

DINÁMICAS Y JUEGOS

PARA

MEMORIZAR

LA

BIBLIA



VIAJEROS
en los Tiempos Bíblicos

Instrucciones para las Dinámicas P.E.R.A.

Viajeros en los Tiempos Bíblicos: Primarios

Tabla de Contenido

Abatelenguas Bíblicos	3	Lluvia de Palabras	29
Ademanes/Mímicas	4	Luz Roja Luz Verde	29
Altas y Bajas.....	5	Mi Pergamino	30
Avioncito	6	Nadando en Su Palabra	31
Cadena de la Libertad.....	7	Niño Ciego	32
El Campeonato	8	Ola de la Gloria.....	33
Carrera de Palabras.....	9	Papa Caliente	33
Carrera del Gusano.....	10	Pasos Hacia Dios.....	34
El Chupapalabra	11	Pinta la Palabra.....	34
Construyendo la Verdad	12	Pinzas y Pasteles.....	35
Cruzando el Río	13	Puertas	36
Dicen las Fichas de Dominó	14	Puntería y Palabras	37
Doble Desafío	15	Refleja la Palabra.....	38
Dulces Recuerdos	16	Repaso Deportivo.....	39
Échame la Mano	17	Revelado.....	40
Empanadas Voladoras.....	18	Rompecabeza de la Verdad	42
En Busca de la Verdad.....	19	Siguiendo el Camino.....	43
Encuentra la Forma	20	Sopa de Palabras	44
El Gato	21	Tira el Dado.....	45
Girar a la Meta.....	22	Torre de Vasos.....	46
¡GOOOOOL!.....	23	Torre de Verdad	47
La Guía de la Aventura.....	24	Vamos a Pescar	48
Hombre de la Palabra	25	Vasos de Verdad	49
Jardín de Dios	26	Visualizar	50
Lanza la Moneda	27	Voces del Mundo.....	50
Lanza la Palabra.....	28	Volar a la Meta.....	51

Abatelenguas Bíblicos

Materiales:

- Abatelenguas (depressor lingual) para preparar 2 juegos del versículo que ya se haya dividido en palabras/frases.
- Listón o cuerda (2 trozos de un metro).
- (Opcional) Abatelenguas para cada niño.
- Un cronómetro.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo en palabras/frases.
- Escribe esas palabras/frases en los abatelenguas, incluyendo la cita dos veces.
- Ate cada juego de abatelenguas con un listón o una cuerda, no en orden.

En la Clase:

- Divide a los estudiantes en 2 equipos.
- Repasa el versículo unas veces.
- Da a cada equipo un juego de abatelenguas atados.
- Establece el tiempo para que empiecen.
- Los equipos deben armar el versículo como un rompecabezas, poniendo los abatelenguas en orden.
- Configura un cronómetro con 1,5 minutos inicialmente. Haz esto 3 veces más, cada vez con menos tiempo (1 minuto, 45 segundos, 30 segundos).
- Opcional: Al final, distribuye un abatelenguas a cada niño. Permíteles que digan el versículo mientras presionan su lengua con el abatelenguas. ¡Intenten no reírse!

Ademanes/Mímicas

Materiales:

- Los alumnos.
- Una lista de ademanos que eliges.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo en palabras/frases.
- Elige ademanos para representar la palabra/frase. Ejemplos: **Grande**: brazos extendidos hacia los lados; **Cielo**: Apunta al techo; **Potente/Fuerte**: Flexiona el brazo para mostrar un músculo formado.

En la Clase:

- Recita el versículo, comenzando y terminando con la cita del versículo (la cita es lo que siempre se nos olvida).
- Guía a los alumnos a decir el versículo usando los ademanos.
- Repite el versículo 3-5 veces.
- Permite a los alumnos la oportunidad de recitar el versículo de forma independiente.
- Puedes ayudar al estudiante a recordar las palabras olvidadas, usando los ademanos que aprendieron.

Altas y Bajas

Materiales:

- La lista de indicaciones.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Prepara una lista para indicar cuáles niños puedan pararse para recitar el versículo. Varios ejemplos incluyen:
 - Los que llevan pantalón.
 - Los que llevan playera color _____ (elige un color).
 - Los que tienen ___ años.
 - Los que tienen ___ (número de) hermanos/hermanas.
 - Los que tienen mascotas.
 - Los que les gusta _____ (elige una comida).
 - Los que son los mayores de los hermanos en su familia.
 - Los que son los más chicos de los hermanos de su familia.

En la Clase:

- Indica cuáles niños deben pararse para recitar el versículo.
- Cada vez que un grupo indicado se pare, se debe repetir el versículo desde el principio, empezando y terminando con la cita.

Avioncito

Materiales:

- Tiras de cartulina, 17 x 22 pulgadas.
- Marcadores de varios colores.
- Cinta de enmascarar (cinta de pintor).



Ilustración

Ejemplo:

Proverbios 16:25, Hay camino/ que parece/ derecho/ al hombre,/ Pero/ su fin/ es camino/ de muerte. **

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo, como en los ejemplos anteriores, en palabras/frases, comenzando y terminando con la referencia.
- Escribe las palabras/frases en las tiras de cartulina.
- Pega las tiras en el piso con la cinta de pintor, colocando las palabras en orden.

En la Clase:

- Elige un niño para pasar y empezar el juego con un salto, en la referencia bíblica, con un pie, el siguiente espacio con dos pies, y así sucesivamente hasta saltar por todas las tiras.
- El niño debe leer la frase en la tira antes de saltar al siguiente.
- El resto de la clase debe recitar las palabras con el alumno que está saltando.
- Después de que todos los alumnos hayan pasado a brincar, permite que reciten el versículo de forma independiente.

** Maestro: Escribe el versículo en un lugar donde el resto de la clase pueda ver las palabras para que puedan recitar el versículo con el alumno mientras este saltando.

Cadena de la Libertad

Materiales:

- Tiras de papel o cartulina de diferentes colores.
- Marcador.
- Tijeras.
- Pegamento para cada equipo.
- Cronómetro o reloj para marcar el tiempo.

Instrucciones:

- Antes de la Clase:
- Divide el versículo en palabras/frases.
- Escribe las palabras (y la cita del versículo) en las tiras, dejando un espacio para poder unir la siguiente tira, para formen una cadena. Prepara dos juegos de tiras para dos equipos.

En la Clase:

- Divide la clase en dos equipos.
- Reparte un juego de tiras con las palabras/frases del versículo revueltas a cada equipo.
- Reparte pegamento a cada equipo.
- Marca 5 minutos para que armen el versículo con el pegamento.
- El primer equipo que arma su cadena correctamente gana.



Ilustración

El Campeonato

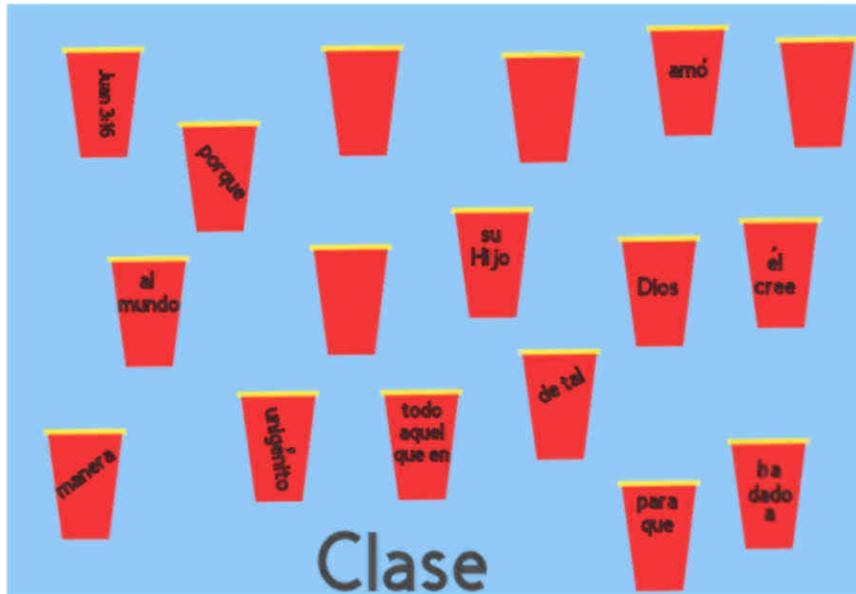
Materiales:

- Balón de fútbol pequeño.
- Vasos desechables.
- Marcador.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Escribe las palabras/frases del versículo en los vasos.
- Coloca los vasos (no en orden) en un amplio espacio del aula.



Ilustración

En la Clase:

- Divide la clase en dos equipos.
- Los equipos toman turnos para patear la pelota al vaso con la frase siguiente del versículo.
- Traten de tumbar en orden los vasos con la pelota.
- Si se equivocan en la palabra que sigue, el otro equipo pasa para seguir con el versículo.
- Gana el equipo que logra tirar los vasos en el orden del versículo y lo recite correctamente.

Carrera de Palabras

Materiales:

- 2 juegos de botellas de agua tamaño 600 ml (la cantidad de botellas depende del tamaño del versículo).
- Cinta adhesiva.
- Papel tamaño carta.
- Marcador.
- Tijeras.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Corta varias tiras de papel y escribe en ellas las palabras o frases del versículo, y la cita 2 veces. Prepara 2 juegos (uno para cada equipo).
- En un lado de las botellas, pega las tiras.
- Coloca las botellas en dos filas, poniendo medio metro entre cada botella, en un espacio amplio dentro del aula.
- Marca, con cinta, una línea del comienzo para cada equipo.

En la Clase:

- Divide los niños en dos equipos pidiendo que hagan 2 filas; alinea cada equipo con una fila de botellas.
- Explica que los niños en los equipos se turnan, uno por uno, brincando (como conejo) hacia cada palabra o frase que aparece al costado de la botella. Deben leer las palabras en voz alta en cada botella.
- Los dos competidores siguen brincando hasta completar el versículo. Cuando alguien llega a la cita del versículo, regresa, toca la mano a su compañero y el siguiente niño empieza.
- El primer equipo en pasar cada niño y completar el versículo gana.

Carrera del Gusano

Materiales:

- Hoja de papel para cada niño con círculos dibujados (tamaño de las calcomanías).
- Marcador.
- Calcomanías de círculos.



Ilustración

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Prepara una hoja para cada niño con unos círculos dibujados en la configuración de un gusano (que puede ser diferente para cada niño).
- Asegúrate de que la hoja de cada niño tenga parte de las palabras del versículo escrita en ella (ejemplo: si hay 10 palabras en el versículo, puedes escribir 4-5 palabras esparcidas).
- Escribe en varias calcomanías las palabras que faltan en la hoja, asegúrate de que las calcomanías con las palabras sean suficientes para cada niño y de que sean iguales.

En la Clase:

- Explícales que tendrán que buscar el lugar para pegar las palabras que faltan para formar su "gusano" y completar el versículo.

El Chupapalabra

Materiales:

- Popote (sorbeto) para cada niño.
- Papel tamaño carta o cartulina.
- Marcador.
- Un contenedor para cada equipo.
- Tijeras.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo por palabras/frases.
- Corta tiras de papel.
- Escribe las palabras/frases del versículo en las tiras de papel.
- Prepara dos juegos para los dos equipos.
- Haz una bola con cada tira de papel, asegurándote de que cada equipo tenga su juego completo.

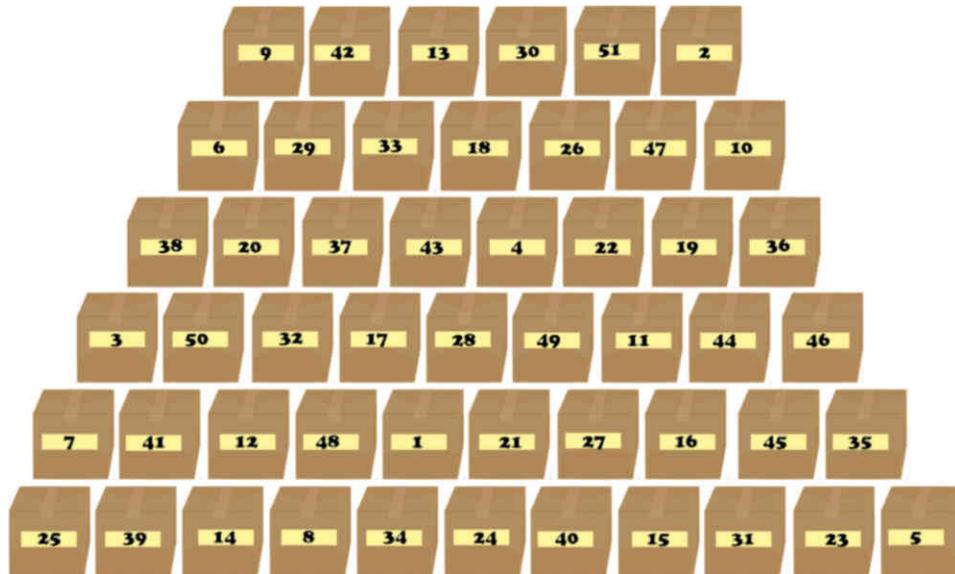
En la Clase:

- Divide la clase en dos equipos.
- Coloca los juegos de bolas a un extremo de la mesa en los contenedores (cajas o tazones) para cada equipo.
- Instruye a los niños que formen al otro extremo de la mesa (al lado opuesto de donde están los contenedores).
- Deja pasar un niño de cada equipo hasta los contenedores, con su popote, para elegir (chupar) una bola de papel y llevarla a su equipo, sin tocar la bola con las manos.
- Si hay más tiras que niños en el equipo, deja que pasen otra vez.
- Si se cae la bola, hay que levantarla de nuevo sólo con el popote.
- El equipo debe desenvolver las bolitas y armar su versículo.
- El primer equipo en armar el versículo correctamente gana.

Construyendo la Verdad

Materiales:

- Bloques de plástico grandes, o cajas de cartón.
- Tiras de papel.
- Marcador.
- Cinta para pegar las tiras de papel en los bloques.



Ilustración

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Escribe dos juegos de las palabras/frases del versículo en las tiras (la cantidad va a variar según el versículo).
- Dobla las tiras a la mitad.
- Mezcla los juegos de tiras (todas juntas).
- Escribe un número en la parte exterior de cada tira.
- Arma un muro de bloques (antes de la clase). Usa bloques extras para que sea más grande el muro.
- Usa cinta para pegar las tiras dobladas en el frente de los bloques (los números no necesitan estar en orden).

En la Clase:

- Divide la clase en 2 equipos.
- Dos niños (uno de cada equipo) se turnan a escoger un número a la vez.
- Ya que todos los números se hayan recogido, los equipos tratan de descifrar el versículo.
- Les van a faltar palabras/frases o las tendrán repetidas. Pueden cambiar las tiras que no necesitan por las palabras que faltan, pidiéndolas del otro equipo.

- El primer equipo que pueda armar el versículo se pone de pie para que el maestro lo pueda revisar. Si está correcto, lo recitan y ganan.
- Si no está en orden, tienen que intentar de nuevo.
- El primer equipo que arme y recite el versículo gana.

Cruzando el Rio

Materiales:

- Papel.
- Marcador.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo en palabras/frases.
- Escribe la cita dos veces para usar al principio y al final del versículo.
- Corta papel en forma de piedra.
- Escribe cada palabra o frase en una "piedra".
- Esparce las palabras por la clase de manera que los niños puedan brincar a la palabra que sigue del versículo.

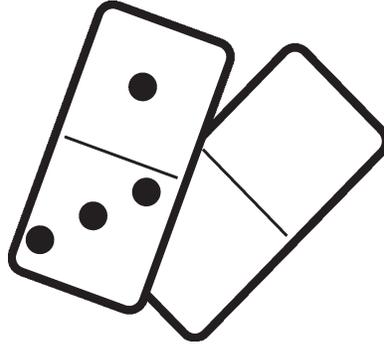
En la Clase:

- Repasa el versículo una vez más antes de empezar.
- Deja que cada niño pase a "cruzar el rio".
- Se pueden mover algunas piedras para refrescar el juego cada 3 o 4 niños.
- Permite que cada niño recite el versículo de memoria al terminar el juego.

Dicen las Fichas de Dominó

Materiales:

- Tiras de papel.
- Cinta adhesiva.
- Marcador.
- 2 juegos de Dominós (un dominó para cada palabra/frase del versículo).



Ilustración

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo por palabras/frases.
- Escribe la cita dos veces para usar al principio y al final del versículo.
- Escribe cada palabra o frase en una tira de papel.
- Adhiere las palabras sobre las fichas de dominó (un juego para cada equipo).

En la Clase:

- Recita el versículo con la clase antes.
- Divide la clase en equipos.
- Designa un espacio para cada equipo.
- Coloca un juego de dominós (mezclados) en el espacio de cada equipo.
- Los niños deben parar los dominós con las palabras en orden correcto (una tras otro, porque los van a tumbar al recitar el versículo más adelante).
- Cuando terminen de armar su versículo los niños se paran (esto indica que terminaron).
- La maestra viene a revisar el orden del versículo.
- Si está armado correctamente, el maestro pregunta, "¿Qué dicen las fichas dominós?". El equipo debe recitar el versículo.
- Si NO está armado correctamente hay que intentarlo de nuevo.
- Al recitarlo correctamente las fichas dominós se pueden tumbar.
- El primer equipo que da la respuesta correcta a la pregunta, "¿Qué dicen los dominós?", ganará.

- Se puede repetir el juego varias veces.
- Permite que cada niño recite el versículo al terminar el juego.

Doble Desafío

Materiales:

- Un escenario de marionetas o una caja enorme como para refrigerador.
- Fichas de papel.
- Marcador.
- Trucos (como una pistola de agua o botella de espray).
- Serpentina de espray.
- Caramelos.
- Bolsas de papas fritas.
- Un voluntario para lanzar las "consecuencias".

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Escribe las palabras o frases del versículo en las fichas.
- Pégalas (no en orden) en alguna estructura detrás de la cual se pueda tener a alguien escondido.
- Prepara fichas con algunas "consecuencias" como "Échale un poco de semillas de girasol en su cabello", "Échale una bolsita de papas fritas", "Échale serpentina de espray", "Échales caramelos", "Preséntale con un truco", "Preséntale con una Biblia tamaño bolsillo", "Rocíe a la persona con una pistola de agua".
- Péga las fichas en el otro lado de la estructura para que el voluntario seleccione una "consecuencia" y la realice, sorprendiendo al niño.

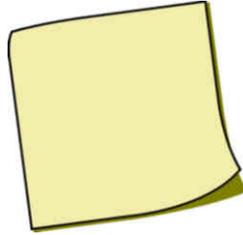
En la Clase:

- Recita el versículo, comenzando y terminando con la cita.
- Pide que un niño pase a escoger una ficha de la estructura.
- El voluntario detrás de la estructura efectúa su "consecuencia".
- Sigue el juego de esta manera hasta que todas las palabras o frases del versículo hayan sido quitadas, y las "consecuencias" realizadas.
- Permite a los alumnos la oportunidad de recitar el versículo de forma independiente.

Dulces Recuerdos

Materiales:

- Unos pósits (notas adhesivas).
- Marcadores.
- Dulces para premiar.



Ilustración

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo en palabras/frases.
- Escribe la cita dos veces para usar al principio y al final del versículo.
- Escribe cada palabra o frase en un pósit haciendo tres juegos.
- Mezcla todos los pósits.
- Arréglalos en una pared para formar el juego de "memorama".

En la Clase:

- Divide la clase en dos equipos.
- Los equipos se turnan a buscar un par de palabras o frases que son iguales.
- Al encontrar un par, se quedan con solo uno de los pósits y se lo llevan a su equipo y se premia al niño con un dulce.
- El otro pósit regresa de nuevo.
- El otro equipo sigue. Puede tratar de encontrar la pareja de esa palabra u otro par de frases o palabras. Si la encuentra, toma solo uno de los pósits y regresa el extra.
- Si el equipo no encuentra un par, termina su turno y el otro equipo sigue.
- El primer equipo que encuentra todas las palabras con la cita y arma en orden el versículo, gana el juego.
- Permite que los niños reciten el versículo individualmente.

Échame la Mano

Materiales:

- Hojas de papel en dos colores.
- Marcadores.
- Cinta de enmascarar (cinta de pintor).

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo en palabras/frases.
- Escribe la cita dos veces para usar al principio y al final del versículo.
- Toma una media hoja de papel y escribe cada palabra o frase del versículo.
- Haz dos juegos del versículo (un color por cada equipo).
- Marca dos cuadros como "base", uno para cada equipo, con la cinta de pintor.
- Mezcla bien los papeles y esparce las palabras/frases en una área de la clase (ve el diagrama).

En la Clase:

- Divide la clase en dos equipos.
- Elige un líder para cada equipo.
- El líder no se puede salir de su "base".
- El líder trata de alcanzar cada palabra/frase del versículo en orden con la ayuda de su equipo.
- Dependiendo de tan lejos del base está la palabra que necesita para completar el versículo, le va a pedir a su equipo que le "echen la mano".
- Solo va a añadir la cantidad de compañeros que necesita para alcanzar la palabra (haciendo cadena con sus manos).
- Cuando se alcanza la palabra, se la pasa de un miembro del equipo al otro hasta que llegue al líder (el líder la guarda en la base).
- Todos se regresan a la base y forman un nuevo equipo para alcanzar la próxima palabra/frase.
- Siguen "echándole la mano" hasta que hayan recogido todas las piezas del versículo.
- Los dos equipos van a estar recogiendo piezas del versículo a la misma vez.
- Cuando terminen de recoger las piezas, deben armar el versículo en orden.
- El primer equipo que arma su versículo en orden gana.
- Permite que cada niño recite el versículo al terminar el juego.

Empanadas Voladoras

Materiales:

- Papel tamaño carta o cartulina.
- Marcador.
- 4-5 empanadas (se puede coser unas bolsitas de tela y llenarlas con arroz o frijoles).



Ilustración

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Escribe las palabras o frases del versículo en hojas de papel.
- Esparce los papeles con las palabras alrededor de una determinada área. Marca una línea desde dónde tirarán.

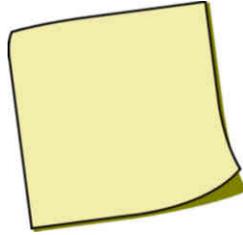
En la Clase:

- El objetivo del juego es coleccionar todas las palabras para armar el versículo con la cita.
- Divide la clase en dos equipos, decide cuál equipo va primero.
- El primer niño pasa y arroja una empanada hacia la cita, luego hacia la primera palabra/frase del versículo.
- Un niño del otro equipo pasa y toma su turno.
- Si alguien se equivoca, el juego pasa al otro equipo.
- El equipo que tiene más palabras correctas gana.
- Esto se puede hacer varias veces para que todos puedan pasar a jugar.

En Busca de la Verdad

Materiales:

- Cronómetro o reloj para marcar el tiempo.
- Notas adhesivas (pósitos) de dos colores.



Ilustración

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Escribe el versículo por palabra o frase en varias notas pósits (dos juegos).
- Esconde las notas en diferentes lugares en la clase.

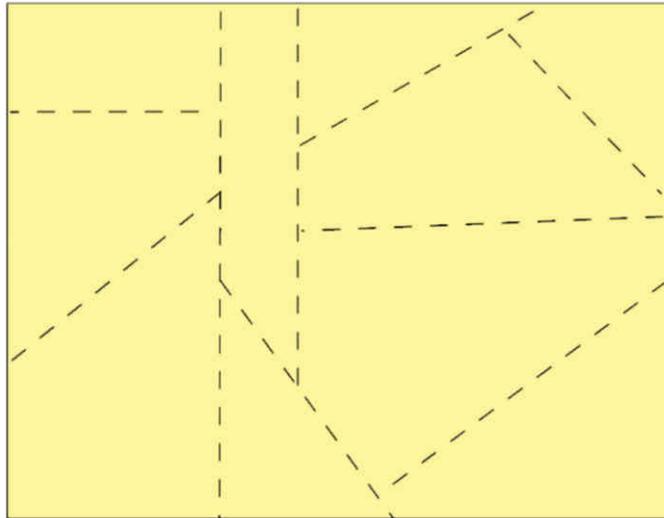
En la Clase:

- Divide la clase en dos equipos, por color de las notas pósit.
- Explícales a los dos equipos que tienen que encontrar solamente las notas del color de su equipo.
- Da de 2 - 4 minutos para encontrar las notas adhesivas.
- Cuando se termine el tiempo los niños regresan a su lugar para armar el versículo.
- El primer equipo en armar el versículo correctamente gana.
- Si no encuentran todos sus pósits, deben dejar libre el espacio de esa palabra/frase cuando lo armen. Solo hay que recitar el versículo correctamente para ganar.

Encuentra la Forma

Materiales:

- Pizarrón.
- Hojas de papel.
- Sobres para cada equipo.
- Lápices o marcadores para cada equipo.
- Un juego de figuras para cada equipo.
- Cinta adhesiva.
- Cronómetro.



Rompecabeza #1

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Imprime o dibuja un juego de las figuras para cada equipo según el patrón (página 53).
- Corta un juego de figuras para cada equipo.
- Pon cada juego en un sobre (un sobre para cada equipo).

En la Clase:

- Divide la clase en dos equipos.
- Recita el versículo.
- Pasa un sobre de las figuras (mezcladas) a cada equipo (no sabrán la figura final).
- El maestro indica cuándo empezar.
- Los alumnos intentan armar las figuras (sin saber cual es la figura final) y luego escriben las palabras del versículo en las figuras en el orden correcto.
- Cuando un equipo lo haya armado el versículo, va al pizarrón para adherir las figuras en orden con cinta adhesiva.

- El primer equipo que presenta el versículo en orden gana.



Ilustración

El Gato

Materiales:

- Pizarra.
- Marcador.
- Borrador.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Haz una cuadrícula del juego gato en la pizarra.
- Divide el versículo en palabras/frases.
- Escribe una palabra o una frase en cada cuadro.

En la Clase:

- Recita el versículo, comenzando y terminando con la cita del versículo.
- Pide que un niño pase para borrar una palabra o frase de su elección y escriba con marcador (X u O) en su lugar según la marca de su equipo.
- El equipo que consigue un diagonal o línea recta de tres marcas gana.
- Permite que los alumnos tengan la oportunidad de recitar el versículo de forma independiente.

Girar a la Meta

Materiales:

- Dos Aros (Hula–Hula).
- Papel.
- Marcador.
- Pizarra y plumones borrables.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- En una pizarra o papel, traza con marcador suficientes espacios en blanco para la cantidad de palabras/frases (y la cita) del versículo.
- Debajo de cada espacio en blanco hay que poner un número (por cada palabra/frase del versículo).

En la Clase:

- Divide la clase en uno o dos equipos.
- Cada niño pasa al frente (un niño a la vez de cada equipo), toma el aro y trata de girar su hula. Lo hace las veces que pueda. Hay que contar cuántas veces gira. Si gira solamente una vez se llena la primera palabra, dos veces sería la segunda palabra, etc. El equipo puede decidir si quieren hacerlo en orden.
- Siguen turnándose para girar el aro hasta que llenen los espacios.
- El primer equipo que llena el versículo completamente gana.
- Permite que los niños reciten el versículo individualmente.

¡Gooooool!

Materiales:

- Globos (suficientes para el versículo).
- Marcador permanente.
- 2 cestos (de ropa o de basura).
- 2 escobas.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo por palabras/frases incluyendo la cita del versículo.
- Infla los globos.
- Escribe una palabra/frase en los globos.

En la Clase:

- Divide la clase en dos equipos.
- Designa un lugar para cada gol.
- A cada equipo se da una escoba.
- 2 niños de cada equipo se turnan (1 niño para defender su gol y 1 niño para intentar anotar).
- Los niños están listos con sus escobas. La maestra mete un globo con palabra/frase en medio e indica cuándo empieza el juego.
- Los niños tienen 20 segundos para anotar. Si no anotan, los siguientes 2 niños de cada equipo pasan para intentar de nuevo. Se turnan los niños para que cada niño pase para proteger su gol e intente anotar.
- Cuando anota un equipo se le da 1 punto, se termina esta ronda y los siguientes niños pasan, cada vez con una palabra o frase nueva. El equipo que gana el punto se queda con el globo.
- Se termina el juego cuando todos los globos con palabras se agoten.
- Cada equipo que puede recitar el versículo gana 10 puntos.
- Cada niño del equipo que puede recitar el versículo correctamente gana 5 puntos para su equipo.
- El equipo con más puntos gana.

La Guía de la Aventura

Materiales:

- Periódico.
- Marcador negro.
- Dos cajas o cestos.
- Cinta de enmascarar (cinta de pintor).

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo en palabras/frases.
- Escribe la cita dos veces para usar al principio y al final del versículo.
- Toma una hoja completa de un periódico para escribir cada palabra o frase del versículo en letras grandes.
- Haz dos juegos del versículo.
- Divide los dos juegos (no se mezclan).
- Cuando se hayan escrito todas las palabras, toma las hojas y hazlas bolas.
- En el piso, con cinta de pintor, marca las líneas de empezar y terminar para cada equipo (debe haber suficiente espacio para la aventura).

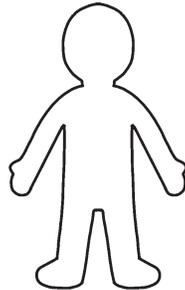
En la Clase:

- Divide la clase en dos equipos.
- Reparte a cada equipo un cesto o caja con las bolas del versículo.
- Un niño se elige para ser el guía.
- Los demás van a ser los aventureros y formar una cola atrás de la línea de empezar.
- El guía va a ser responsable de "abrir los pasos" para los aventureros.
- Los equipos empiezan al mismo tiempo.
- Abren las bolas del versículo y buscan la cita primero.
- Cuando se encuentra la cita la ponen en el piso en frente de la línea de empezar para que pase el primer niño.
- El guía busca la siguiente palabra del versículo (se permite que los aventureros digan la palabra que sigue, pero no pueden abrir las bolas o ponerlas en orden en el piso).
- El guía sigue poniendo las palabras del versículo en orden para que pase su equipo al otro lado.
- El equipo que termina su aventura cruzando la línea de terminar, gana.
- Permite que cada niño recite el versículo al terminar el juego.

Hombre de la Palabra

Materiales:

- Patrón de muñeco de papel tamaño carta (página 54).



- Marcadores borrables.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo en palabras/frases (no más de 10 secciones).
- Escribe cada palabra o frase en el muñeco de papel. **
- La cita del versículo debe aparecer al principio y al final del versículo.

En la Clase:

- Muestra los muñecos de papel en una pizarra o mesa. Puedes seleccionar unos voluntarios para sostener las tarjetas en frente de la clase, si deseas.
- Los niños deben repetir el versículo 2 veces.
- Un niño voltea su muñeco de papel para ocultar las palabras (para ir más rápido, se puede voltear dos muñecos a la vez).
- Cada vez que voltee un muñeco de papel, los niños repiten de memoria el versículo de nuevo llenando los espacios hasta que todos los muñecos estén volteados.
- Permite que los niños reciten el versículo de forma independiente.

** Los muñecos de papel se pueden enmascarar para usarlos más tarde. Utiliza un marcador que se puede borrar para escribir en la mica.

Jardín de Dios

Materiales:

- Un atomizador.
- “Flores” hechas de cartulina o papel de diferentes colores.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Prepara un atomizador con agua simple.
- “Flores” de diferentes formas con las palabras o frases del versículo escritas en ellas.

En la Clase:

- Distribuye las “flores” a cada niño de la clase.
- Forma un “jardín” con varias filas según la cantidad de niños en la clase (asegúrate de que estén en el orden del versículo) en cuclillas, como si fueran semillas que todavía no han brotado.
- Empezando con la cita, rocía cada “semilla” para que crezca.
- El niño se levanta y muestra su flor.
- Cuando todas las flores hayan brotado, pueden recitar al unisonó el versículo.

Lanza la Moneda

Materiales:

- Unos recipientes de avena, latas de café o recipientes (plásticos) de yogurt.
- Unas monedas (reales o de juguete) suficientes para cada recipiente.
- Tiras de papel en blanco.
- Marcador negro.
- Pegamento o cinta.
- Pizarra.
- Marcador borrable, borrador de pizarra.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo en palabras/frases.
- Prepara suficientes tiras con las palabras/frases del versículo, escribiéndolas con el marcador negro.
- Pega las tiras en la faz de los recipientes.
- Escribe el versículo en la pizarra.

En la Clase:

- Recita o lee el versículo, comenzando y terminando con la cita del versículo.
- Selecciona un niño para lanzar una moneda al uno de los contenedores.
- Cuando logra tirar una moneda en el recipiente, retírala, y borra esa palabra o frase de la pizarra.
- Repitan el versículo, llenando las palabras borradas de memoria.
- Sigán lanzando monedas hasta que todos los recipientes con las palabras o frases hayan sido retiradas, y todo el versículo se haya borrado de la pizarra.
- Permite a los alumnos la oportunidad de recitar el versículo de forma independiente.

Lanza la Palabra

Materiales:

- 2 conos (pequeños) deportivos/de tráfico.
- Platos desechables, suficientes para cada palabra o frase del versículo.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Haz un corte para quitar el centro de los platos.
- Escribe las palabras en la orilla del plato. Esto va a formar un "anillo" que se puede lanzar hacia los conos.

En la Clase:

- Forma uno o dos equipos basados en el tamaño de la clase.
- Utiliza los conos en una competencia entre 2 equipos, o solo un cono para una actividad entre toda la clase.

Hay dos retos:

- Lanzar bien los anillos para que alcancen y se cuelguen en los conos.
- Las palabras en los anillos deben estar en el orden correcto del versículo.

Lluvia de Palabras

Materiales:

- Paraguas.
- Papel color azul.
- Un patrón para para dibujar unas gotas de agua (página 55).
- Tijeras.
- Cinta.

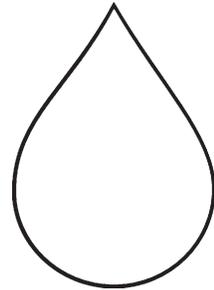
Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Dibuja en papel azul varias "gotas" de agua según el patrón.
- Corta suficientes "gotas" para escribir el versículo (por palabras o frases) en ellas, incluyendo la cita.
- Coloca con cinta las "gotas" en orden en la pared del aula.

En la Clase:

- Deja que cada niño brinque (usando el paraguas como si estuviera lloviendo) gota a gota, leyendo las palabras que aparecen en éstas.
- Al final, permite a los niños pasar al frente para recitar el versículo.



Luz Roja Luz Verde

Materiales:

- Cartulina de color verde y rojo.
- Marcador.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Prepara 2 señales; una de color verde y otra de color rojo.
- Escribe el versículo con la cita en la pizarra o prepara un cartel con el versículo.

En la Clase:

- Muestra la señal color rojo.
- Al momento de mostrar la señal verde, empiecen a leer/recitar el versículo.
- Muestra repentinamente la señal roja, y deben parar de recitarlo.
- Repite mostrando las señales hasta que hayan recitado todo el versículo, incluyendo la cita.

Mi Pergamino

Materiales:

- Juego de palillos chinos para cada estudiante.
- Hojas de papel tamaño carta para cada niño.
- Marcador permanente (o impresora).

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Prepara de antemano los “pergaminos” con el versículo escrito o impreso en la hoja con orientación vertical.
- Pega los palillos chinos en la parte superior e inferior de la hoja para sostener y enrollar el “pergamino”.
- Cuando escriban las palabras, asegúrate de que las palabras vayan revelándose mientras se abre el pergamino.

En la Clase:

- Da a cada niño un “pergamino” y deja que se revele el versículo poco a poco mientras lo abra.
- Si gustan, pueden pasar uno por uno al frente para abrir su pergamino y proclamar lo que en él está escrito, como si fuera anuncio.

Nadando en Su Palabra

Materiales:

- Flotador (tubular/cilíndrico) para piscinas suficientes para llenar un recipiente grande, o si hay espacio, una piscina chica de bebé.



Ilustraciones

- Papel, tamaño carta, para escribir o imprimir las palabras del versículo en tiras.
- Cinta para pegar cada tira sobre una rodaja de flotador.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo en palabras/frases.
- Corta los flotadores en rodajas de 8 centímetros, (suficientes para preparar 2 - 3 juegos del versículo).
- Escribe (o imprime) cada palabra/frase del versículo en una tira de papel.
- Pega cada tira en una rodaja del flotador.
- Coloca las rodajas en el recipiente grande o en la piscina.
- Coloca unas tiras de papel extras para cada equipo.
- Coloca un lápiz para cada equipo.
- Corta lo que sobra de los flotadores en rodajas para llenar el recipiente grande o la piscina.
- Cuenta el número de piezas que se encontrarán para el versículo, incluida la cita para el principio y el final.

En la Clase:

- Repasa el versículo 1 - 2 veces como grupo antes de comenzar el juego.
- Divide la clase en 1 - 3 equipos.
- Venda los ojos de un niño a la vez.
- Si se usa un recipiente grande, pídele al niño que meta la mano en el tazón para elegir una rodaja del flotador.
- Si se usa una piscina, el niño puede "nadar" en ella para seleccionar una rodaja del flotador.

- Mientras el niño elige una rodaja, el resto de los niños pueden ayudar a dirigirlo diciendo "izquierda, derecha, arriba, abajo".
- Cada niño tiene un máximo de 20 segundos para elegir una rebanada.
- Los equipos se turnan hasta que hayan elegido suficientes rodajas para igualar el número de piezas del versículo.
- Cada equipo pondrá el versículo en orden, si hace falta una palabra, los estudiantes tendrán que escribirla.
- El primer equipo que arme el versículo en orden gana.
- Permite que los niños reciten el versículo de forma independiente.

Niño Ciego

Materiales:

- Venda de ojos.
- Tiras de papel.
- Marcador.
- Cinta adhesiva.
- Un tazón o contenedor para poner las palabras del versículo.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Prepara tiras de papel con las palabras/frases del versículo.

En la Clase:

- Elige a un niño para ser el "Niño Ciego".
- Ponle la venda en los ojos.
- Coloca el niño en frente de la pared o mesa para que la puedan tocar.
- El niño saca un papel con una frase o palabra del versículo del contenedor.
- El maestro lee el papel que escoge y luego adhiere un trozo de cinta adhesiva en la parte de atrás del papel.
- Los niños de la clase guían al niño ciego a colocar la tira en la pared o la mesa en orden, sólo usando las palabras, "arriba", "abajo", "a la izquierda", "a la derecha" (todos los niños pueden hablar a la misma vez).
- El niño pega la palabra donde la clase lo dirige.
- Otro niño pasa para ser el "Niño Ciego" hasta que tengan todo el versículo armado.

Ola de la Gloria

Materiales:

- Alumnos.
- Sillas.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo en 3 - 4 frases.

En la Clase:

- Divide la clase en equipos según la cantidad de frases del versículo.
- Los niños deben sentarse con su propio equipo.
- Repasa el versículo 1 - 2 veces con todos los niños antes de trabajar en equipos.
- Los alumnos harán una ola como lo que hay en un estadio de fútbol.
- Cada grupo tendrá su frase para decir.
- Cuando el maestro señale al equipo, los niños se levantan, alzan las manos para hacer la ola y decir su frase.
- El próximo equipo sigue, y así sucesivamente.
- Se repite hasta que puedan hacerlo a un ritmo que parezca una ola.
- Recuerda empezar y terminar con la cita, así que los primeros y últimos equipos tendrán que decir la cita más su frase.
- Permite que los niños reciten el versículo de forma independiente.

Papa Caliente

Materiales:

- Una papa grande.

Instrucciones:

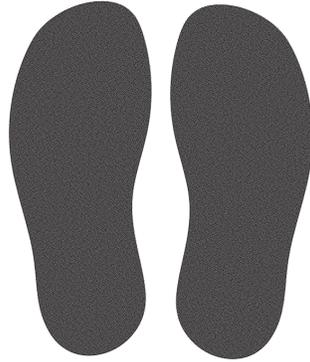
En la Clase:

- Los alumnos se sentarán formando un círculo.
- Repasa el versículo 1 - 2 veces como grupo antes de comenzar el juego.
- El maestro comienza la ronda pasando la papa a un niño para continuar el juego.
- Mientras la papa va pasando de un niño al otro, los niños cantan "**Papa caliente, aquí te la paso, papa caliente, aquí te la paso...**", hasta que el maestro diga: "**¡AY no!, me quemó**".
- El niño que tiene la papa en la mano en este momento recita el versículo. Si lo dice correctamente, el juego continúa.
- Continúa el juego hasta que el versículo se haya recitado varias veces.

Pasos Hacia Dios

Materiales:

- Tiras de papel/cartulina para escribir las palabras/frases del versículo.
- Huellas impresas o dibujadas, suficientes para cada palabra/frase del versículo (patrón página 56).
- Cinta adhesiva.
- Marcador.
- Tijeras.



Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo en palabras/frases, y escríbelas en tiras de papel o cartulina.
- Imprime o dibuja las huellas.
- Coloca las huellas alineadas hacia adelante, alternándolas.
- Coloca la palabra o frase en frente de la huella para que esté visible.

En la Clase:

- Los niños, uno por uno, brincan a cada huella leyendo las palabras/frases hasta que digan todo el versículo.
- Pueden pasar todos los niños.

Pinta la Palabra

Materiales:

- Papel en blanco tamaño carta.
- Marcadores o crayones de varios colores.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Escribe o imprime el versículo en cada hoja en la parte inferior de la página.

En la Clase:

- Recita el versículo, comenzando y terminando con la cita del versículo.
- Deja que dibujen o pinten una ilustración que representa el significado del versículo.

Pinzas y Pasteles

Materiales:

- 2 moldes de aluminio de pasteles.
- Pinzas para la ropa (de plástico o madera).
- Recipiente para cargar las pinzas.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Prepara los moldes y unas pinzas suficientes para mostrar cada palabra del versículo bíblico, incluyendo la cita.
- Puedes escribir las palabras directamente en la pinza de madera, o cortar un papelito para pegar en la pinza con la palabra escrita (o impresa).
- Afianza, con pinza, la cita en la orilla del molde para indicar donde el versículo empieza y termina.

En la Clase:

- Instruye a los estudiantes que seleccionen una pinza del recipiente hasta que todas las pinzas se hayan escogido.
- Deja que tomen turnos para afianzar en la orilla del molde, con pinzas, la palabra correcta para formar el versículo.

OPCIONAL:

- Prepara dos juegos del versículo según las instrucciones.
- Separa y coloca los juegos en lados opuestos de la mesa.
- Convierte el juego en una carrera de relevos colocando las pinzas preparadas en dos recipientes en un extremo de la habitación (o en la mesa) y el molde para pasteles en el otro.
- La maestra indica cuándo empiezan diciendo: "A la carga..." o cualquier otra frase que indica empezar.
- Los jugadores de los dos equipos correrán uno por uno añadiendo una pinza a la vez al molde.
- El primer equipo de terminar el versículo en el orden correcto gana.

Puertas

Materiales:

- 2 cartulinas color blanca.
- Tijeras.
- Marcador color negro.
- Tarjetas índices, 3 x 5 pulgadas.
- Pegamento, cinta adhesiva.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Haz el juego "Puertas" usando 2 piezas de cartulina. En una cartulina, corta "puertas" (según la cantidad de palabras/frases).
- Pégalas encima de la otra cartulina, usando cuidado de que no se queden pegadas las puertas.
- Escribe las palabras/frases del versículo en las tarjetas con un marcador y pégalas con cinta adhesiva en la cartulina detrás de cada puerta.
- Cierra las puertas para esconder las tarjetas.
- Muestra el juego al alcance de los niños.

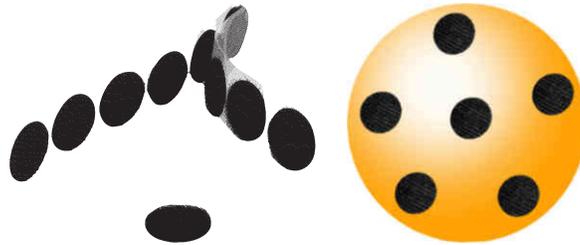
En la Clase:

- Recita el versículo, comenzando y terminando con la cita.
- Permite que un estudiante pase a abrir una de las puertas.
- Quita la tarjeta y pégalas en la pared o pizarra en orden.
- Sigue hasta que todo el versículo se arme.
- Recita el versículo 3 - 5 veces.
- (Opcional) Si quieres, puedes pegar una tarjeta de índice en el lado interior de la puerta que indica un premio que el niño puede ganar.

Puntería y Palabras

Materiales:

- Tabla de fieltro.
- 4-8 bolas de ping-pong o dardos de esponja con punta de velcro.
- Tiras de velcro.
- Tiras de papel.
- Marcador.



Ilustración

Instrucciones:

Antes de la clase:

- Divide el versículo por palabras/frases.
- Escribe las palabras/frases en las tiras de papel con un marcador.
- Cubre las bolas de ping-pong con el velcro (si no usa los dardos con punta de velcro).

En la clase:

- Coloca la tabla.
- Coloca las palabras con suficiente espacio para que sea obvio que la pelota o el dardo está destinado a esa palabra.
- Reciten el versículo antes de empezar.
- Selecciona un niño para lanzar una bola cubierta de velcro o dardo con una punta de velcro.
- Los niños van turnándose.
- Elimina la palabra a la que la pelota o dardo se acerca.
- Recita el versículo cada vez que se quita una palabra o frase.
- Permite que cada niño recite el versículo al terminar el juego.

Refleja la Palabra

Materiales:

- Tiras de papel.
- Un espejo de tamaño bolsillo o de baño o se puede usar este enlace: <https://www.fontspace.com/backwards-font-f6734>.
- Marcador borrable para la pizarra.

ᵿᵿᵿ ᵿ:ᵿᵿ ᵿᵿᵿᵿᵿᵿ ᵿᵿ ᵿᵿᵿ ᵿᵿᵿᵿᵿᵿᵿ... (Juan 3:16)

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Escribe o imprime las palabras/frases del versículo AL REVÉS en las tiras de papel (se puede encontrar "generador" del texto que haga esto para ti en internet).

En la Clase:

- Recita el versículo, comenzando y terminando con la cita del versículo.
- Distribuye las tiras a los alumnos en orden del versículo, con la cita al principio y al fin.
- Pasa el espejo para que puedan descifrar el "código".
- Escribe las palabras/frases del versículo en la pizarra hasta que todo se haya descifrado.

Repaso Deportivo

Materiales:

- 4 conos deportivos.
- 2 pelotas pequeñas.

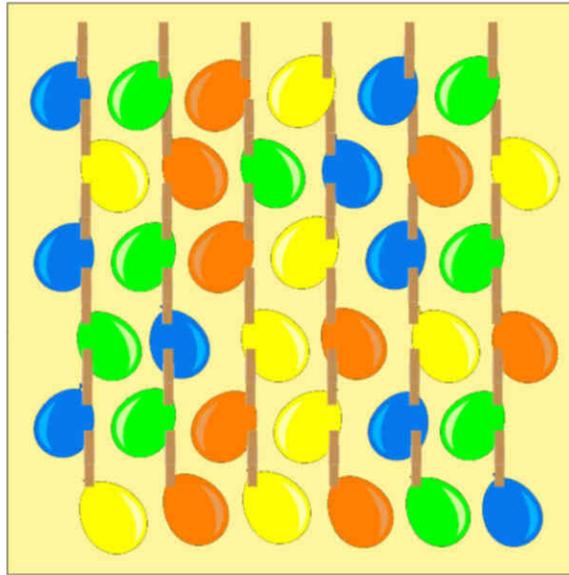
Instrucciones:

- Llama 4 niños a la vez que pasen al frente para formar dos equipos.
- Toma cada niño un cono.
- Toma una pelota para cada equipo.
- Empiecen a tirar la pelota entre su equipo, para que su compañero pueda atrapar la pelota en su cono (en la apertura de la base del cono).
- Con cada tiro, se va gritando una palabra del versículo a la vez (primero empiezan con la cita del versículo, luego la primera palabra, la segunda palabra, etcétera).
- Sigue el juego hasta que un equipo haya recitado el versículo de memoria correctamente.
- Si la pelota se cae, el equipo empieza de nuevo a recitar el versículo, empezando con la cita.
- Se turnan equipos si hay más que dos equipos.
- Los niños que esperan su turno deben asegurarse de que se está recitando el versículo correctamente.
- Gana el equipo esa ronda el que recita el versículo correctamente.
- Pasan otros dos equipos.

Revelado

Materiales:

- 36 pinzas para colgar ropa.
- 36 globos.
- Tiras de papel.
- Marcador (para papel y pizarra).
- 6 empanadas (bolsa de frijoles).
- Cinta adhesiva.
- Papel y lápiz para cada equipo.



Ilustración

Antes de la Clase:

- Divide el versículo por palabras/frases incluyendo la cita del versículo.
- Escribe cada palabra o frase en una tira de papel.
- Mete las tiras de papel adentro de los globos (1 tira por globo).
- Dibuja una cuadrícula en la pizarra 6 x 6 espacios (36 cuadros en total).
- Adhiere con cinta adhesiva las pinzas en la esquina derecha de cada cuadro.

En la Clase:

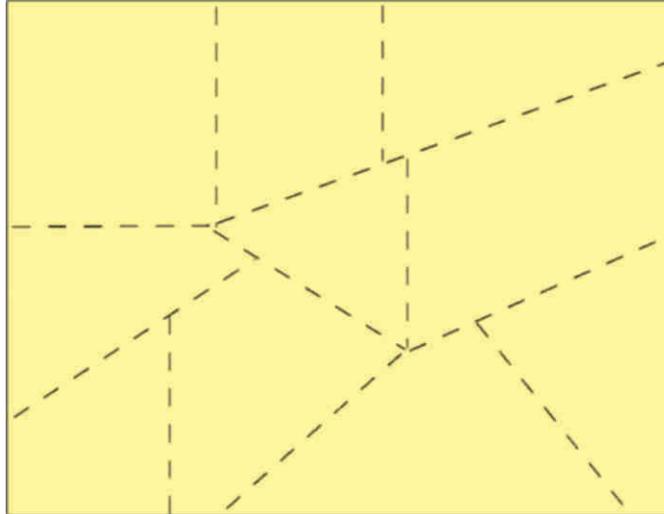
- Reciten el versículo antes de empezar.
- Infla los 36 globos (incluyendo los que tienen tiras de papel adentro).
- Mezcla los globos con palabras y sin palabras.
- No anuden los globos—gira la colita y mételo en la pinza para mantenerlo inflado.
- Divide la clase en equipos.
- A cada equipo se le da una hoja de papel y un lápiz.

- Cada equipo se turna, un alumno a la vez.
- El primer alumno pasa; se le da una empanada para tirar.
- El alumno tira y si desinfla un globo, checa el globo para ver si hay una tira adentro.
- Solo un globo se puede desinflar por turno, si más se desinflan, se inflan de nuevo los globos extras que se cayeron.
- En el espacio del cuadrículo en donde se desinfló el globo se escribe la palabra/frase del globo (si había una tira, si no, se mantiene en blanco).
- Se da 1 punto por cada palabra que se revela.
- Cada equipo escribe la palabra que se reveló en el papel que se les dio.
- Pasa el equipo que sigue. Siguen turnándose hasta que todos los globos se hayan desinflado (cada vez escribiendo las palabras que se revelan).
- Se dan 10 puntos a cada equipo que tiene su versículo escrito correctamente (no se puede escribir hasta que se hayan revelado todas las palabras).
- El equipo con más puntos gana.
- Permite que cada niño recite el versículo al terminar el juego.

Rompecabeza de la Verdad

Materiales:

- Caja de cereal (vacía).
- Patrón del rompecabezas (página 57).



Rompecabeza #2

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Imprime una copia del rompecabezas para cada equipo.
- Escribe o imprime el versículo sobre el patrón del rompecabezas.
- Corta el rompecabezas siguiendo las líneas de las piezas.

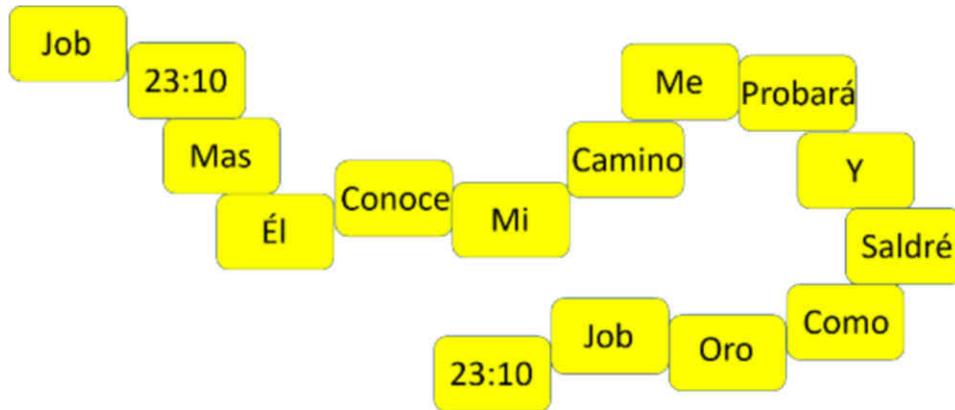
En la Clase:

- Repasa el versículo 1 - 2 veces como grupo antes de comenzar el juego.
- Mezcla las piezas de cada juego y ponlas en un sobre.
- Divide la clase en 2 - 3 equipos.
- Reparte un sobre a cada equipo.
- Indica cuándo empezar.
- El primer equipo que logre armar el versículo (sin Biblia), gana.
- Permite que los niños reciten el versículo de forma independiente.

Siguiendo el Camino

Materiales:

- Papel, tamaño carta.
- Marcador.
- Cinta adhesiva.
- Bolsitas de plástico para proteger cada palabra o frase (opcional).



Ilustración

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo en palabras/frases.
- Coloca con cinta las palabras en orden (empezando y terminando con la cita) en un camino para que los niños las sigan por el salón.

En la Clase:

- Repasa el versículo 1 - 2 veces como grupo antes de comenzar el juego.
- Cada niño recorre el camino recitando el versículo en voz alta.
- Cuando todos ya hayan pasado, puedes mezclar las palabras para desafiar a los niños a que encuentren las palabras en orden.
- Permite que los niños reciten el versículo de forma independiente.

Sopa de Palabras

Materiales:

- Marcador permanente.
- Papel o cartulina color blanco (opcional).
- Tazón o contenedor grande.
- Un palo de escoba para cada equipo.
- Tijeras.
- Flotadoras para piscina, cortadas en rodajas.



Ilustraciones

Antes de la Clase:

- Divide el versículo en palabras/frases.
- Escribe las palabras/frases en las rodajas o en un papel pegado sobre las rodajas.
- Prepara varios juegos del versículo.

En la Clase:

- Deposita los juegos del versículo en el tazón o contenedor.
- Divide los niños en dos equipos.
- Explica que los equipos deben ordenar las palabras/frases del versículo, apilándolas en el palo de escoba.
- Dirige a los niños para que se turnen al pasar al frente y sacar una rodaja del contenedor.
- El primer equipo de armar el versículo en la orden correcta gana.

Tira el Dado

Materiales:

- Uno o dos dados grandes (se puede comprar unos o hacerlos).
- Si quieres hacerlos necesitarás: 6 cuadrados de cartón del mismo tamaño (el tamaño tan grande que quieras), cinta adhesiva de enmascarar, cartulina de colores, pegamento y tijeras.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Junta los cuadrados siguiendo el patrón de un cubo, y pégalos por el revés con cinta adhesiva. Dóbla el cartón en forma de cubo y séllalo con más cinta. Con pegamento, adhiere diferentes colores de cuadros de la cartulina en cada lado del dado.
- Escribe o imprime las palabra o frases del versículo en los cuadros de cartulina en cada lado del dado.

En la Clase:

- Recita el versículo.
- Deja que un niño tire el dado hasta que de en la primera palabra/frase del versículo y el juego puede pasar al próximo, haciendo tiras hasta que se encuentre la próxima palabra/frase del versículo, siguiendo el juego así con todos los niños hasta revelar todo el versículo.

Torre de Vasos

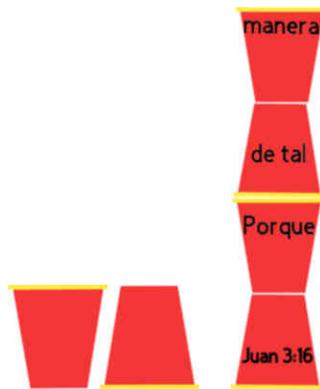
Materiales:

- Vasos desechables como la marca "Solo" color rojo.
- Marcador permanente color negro.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Escribe en una taza (con boca abajo) la cita del versículo en la parte más amplia de la taza, que será la base de la torre.
- Escribe la primera palabra o frase del versículo en la parte más amplia de la taza para que se pueda construir la torre así: alternando la dirección de la taza cada vez, con las siguientes palabras o frases, terminando con la cita.



Ilustraciones

En la Clase:

- Mezcla las tazas en una mesa e invita a cada niño a pasar y construir la torre de tazas hasta que tengan el versículo en orden.
- El niño que termina la torre tiene el derecho de derribarla, y pueden empezar de nuevo, si desean.

Torre de Verdad

Materiales:

- Bloques de madera.
- Tiras de papel.
- Marcador.
- Cinta para pegar las tiras de papel en los bloques.
- Un cronómetro.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo en palabras/frases, incluyendo la cita dos veces.
- Escribe esas palabras/frases en las tiras de papel.
- Pega las palabras/frases del versículo en los bloques (dos veces).
- Mezcla los bloques.
- Arma la torre mezclando las palabras para que no queden en orden.

En la Clase:

- Divide a los alumnos en 2 - 3 equipos según el tamaño de la clase.
- Repasa el versículo antes de empezar la dinámica.
- Los equipos se van a turnar para ir sacando los bloques para poder armar el versículo.
- Cada equipo tiene 15 segundos para sacar su bloque. Si no lo logran en ese tiempo, el otro equipo toma su turno. El maestro marcará el tiempo.
- El ganador será el equipo que arme su versículo sin derrumbar la torre.
- Si se cae la torre, el otro equipo tiene la opción de recitar el versículo. Si se recita correctamente, gana.
- Si NO pueden decirlo, el equipo que derrumbó la torre puede intentarlo. Si lo logra, gana.
- Si ninguno de los equipos puede recitar el versículo, empiezan de nuevo.

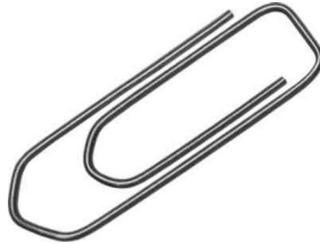


Ilustración

Vamos a Pescar

Materiales

- Cartulina.
- Tijeras.
- Pegamento.
- Cinta adhesiva.
- Clip (**metal**).



Ilustración

- Cuerda o listón.
- 2 imanes.
- 2 varitas de madera (de un metro o más).

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo en palabras/frases.
- Corta 2 juegos de figuras de peces de 4 cm (una para cada palabra o frase).
- Escribe una frase/palabra en cada pescado de cada juego (se puede decorar un lado del pez para que parezca pez; pero no es necesario).
- Pon un clip en cada pez.
- Prepara dos cañas de pescar usando una varita de madera: usa cinta adhesiva para adherir la cuerda o listón de un metro.
- Con un adhesivo pega un imán al final de la cuerda o listón.

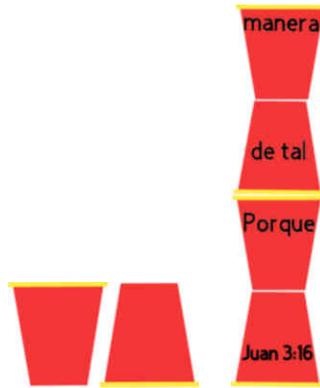
En la clase:

- Divide la clase en dos equipos.
- Arregla los peces en el piso para que no se vean las palabras (debe haber dos lugares—uno para cada equipo).
- Con la cinta se puede hacer un "Río" alrededor de cada grupo de peces.
- Cada niño pasa para "pescar" un pez con su caña.
- Cuando logra sacar un pez lo guarda.
- Ya que todos los peces se hayan atrapado, los equipos traten de armar el versículo en el orden correcto. El primer equipo que lo logra gana.
- Permite que los niños reciten el versículo individualmente.

Vasos de Verdad

Materiales:

- Un juego de vasos desechables para cada equipo - debe haber suficientes vasos para escribir el versículo dividido en palabras/frases.
- Marcador permanente.
- Un cronómetro.



Ilustraciones

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo en palabras/frases, incluyendo la cita dos veces.
- Escribe esas palabras/frases en la parte más amplia de los vasos, usando cuidado en escribirlas para que se lean fácilmente.

En la Clase:

- Divide a los alumnos en 2 - 3 equipos según el tamaño de la clase.
- Repasa el versículo una vez antes de dar a cada equipo su juego de vasos.
- Los equipos deben armar el versículo como una torre.
- Configura un cronómetro con 1,5 minutos inicialmente. Repite esto 3 veces, cada vez con menos tiempo (1 minuto, 45 segundos, 30 segundos).
- Cuando el equipo termine de armar su torre, deben pararse enfrente de esta, esperando a que la maestra venga a revisarla.
- Si se cae la torre, se debe armar de nuevo.
- El equipo debe recitar el versículo.
- El primer equipo que arme su torre y recite el versículo correctamente gana.

Visualizar

Materiales:

- Cartulina.
- Marcadores.
- Dibujos o fotos de revista.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Elige 4-6 palabras o conceptos que pueden ilustrar el versículo.
- Dibuja el objeto o usa una imagen de una revista para representar cada palabra o concepto.
- Pega cada imagen en una hoja de cartulina para preparar tarjetas.

En la Clase:

- Elige entre 4-6 niños para mostrar las tarjetas.
- Al recitar el versículo, asegúrate de comenzar y terminar con la cita del versículo de referencia.
- Recita, en orden, la palabra o frase que va con cada "tarjeta".
- Mezcla las "tarjetas" y pide que los niños reciten la frase que va con la imagen en la tarjeta. No es necesario que estén en orden (haz esto 2-3 veces).
- Desafía a los niños a recitar el versículo en orden, de forma independiente.

Voces del Mundo

Materiales:

- Una lista de voces que se van a imitar.

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Elige diferentes voces que se puedan usar para repetir el versículo y prepara una lista de ellas. Varios ejemplos incluyen:
- Voz alta (de niña).
- Voz baja (de hombre).
- Susurro.
- Voz de porrista.
- Voz de abuelita.
- Voz de un animal.
- Voz de monstruo.
- Voz de abuelito.

- Voz con acento de otro idioma.

En la Clase:

- Pide que todos los niños repitan el versículo usando las voces diferentes según la lista.

Volar a la Meta

Materiales:

- Tiras de papel.
- Marcador.
- Cinta adhesiva.
- 2 cestos grandes.
- Juguetes de Frisbee o plato desechable hecho de plástico (debe ser de plástico por su peso).



Ilustración

Instrucciones:

Antes de la Clase:

- Divide el versículo por palabras (es mejor poner las palabras individualmente).
- Escribe la cita dos veces para usar al principio y al final del versículo.
- Escribe cada palabra/frase en una tira de papel.
- Adhiere una tira por cada frisbee/plato, solo se necesita un juego.

En la Clase:

- Divide la clase en dos equipos.
- Se turnan los equipos tirando los frisbees/platos.
- El primer equipo toma el frisbee/plato con la cita y trata de tirarlo dentro de su cesto; si lo logra meter al cesto, pasa el turno al otro equipo. Si no lo logra, su turno termina.
- Un niño del otro equipo pasa e intenta volar el siguiente frisbee/plato dentro de su cesto.
- Si un equipo no pone el plato en el cesto entonces el otro equipo sigue con esa palabra para volarlo a su cesto.

- Cuando se hayan volado todos los frisbees/platos, cada equipo recoge los frisbees/platos de su cesto.
- Cuando tengan sus frisbees/platos, armen el versículo con las palabras que lograron meter a su cesto. El equipo debe recitar el versículo con las palabras que tienen (empieza con el equipo que tiene menos). Pasa al siguiente equipo para recitar el versículo.

