



**NO DIVERSION
\$IN COSTO!**



Por Suki Kangas

Introducción

La diversión es una parte muy importante del ministerio de niños. Los juegos y actividades en clase ayudan a atraer a más niños a su clase para que escuchen acerca de Jesús. Las actividades divertidas también son una excelente manera para que los niños aprendan, ya que los mantienen interesados en la lección. Algunos estudiantes aprenden mejor escuchando, pero otros aprenden mejor viendo o haciendo algo. La mayoría de las ideas para el ministerio de niños requieren algunos materiales, pero este libro está lleno de ideas que no requieren materiales, excepto algunas rocas u hojas. Suponemos que la mayoría de ustedes está leyendo este folleto en su teléfono, por lo que se incluye un teléfono en un par de ideas. De lo contrario, no se incluyen materiales comprados en este libro. ¡Que te diviertas mucho con los niños mientras observas a Dios cambiar sus corazones y vidas a través de tu clase!

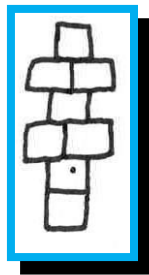
Tic-tac-toe (gato) en la tierra



Divide la clase en 2 equipos. Dibuja un tablero de tres en raya en el suelo con un palo. Haga que los alumnos revisen las preguntas sobre la lección, alternando por equipos. Cuando un equipo responde correctamente, coloca su marcador (x / o) en un cuadrado. ¡El equipo que obtenga 3 de sus marcadores en línea recta gana!

Rayuela

Dibuja cuadrados en el suelo como este patrón. También puede usarlo como un juego de verso de memoria colocando suficientes cuadrados para cada palabra en el verso de memoria. Los niños deben saltar de un cuadrado a otro, diciendo una palabra del verso. Lanza una pequeña piedra sobre uno de los cuadrados, y los estudiantes deben saltar ese cuadrado y saltar sobre él.



Pasar el aplauso

Haga que los estudiantes formen un círculo de pie. Diga a los alumnos que darán una palmada alrededor del círculo. Elija un punto de partida y haga que una persona recurra a la siguiente persona y haga que ambos aplaudan al mismo tiempo. El segundo alumno se vuelve hacia la siguiente persona y aplaude al mismo tiempo. La clave del éxito es el contacto visual y mirar las manos del otro al principio. Si el juego se vuelve descuidado, pídeles a los estudiantes que disminuyan la velocidad. También se puede introducir otro aplauso en otro punto del círculo para que haya dos aplausos viajando alrededor del círculo. Puedes usar este juego como una revisión del verso de memoria haciendo que digan una palabra del verso de memoria en secuencia con cada aplauso.



Juego telefónico



Comience susurrando una palabra o una frase corta a la primera persona. Esa persona luego lo susurra a la siguiente persona que lo susurra a la siguiente persona y así sucesivamente. Haga que la última persona diga lo que escuchó en voz alta y disfrute de lo diferente que puede ser el resultado. Dígales a los niños que necesitamos leer la Palabra de Dios por nosotros mismos, no solo escucharla de otros.

“Encontrar a alguien que...”

Este es un gran rompehielos para conocerse. El maestro dice una instrucción como, “¡Encuentra a alguien que esté usando una camisa del mismo color que tú!” Luego todos los estudiantes se juntan con otros estudiantes que usan el mismo color de camisa. Diga otras instrucciones, como cumpleaños en el mismo mes, el mismo programa de televisión favorito, comida favorita, talla de zapatos, número de hermanos, etc. Trate de incluir cosas que requieran un poco de conversación para resolverlas. También incluya diferencias, no solo cosas que son iguales, por ejemplo, cumpleaños con 6 meses de diferencia o gatos versus perros.



Pasa el palo

Para comenzar, haga que todos se sienten en un círculo, seleccione una persona para que sea “eso” y dele el palo. Luego, el maestro dice a una pregunta de repaso de la lección, como “Nombra 5 personajes de la lección bíblica de hoy”. Todos comienzan a pasar el palo a la persona a su derecha, mientras que la persona que es “eso” debe nombrar 5 personajes de la historia bíblica. antes de que el palo vuelva a él. Si no termina, siguen siendo “eso”. Si lo hace, entonces quien está sosteniendo el palo justo cuando terminan la respuesta es ahora “eso”. Incluya otras preguntas de revisión, como citar el versículo de memoria, relatar el drama , o repasando lecciones pasadas.

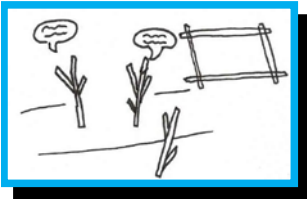


Juego de héroes

En el programa de estudios “Héroes” hay un divertido juego de cartas. Aquí hay una alternativa que no requiere materiales en absoluto. En las instrucciones para el juego hay una larga lista de varias situaciones. El objetivo es que los niños adivinen qué valor se necesita en esa situación (fe, integridad, fortaleza, corazón, obediencia y humildad). Diseñe 6 ubicaciones en el aula o en el exterior para cada uno de esos valores. Cuando cuentas una situación, los niños corren a la ubicación que representa el valor que creen que es necesario.



Historia de palo



Reúna palos, rocas u hojas y úselos como muñecas o figuras de acción y represente la historia bíblica con ellos. También puede hacer que los niños se turnen para representar la historia bíblica, dejando que cada niño juegue el papel de un personaje en la historia. Para una historia más elaborada, use palos para marcar las paredes de pequeños edificios, calles y escenas para los personajes del palo.

Dramatiza la historia

Dramatizar la historia puede ser muy divertido. Una forma es coordinar a algunos voluntarios anticipadamente. Otra forma (posiblemente más divertida para los estudiantes) es hacer que los estudiantes mismos lo dramatizan mientras narras la historia. Si tiene una clase pequeña, involucre a todos los estudiantes en la historia. Si tienes una clase grande, pide voluntarios. Mientras narras la historia, haz una pausa y dales tiempo para representar cada pieza.



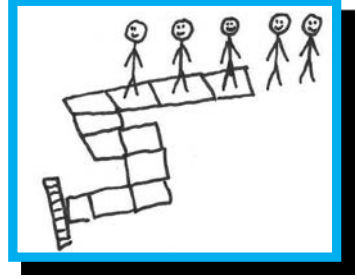
Ilustración del corazón de la hoja



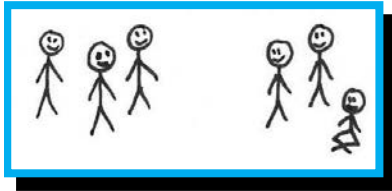
Antes de la clase, saca una hoja grande de afuera. Rasgue las piezas hasta que quede con forma de corazón. Use el lado oscuro de la hoja como ejemplo de un corazón sin Dios y voltéelo para mostrar el lado claro como una ilustración de Dios cambiando nuestros corazones.

Juego de repaso del tablero de juego

Si está adentro y tiene azulejos o algunos puntos en el piso, considérelos como cuadrados en un tablero de juego. Si estás afuera, dibuja cuadrados en la tierra. Forma 2 equipos y haz que los niños se alineen frente al primer cuadro, marcador, etc. para tu tablero de juego inventado. Haga una pregunta de repaso de las lecciones, alternando entre equipos. Cuando un equipo responde la pregunta correctamente, la primera persona avanza 1 casilla y un compañero de equipo toma su lugar detrás de ellos. A medida que responden las preguntas correctamente, el equipo puede avanzar gradualmente un cuadro a la vez. El primer equipo en llegar a la última plaza gana. Prepare las preguntas de revisión con anticipación para tener suficientes preguntas para completar el tablero de juego.



Juego de repaso “Hundirse o nadar”



Divida la clase en dos equipos y haga que se muevan a lados opuestos de la sala. Prepare las preguntas de repaso con anticipación de las lecciones anteriores de la escuela dominical. En su teléfono puede escribirlos

en alguna aplicación para tomar notas o puede enviar un mensaje de texto a un voluntario. Para el juego, alterna entre equipos y hazle una pregunta de revisión. Si se equivocan en la pregunta, uno de los miembros de su equipo “se hunde” sentándose en el suelo o moviéndose a un área lateral. Si un equipo responde bien la pregunta, puede hundir a un jugador del equipo opuesto o salvar a uno de los miembros de su propio equipo hundido.

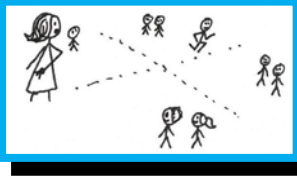
Mapa en la tierra

Para una historia bíblica donde un personaje viaja a diferentes lugares (los viajes de Pablo, Jonás montando un bote hacia Tarsis, luego una un gran pez de regreso a la costa y luego a Nínive), busque un mapa en línea en su teléfono. Despeje un espacio de tierra, luego dibuje un mapa y coloque rocas para marcar diferentes ubicaciones.



También puede involucrar a los niños en el dibujo del mapa o colocar rocas para diferentes ciudades como otra técnica de enseñanza que involucra tanto la vista como la acción. Si tiene suficientes estudiantes y espacio, haga un mapa más grande haciendo que los niños mismos representen ciudades o una línea de niños que represente una costa.

Cuatro esquinas



Designe 4 esquinas en el aula o en el área de enseñanza con los números del 1 al 4. Cuando el maestro dice: “¡Listos, ya!”, Los niños corren hacia la esquina que quieren. El maestro luego llama a un número y todos los estudiantes en esa esquina numerada están fuera.

Repita esto hasta que solo quede 1 niño. Para evitar materiales y evitar prejuicios, el maestro puede sostener su mano detrás de la espalda con un número elegido antes de decir: “¡Estas fuera!”

Baile congelado

Reproduce una canción en tu dispositivo móvil o canta y aplaude. Mientras suena la música, los niños bailan. Tan pronto como la música se detiene, los niños deben congelarse en cualquier posición en la que se encuentren y no pueden moverse. Cualquiera que se mueva está fuera del juego y debe sentarse. Juega hasta que solo haya un ganador.



“La canción de dormir”



Esta es una actividad divertida para niños pequeños. Haga que los niños finjan dormir mientras usted dice: “Durmiendo, durmiendo, los niños están durmiendo. Y cuando despertaron, todos eran ---”. Llame a varios animales, insectos u objetos, y los niños lo representarán.

Vuelta de historia

Trabajen juntos para inventar una historia sin sentido, con cada persona agregando una frase. La primera persona comienza la historia con algo como: “Un niño llamado Fred estaba en el parque cuando ...” Cada persona agrega una pieza a la historia. ¡Cuanto más sin sentido, será más divertido!

Para estudiantes mayores: a la mitad de la historia sin sentido, has una pausa y pregunta cómo los personajes pueden poner en práctica lo que han aprendido de la lección.



Efecto de sonido de lluvia con multitud

Dramatizar la historia puede ser muy divertido.

Una forma es coordinar a algunos voluntarios antemano. Otra forma (posiblemente más divertida para los estudiantes) es hacer que los

estudiantes mismos lo dramatizan mientras narras la historia. Si tiene una clase pequeña, involucre a todos los estudiantes en la historia. Si tienes una clase grande, pide voluntarios. Mientras narras la historia, haz una pausa y dales tiempo para representar cada pieza.



Búsqueda del tesoro para cosas al aire libre



Da a los niños una lista de artículos que necesitan buscar afuera. Por ejemplo, una roca roja, una hoja que ha comido un insecto, una ramita con una rama, etc. El que termine la lista de elementos primero gana.

Al igual que esta búsqueda de cosas específicas, siempre podemos estar buscando a Dios trabajando a nuestro alrededor. Al igual que encontrar una roca de color específico o una hoja específica, podemos encontrar amabilidad o humildad en las acciones de alguien, ver que Dios cambie el corazón de alguien o que Dios desarrolle estas cosas en nuestras propias vidas.

¡Carreras de relevos!

Las carreras y los relevos son geniales porque puede haber mucha variedad sin ningún material. Para una carrera de relevos genérica, divida a los jugadores en equipos iguales y haga que cada equipo se pare en una línea. La primera persona en la línea debe correr hacia una línea de meta designada (un voluntario, un árbol, una roca, una grieta en el piso, etc.) y luego volver corriendo. El primer jugador toca la mano del segundo jugador, y en ese momento el segundo jugador puede correr el mismo curso. Continuar para cada miembro del equipo. El primer equipo en terminar es el ganador.

Variaciones:

- Salta sobre un pie
- Brincar
- Girar
- Arrastrarse sobre las manos y las rodillas.
- Cada pie debe cruzarse delante del otro pie
- Con cada paso hacia adelante, toque el talón con la punta del otro pie
- Pares: toma las manos con un compañero y gira hasta la línea de meta.
- Obstáculos: si su área tiene varios árboles, rocas grandes o si su salón de clases tiene sillas, establezca un curso más interesante para correr en lugar de una línea recta
- Diga el verso de memoria en la línea de meta. Haga que una persona esté parada por equipo para confirmar que el versículo de memoria fue citado correctamente. Si el verso fue citado incorrectamente, el jugador debe decirlo nuevamente antes de volver corriendo a su equipo.



Carrera de sopladores de hojas

Reúna hojas pequeñas y livianas. Cada jugador recibe una hoja y corre para volar la hoja hasta la línea de meta. No pueden tocar la hoja con ninguna parte de su cuerpo.



Carrera de la nariz



Dale a cada jugador una pequeña piedra. Asegúrese de que las piedras sean similares en tamaño, suavidad y redondez para que sean justas para todos. Los jugadores deben empujar la piedra hasta la línea de meta usando solo su nariz. Si lo tocan con las manos, deben volver a la línea de partida y comenzar de nuevo. El primer jugador en cruzar la línea de meta con la piedra gana.

**¡Visita nuestro canal de
YouTube
encuentra
mas recursos!**



www.LosNinosCuentan.com
pedidos@losninoscuentan.com /
pedidosguate@losninoscuentan.com
01-592-924-9041 (México)
DK Editorial Pro-Visión A.C.

