

Reencuentro

01

La intención de este primer encuentro es poder comenzar jugando para relacionarnos desde el espacio de lo lúdico que nos permite expresarnos, reconocernos, entusiasmarnos. También la invitación es para los adultos quienes no deberíamos perder este espacio de juego, de reírnos juntos, de expresarnos con todos los sentidos. Que la iglesia sea un espacio abierto a lo recreativo, donde como hermanos y como familia nos divertimos y construimos una comunidad con lugar para todos y todas siguiendo a nuestro MEJOR AMIGO. Nuestra comunidad de fe hoy debe ser como la de los primeros cristianos en donde todo lo compartían. Seguramente les debe haber resultado difícil vivir el ejercicio cotidiano de construir una comunidad así deben haber discutido, seguramente hubo enojos pero en ellos prevalecía el amor de Jesucristo y soplaba entre ellos el Espíritu Santo que los hermanaba.

¿Qué queremos lograr?

- Vamos a animar a los integrantes de los diferentes grupos a jugar y repasar la Biblia, compartir lo que sabemos y aprender unos junto con otros.



./ niñas/os no lectores

» Proponemos los siguientes juegos:

Creación en movimiento

Dispersar a los chicos que se sentarán en el piso.

Comentar: sabemos que Dios creó todo lo que hay en el mundo. Él hizo los árboles y el sol y el agua y los animales y a cada uno de nosotros también.

Representemos los días en que Dios creó el mundo y todo lo que hay en él.

Relatar Génesis 1: mientras los niños hacen las siguientes acciones después de la descripción de cada día:

Día 1: encender las luces y colocarse de pie.

Día 2: levantar las manos y formar nubes imaginarias. Luego balancear las manos de un lado a otro para imitar las olas del océano.

Día 3: acariciar el suelo e imaginar levantar flores del suelo.

Día 4: con los brazos hacer círculos grandes sobre sus cabezas.

Día 5: hacer movimientos de vuelo como las aves y acostarse boca abajo e imaginarse nadando como los peces.

Día 6: imitar animales que cada uno elija.

Día 7: acostarse en el piso y descansar.

Alabanzas con papel crepe o cintas.

Entregar cintas de un metro de largo a cada niño y poner música.

Invitar a los niños a alabar a Dios con música y movimiento. Compartir qué contenidos se ponen al saber que Dios los ama.

Jugar con las cintas y bailar.

El zoológico

Preparar corazones de cartulina en los que se pegarán figuras de animales y se necesita una bolsita de porotos. Recortar un corazón de cartulina roja para cada niño y pegarle figuras de animales. Colocarlos boca abajo en el piso.

Pedir a un niño por vez que tire la bolsa sobre los corazones, debe levantar el corazón que haya sido tocado por la bolsa e imitar el animal que tiene su corazón para que los otros chicos adivinen de cuál se trata.



./ niñas/os lectores menores y mayores

» Proponemos los siguientes juegos:

Lista de caza.

- 1: Hacer el dibujo del animal mencionado en *Lucas 22:60*.
- 2: Encontrar algo del color de las cosas que la gente llevaba en *Juan 12:13*.
- 3: Juntar el número de monedas en *Mateo 26:15*, si no tienen monedas, dibujarlas.
- 4: Encontrar una versión pequeña de la cosa mencionada en *Marcos 16:4*.
- 5: Conseguir la misma cosa que el hombre que estaba llevando en *Marcos: 14:13*.
- 6: Hacer una versión de papel de lo que tenía Simón Pedro en *Juan 18:10*
- 7: Localicen algo del color del manto en *Mateo 27:30*.
- 8: Hacer un letrero como el que está en *Mateo 27:37*
- 9: Dibujar lo que el soldado usó en *Juan 19:34*.
- 10: Rompiendo un papel hacer un modelo de los artículos mencionados en *Marcos 14:22* y en *Lucas 22:17*.
- 11: Cantar una canción aprendida en la iglesia.

Mezcla samaritana

Escribir cada uno de los siguientes eventos de la historia del Buen Samaritano en un trozo de papel.

- Un hombre camina de Jericó a Jerusalén. Ladrones atacan y golpean al hombre.
- Un sacerdote pasa por delante del hombre herido.
- Un levita pasa por delante del hombre herido.
- Un samaritano se detiene para vendar las heridas del hombre.
- Un samaritano coloca al hombre sobre un animal.
- Un samaritano lleva al hombre herido a un hotel.
- Un samaritano paga al administrador del hotel para cuidar al hombre herido.

También se puede hacer este juego pero con otras historias bíblicas .

Colocar cada trozo de papel dentro de un globo diferente, inflar y atar los globos. Reunir a los chicos en círculo. Levantar los globos y decir: estos globos son parte de una historia. Haremos mover los globos y cuando diga PAREN cada uno agarra un globo y se sienta encima para reventarlo. Luego leerá el papel que está en su interior y ordenaremos cada parte de la historia. Luego leer la historia de la Biblia.



./ adolescentes

Número de participantes: Ilimitado.

Materiales: papel y lápiz para todos.

Primero necesitarás preparar 66 “balotas”, (o simplemente hacerlas en pedazos de cartón del mismo tamaño), sobre los cuales deberás escribir todos los libros de la Biblia, luego coloca tus “balotas” en una caja (o bolsa) y remuévelas bien para que todas se desordenen.

Se puede elegir un premio para todos: caramelos ...

Decir: a cada uno de los participantes que escriban sobre la hoja de papel (cartilla de juego), los 7 Libros de la Biblia que más les gusten, o los que se acuerden en ese momento (pueden ser más libros, eso depende del tiempo que cuentes para realizar el juego), por ejemplo: yo puedo elegir: Mateo, Génesis, 1 Crónicas, Daniel, Apocalipsis, Romanos, y 1 Corintios.

Verificá que todos hayan escrito la cantidad de Libros pedidos.

Explicar que van a jugar al BINGO.

Sacar las balotas una por una, mientras vas cantando qué Libro sale, los participantes tendrán que ir marcando los libros que vas anunciando (si es que están en su “cartilla de juego”) y el primero que logre completar los 7 libros, se para y tiene que gritar GLORIA A DIOS (si no, no vale).

Verifica si cantaste los libros que están en su cartilla, y si es así declara a tu ganador y entrégale el premio .