

Kit de Emergencia



por Vickie Kangas

Kit de Emergencia

Si empacas un "Kit de Emergencia" que siempre lo tendrás contigo en tu salón de clases, estarás preparado para cuando debes mantener a tus niños en el aula más de lo esperado. Este libro está lleno de ideas que puedes usar para preparar un "Kit de emergencia".

¿Por qué lo necesita?

1. La lección esta lista, y alargarla por más tiempo solo aburrirá a los niños. Su última impresión de la iglesia podría ser negativa. Mi objetivo es escuchar a los niños quejarse cuando sus padres vienen a buscarlos porque no quieren irse todavía. ¡Porque es muy divertido!
2. Dios realmente se presentó en el servicio de adultos y necesitan más tiempo antes de recoger a sus hijos. Tu no quieres dejar ir a los niños y destruir la concentración de sus padres en oración, arrepentimiento y estar con Dios.
3. Porque ... Soy un GRAN maestro, ¡listo para cualquier cosa! “Predica la Palabra; persiste en hacerlo, sea o no sea oportuno; corrige, reprende y anima con mucha paciencia, sin dejar de enseñar.” (2 Timoteo 4:2)



¿Qué debo comprar para mi Kit de Emergencia?

Recursos:

- Globos y bomba de globos
- Caramelos/ dulces y/o pequeños premios
- Popotes/ Pajas envueltas en papel



- Biblias pequeñas (o Nuevos Testamentos)
- Cinta de enmascarar (la cinta de los pintores se quita fácilmente, es perfecta)
- Botones (sólo 2-5)
- Vasos desechables (plásticos y resistentes)
- Vela y fósforos
- Botella de agua
- Papel y lápices
- Pelota de playa (el tipo que se puede inflar y desinflar para volver a guardar)
- Música (Elija algunas canciones con acciones, un reproductor de CD y los CDs o un teléfono móvil con bocina pequeña)
- Temporizador/ avisador/ minuterero (reloj de muñeca, reloj de pared o temporizador en su teléfono celular)

Prepara estos artículos y agrégales a tu Kit de Emergencia:

- Cubo de actividad aplanado (con acciones en cada lado.)
- Tiros al blanco hechos con papel.
- Listas preparadas para los juegos (Ejemplos: palabras de categoría, versos para ejercicios de espada y preguntas de repaso).
- Tarjetas con números 1-4, papeles para la pared con los mismos números (utilizados en el juego de 4 esquinas)
- Objeto para tu lección con objeto, preparado con el punto principal y el versículo bíblico
- Tiradores de pelotas
- Pelota preparada con preguntas para la actividad "Lanzar y Dictar"
- Bolsas de tiro o bolsas de frijoles (beanbags).

Una bolsa sencilla cocido con tela y lleno de frijoles o arroz para usar en juegos de tiro. ¿No coses? Para hacer una bolsa de frijol rápidamente pones un puñado de frijoles en un guante desechable y cierras con una liga. Haz bolsas de diferentes colores para cada equipo para más diversión.



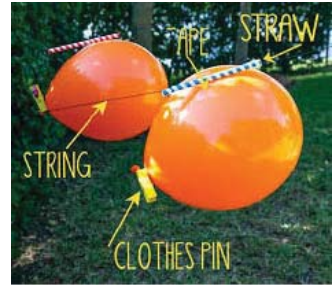
Actividades

Cohetes de Globos

Infla uno o dos globos. Alinea voluntarios (a los niños les gusta este juego). Sostienen el extremo del globo firmemente. Es una carrera para ver cuál es el cohete de globo que va más lejos. Haz la cuenta regresiva y cuando digas fuera liberan los cohetes.

La carrera es divertida con el globo corriendo sobre una pajita que se pega al globo y una cuerda

se pasa a través del popote/o la paja. La imagen muestra un pin sujetador cuidando el aire para que el globo sea reutilizable. De esta manera puedes usar el mismo globo para cada estudiante en la línea.



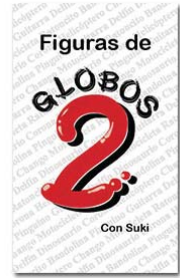
Pelotas tira y cuenta

En la foto puedes ver pelotas de esta pagina Throw and Tell de group.com. Los niños tiran la pelota alrededor al estilo de la patata caliente, tu avisas el tiempo, y el que tiene la bola tiene que contestar a la pregunta debajo de su pulgar izquierdo. Tira y Cuenta vienen en muchos temas diferentes, y también son ideales para la revisión de lecciones. Si no está en el presupuesto de su iglesia para comprar una pelota, puedes ir a una tienda económica, conseguir un balón de playa y un sharpie o plumón, y lograr lo mismo. Si consigues una que necesita ser inflada, puede permanecer plano y pequeña en tu bolso.



Figuras con Globos

Usando el libro de globos escrito por Suki y sus videos, haz animales, flores, espadas o sombreros. Los niños disfrutan de ver los globos para convertirse en algo casi igual como les gusta recibir la creación de regalo. También puedes utilizar globo animal como un premio al contestar una pregunta relacionada con tu lección.



Ejercicio de Espada

Ponga 4-6 nuevos testamentos pequeños en su kit de emergencia para usar en este juego. Invite a 5 voluntarios al frente. Entregue a cada uno un nuevo testamento. Se colocan en una línea que has marcado con cinta adhesiva "masking", dibujado con tiza, o marcada con los palillos o con cuerda. Sostienen sus Biblias arriba, cerradas sobre su palma abierta o apretadas entre sus palmas. Indicas la referencia del verso y a la cuenta de "preparados, listos, fuera" abren sus Biblias y encuentran el verso. Deben poner su dedo en el verso exacto, y dar un paso hacia adelante fuera de la línea cuando lo han encontrado. Así es como sabrás quién lo encontró en primer lugar correctamente. Recompensa con dulces o pequeños premios de su kit de emergencia.

Cohetes de Pajas

Guarda unas pajas/popotes envueltas en papel en tu kit. Haz que algunos voluntarios se pongan delante y se paren en la línea de salida. Muéstreles cómo abrir un extremo del papel, humedecerlo y retorcerlo firmemente. (el otro lado también abierto.) Exagere este paso para aumentar la diversión. En la cuenta regresiva, "preparados, listos, fuera" soplan en el extremo de la paja/popote y ver quién puede enviar su envoltura de papel más lejos. ¡Puedes dar un premio de caramelo/dulce al ganador!



Música y canciones divertidas

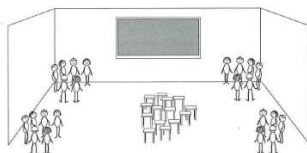
Ten una canción activa lista para tocar en tu teléfono celular o reproductor de MP3, como "A la Cima" (se encuentra en "Destino sin límites" CD, DVD, YouTube, y página web.) Veggie Tales, canciones cómicas con Larry podría ser otra opción, o la música del ministerio de los niños de Hillsong Kids.



Juegos

Juego de las 4 Esquinas

Prepara 4 letreros grandes de papel con los números 1-4 (tenlo listo en tu kit) y cuélgalos con cinta adhesiva en cada una de las 4 esquinas de tu salón. Escribe los 4 números en la parte posterior de pequeños trozos de papel. Los niños tienen 10 segundos, (contados en voz alta por ti) para pararse en una de las esquinas. Cuando termine el tiempo, tomarás uno de los números. Todos los niños en la misma esquina numerada como tu papel son eliminados y deben sentarse. Devuelve el número y vuelve a contar de nuevo, los niños



regresan a una de las esquinas. De nuevo, toma un número y elimina a los niños en la misma esquina numerada. Cuando el grupo ha jugado varias rondas, los que aún están en el juego ganan un dulce. Puedes jugar de nuevo, dando a todos los niños otra oportunidad de ganar.

Juego: “¿Quién robó la galleta del tarro de galletas?”

(Buenísimo para aprenderse los nombres de la clase)

Acusador: ¿Quién robó la galleta del tarro de galletas?
(nombre de un niño en el círculo) robó la galleta del tarro de galletas.

Acusado: ¿Quién, yo?

Acusador/Grupo: Sí, ¡tú!

Acusado: ¡Yo no fui!

Acusador/Grupo: ¿Entonces quién?

Esto es seguido por el "acusado" diciendo el nombre de otra persona, "(nombre de un niño en el círculo) robó la galleta del tarro de galletas", y las siguientes líneas se repiten tanto como se desee. Puedes terminar el juego eliminando a los niños del juego si no siguen el ritmo prescrito o puedes eliminar a los que son acusados.



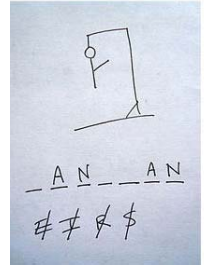
Juego: “Por qué/ Porque”

Este juego tiene el potencial para algunas risas con sus estudiantes. Le darás a cada alumno dos pequeños trozos de papel y una pluma o lápiz. En un papel, cada persona debe escribir una pregunta que comience con la palabra "por qué". Luego en la segunda hoja de papel, cada persona debe responder a su pregunta empezando con la palabra "porque". Recogerás todos los "por qué" en una pila y todos los "porque" en otra. Mezcla cada pila y luego lea una tarjeta de "por qué" con una tarjeta "porque". Obtendrás algunas combinaciones locas y tontas que de seguro te tendrán a ti y tu clase riendo.



El Ahorcado

Dibuja la horca y las líneas para cada letra de una frase o verso de memoria. Los estudiantes adivinan letras. Si es correcto, coloca la letra donde estará en las líneas. Si no es correcto, dibuja una parte de la persona que está "horcado". El objetivo es completar la frase antes de colgar a la persona en la horca. Es útil escribir las letras que fallaron para que los estudiantes no las adivinen por segunda vez.



Juego de la Mayoría de las Palabras

¿Cuántas palabras puedes pensar usando solamente las letras de nuestro verso de memoria? Limite el tiempo a aproximadamente 1 minuto. Juega de nuevo con las letras de los personajes principales de la Biblia. Juega de nuevo con los libros de la Biblia que fueron usados en tu lección. Premiar al ganador con algo de tu bolsa de caramelo.

Juego del Botón

Este juego ayudará a los estudiantes a entender por qué la honestidad es importante al tratar de adivinar ¡quién está mintiendo!

1. Haz que los estudiantes se sienten en círculo y cierren los ojos.
2. Una vez que todos los ojos están cerrados, elige a un estudiante para que camine alrededor del círculo por un tiempo corto y pídeles que den un toque a un estudiante en el hombro para dejarles saber que deben abrir sus ojos.
3. Luego pondrán un botón en la mano de ese estudiante.
4. A continuación se darán la vuelta y contarán hasta quince.
5. En ese momento, el estudiante con el botón tiene la opción de caminar alrededor del círculo y elegir un nuevo estudiante para darle el botón o quedárselo.

6. Después de quince segundos, pídale al alumno original que se ponga en el centro del círculo y pregunte a cada estudiante: "Botón, botón ¿quién tiene el botón?"

7. Cada estudiante tendrá que decir que no, que no tienen el botón.

8. Si el mentiroso es adivinado correctamente, entonces el estudiante de pie gana. Si no, el resto de la clase gana.

Mensaje para el juego del Botón

¿Puede alguien sentir la energía de "desconfianza" que ahora está en este lugar? Todos nos hemos estado mirando el uno al otro, preguntando, "¿Quién es el mentiroso?" Se siente mal, ¿verdad? Pero, si todos siempre dijieran la verdad, no tendríamos que preocuparnos de quién es ¿deshonesto!

El Apóstol Pedro dijo en 1 Pedro 3:10:

"Quien quiera amar la vida y ver días buenos, guarde su lengua del mal y sus labios para que no hable engaño". ¿Por qué mentir es malo? Deja que tus estudiantes lo hablen.

¿Sabías que si mientes a un amigo, su amistad es "cortada por la mitad?"

Eso significa que la persona a quien mintió, una vez que se enteró, no volverá a confiar en ti por mucho, muuuuucho tiempo, quizás nunca.

¿Sabías que cuando tus padres te atrapan en una mentira, se preguntarán acerca de todo lo que digas durante semanas o incluso meses? Mentir rompe la confianza. Diciendo la verdad creas confianza. Practica siempre diciendo la verdad, incluso cuando no es fácil. Puede que tengas que disculparte si cometes un error, pero nunca perderás amigos como lo harás ¡si mientes!

¡Nos comprometemos a decir siempre la verdad en esta clase! De esta manera, las amistades pueden formarse aquí y la gente puede sentirse confiada la una con la otra. ¿Quién puede comprometerse con eso hoy?



Actividad Competitiva

1. Los equipos compiten apilando vasos para ver quién puede apilar más alto.
2. Haz que los niños escriban los libros de la Biblia pegados a las copas. Calcula cuanto tiempo tarda un equipo mientras los apilan en orden (en una línea en el suelo o una pila en el aire.) El equipo más rápido gana.
3. Puedes revisar un versículo de memoria de la misma manera.

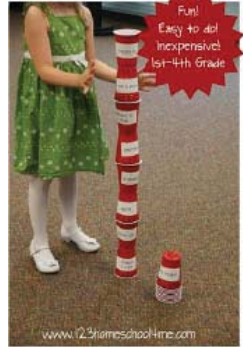
Juega el juego de ritmo en círculo con vasos

Los estudiantes se sientan en un círculo; cada estudiante tiene una taza de plástico resistente. Las manos y los vasos hacen ruidos con el ritmo, mientras que cada estudiante pasa su vaso a su vecino. Utiliza el método que se muestra a continuación o inventa uno que pueda ser realizado por tus alumnos (la habilidad varía según las edades).

1. Aplaudes dos veces
2. Golpea la mesa tres veces
3. Aplaudes una vez
4. Recoge el vaso y vuelve a colocarlo sobre la mesa
5. Aplaudes una vez
6. Recoge el vaso y tócalo con la mano, luego la mesa
7. Cambia de manos y agarra el fondo del vaso
8. Golpea la mesa con tu mano libre
9. Pon el vaso en la mesa.

Repita todos los pasos, comienza con el paso 1.

Bible Verse Review Activity



Versión simplificada para niños pequeños:

Los estudiantes se sientan en un círculo, cada uno tiene una taza para usar.

El patrón:

- Arriba, arriba,
- Abajo, abajo,
- Toca abajo,
- Deslice hacia un lado, para que el siguiente estudiante la use (Repetir)

Este es un juego divertido para jugar continuamente. Si un estudiante no hace el movimiento correcto, simplemente paras y comienzas de nuevo.

Este juego también se puede jugar como una competición. Cada vez que un estudiante no hace la acción correcta, debe salir del círculo. Los ganadores son aquellos que aún están en el círculo cuando el tiempo designado ha terminado. (Recomendar: 3-5 minutos.) Todos los estudiantes se unen de nuevo para otra ronda y la oportunidad de ganar.

LEARN HOW TO PLAY CUPS		VULTURE
		
1 Clap hands twice.	2 Hit the table three times.	3 Clap hands once.
		
4 Pick up cup and set it down a gain on table.	5 Clap hands once.	6 Pick up cup and tap it six times then table.
		
7 Switch hands and grab the bottom of the cup.	8 Hit the table with your free hand.	9 Set the cup down on the table. Repeat.

Tumba los vasos

Haz un montón de pilas de vasos, mientras más alto es más divertido. Haz preguntas, el estudiante que levanta la mano con la respuesta correcta, tendrá la oportunidad de tumbar los vasos.

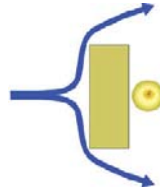
¿Qué usar para soplar y tumbar los vasos?

Usa el soplador de la botella de leche (golpea ligeramente el fondo para enviar una ráfaga de aire), o los tiradores de pelotas, las bolsas de frijoles, las bolas suaves del nerf, o los sacos plásticos del lazo en una forma de bola.



Apaga las Velas

Esta actividad es como tumbar los vasos. Utiliza la botella para soplar (golpeando ligeramente en el lado o la parte inferior) para apagar la vela desde 4 pies de lejos. Utiliza un ventilador hecho de papel para soplarlo, o infla un globo y trata de apagar la vela a una distancia. Da más puntos por estar más lejos de la vela. Pon la vela detrás de una botella, y trata de soplarla.



Lecciones con Objetos

Encuentra objetos que se prestan bien a las lecciones con objetos cortas, pon una nota adhesiva (post-it) en el objeto con el mensaje, el punto principal y la escritura. Ejemplo: El mensaje que va con el juego del botón. Esto le ayuda a enseñar sin olvidar las partes importantes de la lección.

Las lecciones con objetos se encuentran fácilmente en Internet. Aquí hay una ubicación para encontrarlos: <https://www.pinterest.com/jrchurchlady/object-lesson/>

114 clases con objetos, todas con imágenes, muchas con videos.

Cuando hayas utilizado uno, asegúrate de quitar el objeto de tu bolsa y reemplazarlo con otro objeto.

Por ejemplo:

Escribe en una etiqueta “las palabras” pégala donde está el nombre de la pasta dental.

Esconde la pasta dental dentro de una bolsa. Da algunas pistas sobre lo que está en tu bolsa y deja que los niños adivinen.



Cuando un estudiante adivine correctamente muestra la pasta dental, pero no el lado donde está la etiqueta.

Pregunta a tus chicos ¿Qué es esto?

Ahora muestra el lado donde está la etiqueta y pregunta ¿Por qué las palabras son como la pasta de dientes?

Revise la Escritura Proverbios 12:18 (Por que las palabras que salen de nosotros no pueden regresar adentro al igual que tu pasta dental una vez que ha salido).

¿Cómo hacer un disparador de pelotas puff?

(Como se muestra en las fotos)

Vas a necesitar un vaso o taza de plástico, pompones, cinta, cúter , globo (este proyecto es solo para adultos). Usando un cúter, haz un pequeño círculo cerca del fondo de la taza de plástico. Usa las tijeras o el cúter para cortar el fondo de la taza. Asegúrate de que los bordes afilados estén recortados.

Sin inflar, ata el extremo de un globo. Luego, corta la parte superior del globo.

Estira el globo sobre el extremo cortado de la copa. Pégalo asegurandolo con cinta adhesiva. Coloca un Pompón dentro, tira suavemente hacia atrás dónde está el nudo del globo y suelta. Tumba las torres de vasos o deja caer las bolitas sobre los blancos con puntos.



Juego 7-11

Invita a un voluntario que piensa que puede decir 7 artículos o cosas en una categoría en 11 segundos. (Ajusta de acuerdo a la edad de tus estudiantes) Los ganadores pueden tomar un puñado de dulces de tu saco de premios.

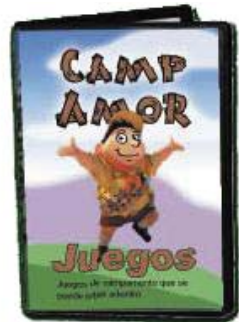
Las categorías de diversión incluyen: chocolates o dulces, cereales, libros de la Biblia, personajes animados del TV, personajes de la Biblia, programas de televisión, deportes, etc.

Prepara una tarjeta de notas con las categorías para que no tengas que pensar en ellas en el momento.

Estoy pensando en algo

Los estudiantes hacen 12 preguntas para adivinar en qué estás "pensando". Sólo puedes contestar "sí" o "no" a sus preguntas. Podrías comenzar fácilmente limitándolo a algo visible en el salón y recordando al juego "Veo veo". Si no adivinan dentro de las 12 oportunidades, tú eres el ganador. Insiste en que deben levantar la mano para hacer una pregunta, no gritar. Si lo quisieras, podrías tener los números escritos en grandes fichas que sostienes alto para que el grupo pudiera sentir la tensión al ver las cartas contando hasta cero.

Este DVD de nuestro material "CampAmor" tiene juegos que los estudiantes pueden jugar.



Carreras

Juegos para rescatarte cuando necesitas usar más tiempo:
Utiliza la cinta adhesiva o el cordel para hacer rápidamente líneas de "inicio" y "llegada" o para dividir su salón en secciones de equipo.

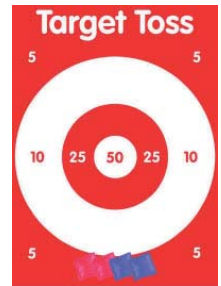
Carreras de velocidad con relevos

- Relevo: Los estudiantes se alinean y pasan un globo o bolsa de frijoles por encima de la cabeza, debajo de las piernas, repite esta secuencia. Cuando llega al final de la línea, el equipo se sienta rápidamente. Esto ayuda al grupo a ver fácilmente a los ganadores.
- Relevo: Los estudiantes se alinean. El primer estudiante toma una cosa y corre a la línea de meta o alrededor de una silla en el otro lado del salón y de nuevo regresa para pasar la cosa al siguiente estudiante en línea, que repetirá los pasos.
- Carrera o Relevo: Cada estudiante recibe un globo. Forman una línea. El primer estudiante corre a la silla al otro lado del salón y se sienta en el globo hasta que se rompe. Podrías colocarlos formando una cola detrás de la silla o que realicen de nuevo el recorrido para tocar al próximo estudiante y señalar que es su turno para correr a la silla. El equipo ganador termina primero. Los estudiantes mayores podrían correr a la silla, recoger un globo desinflado, inflarlo y atarlo, y finalmente sentarse sobre él hasta que explota.
- Carrera o Relevo: Manteniendo un globo entre las rodillas de los estudiantes, corren a una meta. El equipo podría convertirlo en un relevo corriendo hacia la línea y de regreso para dar



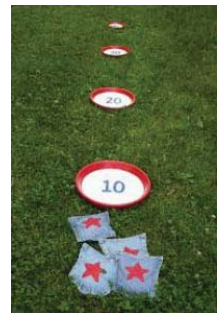
el globo a la siguiente persona en su equipo para hacer lo mismo. Atrapa un globo entre las cabezas o las caderas de dos miembros de un equipo y pídeles que corran a la línea de meta. (como se muestra)

- Juego de Hockey: Los estudiantes usan rollos de periódico en lugar de bastones de alberca (como se muestra) para mover globos en el área que el maestro ha marcado con cinta adhesiva masking. El uso de manos o pies no está permitido. Los equipos pueden tener colores específicos que deben recoger en su área o moverse a través de su línea de meta.



Use las bolsas de frijoles o globos y juega:

- "Patata Caliente", (si te quedas con la bolsa de frijoles o globo en la mano o está fuera del círculo.)
- "Mantener el globo fuera del suelo" (Persona que hizo que el globo tocara el suelo queda fuera de juego) Variación: formar equipos y contar los toques del piso. El equipo ganador tiene el menor número de toques de piso.
- Lanzamiento de bolsa de frijol: coloca puntos en el blanco, selecciona un líder para sumar puntos para encontrar el ganador o el equipo ganador que tenga el mayor número de puntos. (Decida de antemano si un aterrizaje parcialmente "dentro" recibirá la mitad del valor de punto, todo el valor de punto, o no puntos.)



Cubo de actividades

Puedes mantener esto plano en tu bolsa hasta que lo necesites. Dobla en forma y dobla en las lengüetas o coloca cinta en los lados. Un voluntario lanza el cubo y todos los estudiantes deben hacer la acción que muestra en la parte superior del cubo. Las acciones pueden incluir: "Sube y baja cinco veces, aplaude, baila, corre a la puerta (o ventana) aletea tus brazos como un pájaro, camina como un pingüino, siéntate y ponte de pie, anda de cangrejo por 4 pasos, ríete fuerte y golpea tus rodillas, etc."

Conociendo el espacio que tiene, puedes crear tu propio cubo con actividades divertidas.

Puede que el estudiante que arrojó el cubo seleccione al siguiente estudiante para lanzarlo. Tal vez el estudiante que realizó la acción de la mejor manera puede ser el siguiente a tirar.



Libro "Juegos para Versículos"

El siguiente juego viene de este librito para ayudar a los niños a aprender versículos de la Biblia.

Nota: Nuestros materiales: Campeones por el fruto del espíritu y CampAmor (Escuela Dominical) tienen juegos para versos, así como el libro, Juegos para Versículos.



Palomitas de maíz repaso de versos de memoria

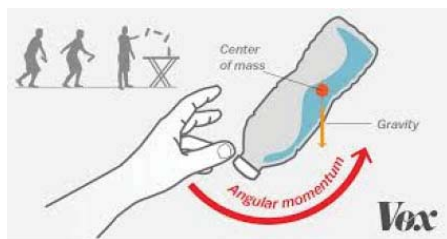
Pon una pelota de playa plana en tu bolsa que pueda ser fácilmente inflada para jugar. Los niños se paran (o se sientan) en un círculo. La persona que sostiene la pelota dice la primera palabra del verso, lanza la pelota a través del círculo a otro estudiante que coge la pelota y dice la siguiente palabra del verso y la lanza de nuevo a otro estudiante que aún no ha participado. Esto continúa hasta que se da la referencia bíblica. Continúa jugando, pero va más rápido y más rápido. Los estudiantes tratan de hacer que la pelota dentro de su círculo parezca palomitas de maíz explotando. Si tienes un grupo grande de niños, querrás varias pelotas listas para inflar para que los círculos de los niños puedan competir entre sí por el primer lugar a terminar el verso. Una interpretación más simple del mismo juego es decir algo de lo que estás agradecido cuando coges la pelota.

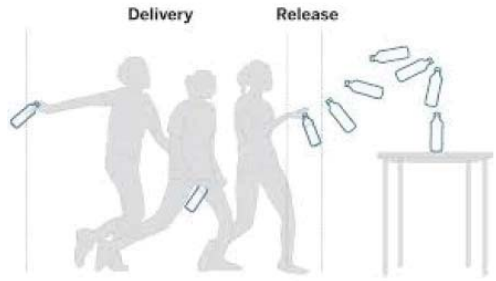
Competencia de Voltear una Botella de Agua

Usa una botella que esté aproximadamente 1/3 llena. Competir como equipos o individualmente.

Premio 10 puntos por aterrizar en su fondo, 30 para el aterrizaje en su tapa, y 1 para el aterrizaje y permanecer en la mesa en cualquier posición. Seleccione una botella con un fondo plano. Las botellas diseñadas para la expansión tienden a volcar más fácilmente por lo que puede ser frustrante de usarlas.

Otra opción es colocar su objetivo en la mesa y dar puntos dependiendo de donde la botella aterriza, si el aterrizaje no es suficiente para el desafío.





Pensamientos Adicionales

Participación Estudiantil: ¿Un estudiante responde todas sus preguntas? Anime a otros estudiantes a participar haciendo preguntas directamente. O ten una regla en la que cada estudiante puede contestar solamente una vez para animar más participación.

¿Tienes niños que odian que les llamas la atención y se niegan a responder a las preguntas? Utiliza los juegos de "equipo" donde cualquier persona en el equipo puede contestar una pregunta. Permita que sólo una persona de cada equipo lance la bolsa de frijoles (o lo que sea la actividad), para que todos tengan la oportunidad de participar en la parte de "diversión". Por ejemplo, haces una pregunta y Aracely responde. Pero, Aracely ya ha respondido y ha conseguido una oportunidad para lanzar la pelota. Ahora, Aracely debe elegir a alguien más en su equipo para lanzar la pelota que no ha tenido una oportunidad todavía. Aracely elige a Samuel, un chico nuevo que no podría responder a una pregunta de la lección de la semana pasada. Este método permite a Samuel seguir participando y sentirse parte del equipo, incluso si no sabe las respuestas a las preguntas.

Busque juegos sin ganadores y perdedores que son simplemente divertidos para participar, como hacer un círculo y evitar que el globo toque el suelo. La parte de la competencia podría ser cuánto tiempo podemos pasar sin tocar el suelo, y el grupo trata de vencer el último "mejor" tiempo.

Cuidando tu Jardín del ministerio infantil

Curso en YouTube



- 8 videos para maestros:
<https://youtu.be/jUkuc-emrgA>
- 8 videos para líderes:
<https://youtu.be/xYlwa1M50dw>

Temas por video:

- Sol en tu jardín - prevenir problemas
- Regar tu jardín - mostrando amor
- Deshierbe tu jardín - manteniendo la disciplina

**¡Cumple las asignaciones y
recibe un certificado!!**



¡Capacítate ya!



Impreso por "Los Niños Cuentan"

www.LosNinosCuentan.com

01-592-924-9041 01-800-839-1009 (México)

Para hacer pedidos: pedidos@losninoscuentan.com

Guatemala: pedidosguate@losninoscuentan.com

Venezuela: pedidosvenezuela@losninoscuentan.com