



**OPCIONES DE REPASO**

**OPCIONES PARA MEMORIZAR VERSICULOS**

**OPCIONES DE OBJETOS VISUALES PARA RECORDAR LA LECCION**

Publicado por la Casa Wesleyana de Publicaciones  
Indianápolis, Indiana 46250

Estas opciones alternativas son para utilizarse en conjunto con las series de Historias Bíblicas de Dibujo Rápido. (Indianápolis: Wesleyan Publishing House, 2014).

Derechos Reservados. Se otorga permiso de reproducir el contenido de esta publicación para propósitos ministeriales y educativos. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida para ganancia monetaria, sin tener un permiso previo por escrito del publicador.

# CONTENIDO



Introducción	4
Opciones de Repaso	5
Opciones para memorizar versículos	11
Opciones de Objetos Visuales para recordar la lección	16

# INTRODUCCIÓN



La Casa Wesleyana de Publicaciones se complace en proveer a los compradores de Historias Bíblicas de Dibujo Rápido. Estas opciones alternativas, que ofrecen ideas de cómo construir la lección de los niños alrededor del video de Historias Bíblicas de Dibujo Rápido. Algunas de estas opciones sugieren el uso de productos adicionales disponibles para su compra: Fichas con Historias Bíblicas, las cuales están disponibles para su compra en: <https://wphstore.com/product/GMA446>

¡Les deseamos muchas bendiciones en el ministerio!

De parte del personal de CWP

# OPCIONES DE REPASO



## 1. FICHAS REVUELTAS

Esta actividad asume que tiene las Fichas con Historias Bíblicas (en <https://wphstore.com/product/GMA446>). Mezcla todas las fichas. Cuando des la señal, pídeles a los niños que pongan las fichas en el orden correcto. Puedes pedirle a los niños que lo hagan en grupos de dos o tres o individualmente.

## 2. DAME UNA PISTA

Esta actividad asume que tenga las Fichas con Historias Bíblicas (en [www.wphstore.com/product/GMA4486](http://www.wphstore.com/product/GMA4486)). Pídele a los niños sentarse en un círculo. Luego pide a un niño que sostenga una de las fichas en su frente (sin mirar a la ficha). Pídele al resto de los niños que le den una o dos pistas para ver si el niño(a) puede adivinar la historia o el personaje bíblico.

## 3. JUEGO DEL RETROPROYECTOR

Divide a los niños en dos equipos. Pide a un niño de cada equipo que dé un paso adelante y se miren el uno al otro, dándole la espalda al retroproyector o pizarra. Escribe el nombre de un personaje bíblico en el retroproyector. Pídeles a los niños de un equipo que le den pistas de una palabra a su compañero para un total de tres pistas de una palabra. Si él o ella pueden adivinar qué personaje bíblico es, entonces su equipo gana un punto. Si el jugador no puede adivinar correctamente, entonces el otro jugador puede tratar de adivinarlo. Si este jugador no puede tampoco adivinar, ninguno de los equipos obtiene puntos y otros dos nuevos jugadores deben venir al frente. Cuando los niños son pequeños, en vez de escribir el nombre en el retroproyector, pídele a los que van a adivinar que salgan de la clase mientras la/el maestro(a) le dice al resto de los niños el nombre del personaje bíblico.

## 4. TRES EN RAYA BÍBLICO

Dibuja un cuadro de tres en raya en un retroproyector o una pizarra. Divide el grupo en dos equipos. Hazle una pregunta al niño de un equipo, puedes utilizar preguntas de repaso como "¿Quién?, ¿Qué?, ¿Dónde?, ¿Por qué?" Si él/ella contesta correctamente, el equipo puede poner una X o un O en el cuadro. Si su respuesta es incorrecta, el equipo pierde un turno. Haz preguntas alternando a cada equipo. El equipo con la mayor cantidad de puntos al final del juego será el ganador.

## 5. BINGO BÍBLICO

Haz varias copias de una tarjeta de bingo. Pídeles a los niños que llenen los cuadros con diferentes nombres de personajes bíblicos de los que han hablado. Puedes utilizar las preguntas de repaso ¿quién? Como pistas para marcar los nombres en sus tarjetas. La primera persona que marque cinco correctas en línea gana. Si deseas, puedes utilizar dulces pequeños para marcar. Si es así, asegúrate que tienes suficientes para que los niños también puedan luego comer algunos mientras juegan. (Recuerda alergias de comida). Para niños más pequeños puedes utilizar las fichas con historias bíblicas para dibujar los personajes en las tarjetas de bingo.

## 6. BALONCESTO BÍBLICO

Para este juego necesitarás un aro de baloncesto. Cuelga el aro en una puerta. Luego marca una línea de tiros libres con cinta adhesiva blanca (masking tape) a unos cinco pies del aro. Divide los niños en dos equipos. Pide a un niño de cada equipo que se coloque en la línea de tiro libre. Hazle una pregunta de repaso a un niño(a). Si él/ella contesta correctamente, el equipo automáticamente gana cinco puntos. El/la maestro(a) le da la pelota

(recomendamos usar una pelota suave). Si el/la niño(a) encesta la pelota, el equipo gana cinco puntos más. Si él/ella contesta incorrectamente la pregunta, él/ella se sientan y el niño(a) del otro equipo va a la línea de tiro libre. El primer equipo que gane cincuenta puntos gana. Para los niños pequeños, recomendamos utilizar una cubeta o canasta de ropa y ponerla en el suelo para que los niños tiren la pelota dentro de ésta en vez del aro.

## 7. REVOLTIJO DE LETRAS

Este juego puede hacerse individualmente o en equipos. Revuelve las letras del nombre de un personaje bíblico y da una pista acerca de quién es este personaje. Puedes tener una lista de unos diez a cincuenta nombres con las pistas en una hoja de papel. La primera persona o equipo que descifre los nombres correctamente, gana. Aquí damos algunos ejemplos:

- Negó a Jesús tres veces. OPRDE (Pedro).
- Yo subí a un árbol sicómoro para ver a Jesús. QOEAZU (Zaqueo).
- Yo dudé que Jesús se había levantado de los muertos hasta que vi las marcas de los clavos en sus manos. MSOAT (Tomás).

## 8. QUIEN LO DIJO

Planea este juego en pares. Dar a los niños el nombre de un personaje bíblico (o tal vez dos o tres nombres). Pídele a cada niño que escriba en un papel una declaración o alguna expresión que ese personaje haya dicho. Después de que hayas recogido todos los papeles, lee una por una. La persona o la pareja que adivine más expresiones bíblicas correctas, gana. Obviamente, los niños no pueden adivinar sus propias expresiones. Aquí hay algunos ejemplos de citas conocidas:

- Yo le dije a María que ella iba a tener un bebé. (Gabriel).
- Nosotros seguimos la estrella en el Oriente para encontrar al Nuevo Rey nacido y darle nuestros regalos de oro, incienso y mirra (Los Reyes Magos).
- ¿Por qué lo hice? ¿Por qué le negué tres veces? (Pedro).
- Mientras viajaba hacia Damasco, el Señor me cegó con una luz brillante. (Saulo, también conocido como Pablo).

## 9. Pictionary Bíblico

Para este juego necesitas varias hojas de papel grande y rotuladores negros. Divide los niños en equipos de tres o cuatro. Si tienes un grupo muy grande, podrías tener dos juegos llevándose a cabo al mismo tiempo. Un equipo tiene una persona que va al papel. El líder le muestra a esta persona el nombre del personaje bíblico o de la historia bíblica. Luego la persona tiene uno o dos minutos (lo que tu decidas) para hacer un dibujo que les ayude al resto de su equipo a adivinar el nombre del personaje bíblico o de la historia bíblica. Ellos deben decir en voz alta lo que piensan que es la respuesta correcta. Si ellos adivinan correctamente dentro del tiempo establecido, este equipo gana un punto. Si el equipo que está dibujando no adivina correctamente dentro del tiempo establecido, el otro equipo le toca tratar de adivinar. Si ellos adivinan correctamente, ganan el punto.

## 10. ¿QUÉ SOY?

Este juego es parecido a "Adivina mi Nombre." Escribe varios sustantivos bíblicos en diferentes papeles; por ejemplo: "pesebre," "monedas de plata," "paloma," "pan," "pescado." Pídele a un niño que elija un papel. El resto del grupo tiene que hacerle preguntas que el niño pueda contestar solo con "sí" o "no" para así poder adivinar cuál es el sustantivo. Si el sustantivo es "pan," estas podrían ser algunas de las preguntas:

- ¿Está vivo? (No)
- ¿Es suave? (Sí)
- ¿Se puede comer? (Sí)
- ¿Es pan? (Sí)

### 11. ADIVINA MI NOMBRE

Pídele a una persona que salga de la clase. El resto del grupo decidirá acerca de un personaje bíblico. Haz que entre la persona a la clase. Él/ella preguntará al resto del grupo acerca de este personaje bíblico. Las preguntas deben ser específicas, porque el grupo sólo puede contestar si o no. Por ejemplo, algunas preguntas podrían ser:

- ¿Es esta persona un hombre?
- ¿Era un discípulo?
- ¿Fue esta persona sanada por Jesús?

### 12. BÉISBOL BÍBLICO

Coloca cuatro sillas formando un diamante. Divide el grupo en dos equipos. Vas a necesitar cuatro niveles de preguntas. Las preguntas de primera base "un sencillo," son las más fáciles. Las preguntas a segunda base (los dobles) son un poquito más difíciles que los sencillos. Las preguntas de tercera base, son "triples," son un poco más difíciles que las dobles. Las preguntas para un cuadrangular (home-run) son las más difíciles. Un jugador va a "batear" sentándose en la silla de la posición del plato (home). Tu eres el "lanzador," y el niño(a) te dice el tipo de pregunta que quisiera contestar, ya sea un sencillo, un doble, un triple o un cuadrangular. Si el jugador contesta la pregunta correctamente, él/ella camina hacia la base por la que estaba contestando. Si la respuesta es incorrecta, el jugador queda eliminado (out). Puedes tener un personaje por entrada (inning). En este juego no hay strikes. Cuando un equipo alcanza a los tres outs, el otro equipo sale a batear. Puedes hacer el juego un poco más interesante sentando a un receptor (cácher) al lado del bateador. Si el receptor, claro, del otro equipo contesta la pregunta antes que el bateador, este queda eliminado. Puedes tener un receptor por entrada o puedes cambiar de receptores cada vez que venga un nuevo bateador. (Para variar el juego, puedes utilizar la "Ruleta de Fichas con Historias" (revisa la opción #19) para determinar qué tipo de preguntas recibirá el bateador).

### 13. REPASO DEL GLOBO ROTO

Para hacer este repaso, necesitas haber inflado globos poniendo una tira de papel con una pregunta de repaso dentro de cada globo. Después de contar la historia, divide el grupo en dos equipos. Pide a una persona de cada equipo romper el globo. Si él/ella puede contestar la pregunta en la tira de papel, su equipo recibe un punto. El equipo con la mayor cantidad de puntos gana.

### 14. PANTOMIMA BÍBLICO

Esta actividad asume el que tengan las Fichas con Historias Bíblicas (en <https://wphstore.com/product/GMA446>). Este repaso se puede jugar de forma individual o en equipos. Pídeles a los niños que elijan una historia de las Fichas. Puedes tener todas las fichas dentro de un sombrero y pedirle a una persona que saque una ficha sin ver. La persona o el equipo deben actuar la historia para que los otros niños puedan adivinar la historia o personaje bíblico.

### 15. REPASO CON PELOTA DE PLAYA

Infla una pelota grande de playa. Escribe preguntas de repaso en pequeños papelitos. Dobra estos papelitos y ponle un número a cada uno. Luego pega con cinta adhesiva los papelitos a la pelota. Dirás: "¿Listo para la pelota?" y tirarás la pelota a un(a) niño(a). Él/ella despegará el papel #1 (y así sucesivamente) y lee la pregunta. Si es capaz de contestar la pregunta, él o ella se quedará con el papel y tirará la pelota de regreso al líder. Si no pudiera contestar la pregunta, tendrá que pegar de regreso el papel a la pelota. Luego vuelve a repetir la pregunta: "¿Listo para la pelota?" y se la tiras a otro niño(a). El reto es que los niños despeguen todos los papelitos de la pelota en el menor tiempo posible. Para niños mas pequeños, el líder lee las preguntas y si el/la niño(a) pueden contestar, se despegará el papelito de la pelota.

## 16. ¿QUIÉN SOY YO?

Escribe nombres de personajes bíblicos en varios papeles y pégalos en la espalda de cada niño. Cuando todos hayan tenido un “nuevo” nombre, él/ella deberá ir alrededor y preguntar a los otros niños acerca de él o ella como si fuera la persona escrita en su espalda. Una de las reglas es que el niño debe de hacer preguntas para que se le conteste “sí” o “no”; por ejemplo: “¿Soy un pescador?”, “¿Era yo un discípulo?”, “¿Soy una mujer?”, “¿Fui sanado por Jesús?” La primera persona que pueda adivinar su nombre, gana.

## 17. BÚSQUEDA EN EL PERIÓDICO

Traer varios periódicos y varios pares de tijeras a la clase. En un pizarrón o fichas blancas, escribe los nombres de los personajes bíblicos en la historia, el versículo bíblico, lugares específicos de la historia o cualquier cosa que tenga que ver con la historia. Pide a los chicos que encuentren en el periódico las palabras o letras para armar las palabras y las recorten y las coloquen juntas. Este será un proyecto divertido para que se juegue individualmente o en parejas.

## 18. REPASO CON CREMA DE AFEITAR

Después de que hayas contado la historia bíblica para hoy, vierte una montaña de crema de afeitar en frente de cada niño(a). Permite que los niños esparzan la crema de afeitar enfrente de ellos. (Ten a la mano un rollo de papel de toalla para limpiarles las manos a los niños). Con sus dedos, pídeles que dibujen cada parte de la historia bíblica. Esto te permitirá saber cuánto aprendieron de la historia. La crema de afeitar se limpia fácil y no dañará la ropa. ¡Esto les encantará a los niños!

## 19. RULETA DE FICHAS BÍBLICAS

Esta actividad asume el que tengan la Guía Cuentacuentos y Repaso de las Fichas con Historias Bíblicas (solo disponible en inglés). Puedes utilizar la ruleta del juego “Twister” si lo tuvieras. Haz secciones separadas para las “Preguntas de Repaso ¿Quién?, ¿Qué?, ¿Dónde? Y ¿Por qué?” Divide los niños en dos equipos. Pide a un niño(a) de un equipo que gire de la ruleta. La sección donde pare la flecha determinará las preguntas que él o ella tendrá que contestar. Si contestare correctamente, su equipo ganará cinco puntos. El primer grupo que llegue a cincuenta puntos será el ganador.

## 20. COLECCIÓN DE FICHAS

Esta actividad asume el que tengan las Fichas con Historias Bíblicas (en <https://wphstore.com/product/GMA446>). Divide los niños en dos equipos. Pon el set de fichas en una bolsa o sombrero. Pide a un niño de un equipo que saque una ficha y te la entregue. Luego hazle al niño una de las preguntas de repaso en la ficha. Si el niño(a) contesta correctamente, su equipo anota un punto y la tarjeta va de regreso a la bolsa o sombrero. Si el niño contesta incorrectamente, quédate con la ficha. Llama a un niño del otro equipo y sigue las mismas instrucciones. El fin es que uno o los dos equipos terminen con mayor cantidad de puntos que la cantidad de tarjetas que tenga el/la líder.

## 21. CÁPSULA DEL TIEMPO BÍBLICA

Esta actividad asume el que tengan las Fichas con Historias Bíblicas (en <https://wphstore.com/product/GMA446>). Este juego puede jugarse como grupo o puedes dividir los niños en equipos. Pon todas las cincuenta fichas del Nuevo Testamento en una “cápsula del tiempo.” Decora la capsula del tiempo con papel de construcción o papel de contacto brillante. Pídele a un niño que saque una ficha de la cápsula del tiempo sin que la vean el resto de los niños o de su equipo. El niño tiene que decirle al resto del equipo una cosa que el personaje (o personajes) de la historia hizo. El fin es poder ver si el grupo o grupos pueden adivinar el personaje. Puedes variar este juego pidiéndole a la persona que saca la ficha, que actúe una escena de la historia para que el grupo o equipo adivine.

## 22. DIORAMA HISTÓRICO

Un diorama es una escena tridimensional hecha dentro de una caja. Estas pueden hacerse fácilmente dentro de cajas de zapatos. Los materiales necesarios son cajas de zapatos, limpiapiipas ("pipe cleaners" – para hacer los personajes), pintura, brochas para pintar, papel de construcción, cartón (para los edificios), plastilina, rotuladores y crayones. Pide a los niños que trabajen individualmente o en grupos para hacer dioramas representando escenas de las historias. Estos pueden ser divertidos y se pueden usar para exhibir también.

## 23. FICHAS DE REPASO DE LA HISTORIA

En fichas blancas, escribe preguntas para repasar la lección el frente y las respuestas atrás. Estas pueden ser muy útiles si tienes tiempo adicional antes de la historia si quisieras repasar las historias pasadas, o las fichas pueden ser utilizadas como repaso después de haber contado la historia. Si tienes niños muy ansiosos, puedes poner estas fichas en un centro de aprendizaje donde el niño puede ir o revisar las tarjetas por su cuenta. Él o ella pueden retarse a sí mismo utilizando un reloj de tiempo para ver cuantas preguntas puede contestar correctamente en cierto tiempo.

## 24. MAPA BÍBLICO HISTÓRICO

Esta idea puede ser utilizada con diferentes historias pero es especialmente interesante cuando se discute el ministerio de Jesús. Este proyecto es adecuado para los niños de 4to al 8vo grado. Para este proyecto, necesitarás un Atlas bíblico o enciclopedia, papel, lápices, y/o rotuladores. En un pizarrón, escribe una lista de los diferentes lugares y puntos conocidos de la historia que quieres incluir en el mapa de los niños. Entrega a cada niño o pareja una hoja de papel. Pídeles que marquen los lugares y puntos conocidos que has escrito y luego marquen la ruta del viaje.

## 25. PAREO DE FICHAS HISTÓRICAS

Esta actividad asume el que tengan las Fichas con Historias Bíblicas (en <https://wphstore.com/product/GMA446>). Recomendamos que uses este repaso hasta que hayas cubierto la mayoría de las historias. Esta puede ser una competencia individual o en parejas. En un papel grande o un pedazo de cartulina (necesitarás varias), haz suficientes cuadros grandes para anotar estos libros del Nuevo Testamento: Mateo, Marcos, Lucas, Juan, Hechos y Apocalipsis. Extiende el papel o cartulina en una mesa. Entrega un puño de fichas a un niño o al par. Cuando lo señales, pídele al niño o a los niños si juegan en par, que pongan cada ficha (sin mirar detrás de ella) en el cuadro nombrando el libro donde se puede encontrar la referencia de esta historia. Anota el número que tuvieron correcto y luego entrega el puñado de fichas al siguiente niño o pareja. El niño o pareja con la cantidad mayor correctas ganará.

## 26. MURAL DE LA HISTORIA BÍBLICA

Este podrá ser un buen proyecto que tenga continuación. Este proyecto es apropiado para niños de 3ro – 8vo grado. Necesitarás Biblias, crayones o rotuladores, lápices, papel, revistas que puedan cortarse, y pegamento. Después de cinco o diez historias (tú eliges) asigna a cada niño o par de niños una de las historias bíblicas. Dale a cada niño o pareja un papel (todos del mismo tamaño). Pídeles que dibujen o corten de las revistas dibujos que puedan representar sus historias. Cuando hayan terminado, rotula los dibujos y cuélgalos en la pared en orden cronológico. Añade al mural después de haber enseñado cinco o diez historias más. Necesitarás determinar el tamaño del papel para utilizarlo con el tamaño de tu salón – el mural puede abarcar un buen espacio. Puedes también invitar a otras personas a que vengan a ver el proyecto.

## 27. BOLSA DE LA HISTORIA BÍBLICA

Esta actividad asume el que tengan las Fichas con Historias Bíblicas (en <https://wphstore.com/product/GMA446>). Este juego se puede llevar a cabo individualmente o en equipos de no más de tres. Dentro de una bolsa, pon las fichas con Historias bíblicas. Pídele a cada niño o equipo que saque una ficha de la bolsa sin mirar a la parte de atrás de la ficha. Cuando el líder les indique, cada uno o el equipo volteará la ficha y contestará las primeras cinco preguntas de repaso que aparecen en la parte de atrás. La primera persona o equipo que conteste todas las preguntas deberá hacerlo saber levantando la mano. La primera persona o equipo que termine y ha contestado todas las respuestas correctas, ganará. Este juego se puede variar al pedirles a los estudiantes que se sienten en un círculo. Mientras suena la música, los niños pasarán la bolsa con las fichas alrededor del círculo. Cuando la música pare, el niño que quede con la bolsa en su mano sacará una ficha. Este contestará la pregunta que el líder elija de las cinco primeras de repaso. Si la contestara correctamente sin mirar la historia, él o ella se pueden quedar con la ficha. Al final, el niño o niña con la mayor cantidad de fichas será quien haya ganado.

## 28. CAMBIA LA HISTORIA BÍBLICA

Esta actividad asume el que tengan las Fichas con Historias Bíblicas (en <https://wphstore.com/product/GMA446>). Entrega una ficha a cada uno o dos niños. Ellos necesitan elegir tres o cuatro frases (el líder decide cuantas) y cambiarlas para que sean incorrectas. Luego toda la historia debe ser escrita de nuevo en otro papel con las frases incorrectas. Pídele a los niños o al grupo que intercambien sus historias cuando hayan terminado. Ellos deben leer las historias que han recibido y subrayar las frases que están incorrectas. Si estás trabajando con preescolares puedes variar esta idea leyéndoles la historia en voz alta, pero cambiando tres o cuatro frases para que estas sean incorrectas. Mientras lees, los niños o grupos gritarán la respuesta correcta si ellos piensan que la frase es incorrecta. Por ejemplo: si estás leyendo la historia de Zaqueo podrías decir, "Zaqueo se subió a un poste de teléfono para poder ver a Jesús."

## 29. RUEDA DE LA FORTUNA BÍBLICA

Necesitarás hacer algún tipo de tablero con una ruleta adjunta. Esta debe tener por lo menos ocho secciones con la cantidad de puntos en cada una de ellas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, y 8. Luego tendrás que tener una serie de frases o palabras bíblicas. Antes que inicies el juego, elije una de las frases o palabras, luego, en un pizarrón dibuja líneas que representen cada una de las letras que componen la palabra o frase. Pídele al primer niño que tire de la rueda. Así como el programa de televisión la Rueda de la Fortuna, la persona que tira de la rueda, elije una letra (solo consonantes). Si el niño elije una letra que está en la frase, el líder escribirá esta letra en cada espacio correspondiente. Cada niño continúa adivinando hasta que él o ella se equivoquen. Entonces, es el turno de la siguiente persona para que tire de la rueda. Si el jugador desea utilizar una vocal, le costará puntos. El líder puede determinar cuántos puntos costará por comprar una vocal. Continúa hasta que un niño adivine la palabra o frase correctamente. También puedes poner a los niños a jugar en equipos de dos.

## 30. MAQUETA DEL TEMPLO

Esta actividad asume el que tengan las Fichas con Historias Bíblicas (en <https://wphstore.com/product/GMA446>). Esta maqueta puede ser construida mientras narras la historia de cuando Jesús purifica el templo. Agrupa a los niños para que trabajen en pequeños grupos construyendo maquetas con cubos de azúcar sobre piezas de cartón. Si el tiempo lo permite, pide a los niños que pinten su templo cuando hayan terminado. Los materiales que necesitarás: Enciclopedia Bíblica, cubos de azúcar, pegamento, piezas de cartón de 9x12 y si es posible pintura ténpera y pinceles. Las medidas del templo eran noventa pies de largo y treinta pies de ancho por cuarenta y cinco pies de alto. Sería bueno utilizar la escala de una pulgada por diez pies. Puedes encontrar en el internet dibujos del templo con escribir la palabra (Templo de Salomón).

# OPCIONES PARA MEMORIZAR VERSÍCULOS BÍBLICOS



## 1. CUADERNO DE VERSÍCULOS MEMORIZADOS

Durante cada sesión, pídele a cada niño que escriba el versículo a memorizar de esa semana en algún tipo de libreta o cuaderno. Pídeles que se lleven las libretas a casa y memoricen el versículo antes de la siguiente lección. Si el niño ha memorizado el versículo para la siguiente sesión, ponle una estrella en la parte superior de la página donde el versículo está escrito.

## 2. VERSÍCULO MEZCLADO

Corta varios cuadritos de fieltro. Escribe cada palabra del versículo bíblico en cada cuadro. Asegúrate de escribir la referencia bíblica en un cuadro. Mezcla los cuadros en un franelógrafo. Pide a los niños que tomen turnos en tratar de poner las palabras en el orden correcto y luego digan el versículo en voz alta.

## 3. SOBRE CON VERSÍCULO

Este juego es parecido al “Versículo Mezclado.” Pon cada palabra del versículo en un trozo de papel por separado. Mezcla los trozos de papel y mételos en un sobre. Haz suficientes sobres para poder entregarle uno a cada niño o a cada dos niños. Todos los sobres pueden tener el mismo versículo o diferentes versículos. El primer niño o equipo que ponga en el orden correcto el versículo, es el ganador.

## 4. EJERCICIO DE LAS FICHAS

En una pieza de cartón o de papel de construcción de 8 ½ x 11, escribe la primera mitad del versículo bíblico. Haz esto con varios versículos bíblicos. Muestra una de estas fichas. El primer niño que termine de decir el versículo bíblico (y de la referencia bíblica) se puede quedar con la ficha. El niño con la mayor cantidad de fichas al final del juego, es el ganador. Una variación para niños más grandes sería el escribir solo la referencia bíblica en las fichas y el niño deberá decir el versículo completo correctamente para ganar la ficha.

## 5. VERSÍCULO EN TENDEDERO

Escribe cada palabra del versículo bíblico en una ficha o trozo de papel. Coloca una cuerda a través de la clase para colgar las fichas en la cuerda con pinzas de ropa. Pon las fichas en el orden incorrecto, y luego pídele a los niños que por turnos, coloquen las fichas en el orden correcto en la cuerda.

## 6. VERSÍCULO EN BOLSILLOS

Corta una pieza de cartón en tiras de dos o tres pulgadas. Luego corta las tiras en rectángulos. Escribe cada palabra del versículo en la orilla de cada uno de los rectángulos. Luego, pega diferentes “bolsillos” en un mural de cualquier tipo. Estos deben estar en líneas. Asegúrate que los bolsillos son lo suficientemente grandes para que las piezas de cartón entren fácil. Entrégale un rectángulo a cada niño. El objetivo es que los niños puedan poner las palabras del versículo en el orden correcto. Pide a cada niño que venga uno por uno a poner su rectángulo en el bolsillo que el crea es el correcto. Si las tarjetas no terminan en el orden correcto, sácalas y repite el proceso hasta que los niños pongan las palabras correctamente en los bolsillos. Cuando el versículo esta correcto, pídele a los niños que digan el versículo juntos.

## 7. BUSCA LA PAREJA DEL VERSÍCULO

En una ficha o trozo de papel, escribe el versículo bíblico y su referencia. Haz varios de estos, utilizando el mismo versículo o diferentes versículos en cada ficha. Luego corta las fichas en dos, para que la referencia y la mitad del versículo queden de un lado de la ficha y el resto del versículo en la otra parte de la ficha. Pon las fichas una sobre otra y pídele a cada niño que saque una mitad. Cuando el líder lo señale, pide a los niños que busquen la pareja de su versículo. Para niños mayores, se puede hacer un poco más difícil al escribir los versículos en las fichas, se puede cambiar una palabra o parte de la referencia bíblica de cada versículo para que sea incorrecto. Luego, después de que los niños han encontrado la pareja, se les pide que digan el error que encontraron en sus fichas. Es bueno tener Biblias a mano, los niños pueden buscar sus versículos bíblicos.

## 8. FICHAS CON PALABRA CLAVE

Piensa de tres a cinco palabras claves para memorizar un versículo. Escribe cada palabra clave en una ficha por separado. Enumera las tarjetas con el número 1 indicando la clave más difícil y el número más alto indicando la menos difícil. Divide los niños en dos equipos. Muéstrale a un equipo la clave más difícil (cubriendo las otras). Si nadie en ese equipo puede recitar el versículo, muéstrale la clave al otro equipo. Si el otro equipo tampoco puede recitar el versículo con la primera clave, regrésate al primer equipo y dales la segunda palabra clave. Sigue haciendo esto hasta que hayan recitado el versículo correctamente, y déjale la ficha al equipo que recitó el versículo. El equipo con la mayoría de fichas al final del juego, es el ganador. Una variación podría ser el darle un valor de puntos por cada palabra clave. Por ejemplo, si un equipo dice el versículo bíblico correctamente con la primera palabra clave, ellos reciben diez puntos; por la segunda palabra clave reciben ocho puntos; por la tercera, seis puntos; por la cuarta, cuatro puntos; y por la quinta, dos puntos. El primer equipo que acumule cincuenta puntos será el ganador.

## 9. PASA EL SOMBRERO

Por cada versículo bíblico, necesitas dos fichas disponibles. En una ficha, escribe el versículo completo, en la otra, escribe la referencia. Haz esto con varios versículos. Pon todas las fichas en un sombrero y pídele a los niños que se sienten en un círculo. Mientras la música suena, los niños tienen que pasar el sombrero alrededor del círculo. Cuando la música pare, el niño que queda con el sombrero sacará una de las fichas. Si sacare el versículo bíblico, él o ella necesitan decir la referencia bíblica. Si él o ella sacaren la referencia bíblica, él o ella necesitan decir el versículo bíblico. Una variación de esto podría ser el dividir los niños en parejas y tener todas la fichas apiladas. Luego, pedirle a una pareja de niños que empareje cada versículo bíblico con su respectiva referencia. Toma el tiempo que dura cada pareja en hacer esto. La pareja con el tiempo más rápido será la ganadora.

## 10. VERSÍCULO EN PIZARRÓN

Escribe el versículo bíblico en el pizarrón. Pídeles a los niños que reciten el versículo. Luego borra una letra o palabra. Pídeles a los niños que lo digan de nuevo como si las palabras o letras faltantes estuvieran allí. Continua haciendo esto hasta que ya no haya palabras y pidiéndole al grupo que diga el versículo bíblico.

## 11. MARATÓN DE LOS GLOBOS

Para esta actividad se necesitan globos de tres diferentes colores (como rojo, verde y azul) y tres cajas. Este juego de repaso se puede utilizar con varios propósitos. Es útil para repasar los versículos bíblicos memorizados, pero también puede servir para repasar escenas específicas de una historia bíblica. Utilizando el mismo color de globos, debe poner cada palabra del versículo bíblico o la descripción de una escena de la historia en un pedazo de papel, pon el papel en diferentes globos e ínflalos y hazle un nudo. Luego se ponen todos los globos del mismo color en una caja. Divide los niños en tres diferentes equipos y hazlos hacer una línea. Ellos estarán situados detrás de la línea de salida y al darles la señal, el niño en la primera posición, correrá hacia la caja de su equipo, sacará un

globo y se sentará en él hasta romperlo. Cuando lo rompa, debe traer el papel al resto del equipo. Él o ella tocará la mano del segundo niño para que este haga lo mismo. Cuando ya todos hayan traído su papel, el equipo trabajará en poner el versículo bíblico en orden y lo dirán en grupo (o actuarán la escena de la historia). El primer grupo que termine será el ganador.

## 12. ATRAPA EL VERSÍCULO

En una ficha, escribe la referencia de un versículo bíblico. Será muy divertido si puedes cortar las fichas en forma de pez. En cada ficha (o pescado) pon un clip. Ubica los "pescados" dentro de una especie de tazón. Luego haz una "caña de pescar" con una vara de medir o palillo (en tiendas que venden manualidades) y pégale un imán al final de la cuerda. Cada niño tendrá la oportunidad de "pescar." Cuando el/la niño(a) saque una referencia bíblica, si él o ella puede decir el versículo correctamente, se puede quedar con el pescado. Si él o ella no lo dice correctamente, tiene que tirar el pescado de regreso "al agua." El niño que alcance a tener más pescados es el ganador.

## 13. ADIVINA LA LETRA

Esta actividad es muy parecida a la ruleta de la fortuna. Dibuja un cuadro o una línea por cada letra en un versículo bíblico. Pídele a cada niño que adivine una letra. Si esa letra está en el versículo, escríbela en el espacio apropiado. Permite que siga adivinando hasta que diga una letra que no está en el versículo. Se puede simplificar el juego al permitir que los niños adivinen palabras individuales. Cuando ellos adivinen correctamente, rellena los espacios con toda la palabra así como aparece en el versículo. Tienes la opción de escribir la referencia del versículo bíblico en el pizarrón al principio de las líneas o usar la referencia como parte del acertijo. La primera persona que diga el versículo completo correctamente gana.

## 14. MEMORIZACIÓN DE LA MESA REDONDA

Sienta a los niños en un círculo. Escribe el versículo bíblico en un pizarrón o en algún lado donde pueda ser visto fácilmente. Mientras caminas alrededor del círculo, dale una palabra a cada niño a recordar. Luego empieza al principio del versículo y muy despacio pídele a cada niño que diga su palabra en el orden correcto para completar el versículo. Gradualmente, puedes decirles a los niños que digan el versículo más rápido. En cierto punto, vas a quitar el versículo y le pedirás a los niños que continúen diciendo el versículo. Una variación de esto podría ser el pedirle que el primer niño del círculo diga la primera palabra del versículo. Luego el siguiente dirá la primera y segunda palabra, y así sucesivamente hasta que la última persona diga el versículo completo.

## 15. MEMORIZACIÓN EN CORO

Divide el grupo en estas cuatro secciones de un coro: (1) sopranos, (2) altos, (3) tenores, y (4) bajos. Si tienes un grupo grande, vas a querer dividirlos en dos grupos separados antes de asignarles las diferentes partes. Mientras "diriges" el coro, indicando con los dedos (ya sea uno, dos, tres, o cuatro) cual parte del coro quieres que diga o cante el versículo bíblico. Una variación de este juego puede ser el dividir el grupo en solistas, duetos, tríos y cuartetos.

## 16. VERSÍCULOS EN ESCALERA

Entrégale a cada niño una hoja de papel. Pídeles que dibujen las barras laterales de una escalera. Corta de antemano varios trozos de papel que sean los peldaños. Cada vez que un niño memorice un versículo bíblico, pídele que escriba la referencia en el peldaño y luego lo pegue en el papel de abajo hacia arriba para así formar la escalera. Mira a ver quién puede llegar hasta arriba primero.

## 17. CUADRANTES BÍBLICOS

Con un rotulador, divide una cartulina en doce cuadrantes diferentes. En cada cuadrante, escribe un número (del 1-12) y una referencia bíblica en cada uno de ellos. Pídele a un niño que ruede dos dados. Debe buscar el cuadrante que tenga el mismo número que le salió en los dados. Luego el debe de leer la referencia del versículo y luego decir el versículo completo correctamente. Mira a ver quién puede decir más versículos bíblicos sin equivocarse. Si los chicos son muy competitivos, se puede dar un sistema de puntaje a este repaso.

## 18. GOLFITO BÍBLICO

Para hacer el campo del golf, toma un cartón de huevos y córtale la tapa y aleta lateral. Necesitarás dos popotes, cada uno cortado en tres partes. En papel de construcción, corta seis triángulos pequeños. Enumera los triángulos y pégalos en los popotes para hacer banderas. Luego pon los popotes en los picos del cartón de huevos. Divide los niños en dos equipos. Un equipo empezará jugando desde un hoyo hacia el siguiente y siguiendo en línea recta y el otro equipo jugará del otro lado. Utiliza dos pelotas de golf para marcar el progreso o dibuja dos diferentes "golfistas" que sean los que marcan el progreso. Deben de tomar turnos al preguntarle a los miembros de los equipos acerca del versículo memorizado o dándoles la referencia bíblica y pedirles que digan el versículo. Si un niño contesta correctamente, su equipo pasa al siguiente hoyo. Si contestare incorrectamente, el marcador es movido hacia el primer hoyo. El primer equipo que llegue al 6to hoyo es el ganador.

## 19. MARIONETA BÍBLICA

Esta actividad será muy buena con los preescolares. Puedes utilizar una marioneta que hayas comprado o inclusive una que hayas hecho, para que los niños reciten el versículo bíblico. Haz que la marioneta les explique lo que significa el versículo bíblico y cómo se relaciona con la historia bíblica. Después de repetir el versículo varias veces, darás la oportunidad a los niños para que por turnos ellos usen la marioneta para que diga el versículo bíblico o que puedan hacer su propia marioneta y practicar en casa.

## 20. PALITOS BÍBLICOS

En popotes blancos, escribe varias referencias bíblicas, una por popote. Sujeta estos "palos" derechos en el suelo o una mesa, y suéltalos. Pide a un niño que trate de recoger un palito sin mover ningún otro. Una vez que el niño toque un palito, él o ella pueden tratar de recoger solo ese palito. Él o ella no pueden soltar el palito y tratar de recoger otro. Si el niño(a) recoge el palito satisfactoriamente sin mover ningún otro, él o ella entonces leerá la referencia bíblica y dirá ese versículo bíblico. Si lo hiciere correctamente, él o ella se pueden quedar con el palito. La persona con la mayor cantidad de palitos al final del juego es la ganadora.

## 21. CARRERA DE GLOBOS ROTOS

Divide los niños en dos equipos. A cada niño se le asignará un número. Este juego funciona muy bien cuando los dos equipos tienen la misma cantidad de participantes (o un niño tendrá que tomar dos turnos). Cada equipo se ubicará en cada extremo del salón y habrá un montón de globos desinflados en el centro del salón. Para iniciar el juego, el líder dirá la referencia de un versículo bíblico. Recuérdales a los chicos que deben poner atención porque la referencia se dirá una sola vez. Después de decir la referencia, llamarás un número. El niño al que se le asignó ese número, correrá al centro del salón, tomará un globo, lo inflará, lo atará, lo romperá y luego dirá el versículo bíblico entero. (Los niños necesitarán ayuda para atar los globos). La primera persona que haga esto ganará un punto para su equipo. El equipo con la mayor cantidad de puntos al final del juego es el equipo ganador.

## 22. MÓVIL BÍBLICO

Construye un móvil con ganchos de ropa, palitos, y cuerda. Pídeles a los niños que corten diferentes figuras de papel de construcción. En cada figura, los niños escribirán una palabra o grupo de palabras de un versículo bíblico. Por ejemplo, para Mateo 3:17 un niño puede cortar la figura de una boca y escribir en ella "Y una voz". Luego puede cortar otra figura en forma de nube y escribir "desde el cielo que decía"; luego un niño que diga "este es mi Hijo." Luego, otro niño podrá cortar en forma de corazón y escribir "amado"; y finalmente otra forma de cara feliz que diga "en quien tengo complacencia." Y luego otra figura donde puede escribir la referencia bíblica.

## 23. RECITA ESE VERSÍCULO

Este juego es parecido a un programa de televisión llamado Canta esa Canción. Divide los niños en dos diferentes grupos pidiendo que uno de cada equipo venga al frente. Explícales que se les dará una pista para saber a qué versículo bíblico te refieres. Puedes darles solamente el libro o la referencia completa, o el nombre de la persona que dijo este versículo originalmente o cualquier otra clave. Luego, empieza con un niño que te diga: "Yo puedo decir ese versículo con solo saber las primeras \_\_\_\_ palabras" (el número varía dependiendo del número de palabras que el niño piense que le tomará adivinar el versículo). Su contrincante dirá: "Yo puedo decir ese versículo con solo saber las primeras \_\_\_\_ palabras" (un número menor del que dijo el primer niño). Si el primer niño le responde: "¡Recita ese versículo!" entonces el/la maestro(a) dirá las primeras palabras de ese versículo que pidió el oponente, el cual entonces deberá terminar el versículo bíblico y la referencia correctamente. Si lo dice correctamente, el equipo recibe un punto. El equipo que acumule más puntos al final del juego será el ganador.

## 24. TABLERO DE ANUNCIOS CON VERSÍCULOS

Para este juego se necesitan tres colores diferentes de fichas (tales como rosa, amarillo y verde) y algunas tiras de velcro. Elije algunos versículos bíblicos. Utilizando un set de tarjetas del mismo color, escribe la primera mitad de cada versículo bíblico en cada ficha. Utiliza otro set de fichas de otro color y escribe el resto de cada versículo en cada ficha. Escribe la referencia bíblica en cada ficha del tercer set del mismo color. Para poder reutilizar las fichas, puedes laminarlas. En la parte de atrás de las fichas pégale un pedacito de velcro. En un tablero de anuncios o pizarrón, pon tres tiras largas de velcro para que las fichas se adhieran al tablero. En la primera tira, mezcla el primer grupo de fichas y fijándolas en la primera fila. Haz lo mismo con el segundo set de fichas en la segunda fila y lo mismo con el tercer set. Luego pide a un niño que trate de poner las fichas en el orden correcto, alineando la primera parte del versículo, con la segunda y su referencia bíblica de arriba para abajo. Esta actividad puede dársele al niño que ha terminado todos los otros proyectos. (También se pueden usar chinchetas en vez de velcro, siempre y cuando los niños tengan cuidado con ellas.)

# OPCIONES DE OBJETOS PARA RECORDAR



## 1. BIOGRAFÍA BÍBLICA

Muestra uno de los objetos visuales. Pídele a un niño que diga la historia que está relacionada con ese objeto. Si él o ella responden correctamente, muestra la Ficha con la Historia Bíblica que está relacionada con el objeto y pídele al niño que te diga todo lo que sabe acerca de esa historia o hazle las preguntas de repaso que aparecen en la parte de atrás de la ficha. Para niños mayores que quieran investigar más, pídeles que elijan uno de los personajes bíblicos de los que han aprendido. Luego pídeles que usen una Biblia o una concordancia para buscar más información acerca de ese personaje. Pídeles que hagan diferentes dibujos sobre la vida de ese personaje.

## 2. BUSCA LA PAREJA

Necesitas tener por lo menos unas cinco a diez diferentes fichas con Historias Bíblicas en una mesa junto con los objetos que estén relacionados con las historias. Mezcla las fichas y los objetos. Pídele a cada niño o par de niños que hagai parejas de un objeto con su respectiva historia. Trata de ver quien puede hacer más parejas de objetos y fichas de historias en el menor tiempo posible.

## 3. OBJETOS EN LA BOLSA

Deposita diferentes objetos en una bolsa grande. Pídele a un niño que saque un objeto y que hable acerca de la historia bíblica que se relaciona con ese objeto. Para niños mayores, puedes hacerlo más desafiante al decirles que no solo relaten la historia bíblica sino también el versículo bíblico que va con esa historia.

## 4. NOMBRA EL OBJETO

Divide los niños en equipos. Utiliza todas las Fichas con Historias Bíblicas que tengas poniéndolas en una caja cerrada o una bolsa. Saca una de las fichas. Pídele a un niño de cada equipo que diga con cual objeto se relaciona esa historia y ¿por qué ese objeto está asociado con esa historia? Si el niño contesta correctamente, él o ella recibe un punto para su equipo. El equipo con la mayoría de puntos al final del juego será el ganador.

## 5. SECUENCIA DE OBJETOS

Presenta todos los objetos que has utilizado hasta este punto. Pide a un niño o grupo de niños que traten de poner los objetos en el orden correcto de acuerdo a la secuencia de sus historias correspondientes.

## 6. OBJETOS MUSICALES

Sienta a los niños en un círculo en el suelo. Elige tres o cuatro objetos y pásalos alrededor del círculo. Teniendo música de fondo, los niños pasarán los objetos despacio alrededor del círculo. Cuando la música pare, quien quede con un objeto en su mano deberá hacer lo siguiente: A. Decir el versículo bíblico de esa historia. B. Decir un hecho importante acerca de la historia que este objeto representa.

## 7. CARTELÓN DEL OBJETO

Entregale a cada niño una Ficha diferente con Historias Bíblicas y un papel en blanco. Pídele a cada niño que dibuje en el papel el objeto que se relaciona con su ficha. Puedes tener revistas disponibles o pedir a cada niño que corte un dibujo del objeto y lo pegue en el papel. Cuando todos hayan terminado, cada niño mostrará su dibujo y compartirá acerca de la historia bíblica que se relaciona con el objeto. O puedes pedirle a cada niño que muestre su dibujo y los demás tratarán de nombrar el objeto y la historia que este representa.

## 8. MURAL DE OBJETOS

Para esta actividad se necesita un gran pedazo de papel y con un rotulador traza líneas que dividan el papel de diez a doce cuadros del mismo tamaño. Enumera cada cuadro escribiendo el número en la esquina del cuadro, correspondiente al número de cada Ficha con Historias Bíblicas con las que has estado trabajando hasta ahora. Asígnale un número a cada niño y pídele que mire a la ficha que corresponde con ese número. En el cuadro correspondiente él o ella dibujarán el objeto que corresponde con la historia. Después de que todos los niños han hecho sus dibujos, cuelga el mural en la pared y pídele a cada niño que relate la historia que corresponde con el dibujo que hizo. Para variar esto, cada niño podría elegir un objeto del mural y relatar esa historia, o podrías hablar de los objetos y sus historias con todo el grupo.

## 9. MARCADOR DE LIBRO

Necesitas papel de construcción, tijeras, crayones, rotuladores, pegamento y pegatinas apropiadas disponibles. Para niños más pequeños, corta rectángulos de papel de construcción de 2 X 6 para utilizarlo como marcador. Los niños más grandes pueden cortar sus marcadores por ellos mismos. En los marcadores, los niños harán un dibujo del objeto que les recuerda la historia que están aprendiendo. También, pueden escribir la referencia bíblica de esta historia. Esta actividad no solo les ayudará a los niños a asociar el objeto con la historia sino también que les ayudará a aprender en qué parte de la Biblia se encuentra.