



Kaionara Lins

Nacida en una familia ministerial, desde temprano se dedicó al área del Ministerio Infantil. Es graduada en Enfermería por la UNASP-SP, con especialización en Neonatología y Pedriatría, también es contadora de historias y escritora. Se casó con el Pr. Paulo Júnior y es madre de Melissa.

El interés y talento personal por el área infantil la llevó al desarrollo de su ministerio también por medio de las redes sociales por el canal en Youtube: *Contando de Jesús*; y en Instagram: *Madres cristianas*, medio por el cual ha alcanzado la vida de muchas personas.

"Ayudar a los niños en la escalada espiritual señala al hecho de ser escogidos por Dios para una obra de salvación. LA GRAN ESCALADA de nuestras vidas despierta una convicción absoluta, la seguridad de que "con Jesús llegaremos hasta la cima!" (Kaionara Lins)



Iglesia Adventista
del Séptimo Día
MINISTERIO INFANTIL



La gran escalada

Hasta la cima

10 juegos bíblicos
para sábado de tarde





Presentación



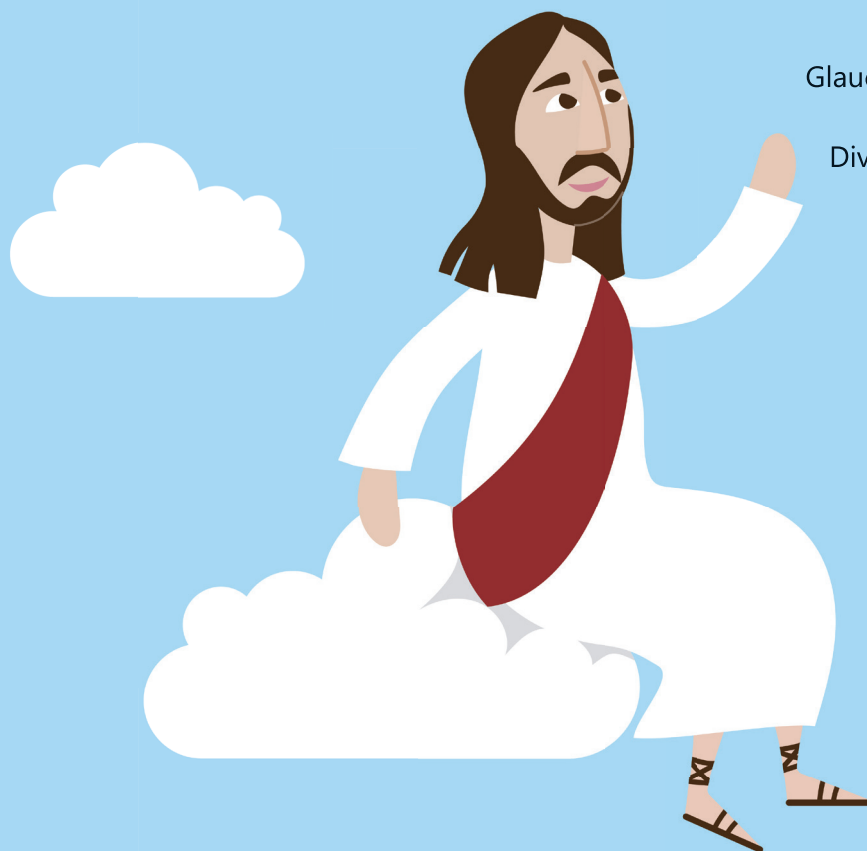
Hola, queridos padres:

Este material contiene diez juegos bíblicos, alusivos al Manual de Adoración Infantil “La gran escalada”, y sigue con la intención de elevar el nivel espiritual de nuestros niños y de hacer que sientan que el sábado es un día especial y agradable, porque están más cerca de su mejor amigo JESÚS.

Agradezco inmensamente a la autora, Kaionara Lins, por su dedicación al escribir y reescribir este material, a su esposo, el Pr. Paulo, por el compañerismo y apoyo, y a su hijita Melissa por ser su laboratorio e inspiración para todas las dinámicas.

Nuestro mayor deseo es llegar al cielo, llegar “a la cima” con nuestros hijos.

Un abrazo lleno de gratitud,



Glaucia Clara Korkischko
Ministerio Infantil
División Sudamericana

FICHA TÉCNICA

COORDINACIÓN GENERAL: Glaucia Clara Korkischko – DSA

AUTORA: Kaionara Lins

TRADUCCIÓN Y REVISIÓN: Departamento de Traducción de la División Sudamericana

TAPA, DIAGRAMACIÓN E ILUSTRACIONES: Hanna Kardenya

Cómo utilizarlo

El cuaderno de los diez juegos fue elaborado con la finalidad de ayudar a los niños y a la familia a tener actividades durante el sábado de tarde. Muchos niños creen que el sábado es el día en el que NO SE PUEDE hacer nada. Queremos mostrar que el sábado es el día en el que PUEDES disfrutar con los amigos, con la familia y con el amigo Jesús. Por eso, creamos diez juegos bíblicos para que los niños puedan jugar con los amiguitos y con la familia. Con esos juegos pueden jugar en un picnic el sábado de tarde o usarlos en la sala de la casa. No importa el lugar. Lo importante es entender que el sábado es un día alegre y muy especial, y debemos estar más cerca de Dios.

Tenga una caja exclusiva para guardar los juegos. Recuerde que esos juegos tienen la finalidad de rescatar momentos especiales con la familia, amigos y principalmente hacer que el sábado sea agradable para los niños, porque estarán más cerca de su amigo JESÚS.





La gran escalada

Franja etaria recomendada: a partir de 4 años.

Cómo jugar: Se necesitará el dado y los personajes para avanzar por las casillas. Este juego puede tener hasta seis jugadores. Cada participante arrojará el dado, y quien saque el número más alto comienza el juego. El que esté al lado derecho del que inició el juego continúa la ronda. Cada participante elige un personaje. Arroja el dado y el personaje avanza hasta la casilla correcta, si le toca una casilla que tiene -2, tendrá que retroceder dos casillas; si cae en una casilla que tiene un 4, puede avanzar cuatro casillas. Después, el otro jugador hace el mismo proceso y el juego continúa. Cada uno juega y después espera al otro. El que logra llegar al final primero es el ganador.

Soy fiel

Franja etaria recomendada: a partir de 6 años.

Cómo jugar: Se necesita el dado y un personaje para cada jugador para avanzar por las casillas. Este juego puede tener hasta seis jugadores. Cada participante arrojará el dado, y el que obtiene el número más alto comienza el juego. El que esté al lado izquierdo del que inicia el juego, continúa la ronda. Cada participante elige un personaje. Al llegar a la casilla correspondiente, el jugador deberá obedecer lo indicado y realizar la acción; responder una pregunta, avanzar casillas o retroceder casillas. Si llega a la casilla "arroje el dado de colores" el participante tendrá que cumplir la actividad en el color correcto. Después, el próximo participante arroja el dado y así sucesivamente, cada uno tiene una jugada por turno.

Preguntas bíblicas

Franja etaria recomendada: a partir de 6 años.

Cómo jugar: Se necesitará el dado y los personajes para avanzar en las casillas. Este juego puede tener hasta seis jugadores. Cada participante arrojará el dado, quien obtenga el número mayor comienza el juego. Quien esté al lado izquierdo del que inició el juego, continúa la ronda. Cada participante elige un personaje. Arroja el dado y el personaje avanza hasta la casilla indicada. Puede decir que avance, que retroceda o que responda la pregunta bíblica registrada. Si el jugador se equivoca en la respuesta, vuelve al inicio del juego. Continúa con el siguiente jugador hasta terminar la vuelta. El que logra llegar al destino final es el ganador.

¿Cuál es su emoción?

Franja etaria recomendada: a partir de 3 años.

Cómo jugar: Este juego puede tener hasta ocho participantes. El jugador de menor edad comienza el juego. El que esté del lado derecho del que inició el juego continúa la ronda. Primero tendrá que recortar la flecha y poner un gancho mariposa en medio para que la ruleta pueda girar. O usar un palito para hacerlo girar sobre la ruleta, pintar la punta de rojo para saber el lado correcto donde se detiene. Cada participante hace girar la ruleta y en la emoción que para, tendrá que decir cómo se siente el niño del dibujo y/o lo que puede hacer para ayudar a la persona con ese sentimiento. Son ocho emociones: alegría, tristeza, miedo, enojo, vergüenza, susto, amor y entusiasmo.

Dominó de la pesca

Franja etaria recomendada: a partir de de 4 años.

Cómo jugar: Cortar todas las piezas del dominó. Ese juego puede jugarse entre 2, 3 o 4 personas que recibirán siete piezas cada uno; el resto de las piezas queda en la mesa para comprar.

Mezclar las piezas dadas vuelta y el jugador de más edad comienza tomando la primera pieza. Cada jugador tomará siete piezas.

Pondrá la primera pieza en el centro de la mesa para comenzar la ronda.

Los jugadores, en sentido horario, jugarán en sus turnos e irán encajando las piezas de acuerdo con el dibujo. Si no tiene la pieza con el dibujo correcto, compra una pieza o pasa el turno al próximo jugador.

Rompecabezas de la creación

Franja etaria recomendada: a partir de 3 años.

Cómo jugar: Este juego puede jugarse individualmente o con amigos. Pegar el rompecabezas en una cartulina o cartón para que sea resistente. Después de seco, recortar todas las piezas del rompecabezas. Después, mezclar las piezas y jugar.

Juego de la memoria: cuidado para no quemarse

Franja etaria recomendada: a partir de 3 años.

Cómo jugar: Pegar el juego en una cartulina o cartón para que quede más resistente. Después recortar todas las piezas. Este juego debe jugarse con dos personas como mínimo. Poner las piezas dadas vuelta. El jugador de menor edad comienza el juego. Da vuelta dos piezas. Si son iguales, se queda con ellas. Si no lo son, el otro jugador continúa. Si la pieza no forma el par, pasa el turno al siguiente; si forman el par, puede jugar nuevamente, hasta que se equivoque. El que consigue más parejas será el gran ganador.

Mayor número con Noé

Franja etaria recomendada: a partir de 4 años.

Cómo jugar: Este juego es indicado para jugarse con 2 personas. Corte las cartas. Mézclelas y distribúyalas dadas vuelta a los participantes. Los demás jugadores no pueden ver sus cartas, déjelas dadas vuelta. El juego comienza con los dos jugadores dando vuelta una carta y poniéndola encima del tablero. El que tiene la carta de mayor número, toma ambas para sí. Si jugaron el mismo número, toman nuevas cartas hasta que haya un desempate. Cuando las cartas se terminan, suman el número que tiene cada carta. El que alcanza el número más alto en la suma es el ganador.

El verdadero rey

Franja etaria recomendada: a partir de 3 años.

Cómo jugar: Este juego está indicado para jugarlo entre 2 personas. Cada uno elige sus piezas: corona o iglesia. Gana el jugador que logra formar primero una línea con las tres piezas iguales, ya sea en horizontal, vertical o diagonal.




Mímica bíblica

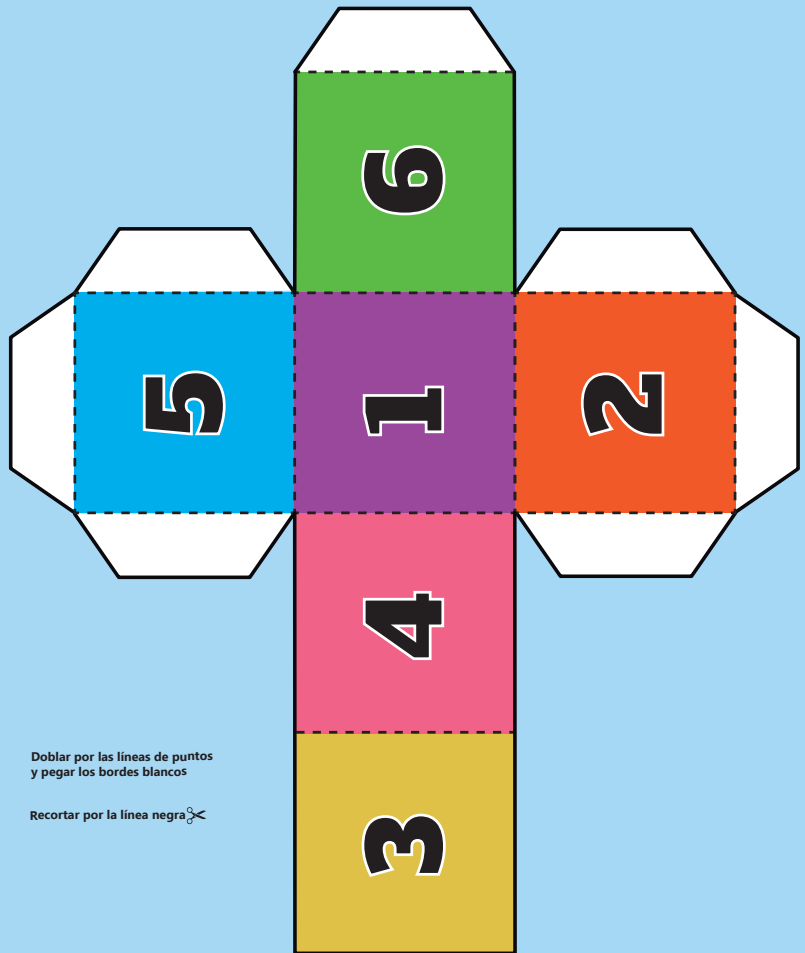
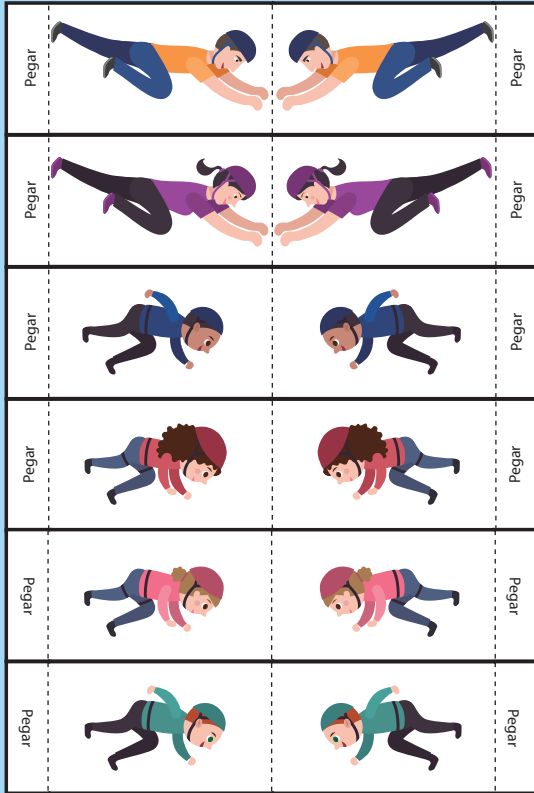


Franja etaria recomendada: a partir de 4 años.

Cómo jugar: Este juego puede jugarse entre varias personas. Cortar las cartas y ponerlas dentro de una caja. El de más edad comienza el juego sacando una carta de la caja. Las cartas tendrán personajes de la Biblia. La persona debe hacer mímicas para que los otros descubran cuál es el personaje. Todos los participantes deben hacer las mímicas. Cada uno va sacando una carta de la caja, uno por vez. Quien acierta más personajes será el ganador. Después de que acierten todos los personajes, cada uno debe leer el versículo bíblico que está en la carta.



En esta página están los moldes del dado y de los personajes, que se usarán para jugar a La gran escalada, Preguntas bíblicas y el juego Soy fiel. Hay que recortar y pegar los moldes. Aquí también está el tablero del juego Mayor número con Noé.
 ¡Aprovecha los juegos y diviértete!





La gran escalada



¡Victoria!

6	-3	5	-2	1	-5	0	7
4							
1	-4	1	-3	0	4	-1	6
							-2
Inicio							
7	-2	0	2	-1	3	0	4



Soy fiel

Inicio

Arrojar el dado y hacer la actividad.

¿Qué significa la palabra diezmo? (Mirar el diccionario).

Arrojar el dado y hacer la actividad.

Si gano 20 pesos, ¿cuánto es el diezmo? (Levítico 27:32).

Avanzar dos casillas.

Leer Malaquías 3:8 y decir lo que entendió.

Retroceder una casilla.

Decir el nombre del personaje que era el padre de la fe y dieztaba (Génesis 14:19, 20).

Volver al comienzo del juego.

¿Qué significa dar ofrendas? (Mirar el diccionario).

Arrojar el dado y hacer la actividad.

¿Qué personaje hizo un voto a Dios que, si el Señor lo guardaba en el viaje a la casa de su padre, daría el diezmo? (Génesis 28:20-22).

Si recibo 20 pesos, ¿cuánto es mi ofrenda? (2 Corintios 9:7).

Arrojar el dado y hacer la actividad.

Retroceder tres casillas.

¿Para qué tribu de Israel se ordena el diezmo? (Números 18:26).

¿Dar el diezmo nos da prosperidad? (Proverbios 3:9, 10).

Avanza una casilla.

¿Dios necesita de tu dinero? (Hageo 2:8).

¿Por qué debemos tener cuidado donde ponemos nuestro dinero? (Mateo 6:21).

Retroceder una casilla.

¿Por qué debemos tener cuidado con el amor al dinero? (1 Timoteo 6:10).

¿Qué le ocurre al que da generosamente, con amor? (Proverbios 11:24).

Arrojar el dado y hacer la actividad.

Avanzar dos casillas.

Retroceder 4 casillas.

¿Qué personaje dio todo lo que tenía? (Marcos 12:43, 44).

Arrojar el dado y hacer la actividad.

Llegada





Preguntas bíblicas

Inicio

- 1 ¿Cuál era el nombre de la madre de Jesús?
- 2 Avanzar dos casillas.
- 3 ¿Cuántos hijos tenía Noé?
- 4 ¿Cuál era el nombre del profeta que huyó?
- 5 ¿Cuál era el nombre del cobrador de impuestos bajito?
- 6 Retroceder dos casillas.
- 7 Perder el turno.
- 8 ¿Cuál era el nombre de la ciudad donde vivía Dorcas?
- 9 ¿Qué animal de la Biblia habló?
- 10 ¿Cuál era el nombre de la mujer que le dio agua a 10 camellos?
- 11 Avanzar tres casillas.
- 12 Retroceder 5 casillas.
- 13 ¿Cómo se llamaba el profeta que hizo que una viuda llenara vasijas de aceite?
- 14 ¿Cuántos amigos bajaron del techo al paralítico para ver a Jesús?
- 15 ¿Quién fue vendido como esclavo por sus hermanos?
- 16 Avanzar una casilla.
- 17 ¿Quiénes fueron echados en un horno de fuego?
- 18 ¿Cuál era el nombre del padre de Sansón?
- 19 Retroceder 3 casillas.
- 20 Avanzar una casilla.
- 21 ¿Quién bautizó a Jesús?
- 22 ¿Qué día creó Dios los animales?
- 23 ¿Cuántas monedas dio la viuda de ofrenda?
- 24 ¿Quién caminó sobre el agua hacia Jesús?
- 25 Decir una parte del Padrenuestro.
- 26 Avanzar una casilla.

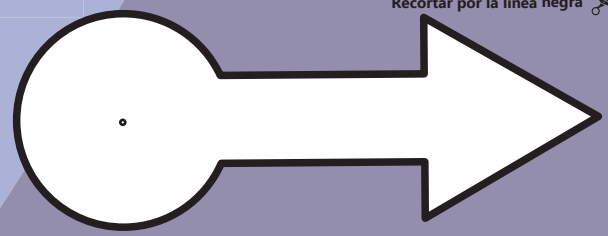
¡Victoria!



¿Cuál es su emoción?



Recortar por la línea negra ✂





Dominó de la pesca



Recortar por la línea negra ✂



Rompecabezas de la creación









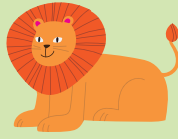

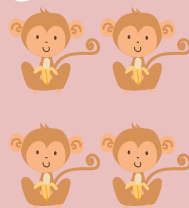
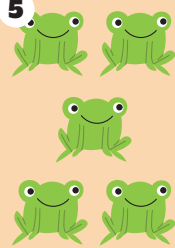



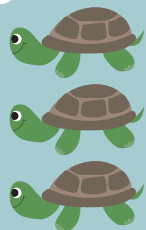


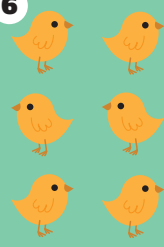

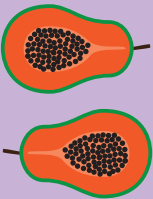


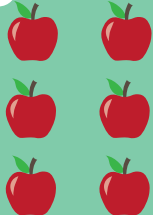
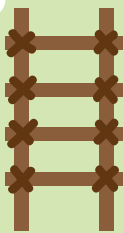
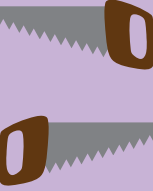
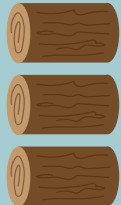
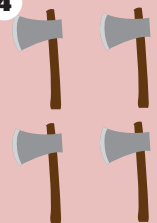




Juego de la memoria: cuidado para no quemarse



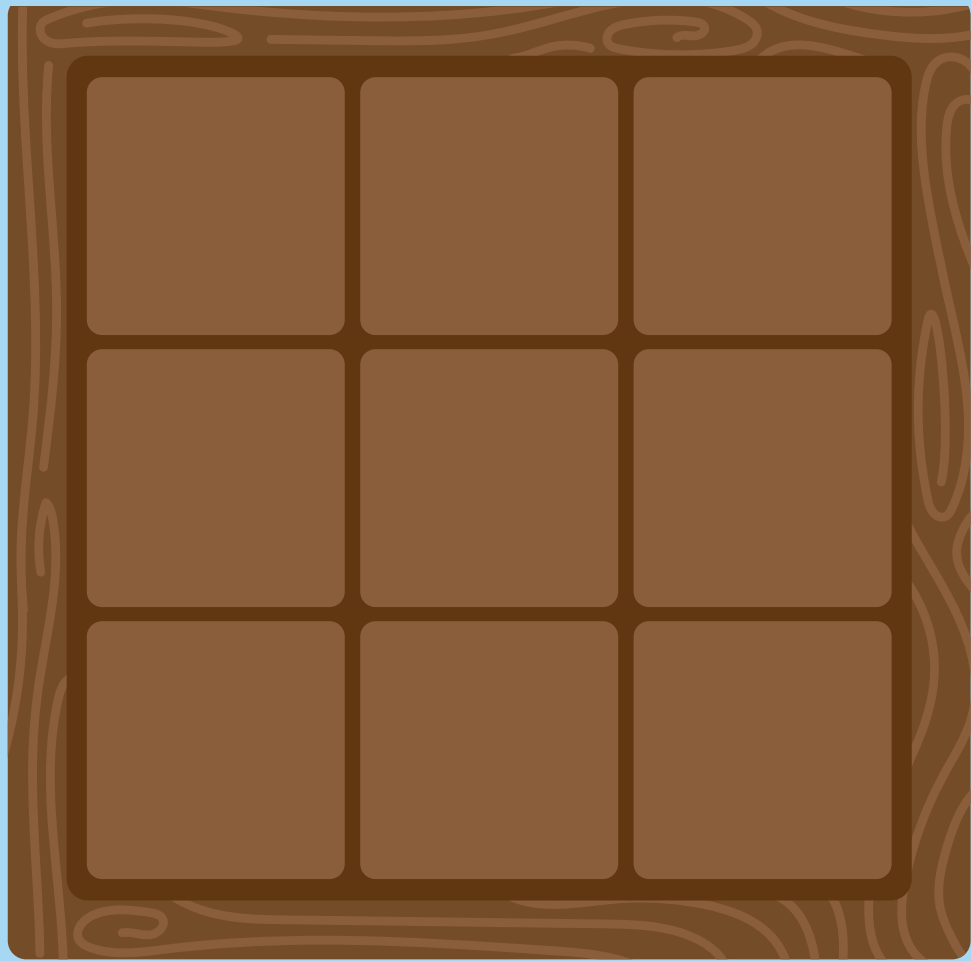


Mayor número con Noé

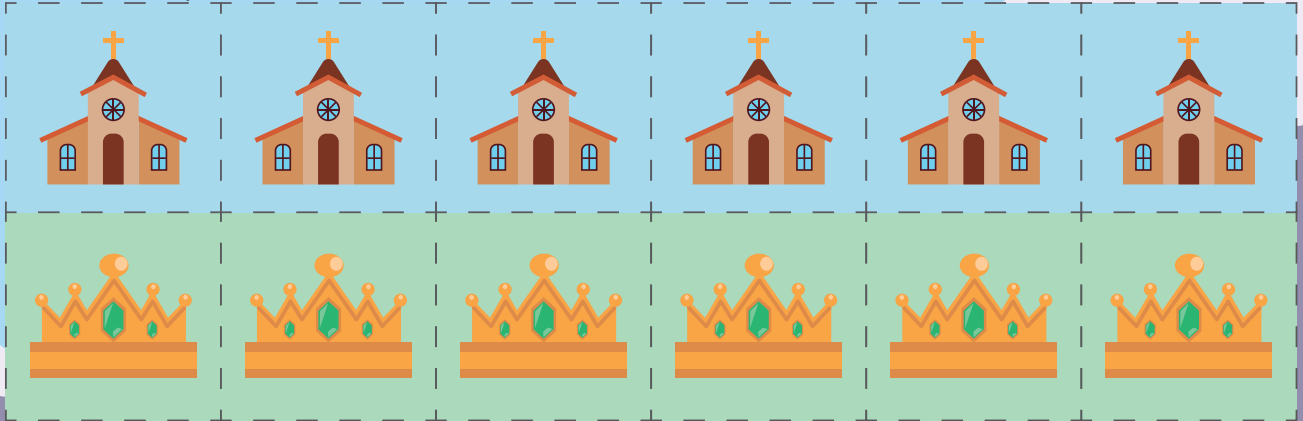
1 	2 	3 	4 	5 	6 
1 	2 	3 	4 	5 	6 
1 	2 	3 	4 	5 	6 
1 	2 	3 	4 	5 	6 
1 	2 	3 	4 	5 	6 



El verdadero rey



Recortar por la línea de puntos ✂





Mímica bíblica

<p>Moisés</p>  <p>Estoy con sed: "Cualquiera que bebiere de esta agua, volverá a tener sed; mas el que bebiere del agua que yo le daré, no tendrá sed jamás" (Juan 4:13,14).</p>	<p>José</p>  <p>¡Paren de pelear ahora! "Pero yo os digo: Amad a vuestros enemigos, bendecid a los que os maldicen, haced bien a los que os aborrecen, y orad por los que os ultrajan y os persiguen" (Mateo 5:44).</p>	<p>Jonás</p>  <p>Salvado por un pez. "Bueno es Jehová para con todos, y sus misericordias sobre todas sus obras" (Salmo 145:9).</p>	<p>David</p>  <p>La fe de un gigante. "Entonces dijo David al filisteo: Tú vienes a mí con espada y lanza y jabalina; mas yo vengo a ti en el nombre de Jehová de los ejércitos, el Dios de los escuadrones de Israel, a quien tú has provocado" (1 Samuel 17:45).</p>	<p>Balaam</p>  <p>El asna que habló. "Es necesario obedecer a Dios antes que a los hombres" (Hechos 5:29).</p>
<p>Daniel</p>  <p>Orando con leones. "[...] se arrodillaba tres veces al día, y oraba y daba gracias delante de su Dios" (Daniel 6:10).</p>	<p>La sunamita</p>  <p>Recibe a un profeta. "El que recibe a un profeta por cuanto es profeta, recompensa de profeta recibirá; y el que recibe a un justo por cuanto es justo, recompensa de justo recibirá" (Mateo 10:41).</p>	<p>Zaqueo</p>  <p>El bajito que creció. "Jesús le dijo: Hoy ha venido la salvación a esta casa" (Lucas 19:9).</p>	<p>Bartimeo</p>  <p>Ayúdame a ver. "¿Qué quieres que te haga?" (Marcos 10:51).</p>	<p>Samuel</p>  <p>¿Quién me llama? "Jehová llamó a Samuel; y él respondió: Heme aquí" (1 Samuel 3:4).</p>
<p>Naamán</p>  <p>Zambullida de fe. "Es, pues, la fe la certeza de lo que se espera, la convicción de lo que no se ve" (Hebreos 11:1).</p>	<p>Dorcas</p>  <p>Dar y recibir. "El ojo misericordioso será bendito, porque dio de su pan al indigente" (Proverbios 22:9).</p>	<p>Pedro</p>  <p>Caminó sobre el agua. "Pero en seguida Jesús les habló, diciendo: ¡Tened ánimo, yo soy, no temáis!" (Mateo 14:27).</p>	<p>Niño con 5 panes y dos peces</p>  <p>Queremos comer. "Dadles vosotros de comer" (Marcos 6:37).</p>	<p>Rebeca</p>  <p>Ayudó a diez camellos. "o si de servicio, en servir; o el que enseña, en la enseñanza; el que exhorta, en la exhortación; el que reparte, con liberalidad; el que preside, con solicitud; el que hace misericordia, con alegría" (Romanos 12:7, 8).</p>
<p>Sansón</p>  <p>No corte mi cabello. "Esforzaos todos vosotros los que esperáis en Jehová" (Salmo 31:24).</p>	<p>Ester</p>  <p>Reina iluminada. "Tú encenderás mi lámpara; Jehová mi Dios alumbrará mis tinieblas" (Salmo 18:28).</p>	<p>Lázaro</p>  <p>Muerto vivo. "Yo soy la resurrección y la vida; el que cree en mí, aunque esté muerto, vivirá" (Juan 11:25).</p>	<p>Eliseo</p>  <p>Olla llena. "Y Eliseo le dijo: ¿Qué te haré yo? Declárame qué tienes en casa" (2 Reyes 4:2).</p>	<p>Abraham</p>  <p>Padre de fe. "Y haré de ti una nación grande, y te bendeciré, y engrandeceré tu nombre, y serás bendición" (Génesis 12:2).</p>

