

Clase en el Corral



**Escuela Bíblica de Vacaciones
"Hacienda del Sheriff"**

Folleto para el líder de la
Clase en el Corral

Clase en el Corral

Decora tu estación

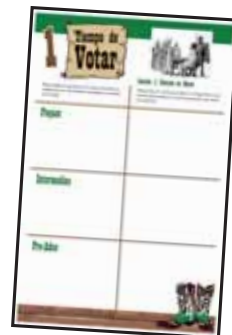
La decoración para esta estación puede ser realmente divertida si tú realmente tienes a tu clase dentro de un corral hecho de papel o madera, con un letrero arriba que diga: "Clase en el Corral." Decora también con un poco de heno en el suelo para que tus alumnos se sienten encima. O mejor aún, consigue las fardas de heno para usarlas como "bancas."

Preparación

Antes de que los niños lleguen, coloca el cartel (poster) de votación para el día. Prepara una hoja de papel en blanco y algo de cinta adhesiva, para que puedas cubrir el área donde cada grupo ha votado sobre lo que piensan acerca de la historia de la biblia. El fin de esto es que cada grupo vote de acuerdo a su opinión personal, y no influenciados por lo que los grupos anteriores votaron. Ten a la mano suficientes lápices o crayones listos para que los niños los utilicen en sus "libros del alumno" que son hojas sueltas. También prepara lo que consideres necesario para el juego de memorizar el versículo. Puedes hacerlo más emocionante si preparas algunos premios ocasionalmente.

Primera actividad

Cuando los estudiantes se reúnan alrededor de los carteles (posters) de votación y eligen una de las dos opciones de respuesta, permíteles unos minutos para discutir acerca de la historia de la Biblia y lo que hubieran sentido si hubieran estado allí. Discutan que decisiones hubieran tomado. Cada niño firmará en la sección que le corresponda por su edad. Deben seleccionar qué hubieran hecho, o qué decisión hubieran tomado si hubieran estado presentes cuando la historia se desarrolló. (Puedes utilizar etiquetas/stickers para hacer la votación si gustas.) Al terminar el día, entrega los cárteles/posters de votación al líder de la EBV para que los niños puedan ver cómo todos votaron, y cual respuesta ganó la votación de ese día. Esto pueden utilizar para reforzar la historia Bíblica y hacerla más personal.

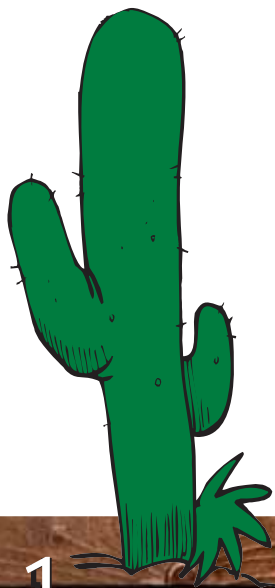


Segunda actividad

Continuando, los alumnos se sentarán para hacer las hojas de trabajo. Algunas tienen temas controversiales para incitar la discusión, así que es importante estudiarlas antes de que los niños lleguen y empiecen a hacer preguntas y discutir los temas. Cuando hayan completado las hojas de trabajo, ayúdalos a doblar las hojas en tres y ponerlas con cinta adhesiva a sus muñecas. Con esto lograrás que lleven todo el día la lección y el versículo con ellos, y las tengan listas si desean consultarlas. ¡Es una excelente forma para que se lleven las lecciones a casa!

Tercera actividad

Darles el versículo del día, y que los niños lo repitan después de ti. Preséntales el juego, explícales las reglas y cómo pueden ganar. Repite el juego varias veces para que más niños tengan la oportunidad de ganar. La meta es divertirse mientras memorizan el versículo. Esta actividad puede servir para aprovechar algún tiempo libre que haya sobrado. Pídeles a los niños que limpien y dejen ordenados sus lugares para el siguiente grupo en llegar.



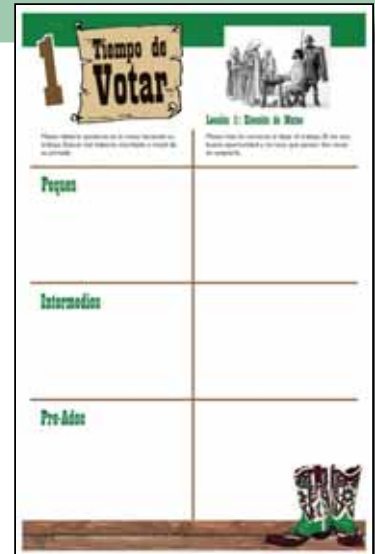
Lección 1: Buscado

Votar

¿Qué piensas?

*Mateo debería quedarse en la mesa, haciendo su trabajo. Estuvo mal haberse marchado a mitad de su jornada.

*Mateo hizo lo correcto al dejar el trabajo. Él vio una buena oportunidad y no tuvo que pensar dos veces en aceptarla.



Hojas de Actividades

Hagan primero la hoja del alumno. Después, dobla la hoja como un brazalete y ponlos en la muñeca de los niños.

Respuestas: Encierra en círculos a todos, excepto a Jesús. Promover una discusión sobre un "superhéroe que está sin pecado." No debe ser una persona real, sino una figura imaginaria. Discutan el hecho de que Jesús no es imaginario, es real, y su ausencia de pecado también es real. Si el súper héroe fuera real hubiera pecado al igual que nosotros, incluso cuando hacemos nuestro mejor esfuerzo para ser buenos todo el tiempo.

Anima a los niños a divertirse dibujando un "chico malo" en el rótulo de: "se busca." Acepta todas las respuestas, así los chicos se divertirán con la recompensa y el crimen.

Algunas posibles respuestas: Dar al perro algunas de mis golosinas, me desperté demasiado temprano, desquité mi coraje contigo, etc. Posibles recompensas: \$1.000.000, 2 bolsas de papas fritas, un abrazo de mamá, un vale para descansar de hacer las tareas.

Juegos con Versículos

El gato con versos de memoria es muy fácil de jugar y no requiere nada de planeación anticipada. Para jugar alinee 3 filas de 3 sillas al centro del salón para usarlas como tablero de gato. Si no usas sillas en tu salón puede poner platos de papel o papeles en el suelo para usarlos como tablero de gato. También puedes usar figuras de vaqueros como en la foto para darle un saborcito extra. Cuando cada miembro del equipo repita su verso de memoria correctamente, haz que elijan un espacio en el tablero de gato o que se paren o sienten en él. El primer equipo que haga la línea del gato gana.

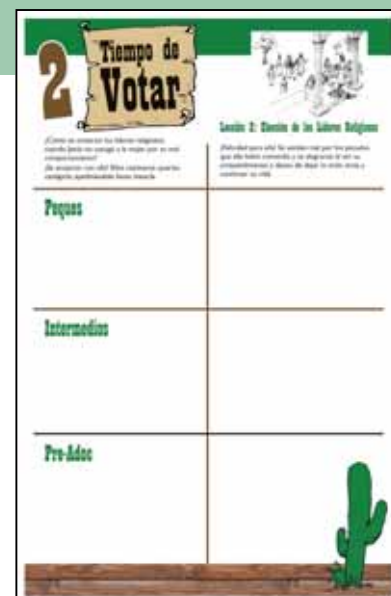


Lección 2: Encarcelado Votar

¿Cómo se sintieron los líderes religiosos cuando Jesús no castigó a la mujer por su mal comportamiento?

*¡Se enojaron con ella! Ellos realmente querían castigarla, apedreándola hasta matarla.

*¡Felicidad para ella! Se sentían mal por los pecados que ella había cometido y se alegraron al ver su arrepentimiento y deseo de dejar lo malo atrás y continuar su vida.



Hojas de Actividades

Hagan primero la hoja del alumno. Después, dobla la hoja como un brazalete y ponlos en la muñeca de los niños.

Respuestas:

Asigna las diferentes castigos antes de iniciar un debate, así la lección será más interesante y aplicable a vida actual de los chicos. Habla acerca de las cosas que pensamos que podemos hacer bajo la excusa: "Todo el mundo lo hace," pero que aún, podemos estar equivocados.

Habla acerca de las razones por las que los padres quieren que los niños aprendan a hacer lo correcto, cuando son jóvenes. El amor es lo que los motiva a reforzar su enseñanza con "el castigo" si el niño no está aprendiendo las cosas importantes en la vida.

Juegos con Versículos

Escribe el verso de memoria en el pizarrón. Borra el verso palabra por palabra, pidiéndoles a los niños que digan el verso cada vez. También se puede jugar usando sus pulseras con los versículos. Cubren el versículo, palabra por palabra en su muñeca mientras que su compañero recuerda y dice el versículo completo. Al final, observa cual alumno puede decir el versículo bien todo junto sin ayuda.

	P	V	I	D	A	D
J	E	S	U	S	M	A
	C	P	A	G	A	D
C	A	R	C	E	L	I
	D	I	O	S	O	V
M	O	R	I	R		A

	P	V	I	D	A
J	E	S	U	S	M
	C	P	A	G	A
C	A	R	C	E	L
	D	I	O	S	O
	O				



Lección 3: Financiado

Votar

¿Quién mandó a matar a Jesús?

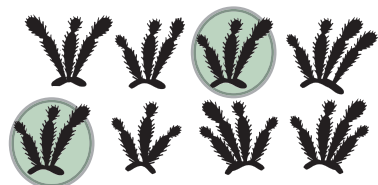
*Poncio Pilatos lo sentenció a muerte. Los soldados siguieron a sus órdenes.

*Dios le pidió que muriera en la cruz por nuestros pecados. Jesús obedeció y eligió morir; nadie lo obligó a hacerlo.



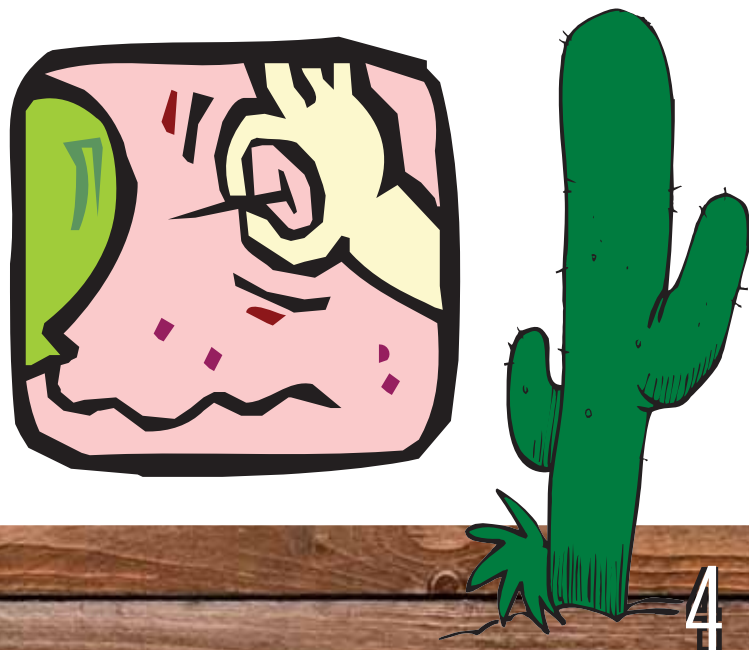
Hojas de Actividades

Hagan primero la hoja del alumno.
Después, dobla la hoja como un brazalete
y ponlos en la muñeca de los niños.



Juegos con Versículos

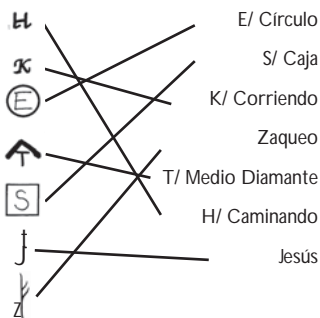
Infla globos, uno para cada palabra del verso de memoria.
Con un marcador permanente, escribe una palabra del
verso de memoria en cada globo. Usando cinta adhesiva
transparente coloca los globos en la pared en orden, (si
el tiempo lo permite, los niños se pueden turnar para
ponerlos). Si van poniendo los globos durante la clase,
pídale a toda la clase que lean lo que se va poniendo.
Después de que todos los globos estén colocados, pida
voluntarios para que se turnen tronando los globos (con
una tachuela), y que después de que se trueque cada globo
todos digan el verso juntos.



Votar

*Está bien que Zaqueo subió a un árbol para observar a Jesús.

Hagan primero la hoja del alumno. Después, dobla la hoja como un brazalete y ponlos en la muñeca de los niños.



Reglas

1. De izquierda a derecha 2. Arriba hacia abajo
3. Afuera hacia adentro



Ideas para los niños que no saben qué dibujar:
Monopatín, guitarra (representa cualquier tipo de música), cruz
(representa las creencias cristianas), flor o árbol (representa la
preferencia para la naturaleza), balón de fútbol (representa el deporte).

Formar una marca con el limpiapipas. Recuerda adjuntar un asa. Sumerge la marca en la pintura, permite a los chicos que estampen su propio diseño de la marca en sus libros del alumno. Pueden llevarse a casa su marca para usar en cualquier cosa o libro que les gustaría (después de pedir permiso de los padres).

Pídele que los niños se sienten en un círculo en el suelo. Escribe el verso en el pizarrón o en un pedazo de papel que los niños puedan ver. Después haz que los niños pasen una herradura hecha a mano (o una Estrella del Sheriff, o un peluche, etc.) al niño que tengan al lado y quien tenga la herradura dice la siguiente palabra del verso. Para hacerlo más difícil, permita que los niños pasen la herradura a cualquiera de los niños para que les toque decir la siguiente palabra.



Lección 5: Delegado

Votar

¿Entendieron los discípulos cuando Jesús les dijo: "Ahora serán pescadores de hombres"?

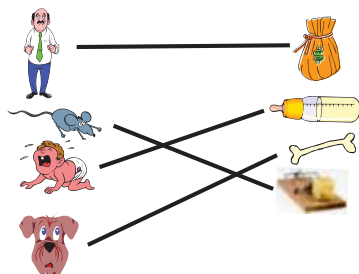
*Los hombres en la barca NO entendieron, cómo iban a sacar hombres del agua usando sólo sus redes de pescar.

*Sí, entendieron que Jesús quería que dejaran de pescar, y aprendieran cómo llevarle a las personas las buenas nuevas de salvación.

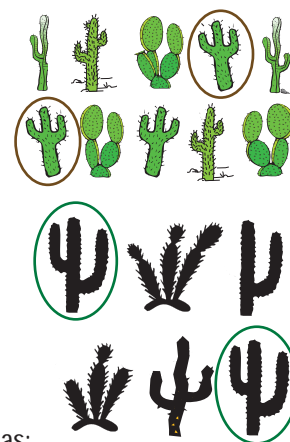


Hojas de Actividades

Hagan primero la hoja del alumno. Después, dobla la hoja como un brazalete y ponlos en la muñeca de los niños.



X	C	O	M	O	J	L	C
K	D	E	C	I	R	E	R
H	O	M	B	R	E	S	E
P	E	S	C	A	D	O	E
P	R	E	D	I	C	A	R
J	E	S	U	S	L	C	U



Posibles respuestas:

Ratón - queso, mantequilla de maní, trampa, gato, galletas.

Perro - huesos, galleta de perro, otro perro, correa.

Hombre - dinero, galletas, auto nuevo, buen trabajo, pizza, barco.

Bebé - biberón, juguete nuevo, mamá, papá, hermano.

Gato - tazón de leche o comida, ratón, juguete para gatos, pescado, aves.

Pescado - anzuelo, gusano, alimento para peces, gato, oso, red para pescar.

Adolescente - otro adolescente, pizzas, música, celular, dinero.

Posibles respuestas:

1. Compartir tu testimonio.

2. Llevarlos a la iglesia.

3. Darles un tratado.

4. Invitarlos al grupo de jóvenes.

5. Presentarles a alguien de confianza para compartir su fe.

Actividad adicional:

Preparar una caña de pescar usando un palo con un alfiler de ropa, atado a una cuerda. Prepara un "agujero para pescar," utilizando una sábana.

Los chicos se colocan detrás de una línea y tratan de pescar utilizando sus cañas.

Un ayudante esconde detrás de la sábana, colocando premios o dulces en las cañas de pescar. Luego que tiren desde una línea para pescar "peces."

O también las tarjetas con las palabras del versículo de memoria podrían ser "atrapados" y luego los deben colocar en el orden correcto. Los peces pueden tener clips de papel para ser "atrapado" con un imán atado a la caña de pescar.

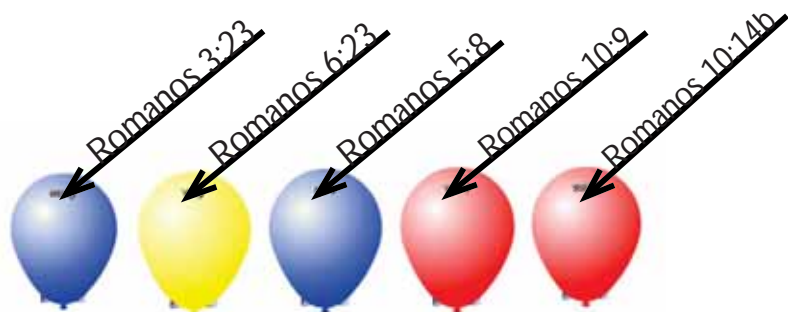


Juegos con Versículos →

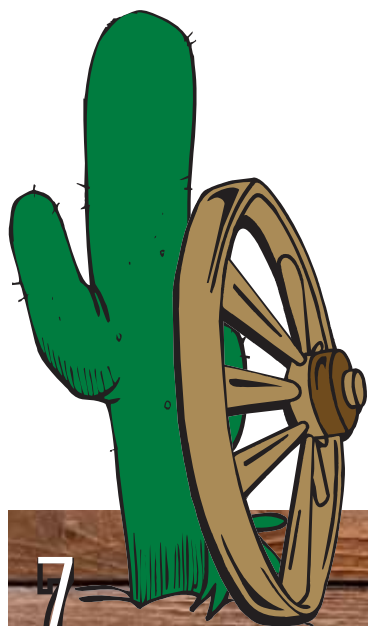
Lección 5: Delegado

Juegos con Versículos

Alinea a los alumnos dándose la espalda, que cuenten algunos pasos separándose, volteen para quedar frente a frente y disparen. (Digan el versículo.) El alumno que diga el verso más rápido gana.



Para revisar todos los versículos de la semana, usa el juego con globos reventados. Escribe cada versículo de los 5 versículos de la semana por separado, poniendo la hoja adentro de cada globo. Escribe afuera del globo la cita bíblica para cada versículo. Divide a sus alumnos en sus equipos. Cada equipo manda una persona al pizarrón para escoger cual globo y leer la cita. Su equipo dice el versículo, y el alumno puede reventar el globo para ver si su equipo dijo correctamente el versículo.



45 minutos

Equipos

15 minutos

Clase

Juegos

Estaciones

30 minutos c/u

Manualidades

Meriendas

15 minutos



15 minutos

