuestos del suelo. Extiende las cuerdas a través del suelo entre las dos líneas. La primera cuerda debe estar aproximadamente a 15 pies de la línea de salida, y a un pie del suelo. La segunda cuerda debe estar a unos 10 pies de la primera, y a unos 2 pies del suelo. Haz que los líderes o voluntarios adultos sostengan los extremos para mantenerlos estirados.

DESARROLLO DEL JUEGO

Diles a los niños que jugarán a pasar por encima y por debajo de una cuerda. Haz que se formen en fila en la línea de salida, y vean tu demostración de cómo pasar por encima y debajo de la cuerda. Cuando des la señal, los niños correrán desde la línea de salida hacia la línea de llegada, pasando por encima de la primera cuerda, y por debajo de la segunda. Si tienes un grupo más grande, haz que vayan solo algunos niños la primera vez, y luego deja que lo intente el segundo grupo. Asegúrate de que los líderes que sostienen las cuerdas sepan vigilar a los niños que se enreden, que detengan el juego para ayudarlos, y que nadie resulte lastimado. Juega varias rondas, y luego finaliza.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con lecciones que mencionan a alguien que hace un viaje, como la historia del éxodo.

JUEGO EN PAREJA

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Objetos que dos niños puedan sostener, como bolsitas de frijoles, globos o pelotas (una por cada dos niños en tu grupo).

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a tus preescolares y diles que participarán en un juego donde trabajarán con un compañero. Haz que formen parejas, o asígnalas tú mismo si funciona mejor para tu grupo. Diles que tendrán que intentar moverse de un lado al otro del salón (o alrededor de un círculo de juegos) sosteniendo una bolsa de frijoles, un globo o una pelota entre sus hombros. Haz una demostración si es necesario, y diles a los niños que jueguen varias rondas. Anímalos a todos, y ayuda a que se concentren en divertirse juntos, en lugar de ser los primeros en terminar. Si el objeto se cae y necesitan volver a ponerlo en sus cuerpos, ayúdalos si es necesario. Finaliza el juego cuando veas que los niños están cansados.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con lecciones sobre trabajar juntos o parejas, como en la historia de Noé.

JUEGO DE LA MEMORIA

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: ALTO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Platos de papel (uno por cada niño), imágenes de objetos basados en tu lección: dibujados, o descargados de Internet (dos copias de cada uno, para que tengas una imagen y su equivalente por cada dos niños), tijeras, pegamento en barra, o cinta de enmascarar.

Nota: Puedes copiar las imágenes que están al final del libro en lugar de hacer una.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Recorta las imágenes más pequeñas que el tamaño de los platos de papel que estás usando. Utiliza el pegamento o la cinta de enmascarar para pegar las imágenes de diferentes objetos que coincidan en un lado del plato. Colócalos en el área de juegos, con la imagen hacia abajo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y explica que usarán los platos de papel para jugar un juego sencillo de memoria. Muéstrales las imágenes que están en los platos, y diles que hay otra que coincide con cada una. Cuando des la señal, permite que los niños escojan un plato y encuentren al otro niño que tenga la imagen que coincida con la suya. Haz que se sienten juntos cuando se hayan encontrado, y ayuda a que todos los niños encuentren al que coincida con ellos. Juega varias rondas, y felicítalos por su habilidad para encontrar las imágenes correspondientes.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con lecciones sobre encontrar cosas, o sobre cosas agrupadas en pares.

PASA EL PAN, POR FAVOR

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un conjunto de objetos para pasarlos (pueden ser globos, pelotas, bolsas de frijoles, bloques o bolitas de papel); canastas o cajas (dos por cada grupo).

Opcional: cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Pega cinta de enmascarar en un lugar para que los niños hagan una fila. Coloca los objetos en una canasta o caja en un extremo de la fila, y una caja o canasta vacía en el otro.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los preescolares y explica que el juego consiste en trabajar juntos para pasar el «pan» imaginario. Dirígelos para que se paren a un brazo de distancia el uno del otro, en una línea. Coloca una canasta de «pan» al comienzo de la línea, y una canasta vacía al final. Para empezar el juego, haz que el niño que esté al final junto a las canastas o cajas vacías diga: «Pasa el pan, por favor». El primer niño en la fila de la canasta llena recoge un «pan» y se lo pasa rápidamente al siguiente niño, que lo pasa por la fila. Tan pronto el primer niño pasa su «pan», saca otro de la canasta y lo pasa rápidamente. Los «panes» pasan de forma continua por la fila. Una vez que el pan llega al niño al final de la fila, este lo echa en la canasta. El juego termina cuando todo el pan está en la canasta al final de la fila. Para jugar de nuevo, invierte la dirección.

OTRAS IDEAS

Para grupos con más cantidad de niños, puedes tener más equipos al mismo tiempo.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con lecciones sobre pan o el acto de compartir, como cuando Jesús alimenta a las multitudes.

DESFILE DE ALABANZA

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Instrumentos musicales de juguete.

Opcional: música, y una forma de reproducirla.

DESARROLLO DEL JUEGO

Dale a cada niño un instrumento musical, y permite que formen una banda que desfile por el salón, alabando a Dios con música alegre. El niño que esté al frente de la banda musical es el líder, y debe caminar por el salón, con el resto del grupo siguiéndolo. Intercambia al líder, para que todos tengan un turno.

OTRAS IDEAS

Si tienes muchos niños, puedes hacer dos grupos. Si los niños son pequeños, un adulto puede ser el líder y caminar de una manera divertida. Si los niños son más grandes, puedes tener como regla que los niños caminen como lo hace el líder, por ejemplo; hacia atrás, saltando, gateando, etc.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con lecciones sobre alabanza con música, como David cantando alabanzas a Dios.

ROMPECABEZAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Cuatro fotos de una revista del mismo tamaño, y cuatro bolsas de papel.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Pega cada foto en un papel más grueso. Luego, corta las fotos en un número igual de piezas grandes, con bordes de rompecabezas, y colócalas dentro de una bolsa. Separa las bolsas unas de otras en el salón.

DESARROLLO DEL JUEGO

Divide al grupo de niños en cuatro equipos, con la misma cantidad de jugadores en cada uno. Haz que cada equipo vaya con un líder hacia una de las bolsas, y diles que adentro hay un rompecabezas que deben armar juntos. Cuando lo señales, los niños tendrán que arrojar las piezas del rompecabezas al suelo y armarlo. Todos los equipos podrán celebrar cuando armen su rompecabezas. Si quieres jugar otra ronda antes de finalizar, puedes rotar los grupos para que traten de armar otro rompecabezas.

OTRAS IDEAS

Puedes relacionar las fotos con distintas partes de la lección de la Biblia, si quieres reforzar lo que los niños aprendieron.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial cuando quieres usar fotos para reforzar la lección.

PETIRROJOS Y GALLOS

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Marca tres líneas con cinta de enmascarar, una en el centro del salón y dos a lo largo de lados opuestos del área de juegos, como zonas de seguridad. Procura que las zonas de seguridad no estén cerca de las paredes.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y diles que participarán en un juego en el que fingirán ser dos clases diferentes de pájaros. Divide al grupo de niños en dos equipos, con uno o dos líderes en cada uno, para ayudar a los niños a seguir las instrucciones. Haz que los equipos se coloquen a ambos lados de la línea central, el uno frente al otro. Diles que un equipo se llamará Petirrojos, y el otro equipo Gallos. Si el líder dice: «Petirrojos», ese equipo deberá correr a su zona de seguridad, mientras los Gallos tratan de tocarlos. Si un niño del equipo Gallos toca a un niño del equipo Petirrojos, el jugador cambiará de equipo y jugará para los Gallos. Cuando todos los jugadores sean tocados o lleguen a su zona de seguridad, el líder los llamará al centro del área de juegos. Si el líder dice: «Gallos», ese equipo deberá correr a su zona de seguridad, mientras los Petirrojos tratan de tocarlos. Asegúrate de que los niños se toquen con suavidad y no se empujen. Juega varias rondas antes de finalizar el juego.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial en las lecciones que tienen gallos, como cuando Pedro niega a Jesús.

CORRE HACIA EL SOL

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Recortes grandes en cartulina del sol, una luna creciente y algunas estrellas; cinta de enmascarar (u otra forma que permita colgar carteles).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Cuelga los carteles alrededor del salón, fuera del alcance de los niños.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los preescolares y explícales que este juego consistirá en correr hacia la imagen que coincida con la pista que da el líder. Señala las imágenes, y recuérdales lo que muestra cada una. Comienza con el grupo en el centro del salón, y di el nombre de la imagen a la que quieres que corran. Cuando digas: «¡Sol!», los niños correrán hacia el cartel del sol. Cuando digas: «¡Luna!», los niños irán hacia el cartel de la luna. Cuando digas: «¡Estrellas!», los niños correrán hacia el cartel de las estrellas. Repite esto varias veces para que los niños se sientan cómodos con el juego. Puedes agregar un desafío al decirles que tienen que acercarse a la imagen de una manera específica. Por ejemplo, saltando, bailando, moviéndose de lado, gateando, etc. Juega con ellos mostrándoles cuánto se divierten juntos al moverse de esa manera.

OTRAS IDEAS

Con niños mayores, puedes darles pistas para que tengan que descifrar a cuál imagen quieres que corran. Puedes hacer este juego con otras imágenes en lugar del sol, la luna y las estrellas.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones que tienen algo sobre el sol, la luna y las estrellas, como la creación, o cuando Dios le hace una promesa a Abraham.

ARCOÍRIS EN MOVIMIENTO

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Tiras de papel de construcción (o serpentinas) de varios colores (rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, morado), uno por cada niño.

DESARROLLO DEL JUEGO

Dale a cada niño una tira de papel (o serpentina), y guíalos para que se paren en el área de juegos. Explica que participarán en un juego en el que fingirán ser un color del arcoíris. Cuando escuchen el color del papel que sostienen, tendrán que correr al otro extremo del salón y volver, mientras mueven el papel en el aire. Cuando el líder diga: «Arcoíris», todos los niños deberán correr a través del salón y volver a su posición. Haz una demostración, y comienza el juego con un líder que diga un color. Recuerda decir «Arcoíris» algunas veces. Para hacerlo más divertido, di dos o tres colores a la vez. Finaliza el juego cuando el grupo esté cansado, y recuérdales que Dios hizo el arcoíris en el cielo como una promesa para Su pueblo.

OTRAS IDEAS

Para niños más pequeños, pide a los líderes que los ayuden para saber cuáles son sus colores, y cuándo tienen que correr. Si no tienes suficientes papeles, puedes agrupar a los niños en parejas para que compartan uno, o corta los papeles por la mitad.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones que tienen algo sobre los colores, arcoíris o pactos y promesas, como en el arca de Noé.

CARITA TRISTE, CARITA FELIZ

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Tres platos de papel, un marcador, cinta de enmascarar.

Nota: Puedes copiar la imagen que está al final del libro en lugar de hacer una.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Dibuja una carita feliz en un plato de papel, y pégalo en un lado del salón. Dibuja una carita triste en otro plato de papel, y pégala en el otro lado. Dibuja una carita feliz en un lado del último plato, y una carita triste en el otro, y dáselo a un líder para que lo sostenga.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en el área de juegos y diles que participarán en un juego sobre estar felices y tristes. Habla acerca de las tristes consecuencias del pecado, y también de cómo Cristo nos hace estar otra vez felices. Él murió para salvarnos del pecado, darnos un nuevo hogar en el cielo, y estar con Él para siempre. Lleva a los niños al centro del salón. Cuando el líder diga: «Carita triste» y sostenga el lado del plato con la cara triste, los niños harán una cara triste y correrán hacia la imagen. Cuando el líder diga: «Carita feliz» y sostenga el plato con el lado de la carita feliz, los niños sonreirán y correrán hacia la pared donde se encuentra el plato con la carita feliz. Juega varias rondas y finaliza diciendo: «¡Cristo nos hace felices! ¡Estamos muy agradecidos por Él!».

OTRAS IDEAS

También puedes mencionar el versículo Romanos 3:23 para la carita triste; y el versículo en Romanos 5:8 para la carita feliz.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones sobre sentirnos felices por Jesús.

PREPAREMOS LA ENSALADA

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un tazón de plástico, papel verde o papel toalla, vegetales de plástico (como un conjunto de comida de juguete) o bolsitas de frijoles.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Arruga el papel para hacer bolas y colócalas en el tazón. Haz una línea en el suelo con la cinta de enmascarar para que los niños se hagan atrás para lanzar los vegetales.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y pregúntales si recuerdan ver la ensalada a la hora de comer. Si es necesario, explica que la ensalada está compuesta de vegetales deliciosos como la lechuga. Coloca en el piso el tazón de plástico con las pelotas de papel verde adentro. Diles a los niños que estás simulando que el tazón es una ensalada, y que ellos te van a ayudar a prepararla agregando los vegetales. Muéstrales la línea de cinta de enmascarar en el piso a poca distancia del tazón, y diles que se pongan en fila detrás de ella para esperar su turno. Dales a varios niños los vegetales de juguete o las bolsitas de frijoles. Ellos deberán lanzar los «vegetales» dentro del tazón para preparar la ensalada. Celebra cada vez que arrojen uno, aunque no caiga dentro del tazón. Cuando termine la ronda, dales vegetales de juguete a los siguientes niños en la fila. Deja que todos los niños tengan un turno, y finge «probar» la ensalada. ¡Asegúrate de decirles que está deliciosa!

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones que contengan alimentos, como cuando Dios creó las plantas.

EL PLATO VOLADOR

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Platos de papel (uno por cada niño), cinta de enmascarar.

Opcional: marcador.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Utiliza la cinta de enmascarar para marcar una línea al final del salón.

DESARROLLO DEL JUEGO

Dales la bienvenida a los niños al área de juegos, y haz que hagan una fila en la línea. Diles que jugarán a arrojar un plato lo más lejos posible. Explica que cuando des la señal, deberán arrojar el plato lejos. Si tienes un grupo grande, haz que varios grupos de niños tomen turnos, en lugar de hacerlo todos al mismo tiempo. Dale un plato a cada niño, y (si vas a usar un marcador) escribe su nombre en él. Comienza el juego, y haz que los niños arrojen sus platos a través del salón. Una vez que todos los platos hayan caído, deja que los niños encuentren el suyo y vean hasta dónde llegó. Observa con ellos hasta dónde llegaron algunos de los platos, y celebra sus logros. Termina el juego después de jugar varias rondas.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión.

ENCUENTRA TODOS LOS OBJETOS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Pelotas de colores, bolsitas de frijoles, tiras de papel, o cubos.

Opcional: pinzas de madera pintadas como si fueran personas.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Dispersa las pelotas, las bolsas de frijoles o los cubos alrededor del área de juegos. Si vas a usar las pinzas, dibuja una cara en la cabeza de cada uno, y dispérsalos por el salón en lugar de los otros objetos.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en el centro del área donde van a jugar. Diles que participarán en un juego donde necesitarán encontrar TODOS los objetos que están esparcidos, y llevarlos a un lugar. Ayúdalos a recordar lo que significa la palabra TODOS, y sostén en alto como ejemplo uno de los objetos que deben buscar. Empieza el juego y recuérdales a los niños que recojan todos los objetos con rapidez y los dejen en el lugar que les indiques en el centro del salón. Anímalos, y ayuda a quienes tengan dificultades para encontrar los objetos. Finaliza cada ronda contando todos los objetos, y asegúrate de que los encuentren TODOS. Si haces varias rondas, puedes dejar que cada niño esconda algunos objetos para que todos los busquen.

OTRAS IDEAS

Si quieres enfocarte en un número en particular, como el 10, puedes esconder 10 objetos y hacer que sea parte importante del juego. Para niños más pequeños, puedes hacer que el juego sea más fácil, al no esconder tan bien los objetos.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones sobre el «todo» de algo, o sobre la búsqueda de cosas perdidas, como la parábola de la oveja perdida.

PASTOR, PASTOR, ¿DÓNDE ESTÁ TU OVEJA?

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Una pequeña oveja de juguete (o un pequeño pompón, o bolita de algodón).

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y haz que se sienten en círculo en el piso. Explica que el juego consiste en un pastor y su oveja. Un pastor es alguien que cuida ovejas; por lo tanto, él tiene que saber siempre dónde están. Escoge un niño para que sea el pastor, y haz que se sienta en el centro del círculo en el piso. Dile al pastor que cierre los ojos y sostenga la oveja (o pompón) en sus manos abiertas. Haz que un líder tome la oveja de sus manos y la coloque en las de otro niño, quien sin hacer ruido la colocará detrás de él. Todos, sentados y en silencio, dirán: «Pastor, pastor, ¿dónde está tu oveja? ¡Alguien la agarró cuando estabas durmiendo!». El pastor tendrá tres oportunidades de adivinar quién la tiene. La persona que escondió la oveja es el nuevo pastor, y se juega otra ronda. Juega suficientes veces para que todos los niños tengan una oportunidad de ser el pastor.

OTRAS IDEAS

Para grupos más grandes, divide en varios grupos de seis a ocho niños, para que jueguen simultáneamente.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones sobre el Buen Pastor, o la parábola de la oveja perdida.

PASTOREA A LAS OVEJAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Muchos pompones o bolas de algodón grandes, Hula-Hoops® (aros), o baldes.

Opcional: bastones para juegos de Awana, o tubos de papel toalla vacíos (uno por cada niño), reproductor de música.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Dispersa los pompones en el área de juegos. Coloca los aros o Hula-Hoops®, o baldes cerca del centro.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y explica que participarán en un juego sobre las ovejas. Diles que creerán que los pompones (o bolas de algodón) son «ovejas», y que los aros o baldes son los corrales. La meta del juego es llevar todas las «ovejas» al «corral». Cuando el líder diga: «Vayan», o cuando suene la música, los niños usarán sus manos (o los bastones, o tubos) para «pastorear» a las ovejas pompones por el suelo, hacia los corrales de Hula-Hoop®. Cuando la música se detenga, todos deberán quedarse quietos. Juega varias rondas, y finaliza el juego anunciando que todas las ovejas están a salvo en el corral.

OTRAS IDEAS

Para niños más pequeños, no uses muchas ovejas, y déjalos que las agarren. Para hacer que el juego sea más desafiante para niños mayores, diles que la regla es que no pueden agarrar ninguna oveja, y que deben usar sus codos para «pastorearlas».

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones sobre pastores y ovejas.

CARRERA DE CLASIFICACIÓN

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: ALTO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Una canasta o caja (una para cada grupo), artículos de diferentes texturas (uno para cada grupo).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Llena la canasta de cada grupo con los artículos de texturas diferentes, y colócala en un extremo del área de juegos. Decide qué pistas darás para describir los objetos que hay en las canastas, como por ejemplo, rugoso, veloso, duro, suave, liso, blando, etc.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en un extremo del área de juegos. Explica que el objetivo del juego es trabajar en equipo para encontrar el objeto que coincida con la pista. Divide a los preescolares en grupos y diles que hagan una fila en el extremo opuesto del área donde están las canastas. La primera persona del grupo debe escuchar las instrucciones del líder, quien dará una pista como: «Vayan a buscar algo que es rugoso». Un niño correrá a la canasta del equipo, buscará algo rugoso, y lo llevará al grupo. Luego el siguiente niño de cada grupo estará listo para correr a la canasta y encontrar algo que coincida con la siguiente pista que dio el líder. Los otros líderes pueden animar o ayudar a los equipos. Continúa hasta que los miembros de cada grupo hayan tenido la oportunidad de correr la canasta.

OTRAS IDEAS

Puedes hacer que este juego sea más complicado para los niños mayores, haciendo que cierren los ojos o que usen una venda cuando lleguen a la canasta, de modo que usen solo su sentido del tacto para encontrar el objeto. Para los niños más pequeños, puedes hacer que el juego sea más simple al decirles que encuentren un objeto en particular, como, «encuentra la pelota» o «encuentra el cubo», en lugar de dar pistas que describan el objeto.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones sobre encontrar cosas, como la parábola de la oveja perdida.

CARRERA CON PIEDRA Y CUCHARA

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Una «piedra» por cada niño (puede ser una bola de algodón, una pelota de papel arrugado, o algo que se parezca a una piedra), y una cuchara grande por cada niño.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en el área de juegos. Explica que este juego representa el desafío de sostener algo, con cuidado mientras caminan a través del salón. Muéstrales la cuchara y el objeto que usarán como una «piedra». Diles que ellos verán si pueden caminar hacia el otro lado del salón mientras sostienen su piedra con la cuchara. Si la piedra se cae, tendrán que detenerse y volver a ponerla en la cuchara antes de continuar. Haz una demostración si fuera necesario antes de comenzar el juego. Dale una piedra y una cuchara a cada niño. Juega varias rondas, y anima a los niños mientras tratan de mantener su «piedra» en la cuchara.

OTRAS IDEAS

Puedes desafiarlos aún más en la forma que caminan, como, por ejemplo, caminar hacia atrás o dar pasos grandes.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones que contengan piedras o rocas, o impliquen hacer algo difícil.

HABLEMOS DE JESÚS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un paracaídas o sábana grande.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en un lugar con suficiente espacio para un paracaídas (o sábana). Colócalo en el suelo y separa a los niños de manera uniforme a su alrededor. Muestra a cada niño cómo sostener un borde con ambas manos. Practiquen juntos cómo levantar y bajar el paracaídas, a la señal del líder. Diles: «En este juego diremos cosas sobre Jesús». Haz que los niños se paren en un círculo alrededor del paracaídas y lo sostengan a la altura de la cintura. Luego haz que un líder elija un niño para que gatee por debajo del paracaídas y toque los pies de otro niño. El niño a quien le tocan los pies deberá decir una cosa que sepa de Jesús, antes de cambiar de lugar con el niño que está debajo del paracaídas. Continúa este juego y ayuda a los niños que no saben qué decir. Juega suficientes veces para que cada niño tenga una oportunidad de estar debajo del paracaídas, y haz pausas para moverlo y sacudirlo.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial cuando quieres que los niños hablen sobre lo que saben de Jesús.

JUGUEMOS A DAR GRACIAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Una bolsita de frijoles o una pelota.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños a tu alrededor en un semicírculo. Arroja suavemente la bolsita o pelota al primer niño y di: «¡Tenemos tanto por qué agradecer a Dios! ¿Por qué puedes agradecerle?». Dile al niño que mencione algo por lo que esté agradecido; por ejemplo, «mi familia», mientras que él te la lanza a ti. Arroja la bolsita al siguiente niño, y deja que diga algo por lo que esté agradecido. Continúa hasta que todos hayan tenido un turno. Quizá tengas que darles algunas ideas. Finaliza el juego orando: «¡Gracias Dios, por todas las cosas!».

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con lecciones de agradecimiento a Dios.

EL RABO DEL TIGRE

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Una bufanda para cada niño (o madeja para cada niño de unas 12 pulgadas de largo).

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y explícales que participarán en un juego sobre tigres. Si quieres, haz que los niños practiquen el sonido del tigre cuando ruge. El líder será el tigre grande, y los niños serán los pequeños. Ayuda a cada niño a meter la bufanda (o una madeja) en su cintura para que parezca un rabo; el líder también debe hacerlo. Define los límites del juego para que los niños sepan dónde se puede correr. Cuando el líder dé la señal, los niños intentarán quitarle el rabo, pero también tratarán de que el líder no se lo quite a ellos. El líder deberá dejar que los niños escapen por un rato, y permitir que sea que le quiten el rabo con mucha facilidad, especialmente si varios niños lo intentan juntos. Deja que los niños rujan como tigres si lo desean. Diviértanse hasta que percibas que los niños están cansados. ¡Finaliza el juego diciéndoles que son muy buenos tigres!

OTRAS IDEAS

Cuando trabajas con niños más pequeños, lo más importante es dejarlos que finjan ser tigres con rabos, y no tanto quitárselo al líder. También puedes cambiar por rabos de ratones. Cada niño debe poner un pedazo de madeja dentro de su zapato, dejando afuera un pedazo grande (para que se vea como el rabo de un ratón). Se juega de la misma manera, excepto que se trata de quitar el rabo al pisarlo, y hacer un chillido en lugar de rugir.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones relacionadas con animales.

ES HORA DE PESCAR

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Peces recortados en papel de construcción (o puedes usar objetos que tengas a la mano, como bolsitas de frijoles o bolitas de algodón).

Nota: Puedes copiar la imagen que está al final del libro en lugar de hacer una.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y diles que participarán en un juego con peces. Si vas a usar objetos que representen a los peces, explícales que fingirán que cada uno es un pez. Esparce los peces en el piso de la zona de juegos; puedes simular que los peces están nadando en un lago. Haz que los niños hagan una fila a un lado del salón. El líder deberá decir: «¡Es hora de pescar!». Los niños pueden moverse como si estuvieran nadando, mientras caminan por el salón para recoger un pez, y luego quedarse en su lugar hasta que todos tengan uno. Después, los niños deberán volver a colocar los peces en el «lago» (en el piso) y correr al otro lado del salón para jugar otra ronda. Puedes variar el juego haciendo que los niños caminen de diferentes maneras para buscar los peces, como gatear, saltar, o caminar de costado.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial en las lecciones donde se habla de peces, como cuando Jesús alimenta a la multitud.

EL TOQUE DEL FLOTADOR

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Flotadores para piscina partidos por la mitad (o tubos de papel absorbente).

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los preescolares en un área donde tengan espacio para correr. Explica que participarán en un juego parecido al del toque, y que cuando lo haga el líder, tendrán que sentarse hasta que uno de los niños con un flotador se acerque y los toque suavemente con él (o con el tubo de papel). Demuestra cómo tocar con suavidad. Reparte los flotadores a algunos niños; el resto se dispersará por el salón y tratará de evitar que el líder los alcance. Explica que cuando un líder los toque, deberán sentarse en el suelo y esperar que un niño los toque con el flotador. Luego podrán levantarse y seguir jugando. Deja que los niños cambien de rol, para que todos tengan la oportunidad de usar un flotador.

OTRAS IDEAS

Con niños pequeños, puedes comenzar con todos sentados en el suelo y enfocarte en que los niños recuerden que se pueden levantar cuando los toquen con el flotador.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con las lecciones en las que Jesús sana a las personas cuando las toca.

¡ATRAPADOS!

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Cuatro láminas de cartón grandes (lo suficientemente para que los jugadores no puedan pasar por encima de ellos), cinta de enmascarar.

Opcional: música, y una forma de tocarla.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Pega cuatro líneas para formar un cuadrado (de 10 x 10 pies aproximadamente) en el centro del espacio de juegos. Pega las láminas de cartón de forma segura al suelo, en varios lugares sobre las líneas del cuadrado.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños a reunirse cerca del cuadrado. Diles que el juego consiste en pretender quedar atrapados en las «trampas» del piso. Señala las líneas del cuadrado, y las «trampas» o láminas de cartón pegados en ciertas partes sobre la línea. Explica que cuando des la orden de ir (o cuando empiece la música), ellos caminarán en fila por la línea del cuadrado. Cuando digas: «¡Trampas!», todos los que estén parados sobre un cartón quedarán «atrapados» y se sentarán en el centro del cuadrado. Para comenzar, forma a los niños en una fila sobre las líneas del cuadrado y diles que comiencen a caminar en una sola dirección alrededor de él. Di: «¡Trampas!», o suspende la música después de un minuto. Todos los niños deberán parar, y quien esté sobre el cartón deberá sentarse en el centro del cuadrado. Continúa con el juego hasta que queden unos pocos niños, y haz que todos comiencen otra ronda.

OTRAS IDEAS

También puedes hacer este juego con el cuadrado para juegos de Awana.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión.

LA BÚSQUEDA DEL TESORO

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: ALTO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Objetos pequeños o recortes de papel para esconder (para mayor rapidez, usa notas adhesivas), bolsas de papel (una por cada niño).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Esconde los objetos en el salón y haz que los niños los encuentren.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en el centro del área de juegos y diles que tienen que buscar los tesoros que has escondido. Muéstrales un ejemplo de los objetos que has escondido para que sepan qué es lo que deben buscar. Diles que pueden buscar el tesoro juntos o solos. Dale una bolsa a cada niño para que pueda guardar lo que encuentre. Cuando comiences el juego, haz que los niños busquen su tesoro. Ten algunos líderes listos para ayudar a los niños que necesiten asistencia. Cuando encuentren la mayoría de los objetos, reúne a los niños en el centro del área para mostrar lo que han encontrado. Si usas objetos que se relacionan con la lección, puedes finalizar el juego explicándoles qué relación tienen con la lección a los niños.

OTRAS IDEAS

Haz que este juego sea una manera de recordarles la lección de la Biblia, al esconder objetos relacionados con esa lección.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, pero trabaja en especial con historias sobre encontrar lo que se ha perdido, o cuando refuerzas la historia de la Biblia con un objeto que has escondido.

NOMBREMOS LO QUE DIOS CREÓ

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Una bolsita de frijoles o una pelota.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños a tu alrededor en un semicírculo. Lanza la bolsita o pelota con suavidad al primer niño y di: «¡Dios hizo cosas grandiosas! ¿Qué recuerdas de lo que hizo?». Dile al niño que mencione algo que haya hecho Dios; por ejemplo: «Dios hizo los peces», mientras que él te lanza la bolsita. Arroja la bolsita al siguiente niño y deja que diga algo que haya hecho Dios. Continúa hasta que todos hayan tenido un turno.

OTRAS IDEAS

Para que esto sea más interesante para los niños mayores, haz que giren en un círculo o realicen alguna otra acción antes de que te pasen la bolsita o pelota.

RELACIONA LA LECCIÓN

Puedes usar este juego en cualquier ocasión, en especial con lecciones sobre algo que haya hecho Dios, o de Dios como Creador.



JUEGOS DE LAS HISTORIAS DE LA BIBLIA

Estos juegos corresponden a una historia específica de la Biblia. Utilízalos para profundizar la comprensión que tengan de tus preescolares de las historias de la Biblia.

CONSTRUYAMOS EL ALTAR

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un conjunto de objetos apilables (como bloques grandes o vasos apilables); papel amarillo, anaranjado o rojo (o cualquier otra cosa que desees utilizar para crear llamas de fantasía, como bufandas o bolsitas de frijoles)

DESARROLLO DEL JUEGO

Saluda a tus preescolares y diles que participarán en un juego en el que crearán un altar, similar a los que usaban las personas en la Biblia. Háblales más sobre los altares y diles cómo se usaban, si esto es útil para tu lección. Explica que harán una carrera de relevos para construir su altar. Señala en dónde comenzarán los grupos, y muéstrales hacia dónde deben correr y poner sus «piedras» para construir el altar. Muéstrales las «llamas» y explica que el último niño de cada grupo podrá ponerlas en la parte superior del altar, después de que todos los niños hayan puesto sus «piedras». Divide el grupo en equipos y dale un bloque a cada niño, con excepción del último niño, quien recibirá unos papeles, (o lo que utilices como llamas). Cuando comience el juego, el primer niño correrá al lugar donde deben construir el altar. Después de colocar el bloque, el niño regresa al grupo y toca al siguiente niño para que corra a colocar el otro bloque. El juego continúa hasta que el último niño de cada grupo corra y coloque las «llamas» en la parte superior del altar, para «encenderlo». Si el altar se cae antes de estar terminado, los niños lo pueden volver a construir. Anima a todos los equipos cuando jueguen, y finaliza mostrándoles cómo se ve un altar terminado, y recordándoles la historia de la Biblia que aprendieron ese día.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre altares, en especial la historia de Elías y los profetas de Baal.

LOS MEJORES REGALOS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Una variedad de monedas y joyas de plástico, y joyería de juguete; baldes (uno por cada grupo).

DESARROLLO DEL JUEGO

Cuando los preescolares estén alineados en el área, explícales que el juego consiste en darle tesoros a Dios. Diles que los israelitas tomaron sus cosas de valor y se las dieron a Dios. Divide a los niños en equipos, y dale un objeto a cada niño. Coloca los baldes a la misma distancia de cada grupo. El primer integrante de cada grupo correrá para dejar su regalo en el balde antes de volver y tocar al siguiente niño en la fila. El juego continúa hasta que todos los jugadores hayan tenido un turno. Recuerda a los niños que los israelitas estaban emocionados de llevar sus mejores regalos de oro, plata y joyas para ayudar a decorar el tabernáculo (y el templo) y hacerlo hermoso para Dios.

OTRAS IDEAS

Una opción para niños más pequeños es dispersar los objetos en el suelo para que los recojan en un balde.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una historia de la Biblia sobre los israelitas construyendo el tabernáculo o templo.

BARTIMEO CON LOS OJOS VENDADOS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

Opcional: vendas o gafas oscuras.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y diles que participarán en un juego en el que imaginarán cómo es ser ciego, al igual que el hombre de la lección bíblica. Divide al grupo en equipos con un líder, para que los ayude a ponerse una venda o gafas oscuras. Haz que el líder los ayude a hacer una fila y que pongan sus manos en los hombros o codos del niño que está adelante. El líder los guiará por el salón. Si no tienes vendas o gafas oscuras, los niños pueden poner una mano sobre sus ojos. Habla sobre cómo sería ser ciego, y repasa la historia de la Biblia sobre Bartimeo. Finaliza el juego recordando a los niños que con Jesús, en el cielo, ¡nadie será ciego, ni estará enfermo o triste!

OTRAS IDEAS

Para los niños mayores, puedes hacer este juego agrupándolos de a dos, en lugar de estar con un líder. Así, solo uno de los dos estará con los ojos vendados. El compañero lo guiará por el salón, y luego podrán intercambiar su rol.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una historia de la Biblia sobre Jesús sanando ciegos, en especial la historia de Bartimeo.

LA BARCA EN EL MAR DE PARACAÍDAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un paracaídas y una pelota suave.

DESARROLLO DEL JUEGO

Dirige a los niños para que se sienten en el suelo y sostengan el borde del paracaídas. Coloca la pelota en el centro del mismo. Diles a los niños que finjan que es una barca en el mar, mientras levantan y bajan el paracaídas con suavidad, y hacer movimientos pequeños de «olas» de paracaídas para la barca. Luego diles que hagan las olas un poco más grandes. Di: «¡Oh no, se aproxima una tormenta! El viento está soplando, y las olas son más grandes. ¿Cómo te sentirías si estuvieras en esa barca?». De forma rápida, cuenta la historia de cuando Jesús calma la tormenta, y haz que los niños dejen de mover el paracaídas cuando Jesús diga: «¡Silencio! ¡Cálmate!». Pregunta: «¿Qué pasó con el mar (olas) y la barca? ¿Tendrías miedo ahora?». Deja que los niños hagan esto varias veces, y finaliza hablando sobre como Jesús es más poderoso que cualquier tormenta.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una historia de la Biblia sobre el momento en que Jesús calma la tormenta.

CARRERA CON UNA BOTELLA DE PERFUME

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Botellas plásticas de loción perfumada o bastones (una por grupo)

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y diles que participarán en un juego de carrera de relevos, acerca de alguien que derramó un perfume caro sobre los pies de Jesús. Divide a los niños en grupos de relevo, y dale una botella a cada grupo. Si ellos no tienen alergias, deja que huelan la loción. Entrega la botella al primer niño de cada grupo, quien dará una vuelta con ella, la entregará al siguiente niño, y se sentará. Diles a los niños que sostengan la botella con mucho cuidado, fingiendo que es algo de mucho valor. Continúa hasta que todos los niños hayan tenido un turno. Finaliza hablando sobre el perfume costoso que María derramó sobre Jesús. Explica que ella sirvió a Jesús de una manera especial, al echar perfume en sus pies, antes de que Él muriera en la cruz y resucitara.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una historia de la Biblia sobre la vez en que María ungió los pies de Jesús con el perfume costoso, antes de su muerte.

TOQUE DE CARROZAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO ES NECESARIO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y diles que participarán en un juego en el que correrán en parejas y representarán la historia de los primeros cristianos revelando las buenas nuevas. Explica que hace mucho tiempo, la forma más rápida de llegar a algún lugar era en una carroza, porque otras cosas rápidas como los autos no se habían inventado todavía. Diles que estos primeros seguidores de Jesús querían hablar de Él a todas las personas que fuera posible. Elige un niño para que sea Felipe, u otro de los primeros cristianos. Ese niño intentará tocar a otros. Ayuda a los otros niños a formar grupos de dos para ser las carrozas, y que uno de ellos se agarre de la cintura o los hombros de su compañero. Todas las parejas correrán mientras Felipe intenta tocarlos. Cuando Felipe lo haga, deberá decir: «Ayúdenme a dar las buenas nuevas de Jesús». En ese momento, la carroza se puede separar, y los dos niños ayudarán a Felipe a tocar otras carrozas. El juego continúa hasta que toquen todas las carrozas. Puedes comenzar nuevamente el juego, eligiendo a otro niño para que sea Felipe. Termina el juego diciéndole a los niños que podemos estar emocionados por Jesús ¡y hablarles a otras personas de Él!

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una historia de la Biblia sobre Felipe, u otro de los primeros cristianos hablando a las personas sobre Jesús.

¡CÍRCULO DE ALABANZA!

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Opcional: música y una forma de reproducirla.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a tus preescolares y diles que en este juego fingirán ser Pablo y Silas, dos de los primeros cristianos. Explica que Dios hizo algo maravilloso cuando ellos estaban en la cárcel. Ayuda a los niños a permanecer en un círculo. Diles que se tomen de las manos y formen otro espacio, el cual fingirán que es una cárcel. Escoge dos niños para que sean Pablo y Silas. Ellos se sentarán en el centro del círculo (la cárcel) con sus piernas estiradas, fingiendo que sus pies están en un cepo. Repasa los eventos de la historia en la Biblia, y cuando llegues a la parte donde Pablo y Silas cantan alabanzas, dirige a Pablo y Silas para que se unan a ti en una canción sencilla (o escuchen una canción en un reproductor de música y la canten) mientras el resto del grupo escucha. Después de unos segundos, deja que los otros niños se unan a la canción mientras caminan en círculo. Cuando termine la canción (y la música deje de sonar), grita: «¡Terremoto!». Haz que los niños se separen, levanten sus brazos, los sacudan y pisoteen. Dile a Pablo y Silas que salgan de la «cárcel». Puedes jugar nuevamente alternando a los niños para que todos tengan la oportunidad de ser Pablo y Silas. Finaliza diciéndoles a los niños que Dios hizo algo maravilloso cuando envió el terremoto, para ayudar a Pablo y a Silas cuando estaban en la cárcel.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una historia de la Biblia sobre Pablo y Silas.

BALDES DE LA CREACIÓN

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: ALTO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Al menos seis recipientes grandes para usar como baldes; marcadores, cinta de enmascarar, pelotas de ping-pong o bolsitas de frijoles.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Coloca los baldes en una fila y pega una línea a un pie de distancia para que los niños se hagan detrás. Enumera los baldes del uno al seis con el marcador.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños cerca de los baldes y diles que van a participar en un juego sobre la creación. Pon a los niños en una fila detrás de la cinta que pusiste en el suelo, cerca del primer balde. Señala la línea y explica que los niños deberán estar detrás de ella cuando tiren una pelota hacia el balde. Diles que cada vez que una pelota caiga en el balde, el grupo deberá repetir lo que Dios hizo ese día. Deja que cada niño tome un turno tratando de tirar la pelota en cada balde de forma consecutiva. Dale a cada niño la oportunidad de meter al menos una pelota en el balde. Luego, podrá continuar lanzando pelotas hasta que falle.

OTRAS IDEAS

Si tienes un grupo grande, haz varias filas de baldes y divide a los niños en varios equipos, para que no tengan que esperar mucho su turno.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una historia de la Biblia sobre la creación.

ACERTIJOS DE LA CREACIÓN

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: ALTO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Animales de juguete y otros objetos de la creación (p. ej., una estrella, flor, hoja, fruta, vegetal, muñeco), un cordón o bolsa de papel.

Opcional: En lugar de juguetes y otros objetos, utiliza imágenes impresas o dibujadas de objetos que se relacionen con la historia de la creación.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Coloca los objetos o las imágenes de la creación en la bolsa.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y diles que participarán en un juego para adivinar las cosas que Dios hizo cuando creó el mundo. Explica que un líder escogerá un objeto de la bolsa y lo describirá con un acertijo (manteniendo el objeto dentro de la bolsa para que los niños no lo vean). El primer niño que levante la mano y adivina qué es podrá sostener el objeto. Continúa escogiendo objetos y diciendo acertijos mientras tengas tiempo. Estos son algunos ejemplos de acertijos: «*Dios me creó. Tengo cuatro patas, una cola larga y una crin. También relincho. ¿Qué soy? (Un caballo). Dios me creó. Brillo en el cielo de noche. Tengo lados con puntas. ¿Qué soy? (Una estrella). Dios me creó. Tengo pétalos de colores, y un largo tallo verde. Tengo un olor muy dulce. ¿Qué soy? (Una flor)*». Al finalizar, diles a los niños con objetos que los levanten mientras agradeces a Dios por crear tantas cosas maravillosas.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una historia de la Biblia sobre la creación.

EL DÍA Y LA NOCHE

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: ALTO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Bolsas de basura blancas y negras, una variedad de objetos que los niños puedan usar de día y de noche (p. ej., caja de cereal, pelota, traje de baño, gafas de sol, cobija, almohada, cepillo de dientes, una lámpara para la noche).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Coloca los objetos alrededor del salón, separados.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los preescolares y diles que participarán en un juego, en el que necesitarán trabajar juntos para decidir las cosas que usarán durante el día, y las cosas que usarán en la noche. Diles que encontrarán objetos de los dos tipos alrededor del salón. Luego sostén la bolsa blanca de basura y explica que representa el día, y la bolsa negra la noche. Durante el juego, los niños deberán correr, recoger un objeto, y echarlo en la bolsa blanca si corresponde a una actividad del día, y en la bolsa negra cuando sea una actividad de noche. Deja que los niños los echen en la bolsa correcta. Si es un objeto que se puede usar de día y de noche, podrán echarlo en cualquiera de las dos bolsas. Finaliza el juego explicando que Dios nos dio el día y la noche.

OTRAS IDEAS

Si los niños son más pequeños, todos podrán revisar los objetos.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una historia de la Biblia sobre cuando Dios creó el día y la noche.

TERREMOTO

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un paracaídas o una sábana grande, varias pelotas pequeñas y suaves.

DESARROLLO DEL JUEGO

Coloca el paracaídas (o la sábana) en el suelo y reúne a los niños alrededor. Explica que hoy jugarán con un paracaídas para entender más sobre lo que pasó con Pablo y Silas en la cárcel. Distribuye a los niños de manera uniforme alrededor del paracaídas y diles que sostengan el borde. Practiquen levantar y bajarlo cuando el líder lo indique. Arroja las pelotas sobre el paracaídas. Pide a los niños que al principio las muevan suavemente. Luego, cuando el líder diga: «¡Terremoto!», las pueden sacudir con mayor fuerza y tratar de sacarlas del paracaídas. Repite el juego, pero esta vez el líder podrá retirar las bolas y enviar a dos niños debajo del paracaídas para que se hagan pasar por Pablo y Silas en la cárcel. Cuando ocurra el terremoto, ellos saldrán. Finaliza el juego hablando sobre la manera en que Dios nos cuida cuando estamos en situaciones difíciles.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una historia de la Biblia sobre Pablo y Silas en la cárcel.

LA TUMBA VACÍA

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un paracaídas o una sábana grande.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en una zona abierta y coloca el paracaídas (o la sábana) en el suelo. Explica que hoy jugarán con un paracaídas. Distribuye a los niños de manera uniforme alrededor del paracaídas y diles que sujeten el borde con ambas manos. Practiquen levantar y bajarlo cuando lo diga el líder. Haz un repaso sobre la muerte de Jesús en la cruz por nuestros pecados, Su tumba, y resurrección. Pregunta a los niños cuántos días estuvo Jesús en la tumba, y recuérdales que fueron tres. Explica que, en este juego, el líder dirá el nombre de un niño, y este se quedará muy quieto en el suelo debajo del paracaídas. El resto del grupo sostendrá los bordes y los levantarán y bajarán mientras cuentan hasta tres. Cuando digan: «¡Tres!», el niño que está debajo del paracaídas saldrá. Repite este juego, y deja que otros niños tengan una oportunidad de estar debajo del paracaídas. Finaliza el juego alabando a Dios por el milagro de la Pascua.

OTRAS IDEAS

Si el grupo de niños es más grande, puedes jugar este juego con más de un niño debajo del paracaídas.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con la historia de la Biblia sobre Jesús, la muerte y la resurrección.

LA SALIDA DE EGIPTO

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: ALTO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Objetos de embalaje (como pequeñas maletas, mochilas, bolsas de lona o cajas), objetos para ser empacados (como ropa, comida de juguete y juguetes de artículos del hogar), cronómetro.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Distribuye los objetos alrededor del salón y coloca los artículos para empacar en el centro del área de juegos.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los preescolares cerca de los objetos para empacar. Explica que el juego consiste en empacar las cosas rápidamente, de la misma manera que hicieron los israelitas cuando salieron de Egipto. Señala todos los objetos en el suelo, y muéstrales cómo empacar ropa y alimentos en las maletas u objetos para empacar de forma rápida, pero no tan desordenada como para que la ropa se arrugue y los objetos se salgan de la maleta. Deja que traten de hacerlo por sí mismos, y que cada uno tome un artículo y ayude. Añade más diversión con un cronómetro y equipos de relevo. Esparce los artículos para empacar sobre el área de juegos y dale una maleta a cada equipo de relevos. Programa un cronómetro. La primera persona de cada grupo correrá a recoger un objeto y lo colocará en la maleta de su grupo. Luego regresa a su línea de equipo, y la siguiente persona correrá para recoger otro objeto. Desafía a los equipos a despejar toda el área antes de que el cronómetro se apague. Repite el juego con menos tiempo en el cronómetro. Finaliza el juego hablando sobre lo difícil que debe haber sido para los israelitas alistarse rápidamente cuando salieron de Egipto.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con la historia de la Biblia sobre los israelitas y el éxodo.

ESCLAVOS EN EGIPTO

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un conjunto de bloques y una corona de juguete.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños cerca del área donde harás este juego. Explícales que en el juego fingirán ser israelitas, esclavos en Egipto, tal como el pueblo de Dios en el Antiguo Testamento. Diles que los israelitas eran esclavos de un faraón muy cruel. Un esclavo es alguien que está obligado a trabajar mucho y sin pago. Elige un niño que sea el faraón. Él usará la corona y les dirá a los otros qué hacer con los bloques, con la ayuda de un líder si es necesario. Cada niño tendrá un bloque, pretenderá ser un esclavo, deberá obedecer al faraón. Por ejemplo, el niño que sea el faraón dirá: «El faraón dice que apiles todos los bloques juntos», o «El faraón dice que pongas tu bloque en el suelo y te pares junto a él». Después de unos minutos, elige un faraón nuevo. Finaliza el juego preguntando a los niños cómo se sintieron al ser esclavos del faraón, y ayúdalos a entender que el pueblo de Dios no quería ser esclavo del faraón.

OTRAS IDEAS

Si se hace este juego con un grupo de niños pequeños, es mejor que un líder sea el faraón.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con la historia de la Biblia sobre Moisés y los israelitas en Egipto.

SOPLEMOS LAS PLUMAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Varias plumas para manualidades (una por cada tres a cinco niños).

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en un extremo del área de juegos y explica que participarán en un juego con plumas. Diles que cuando Jesús fue bautizado, Dios envió una paloma que se posó sobre Jesús y les dijo a todos que era Su Hijo a quien amaba, y con quien estaba complacido. Sostén las plumas y diles que ellas les pueden recordar la paloma de la historia. Diles que la meta del juego es trabajar juntos en equipos y soplar las plumas de un extremo al otro del salón. Divide el grupo en equipos y comienza el juego. Anímalos mientras trabajan juntos para soplar las plumas por el salón.

OTRAS IDEAS

Si se hace este juego con un grupo de niños pequeños, puedes hacerlo más fácil, al recoger las plumas y ponerlas en un plato de papel.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con la historia de la Biblia sobre el bautismo de Jesús.

EL JUEGO DEL HORNO EN LLAMAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un reproductor de música.

Opcional: una corona de papel, cobija, mesa, Hula-Hoop® (aro), serpentinas (rojas, anaranjadas y amarillas).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Haz un «horno» colocando una cobija sobre la mesa, o colgando serpentinas en los lados. También puedes pegar serpentinas alrededor del aro, y colocarlo en el piso con las serpentinas afuera del círculo, para que los niños no las pisen.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños, y diles que este juego consiste en personas valientes que eligieron confiar en Dios en una situación muy difícil. Habla sobre la historia de Sadrac, Mesac y Abednego si no lo has hecho todavía. Elige tres niños para representar estos roles. Elige otro que sea Nabucodonosor y que use una corona. Su rol consistirá en observar el juego y asegurarse de que todos se sienten en el momento adecuado. El resto del grupo serán las personas que se inclinan ante la estatua del rey. Todos pueden caminar o correr por el salón, pero cuando escuchen la música, se sentarán en el suelo tan rápido como les sea posible. Todos se sentarán, excepto Sadrac, Mesac y Abednego, quienes dirán: «Oh rey, nosotros NO adoraremos tu estatua». El rey Nabucodonosor dirá: «Entonces irán al horno de fuego». Ayuda a Sadrac y a sus dos amigos a ir a un lugar que hayas designado como el horno de fuego, y luego libéralos para que parezcan sorprendidos de que no se hayan quemado. Para la próxima ronda escoge un nuevo rey, Sadrac, Mesac y Abednego. Finaliza el juego hablando con los niños sobre cómo podemos ser valientes y confiar en Dios cuando estamos en situaciones adversas.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con la historia de la Biblia sobre Sadrac, Mesac y Abednego.

LLENAR LA BOLSA CON DINERO

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Baldes (una para cada grupo), monederos vacíos (uno para cada grupo), monedas de juguete o pompones (varios para cada grupo), vasos de plástico (uno por cada niño).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Llena cada balde con las monedas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y diles que participarán en un juego en el que fingirán recolectar el dinero de los impuestos, al igual que lo hacía Zaqueo. Muéstrales los baldes con las monedas y las billeteras donde las pondrán. El primer niño recogerá las monedas en el vaso de plástico y lo pasará por la fila hasta el último niño, quien pondrá las monedas en un monedero vacío. Luego, el primer niño correrá al final de la fila, y el segundo niño recogerá monedas en el vaso y lo pasará hasta el último niño. Continúa el juego de esta manera, hasta que todas las monedas estén en el monedero. Habla sobre como Zaqueo tomaba dinero adicional de las personas, lo cual estaba mal. Recuérdales a los niños que Jesús sabía del pecado de Zaqueo, y aún así lo amaba y quería ir a su casa. Jesús también conoce nuestro pecado, y nos ama. Finaliza agradeciendo juntos porque Jesús vino para perdonarnos y salvarnos de nuestro pecado.

OTRAS IDEAS

Este juego también lo puedes hacer sin que sea una carrera de relevos, sino esparciendo las monedas en el suelo y dejando que los niños las recojan y las depositen en un monedero en el centro del salón.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con la historia de la Biblia sobre Jesús y Zaqueo.

LLENA EL CIELO NOCTURNO

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: ALTO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Varias estrellas de espuma o cartulina (una a tres por cada niño), papel de contacto (de unos dos o tres pies de largo), cinta de enmascarar.

Nota: Puedes copiar la imagen que está al final del libro en lugar de hacer una.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Despega el reverso del papel de contacto y utiliza cinta de enmascarar para pegarlo en la pared de forma segura (con el lado pegajoso hacia afuera). Haz que sea fácil de alcanzar para los niños.

DESARROLLO DEL JUEGO

Haz que los niños de preescolar se unan a ti en tu área frente a la pared donde has pegado el papel de contacto. Diles que tendrán la oportunidad de agregar una estrella al cielo nocturno. Muéstrales el papel de contacto y diles que ese es el cielo. Luego, dale a cada niño la misma cantidad de estrellas. Haz que empiecen en el lado más alejado del salón, y dales una serie de pasos o saltos a seguir mientras lo cruzan. Cuando lleguen al «cielo», podrán pegar la estrella en el papel de contacto. Finaliza el juego repasando la promesa de Dios a Abraham: ¡Sus hijos serían como las estrellas: muchos para poder contarlos!

OTRAS IDEAS

Si tienes muchos niños, forma grupos y haz varios «cielos» para que puedan llenarlos con estrellas.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con la historia de la Biblia sobre la promesa de Dios a Abraham.

ENCUENTRA AL REY

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Una foto pequeña de una corona, cinta de enmascarar.

DESARROLLO DEL JUEGO

Habla con los niños sobre la historia de la Biblia de Samuel y Saúl, y de cómo Dios le mostró a Samuel que David, uno de los hijos de Isaí, sería el nuevo rey. Luego haz algunas preguntas de repaso: ¿por qué Saúl no podía seguir siendo el rey? ¿Cómo sabía Samuel cuál de los hijos de Isaí sería el nuevo rey? ¿Por qué escogió Dios a David para ser el nuevo rey? Elige a un niño para que sea Samuel y pídele que cierre sus ojos. Escoge a otro niño para que sea David y dile que permanezca en silencio mientras pegas la pequeña corona en la suela de su zapato. A continuación, los niños correrán alrededor de la habitación, y Samuel tratará de atraparlos. Cuando un niño haya sido atrapado, necesitará mostrar la suela de sus zapatos para ver si tiene la corona. Si el niño que se hace pasar por Samuel identifica al niño con la corona, habrá encontrado al nuevo rey. Juega varias rondas y cambia de niño para ser el nuevo Samuel y David. Pega la corona en el zapato del niño que represente a David.

OTRAS IDEAS

Si los niños son más pequeños, un líder puede representar a Samuel y buscar al nuevo rey.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con la historia de la Biblia sobre Samuel ungiendo a David como el nuevo rey.

CARRERA DE PECES Y PANES

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Canastas (una para cada grupo), varias pelotitas hechas con papel arrugado (panes), y varias bolsitas de frijoles (peces).

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y explica que participarán en un juego sobre el momento en que Jesús alimentó una gran multitud, con unos pocos peces y panes. Forma grupos y dale a cada uno varios «panes» y «peces». De uno en uno, los niños deberán escoger un «pan» o un «pez», y echarlo en la canasta del grupo. Cuando el primer jugador regrese al grupo, el siguiente podrá empezar a jugar. Finaliza el juego pidiendo a los niños que cuenten lo que sucedió con Jesús, los panes y los peces, y que hablen de lo maravilloso que es Jesús.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con la historia de la Biblia sobre Jesús alimentando a la multitud.

CORREDORES CON LLAMAS DE FUEGO

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Serpentinas o papel de color rojo, anaranjado y amarillo, para representar las llamas de fuego (una por cada tres niños).

Opcional: cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Corta las serpentinas o papel del largo que desees, y pega un círculo de juego en el suelo con cinta de enmascarar.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en un área donde puedan correr, cerca del círculo que has pegado en el suelo. Diles que participarán en un juego sobre la vez en que Jesús envió el Espíritu Santo a Sus seguidores. Preguenta a los niños si las serpentinas de colores les recuerdan las llamas de fuego de la historia de la Biblia sobre la promesa de la venida del Espíritu Santo. Luego forma grupos de tres niños. Dale al primer niño de cada grupo una serpentina de cada color. Explica que cuando des la señal, cada niño con las «llamas de fuego» dará una vuelta al salón o alrededor del círculo. Antes de pasarlas al jugador siguiente, deberá decir: «¡Jesús envió al Espíritu Santo!». Comienza el juego y anímalos mientras corren. Finaliza el juego hablando sobre el Espíritu Santo cuando vino por primera vez, y la forma en que obra en nosotros al ayudarnos a testificar ante los demás, y recordar y obedecer las palabras de Jesús en la Biblia.

OTRAS IDEAS

Si los niños son más pequeños, haz este juego dejando que corran con las serpentinas, en lugar de la carrera de relevos.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con la historia de la Biblia sobre la vez en que el Espíritu Santo descendió sobre los seguidores de Jesús.

¡VUELEN ÁNGELES, VUELEN!

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Cuatro cartulinas, un marcador y cinta de enmascarar.

Nota: Puedes copiar la imagen que está al final del libro en lugar de hacer una.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Dibuja las siguientes figuras sencillas en las cartulinas: una mujer (escribe su nombre, «María»), un hombre (escribe su nombre, «José»), dos hombres con una oveja (escribe, «Ovejas»), y algunas nubes (escribe, «Cielo»). Pega cada cartulina en una pared diferente, a la altura de los niños.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en el centro del área de juegos y diles que participarán en un juego sobre el anuncio de los ángeles, del nacimiento de Jesús. Diles que los ángeles son mensajeros que van donde Dios los envía. Explica que fingirán ser ángeles e irán donde el líder los envíe. Señala las cuatro cartulinas en las paredes y explícales lo que representa cada una. Luego comienza el juego, dando órdenes como estas: «Corran hacia María. Caminen hacia atrás en dirección a José. Suban al cielo. Vuelen despacio hacia los pastores. Vuelvan al cielo saltando. Caminen en puntillas hacia María. Den pasos gigantescos hacia el cielo». ¡Finaliza el juego agradeciéndoles por ser tan angelicales!

OTRAS IDEAS

Puedes hacer este juego utilizando el cuadrado para juegos de Awana, colocando a María en la línea azul, a José en la línea roja, a los pastores en la línea verde, y al cielo en la línea amarilla.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con la historia de la Biblia sobre el nacimiento de Jesús.

EL JUEGO DE PESCA

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Paracaídas (o una sábana grande), varios peces de peluche, bolsita de frijoles con forma de pez, esponjas pequeñas en forma de pelotas, pelotas inflables para piscina.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en un área abierta y coloca el paracaídas (o sábana) en el suelo. Explica que participarán en un juego con paracaídas. Distribuye a los niños de manera uniforme alrededor del paracaídas y diles que sostengan los bordes con ambas manos. Practiquen levantar y bajar el paracaídas cuando lo indique el líder. Recuérdales a los niños la historia de la Biblia, cuando los pescadores obedecieron a Jesús y arrojaron la red al mar, y había muchos peces. Explica que, en este juego, fingirán que el paracaídas es la red de pescar, los artículos que están usando para pescar son los peces, y que los niños son los pescadores. Coloca «peces» sobre el paracaídas y permite que los niños los muevan. Desafía a los niños a tratar de mantener los peces «en la red» y a no dejar que se escapen. Finaliza el juego dejando que los niños hablen de lo sorprendidos que se habrían sentido los pescadores al encontrar todos los peces en sus redes, y de cómo esto les habría ayudado a ver que Jesús es muy poderoso.

OTRAS IDEAS

Si tienes un grupo grande, deja que la mitad de los niños sostengan el paracaídas, y la otra mitad recoja los peces. Luego intercambia los roles.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con la historia de la Biblia sobre Jesús y los discípulos pescando.

SIGUE LOS PIES DEL LÍDER

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Opcional: varios patrones de pies izquierdos y derechos, en papel de construcción; cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Pega los pies en el piso en un patrón de salto gigante, similar a los cuadrados de la rayuela.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en el área del centro de juegos, o cerca de donde has preparado el patrón de los pies. Explica que, en la Biblia, Jesús les dijo a los discípulos que lo siguieran. Hicieron lo que Él hizo, y usaron sus pies para seguirlo a todos los lugares donde iba. Haz que los niños se formen en fila detrás de ti. Diles: «Practiquemos seguir con los pies. ¡Hagan exactamente lo que hago yo!». Dirige a los niños para hacer diferentes cosas con los pies, como saltar con los pies juntos, con los pies separados, o saltar con un pie y luego con el otro. Si usas los patrones de pies como guía, los niños podrán saltar sobre ellos. Mientras finalizas el juego, di: «Ahora Jesús está en el cielo, así que no lo podemos ver, pero sabemos que está con nosotros. Lo seguimos cuando obedecemos lo que Él dice en la Biblia».

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con la historia de la Biblia sobre seguir a Jesús.

CUATRO ESQUINAS CON ELÍAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Cuatro hojas de papel numeradas del 1 al 4, cinta de enmascarar, música y una forma de reproducirla.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Cuelga las hojas en las cuatro esquinas del salón, a la altura de los niños.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en el centro del salón. Señala las hojas de papel numeradas y explica que participarán en un juego sobre el enfrentamiento de Elías y los profetas de Baal. Si necesitas repasar la historia, puedes decir: «Elías vivió como un profeta (un mensajero de Dios) durante una época en que debido a un rey malvado, el pueblo de Dios no estaba seguro de que Dios era el más poderoso. Elías tuvo un combate con las personas que pensaban que Baal era más poderoso que Dios. Había dos altares. ¡Corran al número 2! Hizo que trataran de llamar a Baal para incendiar el altar. Después de muchas horas, sin importar lo fuerte que la gente llorara, el altar no se incendiaba. Entonces Elías hizo que buscaran cuatro jarras con agua. ¡Corran al número 4! Ellos derramaron agua en el altar de Elías tres veces, lo que hace aún más difícil encender el fuego. ¡Corran al número 3! Entonces oró una vez a Dios y le pidió que encendiera el altar con fuego, y ¡BUM! ¡Dios envió fuego del cielo y quemó el altar! Dios demostró Su poder en el monte Carmelo. Ese día, muchas personas vieron su poder cuando envió fuego del cielo. El único y verdadero Dios contestó con fuego. ¡Corran al número 1!». Luego pon música de alabanza y haz que los niños caminen por el salón. Cuando la música deja de sonar, el líder dirá un número (sin mirar las esquinas). Todos lo que estén en esa esquina deberán exclamar: «¡Dios es el único y verdadero Dios!».

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con la historia de la Biblia sobre Elías y los profetas de Baal.

CARRERA DE LOS CUATRO AMIGOS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Toallas para playa (una para cada grupo), muñecos o animales de peluche (uno para cada grupo), cajas (una para cada grupo).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Coloca las cajas separadas en un extremo del área de juegos.

DESARROLLO DEL JUEGO

Haz que los niños se paren en el lado del área de juegos más alejado de las cajas. Explica que participarán en un juego en el que fingirán ser los cuatro amigos que llevaron a su amigo enfermo a Jesús. Si es necesario, repasa la historia. Divide a los niños en grupos de cuatro. Dale una toalla a cada grupo, y un animal de peluche o muñeco. Coloca una caja a una distancia igual de cada grupo. Cuando el líder dé la señal, los cuatro niños colocarán el animal de peluche (el amigo) en la toalla, cada uno sostendrá una esquina, y la llevará rápidamente a la caja (teniendo cuidado de que el amigo no se caiga), y echará el animal de peluche en ella. Puedes jugar varias rondas cambiando los amigos, y haciendo que los niños vuelvan a llevar la toalla. Finaliza el juego hablando de cómo habría sido difícil para los amigos llevar a su compañero a Jesús, pero que lo hicieron porque creían que Él podía sanarlo, ¡y lo hizo!

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con la historia de la Biblia sobre los cuatro amigos que llevaron a su compañero a Jesús.

EL JARDÍN DE LAS ESCONDIDAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Una hoja de papel y un marcador.

Opcional: cinta de enmascarar.

Nota: Puedes copiar la imagen que está al final del libro en lugar de hacer una.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Dibuja la figura de un hombre y una mujer en el papel para representar a Adán y a Eva. Escóndelo en algún lugar del salón y usa la cinta de enmascarar si es necesario.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y diles que jugarán a las escondidas. Recuérdales que Adán y Eva se escondieron en el jardín del Edén después de pecar, pero Dios sabía dónde estaban. Escoge a algunos niños para que se escondan en el salón. Deja que los otros niños o líderes cuenten hasta 20 en voz alta y lentamente con los ojos cerrados, y luego traten de encontrar a los niños y a la imagen de Adán y Eva. Repite el juego y deja que otros niños se escondan, mientras pones el dibujo en otro lugar. Finaliza el juego recordando a los niños que Jesús nos ama y está con nosotros todo el tiempo, y que nunca podremos escondernos o esconder nada de Él.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con la historia de la Biblia sobre Adán y Eva en el jardín del Edén.

VE Y HABLA

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un globo y un marcador.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Escribe un mensaje con buenas noticias (p. ej., «¡Nació el Salvador!», o la versión corta o larga de Lucas 2:11) en un globo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en el área de juegos y divide el grupo en la mitad para que estén de pie en dos líneas en lados opuestos del salón. Explica que participarán en un juego que da a conocer las noticias emocionantes de la Navidad. Dale el globo con la buena noticia al primer niño en la línea. Luego, el niño correrá a través del salón hacia el primer niño en la otra línea, para darle el globo y contarle la buena noticia. Entonces este niño correrá a decirle la frase al siguiente niño en la primera línea. Continúa este patrón de zigzag, pasando el globo hasta que todos los niños hayan escuchado el mensaje. El último niño sostiene el globo, mientras todos repiten juntos el mensaje. Finaliza el juego explicando por qué el nacimiento de Jesús es una buena noticia.

OTRAS IDEAS

Este juego se puede hacer menos complejo si los niños son más pequeños, haciendo que se paren en un círculo y se turnen para mantener el globo en el aire mientras dicen el mensaje.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con la historia de la Biblia sobre el mensaje de Navidad.

JUEGO DE TIRO AL BLANCO

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Bolsitas de frijoles, pelotas pequeñas de espuma o de papel arrugado, algo para usar como un blanco (por ejemplo, un trozo de papel con una cara con el ceño fruncido, o un centro convencional).

Opcional: cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Usa cinta de enmascarar para colgar el blanco en la pared, más alto que el nivel de los ojos de los niños, de preferencia cerca de 9 pies de altura.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños cerca de donde colgaste el blanco. Diles que participarán en un juego de lanzamiento, en el que intentarán dar en el blanco. Habla sobre cómo Dios ayudó a David cuando peleó contra Goliat. Deja que los niños se turnen arrojando las bolsitas de frijoles, una bola de papel o pequeñas pelotas de espuma, e intenten darle al blanco. La mayoría probablemente no podrá llegar tan alto, pero disfrutarán intentándolo. Para divertirse, deja que se turnen para estar de pie junto al mural. Marca su altura con cinta de enmascarar para que cada uno pueda ver cómo se compara su tamaño con el del gigante. Termina el juego hablando de cómo Dios ayudó a David a impedir que Goliat hiciera daño al pueblo de Dios.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con la historia de la Biblia sobre David y Goliat.

LA CARRERA DEL BUEN SAMARITANO

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Vendas o etiquetas adhesivas en blanco (una por cada niño).

Opcional: cartulina.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Quita el empaque exterior de las vendas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y diles que participarán en un juego sobre la historia de Jesús y el buen samaritano. Habla de los distintos personajes (el viajero, los dos ladrones, el sacerdote, el levita, el samaritano, y el mesonero) y el rol de todos en la historia. Explica que, en este juego, cada uno recibirá una venda (o una etiqueta adhesiva) y que ellos serán los samaritanos. Luego haz que uno de los líderes se acueste en el suelo, y dile que finja ser el viajero herido. Forma a los niños en una fila, y diles que podrán «ayudar» de uno en uno a la persona herida colocando una venda. Dale a cada uno una venda o etiqueta adhesiva, y diles que la usarán para vendar a la persona herida. Luego, cuando lo indiques, haz que el primer niño corra a colocarle su venda al líder y regrese para tocar al niño siguiente. Continúa el juego hasta que todos los niños tengan un turno. Luego haz que el líder se levante y muestre cuántas vendas tiene. Explica que aunque son muchas vendas, hay muchas formas en que pueden ayudar a las personas, y diles que mencionen algunas. Finaliza el juego diciéndoles a los niños que Jesús quiere que ayudemos a los demás, como lo hizo el samaritano.

OTRAS IDEAS

En lugar de un líder, puedes usar una cartulina con una persona dibujada en ella.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre la historia de Jesús y del buen samaritano.

TORMENTA DE GRANIZO

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Una buena cantidad de bolitas de papel arrugado blanco, cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Pega una línea en el centro de tu área de juegos.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños al centro de tu área de juegos y explica que estarán participando en un juego de lanzamiento. Explica que una de las plagas fue el granizo, y que parece bolitas de hielo que caen del cielo. Diles que las bolitas de papel serán el granizo, y que tratarán de quitarlo del área de su equipo. Divide al grupo en dos equipos; cada uno tendrá un área asignada. Distribuye la misma cantidad de «granizo» en cada área de los equipos. Cuando lo indiques, los niños correrán para lanzar el granizo en el área del equipo contrario. Detente después de uno o dos minutos, y mira cuál es el área con más granizo. Repite varias rondas, y finaliza hablando con los niños sobre lo malo que fue el granizo para los egipcios. Estas plagas las usó Dios para liberar a Su pueblo de la esclavitud.

OTRAS IDEAS

Si tienes niños más pequeños, dos líderes pueden ayudar a cada equipo, y enfocarse en lo divertido que es lanzar las bolitas de papel.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre Moisés y las 10 plagas.

PREGUNTAS DEL CORAZÓN

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Seis corazones de papel grandes, música y una manera de reproducirla.

Nota: Puedes copiar la imagen que está al final del libro en lugar de hacer una.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Escribe los números (1-6) en uno de los lados del corazón, y escribe en el otro una pregunta de repaso de alguna lección. Algunos ejemplos son: «¿Quiénes son los personajes en la historia? ¿Dónde se llevó a cabo? ¿Qué podemos aprender de esta historia? ¿Cuál es el versículo para memorizar la historia de hoy?».

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños a reunirse en el área de juegos. Diles que tendrán que caminar por el salón, y cuando la música se detenga, contestarán una pregunta de la lección de la Biblia. Haz que los niños hagan un círculo tomándose de la mano y separándose. Luego coloca los corazones en el suelo, espaciados alrededor del círculo, con los números visibles. Los niños pueden caminar alrededor de los corazones mientras suena la música. El líder dirá un número cuando esta se detenga. El niño que se encuentre más cerca de ese corazón lo recogerá y se lo dará al líder, quien leerá la pregunta escrita en él. Si el grupo contesta de manera correcta, volverá a colocar el corazón en el suelo de manera que no se vea el número. Si la respuesta es incorrecta, el corazón se colocará de manera que se vea el número. Continúa el juego hasta que todas las preguntas sean contestadas de manera correcta.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando deseas hacer un repaso de alguna lección de la Biblia.

¡ÉL VIVE!

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Bastones (o puedes hacerlos enrollando papel y pegándolo en forma de tubo), cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Pega una línea de salida y planea la manera en que los niños pueden dar una vuelta en tu espacio.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los preescolares en tu área y diles que correrán y se pasarán bastones. Explica que cuando las mujeres encontraron vacía la tumba de Jesús, en Pascua, se apresuraron a llevar este mensaje importante a otras personas. Diles a los niños que transmitirán el mensaje y pasarán el bastón, para mostrar cómo se transmite el mensaje de una persona a otra. Divide a los niños en grupos, y haz que cada uno se haga detrás de una línea de salida. Cuando des la señal, el primer niño correrá una vuelta, tocará al siguiente niño y dirá: «¡Él vive!». Continúa hasta que todos los niños hayan corrido una vuelta. Finaliza el juego felicitando a los niños por sus grandes habilidades para correr, y diles que María Magdalena y otros amigos de Jesús corrieron para contar a los discípulos la noticia de que Él había resucitado.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre la Pascua.

ESCONDE A LA OVEJA

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Oveja de peluche, o una bola de algodón grande.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Esconde a la oveja de peluche en tu área de juegos.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños al área de juegos y diles que participarán en un juego en el que buscarán una oveja. Explica que el pastor es responsable de cuidar las ovejas, y que cuando se pierdan, las tendrá que buscar. Diles que fingirán buscar una oveja, tal como lo hace el pastor. Guía a los niños a través del salón, y busquen juntos la oveja. Piensen juntos en un nombre para la oveja, como, por ejemplo, Malvavisco. Mientras caminan, digan juntos: «¡Malvavisco! ¡Malvavisco! ¿Dónde estás?». Por último, cuando un niño la descubra, celebren juntos. Juega varias rondas y finaliza hablando sobre la historia de la oveja perdida, y de lo feliz que estaba el pastor de encontrarla. Explica que de la misma manera en que el pastor amaba a su oveja perdida, Jesús nos ama mucho a cada uno de nosotros.

OTRAS IDEAS

Para jugar con preescolares mayores, expande el área de búsqueda para que sea mayor que un salón, como, por ejemplo, al final del pasillo y otras aulas.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre Jesús como el Buen Pastor, o la parábola de la oveja perdida.

ESCONDIDOS EN EL JARDÍN.

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un paracaídas o una sábana grande

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en un área abierta y coloca el paracaídas o la sábana en el suelo. Explica que hoy jugarán con un paracaídas. Separa a los niños de manera uniforme alrededor del paracaídas, y dile a cada uno que sostenga el borde con ambas manos. Practiquen subir y bajar el paracaídas, cuando el líder dé la señal. Detente a menudo y diles a los niños que se agachen con rapidez bajo el paracaídas y se sienten en el borde para hacer una «carpa». Pregunta: «¿Estamos escondidos de Dios? ¿Podemos escondernos de Él?». Recuérdales a los niños que Adán y Eva se escondieron en el jardín del Edén después de pecar, pero Dios sabía dónde estaban. Repite el juego algunas veces y pregunta a los niños por algunas situaciones en las que pudieran encontrarse, y si se esconderían de Dios. Algunos ejemplos son: cuando estamos solos en la oscuridad, o con otras personas, cuando estamos enojados, cuando nos portamos mal/pecamos. Finaliza el juego recordándoles a los niños que Dios nos ama y está con nosotros todo el tiempo; nunca podremos escondernos ni esconder algo de Él.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre Adán y Eva en el jardín del Edén, u otras historias de la omnipresencia de Dios.

DEJA QUE LOS NIÑOS SE ACERQUEN

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un dibujo de Jesús, otro de una señal de Pare, y cinta de enmascarar.
Nota: Puedes copiar la imagen que está al final del libro en lugar de hacer una.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Pega el dibujo de Jesús en una pared de tu salón.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a tus niños a reunirse en tu área de juegos, haciendo una fila en un lado del salón frente al dibujo de Jesús. Diles que jugarán a tratar de desplazarse de un área a otra del salón. Recuérdales la historia en la que los discípulos no dejaban que los niños se acercaran a Jesús, y cómo Él les dijo que los dejaran venir a Él. Enséñales el dibujo de Jesús en la pared y explícales que darán pasos hacia él, pero que tú levantarás la señal de Pare en distintos momentos y los harás detenerse, tal como los discípulos les dijeron a los niños que se detuvieran. Si tienes suficientes líderes, puedes designar a uno para que sea Jesús, y otro un discípulo. Estos líderes estarán en el lado opuesto del salón. Haz que los niños hagan una fila a un lado de la habitación. Para empezar, di: «¡Dejen que los niños vayan a Jesús!». Los niños podrán correr, caminar, trotar o saltar hacia Jesús. Cuando levantes la señal de Pare y dices: «¡Alto!», los niños deberán detenerse en su lugar. Repite esta secuencia hasta que todos los niños lleguen a Jesús. Repite y hazlo divertido, estimulando a los niños para saber qué hacer a continuación mientras cruzan el salón. Finaliza el juego hablando sobre lo importante que eran los niños para Jesús, ¡y como ellos también lo son para Él!

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre Jesús y los niños.

MOISÉS GUÍA AL PUEBLO

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un tubo vacío de cartón para envolver, o una vara de medir para usar como un báculo y una barrera para representar el mar Rojo.

Opcional: obstáculos como un túnel para atravesar a gatas, una alfombra para saltar, conos para caminar alrededor, una cuerda tendida en el suelo para caminar como una cuerda floja.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Prepara un circuito de obstáculos y planea cómo lo atravesarán los niños.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños cerca del circuito de obstáculos. Explica que participarán en un juego en el que fingirán ser el pueblo de Dios siguiendo a Moisés en su viaje desde Egipto a la Tierra Prometida. Dirige a los niños para que se hagan en fila detrás del líder (Moisés). Él sostendrá un báculo y dirá: «Vamos a salir de Egipto. ¡Dios nos liberó! Vamos israelitas, ¡síguenme!». Moisés guiará a los niños alrededor del salón, y ellos lo imitarán. Moisés puede caminar, trotar, saltar, arrastrarse, marchar y maniobrar alrededor de varios obstáculos. Luego detiene al grupo en la barrera del mar Rojo y repasa los eventos que sucedieron allí. A continuación, mientras Moisés levanta su báculo y su mano, la barrera se separa y los niños lo atraviesan. Por último, Moisés detendrá al grupo en un lugar designado como el Monte Sinaí. Habla sobre los Diez Mandamientos y pregunta si los israelitas obedecieron a Dios. Cuando los niños contesten: «¡No!», Moisés les dirá que tendrán que caminar 40 años en el desierto. Entonces los conducirá para caminar en círculo varias veces antes de dejar que vayan a un área designada como Canaán, la Tierra Prometida. Finaliza hablando sobre el largo viaje que tuvieron que hacer Moisés y el pueblo de Dios.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre Moisés guiando a los israelitas.

LA BÚSQUEDA DEL TESORO DE NAVIDAD

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Una escena de Navidad de juguete para niños y pistas de papel.

Nota: Puedes copiar las imágenes que están al final del libro para ayudar a crear algunos de estos personajes.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Escribe las pistas y esconde las piezas de la escena de Navidad.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en el área de juegos donde están escondidas las piezas de Navidad. Explícales que jugarán a buscar los personajes de la historia del nacimiento de Jesús. Si es necesario, repasa la historia de la Navidad. Lee una pista y pídeles que busquen la pieza de la escena navideña. Cuando encuentren todas las piezas, deja que armen toda la escena de Navidad. Algunas de las pistas pueden ser: «Yo hice una visita sorpresa a María, y le dije que tendría un bebé especial. ¿Quién soy? Me puedes encontrar cerca de _____». O, «Yo estaba lista para hacer lo que Dios planeó. Él me eligió para ser la madre de Jesús. ¿Quién soy? Me puedes encontrar debajo de _____». O, «María y yo tuvimos que viajar a Belén, donde nació Jesús. Luego lo acostamos en un pesebre. ¿Quién soy? Me puedes encontrar detrás de _____». Finaliza el juego observando la escena de Navidad, y recordando los detalles del nacimiento de Jesús.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre el nacimiento de Jesús.

PAGA TUS IMPUESTOS

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un balde grande, monedas de juguete o pompones (cuatro por cada niño), varias bolsitas de frijoles (una debe ser de un color diferente), música y una forma de reproducirla.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños a sentarse en un círculo y diles que realizarán un juego en el que simularán «pagar» algunas monedas como sus «impuestos» para entender más sobre la historia de un recaudador de impuestos de la Biblia. Coloca cuatro monedas frente a cada niño en el suelo, pon el balde en medio del círculo, y dales las bolsitas de frijoles a algunos de los niños. Mientras suena la música, los niños pasarán las bolsitas alrededor del círculo; cuando deje de sonar, quienes se queden con las bolsitas deberán «pagar sus impuestos» arrojando una moneda al balde. Sin embargo, el niño que tenga la bolsita del color diferente significa que sus impuestos son recaudados por Zaqueo; por lo tanto, deberá pagar impuestos adicionales y tirar dos monedas. Juega hasta que casi todos los niños hayan arrojado sus monedas. Finaliza repasando la historia y pregunta: «¿Qué sentiste al tener que pagar impuestos? ¿Qué sentiste al pagar impuestos adicionales porque tenías la bolsita de Zaqueo?». Explica que a las personas de Jericó no les gustaba Zaqueo porque les hacía pagar más impuestos, y se quedaba con el dinero adicional. Pregunta: «¿Qué hizo Zaqueo con el dinero después de conocer a Jesús? ¿Por qué?». Ayuda a los niños a comprender que Zaqueo se arrepintió de su pecado, y quería confiar en Jesús y obedecerle.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre Jesús y Zaqueo.

RECOGE LAS SOBRAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Una gran variedad de pompones (o bolitas de papel arrugado), y bolsas de papel (una por cada niño).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Esparce los pompones por el suelo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y diles que participarán en un juego de levantar cosas de forma rápida. Diles que después de que Jesús alimentó a la multitud, los discípulos recogieron doce canastas llenas de sobras de comida. Luego señala los pompones o bolitas de papel, y diles que representan los panes y los peces que sobraron. Diles que le darás a cada uno una bolsa de papel, y ellos simularán ser los discípulos recogiendo las sobras. Comienza el juego y diles que pueden empezar a recoger los pompones y a echarlos en sus bolsas. Juega varias rondas y finaliza hablando de lo maravilloso que fue Jesús para transformar una pequeña cantidad de alimentos en una comida para tanta gente ¡y además tener tantas sobras!

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre Jesús alimentando las multitudes.

CELEBREMOS CON EL FUEGO DEL PROFETA ELÍAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Tiras de papel de color rojo, naranja y amarillo o serpentinas, para representar las llamas; música y una forma de reproducirla.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños a formar un círculo y diles que participarán en un juego de celebración. Habla sobre la historia de Elías y los profetas de Baal, y explica que cuando Dios envió fuego sobre el altar, mostró a Su pueblo que es el único y verdadero Dios. Señala las serpentinas o papeles de colores y diles que celebrarán con esas «llamas». Dale a cada niño una llama para que la sostenga, y diles que mientras suena la música, podrán pasar las llamas a la persona que está a su derecha. Cuando la música termine, todos exclamarán: «¡Dios es el único y verdadero Dios!», y lanzarán sus «llamas» al aire dentro del círculo. Repite el juego unas cuantas veces. Termina el juego diciendo que el fuego del Señor cayó y quemó el altar de Elías y todo lo que estaba en él o cerca de él, incluso el polvo y el agua. Dios hizo esto para demostrar que es más poderoso que todos y que todo. Finaliza con todos diciendo juntos: «¡Dios es el único y verdadero Dios!».

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre Elías.

QUITA LAS MALAS HIERBAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Bolitas de papel arrugadas, objetos de colores (esferas o bolsitas de frijoles), baldes o cajas.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Esparce bolitas de papel y objetos de colores en el área de juegos.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños a pararse en el borde del área de juegos y diles que simularán arrancar malas hierbas. Habla de lo hermoso que era el Jardín del Edén, pero que el pecado trajo malas hierbas y otras cosas feas a la creación de Dios. Señala las bolitas de papel arrugadas y diles que serán las malas hierbas. Luego muéstrales las esferas de colores y diles que serán las flores del jardín, y que no deben recogerlas. Explica que, en este juego, necesitan trabajar rápidamente para «arrancar» las malas hierbas de papel y colocarlas en baldes sin tomar por error ninguna de las bolas de colores. Juega varias veces y finaliza hablando de cómo el pecado dañó la creación perfecta de Dios, y que necesitamos a Jesús por el pecado que hay en el mundo.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre el Jardín del Edén.

MAR ROJO, MAR ROJO

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un paracaídas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en un área abierta y coloca el paracaídas (o sábana) en el suelo. Explica que el juego será con un paracaídas. Separa a los niños de forma uniforme alrededor del paracaídas, y dile a cada uno que sujete el borde con ambas manos. Practiquen juntos levantar y bajar el paracaídas cuando el líder lo indique. Luego, mientras todos sostienen el paracaídas, di el nombre de un niño. Di: «Mar Rojo, mar Rojo ¿puede _____ (el nombre del niño) cruzar?». Todos levantarán el paracaídas, y el niño correrá por debajo para «cruzar el mar». Repite para que cada uno tenga un turno.

OTRAS IDEAS

También puedes incluir niños y líderes que sean el ejército del Faraón. Cuando corran debajo del paracaídas, el grupo lo bajará sobre ellos.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre Moisés cruzando el mar Rojo.

MUEVE LA PIEDRA

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Baldes o tazas apilables grandes (una por cada cinco a siete niños), pelotas de recreo (una por cada cinco a siete niños).

Opcional: cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Para cada grupo, coloca un balde o un vaso apilable de lado, y una pelota frente a la abertura. Pega una línea en el suelo a cierta distancia de cada balde.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en el área de juegos y diles que participarán en un juego que implica intentar que la pelota ruede lejos del balde. Habla sobre la historia de Pascua, de cómo un ángel removió la piedra de la tumba y se sentó sobre ella para decirles a los amigos de Jesús que no estaba allí porque había resucitado de entre los muertos. Señala el balde y la pelota frente a ella, y explica que simularán que esa es la tumba y la piedra. Forma grupos de cinco a siete niños en cada uno, y haz que cada grupo se pare al lado de una de las líneas de cinta de enmascarar. Luego explica cómo se juega: el primer jugador en el grupo correrá hacia el balde y rodará la pelota hacia el jugador siguiente. Ese jugador rodará la pelota de vuelta al balde y regresará a su grupo. El siguiente jugador correrá hacia el balde y rodará la pelota de vuelta hacia el grupo, y así sucesivamente hasta que todos hayan tenido un turno. Finaliza el juego hablando de lo pesada que debió ser la piedra de la tumba de Jesús, y cómo el poder de Dios la movió.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre la Pascua, y la resurrección de Jesús.

CARRERA DEL BUEN SAMARITANO

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Rollos de papel higiénico.

Opcional: una tabla de patinar, o alguna otra forma de mover a un niño mientras se le empuja, como un flotador redondo para piscina.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Coloca el papel higiénico en un lado del salón y la tabla de patinar (u otro artículo), en el otro lado del salón.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en el centro del salón, y diles que participarán en un juego sobre ayudar a otros. Habla sobre el Buen Samaritano, y diles que Jesús contó esta historia porque quería que las personas entendieran que podemos ayudar a quienes vemos que tienen una necesidad. Divide a los niños en dos grupos: samaritanos y personas lastimadas. Haz que se paren en partes opuestas del salón. Explica que un niño samaritano correrá (o montará en la tabla de patinar) a través del salón hacia los heridos, y ayudará a uno de ellos colocando papel higiénico como si fuera una venda. Luego «ayudará» a la persona herida dejándola caminar (o subirse a la tabla de patinar y empujarla) de vuelta al otro lado del salón. Luego será el turno del siguiente samaritano. Cuando todas las personas lastimadas hayan sido rescatadas, cambiarán sus roles. Juega varias veces y finaliza hablando de otras formas en que podemos ayudar a las personas en nuestras vidas diarias.

OTRAS IDEAS

Para niños más pequeños, haz que los grupos se turnen para colocarse las vendas de papel higiénico, y diles que no corran.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre la historia del Buen Samaritano.

MOVAMOS LAS PIEDRAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Objetos como bloques o cajas (una pila para cada grupo), toallas (una para cada grupo).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Coloca los objetos y las toallas en un extremo del salón.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en el centro del salón y diles que participarán en un juego en el que usarán toallas para mover objetos de un lado al otro del salón. Háblales sobre la historia de la Biblia, en la cual Salomón contrató muchos trabajadores para construirle un templo a Dios. Tenían que mover grandes cantidades de piedras cortadas hasta donde se estaba construyendo el templo. Explica que en este juego fingirán mover piedras grandes y las señalarán para explicar que son de ellos. Divide a los niños en dos grupos iguales en número, y explícales que dos integrantes de cada grupo trabajarán juntos para cargar algunas «piedras» en la toalla, y luego la llevarán al otro extremo del salón. Una vez que hayan descargado las piedras, le entregarán la toalla a la siguiente pareja de su equipo, que comenzará a cargarlas. Continúa de esta manera hasta que todos los niños hayan tenido un turno para cargar las piedras. Finaliza el juego diciéndoles que Dios le había dicho a Su pueblo que construyeran el templo para que pudieran adorarlo allí. Explica que nosotros podemos adorar a Dios ¡en cualquier lugar y a cualquier hora!

OTRAS IDEAS

Para niños más pequeños, haz que los líderes ayuden moviendo la toalla, y mantén los niños en un grupo para que no se confundan.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre la historia del rey Salomón construyendo el templo en 2 Crónicas 2:2, 17-18.

PIES PARA EVANGELIZAR

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Opcional: obstáculos que tengas a mano, como sillas, cobijas, túnel, tobogán para jugar, peluches, etc.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Prepara un circuito de obstáculos y planifica cómo lo usarás para realizar las actividades que escojas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños cerca del circuito. Diles que el desafío es que pretendan representar cosas diferentes. Haz que los niños señalen sus pies, y habla de cómo los usamos para ir de un lugar a otro. Diles que Felipe usó sus pies para correr al carruaje del etíope y hablarle de Jesús. Pídeles que piensen en diferentes formas en que podemos usar nuestros pies para ayudar a otros a hablar de Jesús. Explica a los niños que tener pies para el Evangelio no significa tener pies o zapatos especiales, sino estar listos para ir a cualquier lugar a ayudar a otros a conocer sobre Jesús. Dirige al grupo en la representación de los diversos escenarios, como caminar hacia la casa de nuestro amigo, escalar una montaña, caminar por un bosque, saltar charcos, pasar de puntillas al lado de un tigre dormido, subir a un elevador, caminar por un puente, volar en un avión, remar en una canoa, nadar a través de un río, o montar en una motocicleta o tren. Cada vez que la música se detenga, diles: «Jesús dice que transmitan las buenas nuevas». ¡Finaliza el juego diciendo que podemos hablar del amor de Dios en cualquier lugar al que vayamos!

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre Felipe y el etíope, o con cualquier lección donde las personas dan las buenas nuevas de Jesús.

¿QUIÉN ME TOCÓ?

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Vendas para los ojos.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños a tomarse de las manos y ayúdalos a formar un círculo. Una vez que estén en círculo, pueden soltarse mientras les explicas que tienen que ser muy astutos en el juego. Habla de la historia de la mujer enferma que extendió la mano a través de la multitud para tocar a Jesús y fue sanada, sin que Jesús la viera. Explica que, en el juego, tendrán turnos en el centro del círculo para adivinar quién les tocó el hombro, mientras están con los ojos vendados. Escoge un voluntario que esté dispuesto a usar las vendas; haz que se pare en el centro del círculo, y véndale los ojos. Mientras los niños se paran en silencio en un círculo alrededor de él, el líder señalará a un niño para que se acerque con sigilo, toque suavemente al niño con los ojos vendados en el hombro y corra de vuelta a su lugar en el círculo. Luego, el líder le quitará la venda de los ojos, y el niño tendrá que adivinar quién lo tocó. Si adivina de manera correcta, escogerá otro niño para estar en el centro. Finaliza el juego recordándoles a los niños que en la historia de la Biblia, Jesús preguntó: «¿Quién me tocó?». Diles que Jesús le dijo a la mujer enferma que su fe la había sanado, ¡y que nuestra fe también es importante para Él!

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre Jesús sanando a la mujer enferma.

ENVUELVE A TU LÍDER

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Rollos de papel higiénico, música y una forma de reproducirla.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Cada grupo necesita un líder que se deje envolver.

DESARROLLO DEL JUEGO

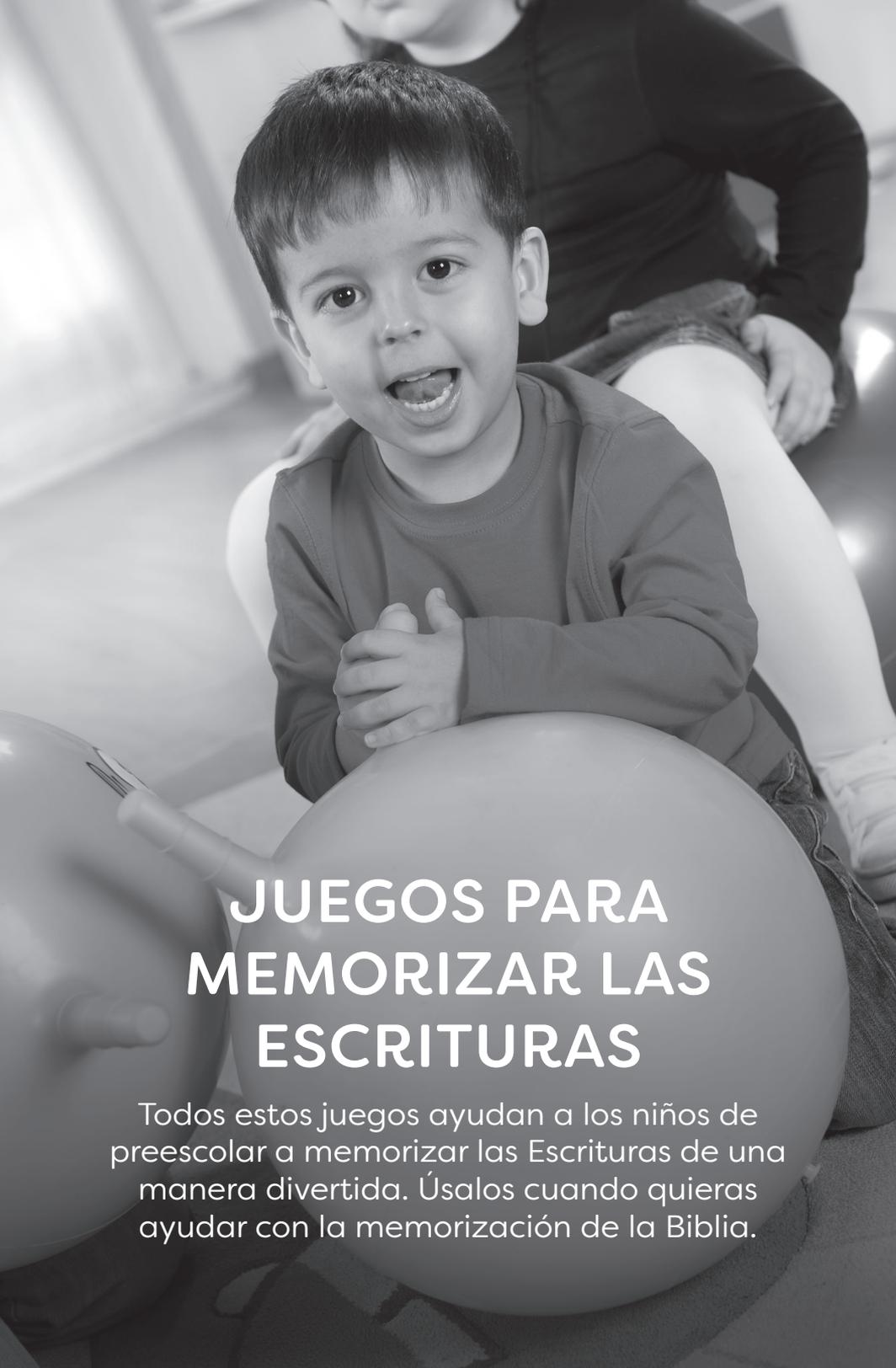
Reúne a los niños en el centro del salón. Diles que jugarán a envolver a su líder con papel higiénico. Habla brevemente sobre la historia de la muerte y resurrección de Jesús, en particular cuando fue envuelto en telas por sus discípulos para ser enterrado. Señala el papel higiénico y diles que fingirán que es la clase de tela que se usó para envolver a Jesús después de morir. Divide a los niños en grupos con un líder, y diles que su desafío es envolverlo. Pon una canción alegre mientras los niños envuelven a su líder, y ayúdales cuando sea necesario. Cuando la música deje de sonar, admira a todos los líderes bien envueltos. Finaliza el juego y explica que Jesús fue puesto en una tumba, pero que no se quedó allí, porque después de tres días resucitó. Cuenta hasta tres, y deja que los niños desenvuelvan rápidamente al líder, y celébralo.

OTRAS IDEAS

Para los niños más pequeños, mantenlos en un solo grupo y ayúdales mucho para envolver al líder.

RELACIONA LA LECCIÓN

Este juego funciona mejor cuando se hace con una lección de la Biblia sobre la Pascua y la muerte y resurrección de Jesús.



JUEGOS PARA MEMORIZAR LAS ESCRITURAS

Todos estos juegos ayudan a los niños de preescolar a memorizar las Escrituras de una manera divertida. Úsalos cuando quieras ayudar con la memorización de la Biblia.

LÍNEA DEL GLOBO

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Globos y marcadores.

Opcional: cinta de enmascarar, bolsas de basura.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Escribe el versículo de la Biblia en el globo. Ten todo listo en un lado del salón. Si usas cinta de enmascarar, pega dos líneas a unos 3-4 pies de distancia una de otra, lo bastante para que los niños se dividan y se paren allí.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y explícales que harán un juego de pases para ayudarles a memorizar un versículo. Repasa el versículo con ellos y háblales de su significado. Haz que los niños se paren en dos líneas a unos 3-4 pies de distancia unos de otros, sobre las líneas de cinta. Dale el globo al primer niño de una de las líneas. Al comienzo del juego, el niño lanzará el globo hacia los niños del otro lado de la línea, y estos tratarán de lanzarlo más allá las dos líneas, hasta los niños que están más lejos. Cada vez que un niño toque el globo, el grupo puede decir el versículo de la Biblia. Continúa hasta que todos puedan decir el versículo.

MUEVE LA PELOTA

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Pelotas ligeras, paracaídas o una sábana grande.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños a un área abierta y coloca el paracaídas (o la sábana) en el suelo. Explica que jugarán con un paracaídas para ayudarlos a memorizar un versículo. Repasa el versículo con ellos y ayúdalos a entender su significado. Distribuye a los niños de manera uniforme alrededor del paracaídas y diles que sostengan el borde con sus manos. Arroja varias pelotas ligeras sobre el paracaídas, y mientras los niños las mueven con suavidad podrán decir el versículo completo. Si alguna se cae, deberán decirlo de nuevo. Juega varias veces y finaliza diciendo el versículo con todos.

CAMBIA DE POSICIÓN

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en un área abierta y diles que jugarán a permanecer en la misma posición mientras practican su versículo para memorizar. Repasa el versículo con ellos primero para que puedan escucharlo, y decirlo contigo de ser posible. Explica su significado. Comienza el juego haciendo que los niños digan el versículo de memoria mientras están parados en un pie. Luego haz que digan el versículo de nuevo con los brazos en alto. Pueden continuar diciendo el versículo mientras cambian la posición de su cuerpo. Algunas opciones son: parándose en los puntas de los pies, poniendo las manos en la cabeza, moviéndose como un robot, o moviendo los brazos hacia adelante y hacia atrás. También puedes dejar que propongan sus propias ideas sobre cómo moverse mientras lo dicen.

¡APLAUDE!

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Una pizarra blanca y marcador de borrado en seco.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Escribe el versículo de la Biblia que están memorizando en la pizarra blanca con letras grandes.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños a acercarse a la pizarra blanca donde has escrito el versículo y diles que jugarán a memorizarlo. Repasa su significado. Comienza leyendo el versículo de la Biblia dos veces y haz que los niños lo practiquen diciéndolo contigo. Repítelo dos veces más, pero esta vez, borra una palabra y reemplázala con un aplauso. Pídeles a los niños que te digan la palabra que falta. Como reto adicional, sigan repitiendo el versículo juntos, sustituyendo en cada ocasión las palabras adicionales por palmadas, hasta que todas sean reemplazadas. Luego vuelve a poner las palabras al mismo tiempo que aplaudes y repite el versículo con todos por última vez.

EL TENDEDERO DE VERSÍCULOS

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Tendederos o cordel, pinzas para ropa (de madera y con resortes), fichas, marcador.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Escribe el versículo en las fichas, dividido en palabras o frases, incluida su referencia. También puedes dibujar una imagen que se relacione con una palabra o frase (como un corazón, o una cruz) para ayudar a los niños a entenderlo, ya que la mayoría no podrán leer las palabras. Cuelga el tendedero o el cordel al alcance de los niños.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños cerca del tendedero y explica que participarán en un juego en el que practicarán su versículo para memorizar, colgando las palabras en orden. Repasa el versículo y explica su significado. Demuestra cómo se usa el tendedero para colgar las tarjetas y diles que ellos también podrán hacerlo. Muestra a los niños las fichas y haz que repitan el versículo juntos. Haz que los niños voluntarios tomen una ficha, vayan al tendedero, recojan una pinza y peguen sus fichas allí. Cuando todos los niños hayan colgado sus fichas, podrán repetir el versículo varias veces. Si dispones de tiempo, juega otra ronda y haz que los niños quiten las fichas del tendedero mientras dices el versículo por última vez.

OTRAS IDEAS

Cuando se realiza esta actividad con niños de preescolar más pequeños, estos podrán entregarle su ficha a un líder situado en el tendedero para que él las cuelgue.

CORRE HACIA EL COLOR

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Cinta de enmascarar; papel de construcción de color rojo, azul, verde y amarillo.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Escoge un versículo que quieras repasar con tus niños. Si es largo, divídelo en partes pequeñas, cada una de un color diferente. Decide qué versículo (o parte de él) representará cada color, y escríbelo en ese papel. Pega un papel de color en cada pared del salón.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en el centro del área de juegos. Diles que deben seguir tus instrucciones para jugar a memorizar el versículo. Haz un repaso y explica su significado. Diles primero que caminen despacio hacia el papel verde. Cuando todos lleguen allí, recitarán juntos el versículo (o la parte del versículo). Luego diles que gateen hacia el papel rojo. Todos recitarán otro versículo juntos (o una parte del versículo). Luego diles que sonrían y vayan saltando hacia el papel azul. Entonces recitarán otro versículo juntos (u otra parte del versículo). Para terminar, diles que corran hacia el papel amarillo, y que reciten el versículo en ese color. Repite el juego, y cambia el orden en que dices los colores.

CAMINA HACIA EL COLOR

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Círculos de espuma para manualidades, en colores del arcoíris (también puedes usar polígonos, discos de caucho planos que se obtienen en las tiendas de artículos deportivos), música y una forma de reproducirla.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Esparce los círculos alrededor del área de juegos en un círculo o patrón con suficiente espacio, para que los niños vayan de un lugar a otro. Si usas espuma para manualidades, pega los círculos en el suelo con cinta de enmascarar.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y diles que jugarán a brincar, y a practicar su versículo de memorización. Repasa el significado del versículo con ellos. Haz que los niños caminen o salten alrededor de los círculos mientras suena la música. Cuando esta se detenga, deberán pararse en el círculo más cercano. El líder dirá un color, y permitirá que los niños que estén en ese círculo reciten el versículo. Si un niño no está listo para decirlo, invita a todo el grupo para que lo haga.

VOLTEA LA HOJA

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Papel (varias hojas para cada grupo de cuatro a seis niños), marcadores, cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Escribe el versículo en letras grandes en las hojas de papel, con un máximo de dos palabras por hoja. Colócalas en orden en el piso, y pega un lado al suelo para que se pueda voltear sobre el lado en blanco, como una puerta en una bisagra.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños al área de juegos y diles que jugarán una carrera de relevos para ayudarlos a memorizar el versículo. Repasen juntos su significado. Divide el grupo en equipos de cuatro a seis niños cada uno. Haz que cada grupo se pare cerca de un conjunto de papeles, y ten líderes listos para ayudar. Señala las hojas en el suelo, y haz que los niños caminen a su lado mientras dices el versículo en voz alta. Después de unas cuantas veces, voltear una hoja y no los ayudes con esta parte. En su lugar, haz que los niños caminen y reciten el versículo de nuevo, en voz alta. Luego haz que los otros niños se turnen en sus equipos. Continúa volteando una hoja a la vez, hasta que los niños sepan el versículo por completo. Finaliza el juego recitando el versículo de memoria por última vez, ¡y celebra su progreso!

SÍGUEME

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Cinta de enmascarar.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Pega una línea en el centro de tu área y repasa tu versículo. Divídelo en palabras o frases que los niños puedan representar, y piensa en las acciones que pueden acompañarlos. Trata de elegir movimientos que se ajusten al significado del versículo. Por ejemplo, si la palabra es «alabar», los niños pueden batir palmas o saltar.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños al área de juegos y diles que jugarán con movimientos que los ayudarán a memorizar el versículo. Busca varios voluntarios y escoge tantos como el número de palabras o versículos que tengas de la Biblia. Haz que se paren en la línea y asigna una palabra o frase a cada uno. Dales una acción para acompañarlas, o deja que escojan ellos mismos. Haz que cada niño haga los movimientos de su parte del versículo, mientras todos lo repiten juntos. Recita el versículo varias veces. Luego elige otros voluntarios para representar las diferentes partes del versículo y juega otra ronda.

FRIJOL SALTADOR

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: ALTO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Varias pelotas de ping-pong, un marcador permanente y un balde.

Opcional: usa fichas en lugar de pelotas de ping-pong.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Escribe la referencia en las Escrituras del versículo para memorizar, en la mayoría de las pelotas o fichas, y dibuja un óvalo en las fichas restantes para representar el frijol saltador. Coloca todas las pelotas o fichas en el balde.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños de preescolar a que se unan a ti en un juego de brincos que les ayudará a repasar algunos de sus versículos para memorizar. Haz que los niños tomen turnos para escoger una pelota del balde. Si la pelota tiene la referencia de un versículo, todos deberán recitarlo juntos mientras baten palmas. Si se escoge una pelota con un frijol, todos deberán exclamar: «¡Frijol saltador!», y todos saltarán tres veces. Finaliza el juego, repitiendo con todos los versículos que quieres que repasen por última vez.

FORMA EL VERSÍCULO

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Tazas desechables de plástico (10-15 tazas por cada grupo), y un marcador permanente.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Escribe el versículo y la referencia en las tazas de plástico desechables, colocando una o dos palabras en cada taza. Coloca cada pila en un área de tu salón.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños a participar en un juego en el que tienen que colocar las tazas en una línea, y practicar su versículo. Repite varias veces con los niños el versículo a memorizar para que se familiaricen con él, y repasa su significado. Luego, señala las tazas y explica que las palabras del versículo están escritas en ellas. Demuestra cómo colocar las tazas para que hagan una fila. Divide a los niños en grupos, y envía a cada uno y a su líder a un conjunto de tazas. Usando la ayuda de un líder para leer las palabras, haz que los niños coloquen en fila las tazas en el orden de los versículos. Cada equipo puede celebrar cuando hayan colocado todas las tazas en orden.

LA PALABRA EQUIVOCADA

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Notas adhesivas o papelitos, y un marcador.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Escribe algunos sustantivos divertidos en las notas adhesivas o en los papelitos, que puedas sustituir para sorprender a tus niños durante la memorización de la Biblia. Algunos ejemplos son: pollo, paleta, robot o brócoli.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y explica que participarán en un juego en el que tienen que encontrar la palabra divertida, mientras les ayudas a decir el versículo de la Biblia. Habla sobre él, y lo que significa. Repite el versículo varias veces, y ayúdales a memorizarlo. Después de trabajar un tiempo con ellos, di: «Escuchen, voy a decir el versículo, pero habrá una parte incorrecta. Veamos si pueden decirme cuál es». Saca entonces uno de tus papelitos o notas adhesivas y añade esa palabra a tu versículo en lugar de un sustantivo. Intenta encontrar un lugar en el versículo que permita que esto sea memorable y acertado. Di el versículo con la palabra modificada y deja que los niños adivinen cuál es la palabra correcta. Juega varias rondas y finaliza diciendo el versículo correcto por última vez.

“¿LÍDER, PUEDO...?”

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO SE NECESITA.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en uno de los extremos de un área abierta y diles que participarán en un juego en el que tratarán de ir al otro lado del área repitiendo de diferentes maneras el versículo para memorizar. Explica el versículo y lo que significa, si no lo has hecho todavía, y repítelo varias veces con ellos hasta que se familiaricen con él. Luego haz que hagan una fila y que un líder se pare en el otro lado del área. Guía a los niños sobre cómo preguntar: «Líder, ¿podemos dar un paso?». Entonces el líder podrá decirles que repitan el versículo de memoria de una manera particular, como por ejemplo en voz baja, y los niños (con la ayuda de los otros líderes si es necesario) podrán decir el versículo de memoria en el estilo en que el líder les pidió. Si lo hacen bien, podrán avanzar cierto número de pasos de acuerdo a lo que decida el líder. Algunas sugerencias de diferentes maneras en que los niños pueden decir el versículo son: en voz alta, lentamente, en voz baja, de forma graciosa, triste o feliz. Termina el juego cuando los niños lleguen al líder que está en el otro extremo, y luego haz que el todo grupo diga el versículo una última vez.

VERSÍCULOS EN PARACAÍDAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un paracaídas o una sábana grande.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en un área, y coloca el paracaídas (o la sábana) en el suelo. Explica que hoy jugarán con un paracaídas para ayudarlos a memorizar el versículo de la Biblia. Repasa su significado con ellos. Distribuye a los niños de manera uniforme alrededor del paracaídas, y diles que sostengan los bordes con ambas manos. Cuando el líder dé la señal, todos subirán y bajarán el paracaídas. Haz que los niños sostengan los bordes mientras caminan y dicen el versículo. Cuando lleguen al final, haz que levanten el paracaídas con rapidez y lo bajen formando una «montaña», y observa si pueden decir el versículo antes de que el paracaídas caiga totalmente al suelo.

PALOMITAS DE MAÍZ

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Papel y un marcador.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Escribe palabras o frases del versículo en pedazos de papel, y tenlos listos en el orden inverso.

DESARROLLO DEL JUEGO

Haz que los niños se sienten con un poco de espacio a su alrededor y diles que jugarán a saltar y a sentarse de nuevo mientras tratan de aprender el versículo. Haz que salten como si fueran palomitas de maíz un par de veces. Repasa el versículo para memorizar y su significado con ellos, y haz que lo repitan varias veces. Después de trabajar en el versículo, explica que tienes palabras o frases escritas en papel, y que vas a comenzar con la última palabra. Cuando estés listo para empezar el juego, levanta el papel y recuérdales con qué palabra deben saltar. Repite el versículo con ellos y haz que se pongan de pie (salten y se paren) cuando digan la última palabra. Sigue cambiando la palabra con la que saltan y se paran, haciendo que digan la penúltima palabra del versículo y que se sienten antes de la última. Continúa de esta manera hasta que hayan saltado después de decir cada frase o palabra del versículo.

¡SUBE EL VOLUMEN!

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO ES NECESARIO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños a sentarse o estar de pie mientras participan en un juego sobre el volumen para memorizar su versículo. Repásalo con ellos y háblales del significado. Diles que fingirán que tu brazo extendido es un control de volumen, donde arriba es fuerte, y abajo es suave. Explica que ellos te observarán para saber el nivel de volumen en que recitarán el versículo. Haz algunos ejemplos, levantando la mano para que sean más fuertes o bajando la mano para que sean más suaves. Practica diciendo el versículo en volumen regular, y luego juega varias rondas, cambiando el volumen no más de una vez por palabra. También puedes dejar que un niño tenga un turno para ser el controlador de volumen, mientras dices el versículo. Finaliza el juego repitiéndolo con los niños una vez más.

ORDENA EL TENDEDERO

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un recipiente de un galón de leche con la parte superior cortada, un marcador permanente, marcadores de color, y varias pinzas de madera para ropa (con resortes).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Escribe en las pinzas de madera las palabras del versículo que quieres que los niños memoricen, y divídelo en frases, para que quepan en el número de pinzas que tienes. Escribe la referencia del versículo en el galón de leche, colócalo en el piso y esparce las pinzas.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños de preescolar a acompañarte en un juego de clasificación divertido que les ayudará a memorizar un versículo de la Biblia. Repasa el versículo y lo que significa. Explica que las palabras del versículo están escritas en las pinzas esparcidas por el suelo. Pide voluntarios, uno a la vez, que quieran recoger una pinza. Haz que los niños se pongan de pie con las pinzas, y mientras repites el versículo, encuentra al niño con la palabra o frase siguiente en orden, y pégala al borde superior del recipiente. Luego, practiquen diciendo juntos el versículo varias veces.

OTRAS IDEAS

Si dices más de un versículo, colorea cada una de las pinzas relacionadas con el mismo versículo y color. Diles a los niños que clasifiquen las pinzas en grupos según el color, y que un líder trabaje con cada grupo para leer las palabras y ponerlas en el orden correcto, diciendo el versículo en voz alta para practicarlo.

EL TROMPO

NIVEL DE ACTIVIDAD: BAJO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Un trompo de juguete (uno por cada grupo de cinco a siete niños).

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños a acompañarte a practicar el versículo para memorizar de una manera divertida, usando un trompo. Repasa el versículo con ellos hasta que estén familiarizados con él, y luego divídelos en grupos de cinco a siete niños con un líder que tenga un trompo. Haz que cada grupo diga el versículo tan rápido como pueda antes de que el trompo deje de girar. También puedes ver cuántas veces puede decirlo tu grupo, contando e intentando ir cada vez más rápido. Termina el juego dejando que todos los niños digan el versículo mientras gira el trompo.

CAMINO A LAS ESTRELLAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Estrellas de papel en varios colores.

Nota: Puedes copiar la imagen que está al final de este libro en lugar de hacerla.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Asegura las estrellas en la pared con de enmascarar.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en el centro del área y diles que van a practicar su versículo para memorizar corriendo hacia las estrellas en la pared y tomando turnos para decir el versículo. Si crees que un repaso del versículo puede ser de ayuda, practícalo con los niños antes de comenzar el juego y explica su significado. Haz que los niños cuenten hasta 20 mientras caminan, corren o saltan alrededor del centro del salón. Cuando el grupo termine de contar, cada uno correrá hacia una pared y tocará la estrella más cercana. Di un color, y todos los que toquen la estrella de ese color dirán el versículo juntos. Juega varias rondas y finaliza el juego diciendo el versículo otra vez.

LANZANDO ANILLOS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Platos desechables (tres para cada grupo de niños), y un cono para juegos (uno para cada grupo de niños).

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Corta el centro de los platos, creando anillos para lanzar. Colócalos en juegos de tres, con un cono o en diferentes lugares del salón.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en el área, y explica que participarán en un juego que los ayudará a memorizar su versículo. Expone el versículo, y haz que los digan varias veces. Habla sobre su significado. Divide a los niños en grupos y haz que cada grupo vaya con un líder a un conjunto de conos y anillos de papel. Haz que los niños lancen un anillo, apuntando a que caiga alrededor del cono. Mientras lo lanzan, deberán decir una palabra del versículo. Luego, el siguiente niño toma un anillo y lo lanza mientras dice la próxima palabra. Ten un líder para que los ayude y vea cómo pueden hacerlo. Juega hasta que todos hayan tenido un turno, y finaliza repitiendo el versículo con todos una vez más.

CARRERA DE RELEVO DE VERSÍCULOS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: MODERADO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Papel y un marcador.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

Escribe partes específicas del versículo para memorizar en papeles, haciendo un conjunto para cada grupo de relevo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Invita a los niños a jugar una carrera de relevos para practicar el versículo que deben memorizar. Repasa con ellos el versículo y su significado. Divide a los niños en grupos. Coloca los papeles boca abajo, en el extremo opuesto del área de juegos. El primer niño de cada grupo correrá a buscar un papel, y lo traerá. Cuando regrese, el segundo niño irá a buscar otro papel. El juego continúa hasta que el último niño traiga el último papel para completar el versículo. Diles a los grupos que trabajen juntos con un líder para poner los papeles en orden y puedan decir el versículo de memoria. Finalmente, haz que practiquen durante unos minutos antes de recitarle el versículo al grupo.

DI EL VERSÍCULO

NIVEL DE ACTIVIDAD: ALTO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO ES NECESARIO.

ARTÍCULOS NECESARIOS?

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños en un área con espacio suficiente para correr, y diles que participarán en un juego donde se tocarán unos a otros para ayudarles a memorizar el versículo. Repasa el versículo y explica su significado. Señala al líder que será el primero en tocar a alguien. El líder comienza recitando el versículo, y luego tocará a un niño. Entonces juntarán sus manos y dirán el versículo juntos, antes de tocar a otros niños. Repite el juego hasta que la cadena sea de cinco o seis personas. Celebra por todos los niños que fueron tocados y comienza otra ronda, para que toquen a otros, o agrega más líderes para comenzar nuevas cadenas. Finaliza cuando todos hayan sido tocados, y digan el versículo una vez más.

TREN DE VERSÍCULOS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: NO ES NECESARIO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

No se necesita ningún artículo.

DESARROLLO DEL JUEGO

Reúne a los niños y explícales que harán un juego en el que fingirán ser un tren, mientras dicen su versículo para memorizar. Repítelo varias veces con ellos. Diles que hagan una fila, uno detrás del otro, y habla sobre lo que significa el versículo. Ellos doblarán los brazos y harán movimientos circulares con las manos para imitar el movimiento de las ruedas de los trenes. Dirige el tren por el salón, fingiendo ir alrededor de una vía, y repite el versículo para memorizar mientras marchan. Haz el sonido del silbato del tren una vez que termines el versículo, y repite el juego. El tren puede ir más rápido y fuerte cada vez. Terminen el juego diciendo juntos el versículo por última vez.

VÓLEIBOL Y MEMORIZACIÓN DE PALABRAS

NIVEL DE ACTIVIDAD: MODERADO.

NIVEL DE PREPARACIÓN: BAJO.

ARTÍCULOS NECESARIOS

Pelota playera, cinta de enmascarar.

Opcional: el versículo escrito en una cartulina o pizarra blanca.

PREPARAR CON ANTICIPACIÓN

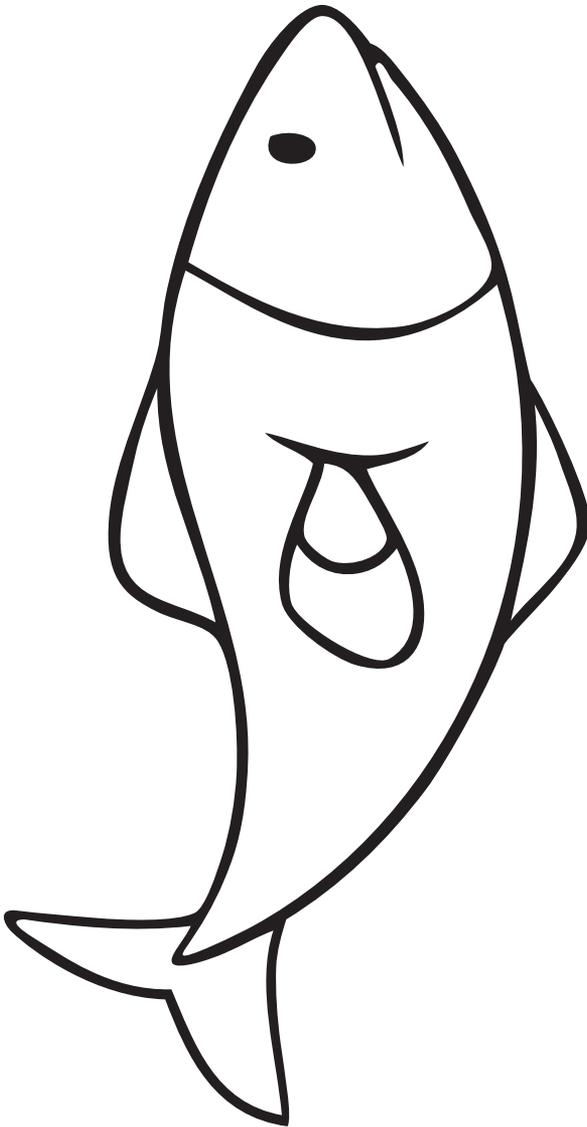
Pega dos líneas a lo largo y en el centro del piso en un área con al menos 5-10 pies de espacio vacío entre ellas.

DESARROLLO DEL JUEGO

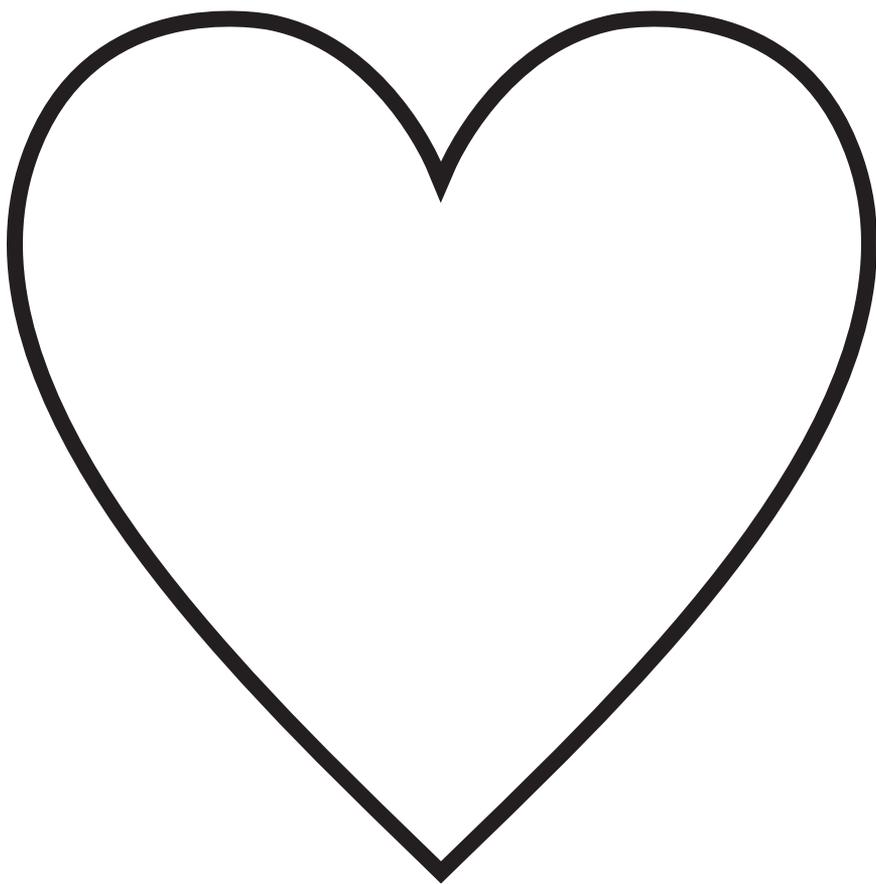
Reúne a los niños para que jueguen a lanzar pelotas y practiquen sus versículos para memorizar. Explica que primero necesitarán practicar, y luego repasa el versículo con ellos. Si lo tienes escrito, revísalo para ayudar a que los niños lo entiendan. Diles que cuando lancen la pelota al otro equipo, también enviarán y recibirán palabras de vuelta, para decirse el versículo unos a otros. Divide a los niños en dos grupos y haz que cada uno se sienta en una de las líneas. Explica que un equipo comenzará con la pelota y dirá la referencia del versículo, y luego un niño del equipo lanzará la pelota hacia el otro equipo. Entonces el niño del otro equipo más cercano a donde caiga la pelota la recogerá, y todo el equipo dirá la siguiente palabra del versículo, mientras la pelota es lanzada al otro equipo. Luego, el otro equipo lanzará la pelota y dirá la tercera palabra, y así sucesivamente, hasta que el versículo se diga por completo.



JESÚS



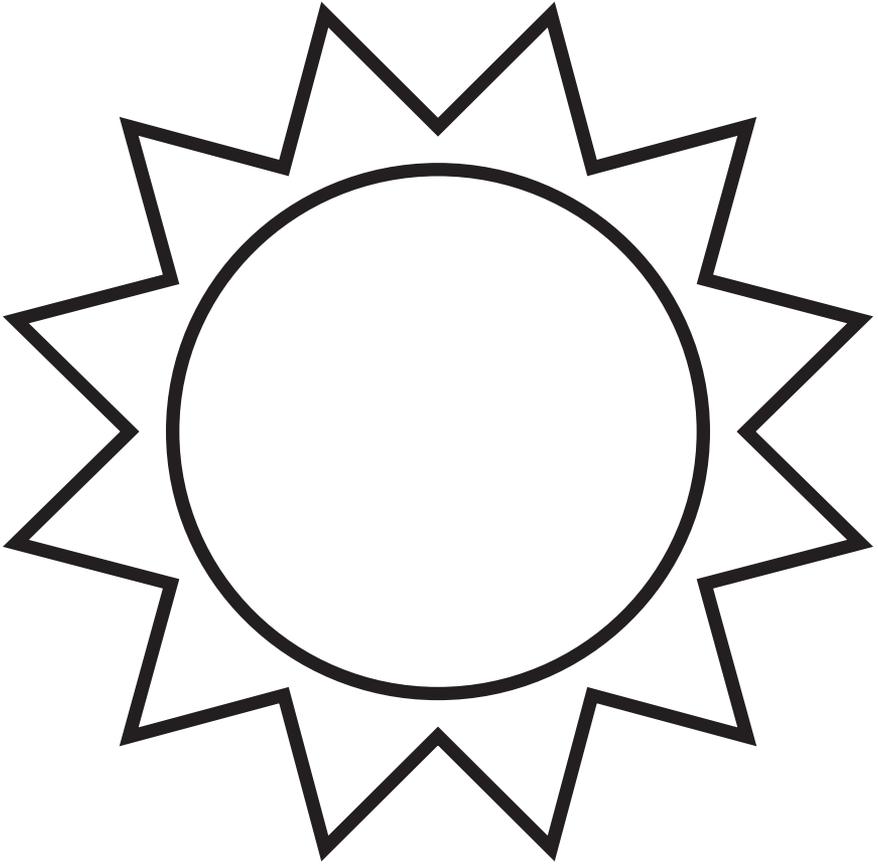
PEZ



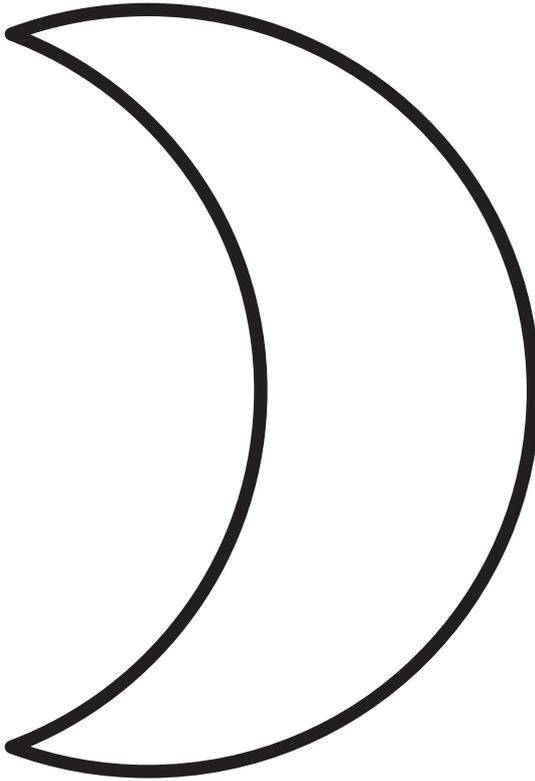
CORAZÓN



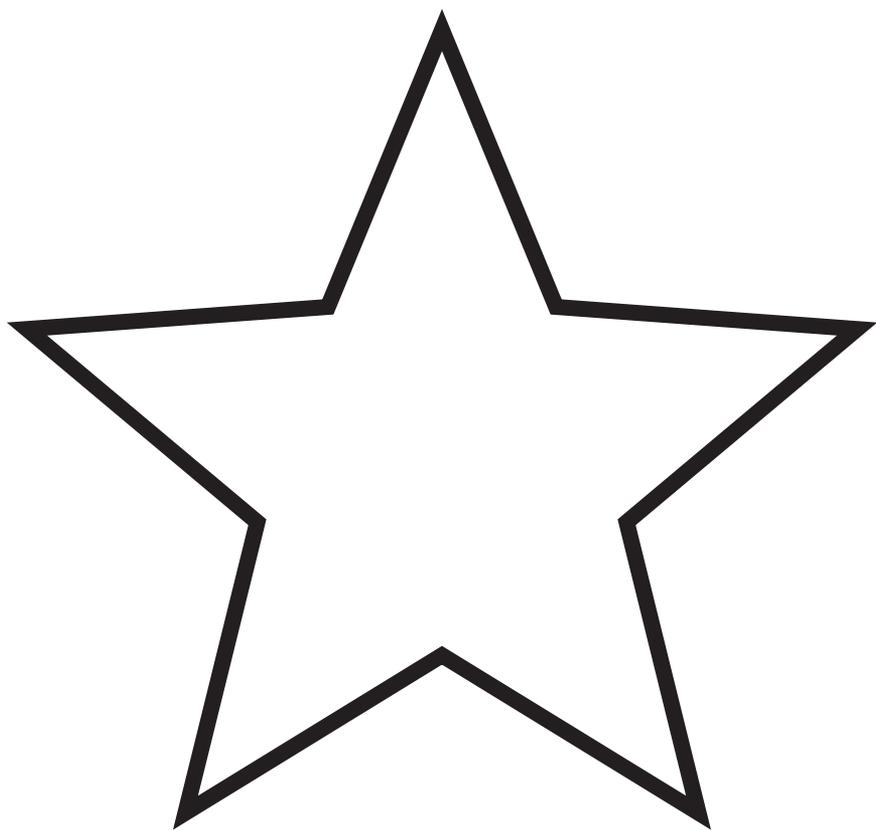
SEÑAL PARA DETENERSE



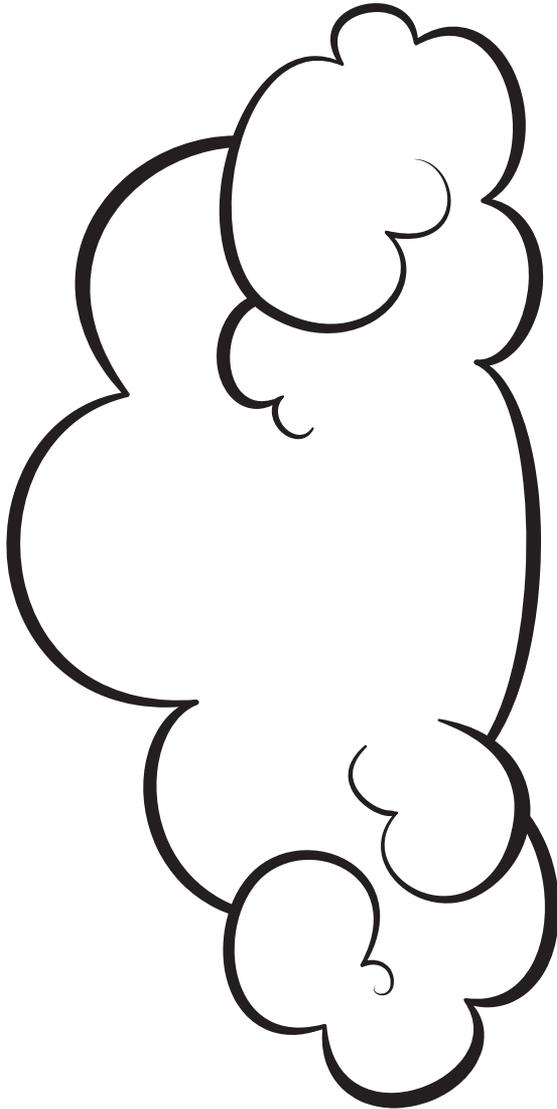
SOL



LUNA



ESTRELLA



NUBE



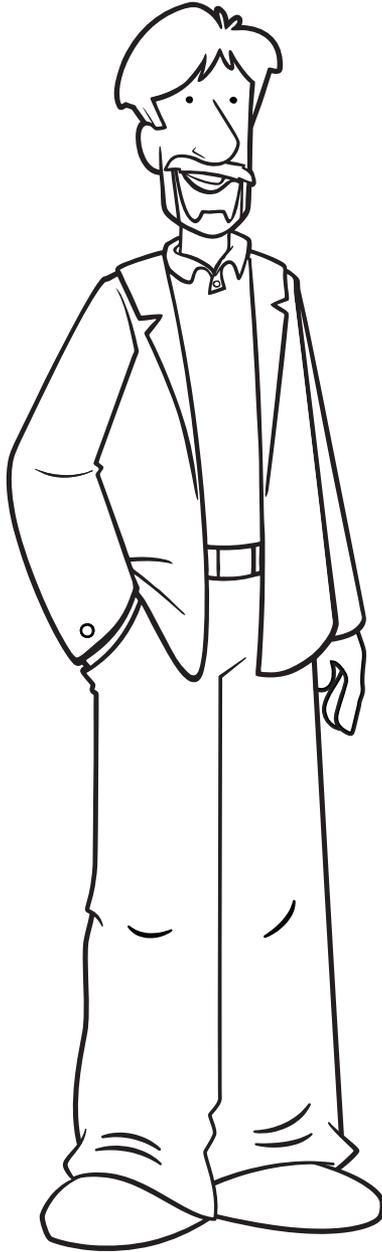
CARA FELIZ



CARA TRISTE



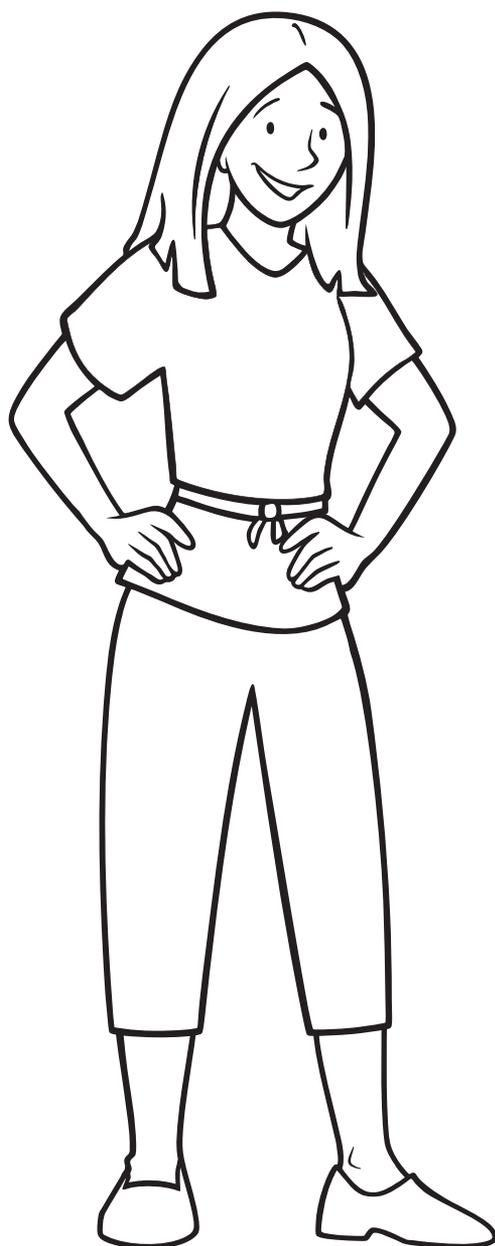
HOMBRE (EN TIEMPOS BÍBLICOS)



HOMBRE (EN TIEMPOS MODERNOS)



MUJER (EN TIEMPOS BÍBLICOS)



MUJER (EN TIEMPOS MODERNOS)



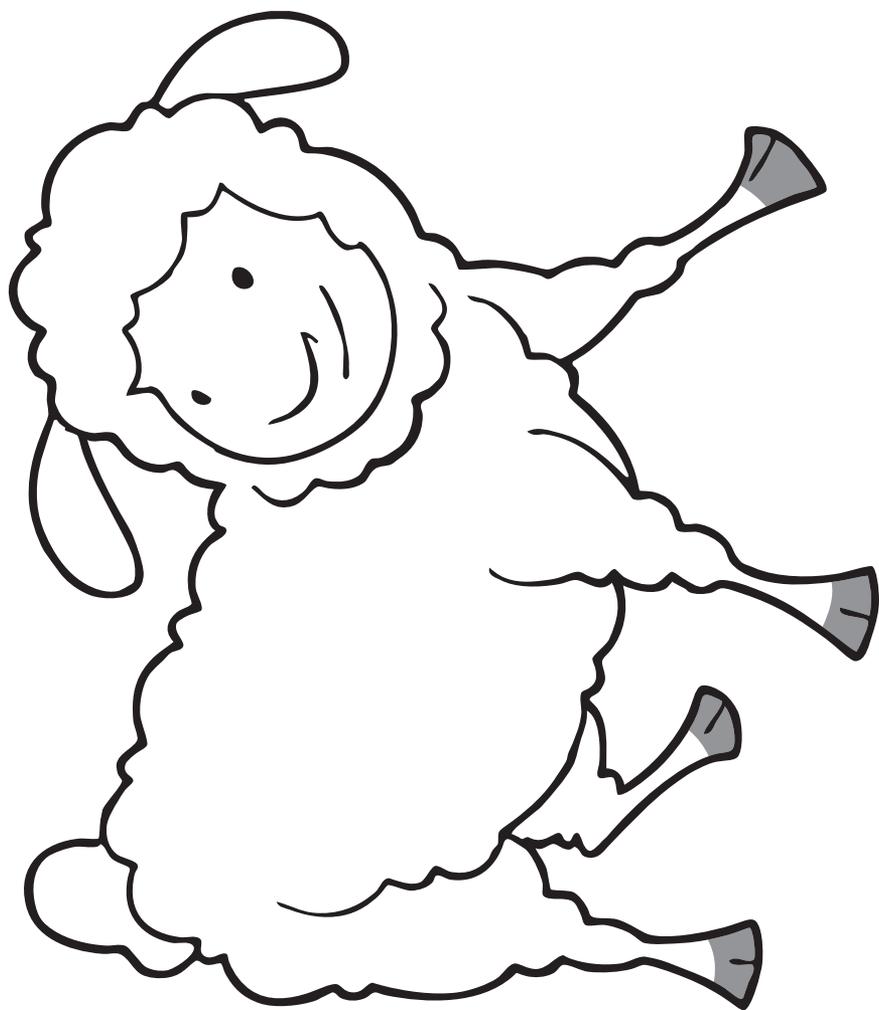
PASTOR 1



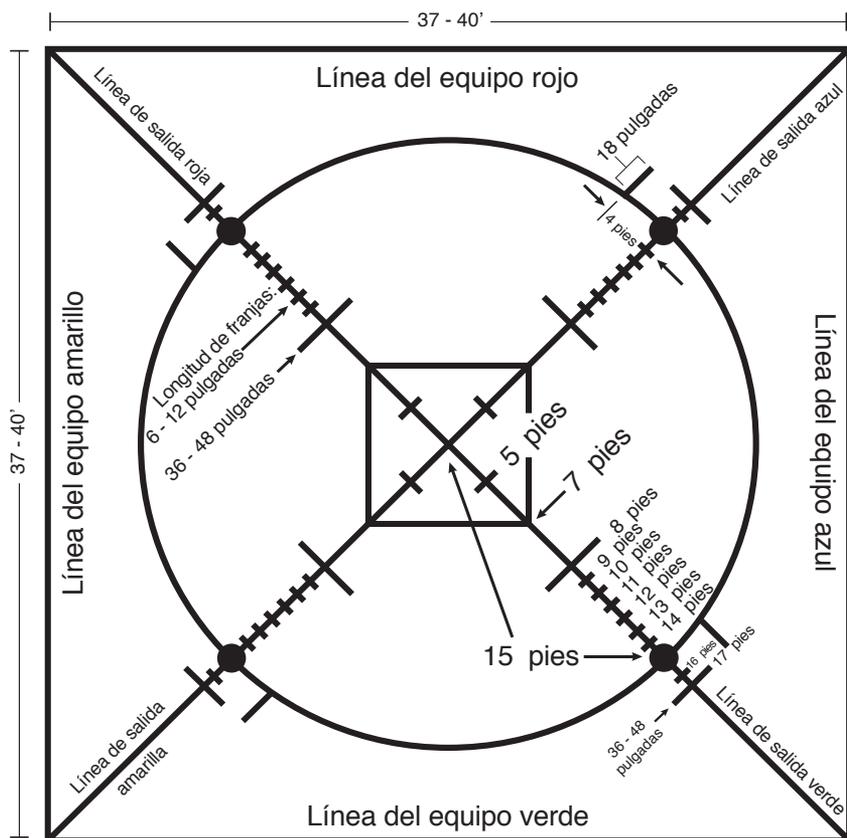
PASTOR 2



OVEJA 1



OVEJA 2



CUADRADO DE JUEGOS DE AWANA

PUGGLES (LECCIONES ANTES DE LA ACTUALIZACIÓN DE 2019)

Unidad 1: Lección 1	11, 99, 100, 101
Unidad 1: Lección 2	9, 33, 99, 100
Unidad 1: Lección 3	18, 46, 48, 90, 99, 100
Unidad 1: Lección 4	18, 68, 90, 99, 100
Unidad 1: Lección 5	68, 90, 99, 100
Unidad 1: Lección 6	76, 90, 99, 100
Unidad 1: Lección 7	73, 90, 99, 100, 101
Unidad 1: Lección 8	11, 17, 73, 90, 99, 100, 109
Unidad 2: Lección 1	11, 73, 90, 99, 100
Unidad 2: Lección 2	8, 51, 72, 86, 90, 99, 100
Unidad 2: Lección 3	8, 39, 42, 65, 85, 90, 99, 100
Unidad 2: Lección 4	8, 19, 39, 42, 49, 65, 80, 85, 90, 99, 100, 125
Unidad 2: Lección 5	8, 39, 42, 65, 85, 90, 99, 100
Unidad 2: Lección 6	12, 15, 41, 64, 99, 100
Unidad 2: Lección 7	12, 15, 68, 99, 100, 127
Unidad 2: Lección 8	12, 15, 22, 64, 99, 100
Unidad 3: Lección 1	9, 16, 33, 50, 52, 56, 57, 123
Unidad 3: Lección 2	16, 50, 52, 56, 57, 123
Unidad 3: Lección 3	16, 41, 50, 52, 57, 68, 75, 123, 133
Unidad 3: Lección 4	16, 41, 50, 52, 57, 68, 75, 123
Unidad 3: Lección 5	16, 41, 50, 52, 57, 68, 75, 123
Unidad 3: Lección 6	11, 13, 16, 17, 20, 25, 50, 52, 57, 101, 123
Unidad 3: Lección 7	11, 12, 16, 41, 50, 52, 56, 57, 70, 123, 126
Unidad 3: Lección 8	12, 16, 52, 57, 70, 123
Unidad 4: Lección 1	26, 40, 46, 47, 48, 69, 76, 84, 90
Unidad 4: Lección 2	11, 26, 73, 84, 90
Unidad 4: Lección 3	18, 26, 48, 84, 90
Unidad 4: Lección 4	8, 26, 39, 42, 65, 84, 85, 90
Unidad 4: Lección 5	26, 37, 58, 62, 67, 84, 136
Unidad 4: Lección 6	22, 26, 84, 127
Unidad 4: Lección 7	12, 16, 26, 50, 52, 70, 84
Unidad 4: Lección 8	26, 70, 84

PUGGLES (LECCIONES DESPUÉS DE LA ACTUALIZACIÓN DE 2019)

Unidad 1: Lección 1	11, 99, 100, 101
Unidad 1: Lección 2	9, 33, 99, 100
Unidad 1: Lección 3	18, 46, 48, 68, 76, 90, 99, 100

Unidad 1: Lección 4	11, 17, 73, 90, 99, 100, 109
Unidad 1: Lección 5	8, 51, 72, 86, 90, 99, 100
Unidad 1: Lección 6	8, 19, 39, 42, 49, 65, 80, 85, 90, 99, 100, 125
Unidad 1: Lección 7	12, 15, 22, 41, 64, 99, 100
Unidad 1: Lección 8	8, 12, 16, 47, 48, 99, 118, 126, 133
Unidad 2: Lección 1	73, 74, 84, 109
Unidad 2: Lección 2	32, 63, 68, 70, 104, 105, 122, 128, 134
Unidad 2: Lección 3	32, 59, 66, 128
Unidad 2: Lección 4	47, 58, 63, 128
Unidad 2: Lección 5	34, 40, 46, 53, 64, 84
Unidad 2: Lección 6	24, 30, 31, 49, 54, 58, 64, 82, 110, 120, 123
Unidad 2: Lección 7	89, 123, 137
Unidad 2: Lección 8	31, 39, 85
Unidad 3: Lección 1	11, 12, 16, 30, 41, 50, 52, 56, 57, 70, 119, 123, 126, 129
Unidad 3: Lección 2	11, 12, 16, 28, 41
Unidad 3: Lección 3	56, 58, 87, 117, 123
Unidad 3: Lección 4	51, 69, 86, 111, 123, 131
Unidad 3: Lección 5	16, 23, 25, 41, 43, 50, 52, 57, 68, 75, 95, 123
Unidad 3: Lección 6	16, 41, 50, 52, 57, 68, 75, 123, 127
Unidad 3: Lección 7	11, 13, 16, 17, 20, 25, 50, 52, 57, 68, 75, 123
Unidad 3: Lección 8	12, 16, 26, 30, 50, 52, 70, 57, 74, 75, 82, 84, 103, 124, 135, 140
Unidad 4: Lección 1	13, 14, 22, 62, 65, 97, 112
Unidad 4: Lección 2	75, 83, 115, 118, 127
Unidad 4: Lección 3	8, 18, 26, 39, 42, 48, 65, 84, 85, 90
Unidad 4: Lección 4	26, 37, 40, 46, 47, 48, 69, 76, 84, 90, 98
Unidad 4: Lección 5	26, 70, 84, 89
Unidad 4: Lección 6	26, 37, 58, 62, 67, 84, 136
Unidad 4: Lección 7	10, 15, 50, 52, 57, 115, 138
Unidad 4: Lección 8	12, 16, 26, 70, 84

CUBBIES

AppleSeed Bear Hug A	12, 16, 34, 52, 75
AppleSeed Bear Hug B	12, 16, 52, 57, 82, 127
AppleSeed Bear Hug 1	12, 49, 78
AppleSeed Bear Hug 2	16, 57, 82, 83
AppleSeed Bear Hug 3	11, 17, 33, 90, 100
AppleSeed Bear Hug 4	9, 18, 48, 59, 61, 72, 73, 90, 100, 109
AppleSeed Bear Hug 5	8, 17, 18, 39, 42, 50, 51, 59, 73, 85, 86, 90, 100
AppleSeed Bear Hug 6	12, 15, 35, 39, 40, 42, 50, 64, 90, 99, 100
AppleSeed Bear Hug 7	47, 48, 65

AppleSeed Bear Hug 8.....	47, 126
AppleSeed Bear Hug 9.....	13, 41, 75, 118, 133
AppleSeed Bear Hug 10.....	16, 35, 40, 118
AppleSeed Bear Hug 11.....	8, 43
AppleSeed Bear Hug 12.....	8, 9, 13, 14, 39, 42, 67, 68
AppleSeed Bear Hug 13.....	8, 12, 70, 74
AppleSeed Bear Hug 14.....	8, 9, 12, 14, 35, 39, 40, 42, 67, 68
AppleSeed Bear Hug 15.....	74, 84, 109
AppleSeed Bear Hug 16.....	63, 105, 122
AppleSeed Bear Hug 17.....	13, 63, 70, 104, 105, 128
AppleSeed Bear Hug 18.....	32, 35, 40, 128, 134
AppleSeed Bear Hug 19.....	47, 63, 68, 128
AppleSeed Bear Hug 20.....	110, 123
AppleSeed Bear Hug 21.....	31, 54, 64, 82, 120
AppleSeed Bear Hug 22.....	30, 35, 40, 123
AppleSeed Bear Hug 23.....	32, 106
AppleSeed Bear Hug 24.....	22, 43, 51, 86, 114, 115
AppleSeed Bear Hug 25.....	23, 33, 43, 95
AppleSeed Bear Hug 26.....	35, 40, 43, 83
AppleSeed Bear Hug 27.....	26, 84
AppleSeed Bear Hug 28.....	16, 34, 57, 70, 113, 119, 129
AppleSeed Bear Hug 29.....	70, 82, 103, 124, 135, 140
AppleSeed Bear Hug 30.....	12, 14, 15, 16, 22, 57, 62, 67, 83, 97, 101, 138
HoneyComb Bear Hug A.....	12, 16, 34, 45, 52
HoneyComb Bear Hug B.....	12, 16, 45, 52, 57, 82
HoneyComb Bear Hug 1.....	12, 49, 78
HoneyComb Bear Hug 2.....	16, 57, 82, 83
HoneyComb Bear Hug 3.....	20, 85, 90, 99, 100
HoneyComb Bear Hug 4.....	12, 15, 50, 52, 64, 67, 70, 78, 90, 123
HoneyComb Bear Hug 5.....	12, 15, 37, 50, 52, 70, 90
HoneyComb Bear Hug 6.....	12, 15, 35, 40, 50, 90
HoneyComb Bear Hug 7.....	22, 31, 56, 93, 137
HoneyComb Bear Hug 8.....	44, 92, 116, 132
HoneyComb Bear Hug 9.....	22, 31, 44, 107
HoneyComb Bear Hug 10.....	22, 35, 40, 44
HoneyComb Bear Hug 11.....	24, 39, 42, 49, 79
HoneyComb Bear Hug 12.....	13, 19, 39, 42, 49, 68, 78, 80, 89, 125
HoneyComb Bear Hug 13.....	39, 42, 49
HoneyComb Bear Hug 14.....	35, 39, 40, 42, 49, 68, 79, 80
HoneyComb Bear Hug 15.....	16, 57, 58, 117

HoneyComb Bear Hug 16.....	16, 57, 81, 87, 123, 139
HoneyComb Bear Hug 17.....	16, 51, 57, 69, 86, 111, 123, 131
HoneyComb Bear Hug 18.....	16, 35, 40, 57, 123
HoneyComb Bear Hug 19.....	16, 57, 58, 84, 87, 94, 123
HoneyComb Bear Hug 20.....	16, 21, 57, 58, 108, 123, 130
HoneyComb Bear Hug 21.....	16, 57, 96, 123
HoneyComb Bear Hug 22.....	16, 35, 40, 57, 103
HoneyComb Bear Hug 23.....	16, 57, 67, 112
HoneyComb Bear Hug 24.....	16, 57, 97, 138
HoneyComb Bear Hug 25.....	14, 16, 57, 62, 67, 98, 102
HoneyComb Bear Hug 26.....	16, 22, 35, 40, 57, 67, 83, 97, 138
HoneyComb Bear Hug 27.....	26, 84, 87
HoneyComb Bear Hug 28.....	30, 34, 113, 119, 129
HoneyComb Bear Hug 29.....	52, 58, 62, 121, 123, 136
HoneyComb Bear Hug 30.....	82, 103, 124, 135, 140

ANTIGUO TESTAMENTO

Abraham.....	74, 84, 109
Adán and Eva.....	13, 16, 47, 48, 118, 126, 133
Creación.....	90, 99, 100
Creación Día 1.....	11, 17, 99, 100, 101
Creación Día 2.....	9, 33, 99, 100
Creación Día 3.....	18, 48, 59, 61, 72, 73, 99, 100
Creación Día 4.....	73, 99, 100, 109
Creación Día 5.....	8, 51, 86, 99, 100
Creación Día 6.....	8, 15, 39, 48, 49, 64, 65, 85, 99, 100
Cruzando el mar Rojo.....	128, 134
David.....	30, 31, 54, 58, 64, 82, 110, 123
David y Goliat.....	31, 120
Elías.....	44, 64, 92, 116, 132
Éxodo.....	63, 70, 104, 105, 128, 134
El Jardín del Edén.....	133
Moisés.....	32, 63, 68, 70, 104, 105, 122, 128, 134
Moisés y los Diez Mandamientos.....	47, 63
Noé.....	8, 9, 14, 26, 39, 42, 65, 67, 68, 70, 74
Sadrac, Mesac y Abednego.....	12, 22, 31, 44, 107
El pecado.....	78, 133
Las diez plagas.....	122, 128
Los israelitas dan gracias a Dios (La fiesta de los Tabernáculos).....	26, 84
Los israelitas adoran a Dios.....	22, 31, 93, 137

NUEVO TESTAMENTO

Los niños vienen a Jesús.....	16, 127
Los niños obedecen a los padres.....	37, 47
Jesús y la tormenta.....	23, 43, 95
Jesús y el leproso agradecido.....	26, 84, 87
Jesús llama a sus discípulos.....	22, 43, 51, 86, 114, 115
Jesús alimenta a la multitud.....	51, 69, 86, 111, 123, 131
Jesús es bautizado.....	12, 83, 106
Jesús nace.....	16, 30, 57, 119, 129
Jesús resucita.....	16, 30, 57, 74, 82, 103, 124, 135, 140
Jesús es el Buen Pastor.....	13, 19, 24, 39, 42, 49, 68, 78, 79, 80, 89, 125
Jesús es el Salvador prometido.....	16, 30, 34, 57, 70, 113, 119, 129
Jesús ama al ciego Bartimeo.....	57, 58, 84, 87, 94, 123
Jesús ama a María de Betania.....	57, 87, 96, 123
Jesús ama al hombre paralítico.....	58, 117, 123
Jesús ama a dos hijas.....	81, 123, 139
Jesús ama a Zaqueo.....	21, 57, 58, 108, 123, 130
Parábola del buen samaritano.....	58, 121, 123, 136
Parábola de la oveja perdida.....	79, 125
Parábola del sembrador y la semilla.....	18, 133
Pablo y Silas dan las buenas nuevas.....	14, 62, 67, 68, 98, 102
Pedro y los discípulos dan las buenas nuevas.....	67, 112
Felipe da las buenas nuevas.....	97, 138
El pecado.....	78, 133
Somos testigos.....	12, 15, 22, 57, 62, 67, 70, 83, 97





awana.org



79649