

Escuela Bíblica de Vacaciones

Julio, 2010

El siguiente material fue elaborado y compilado por la Comisión de Educación para la realización de una escuela bíblica de vacaciones. Presenta tres encuentros, para tres días seguidos, pero también puede ser utilizado de otra manera de acuerdo a la posibilidad y necesidad de cada comunidad.

Siempre debe tenerse en cuenta que es presentado a modo de propuesta, con sugerencias para el desarrollo, pero que será necesario adaptarlo a cada lugar y a cada grupo de niños en particular. En este momento las historias son con animales, pero podrían valerse de otros disparadores como así también de otras ideas de manualidades y juegos. Todo está abierto a otras posibilidades.

Estructura de cada jornada:

- Bienvenida y apertura: Para este momento es bueno tener algunas canciones y algunos juegos de integración preparados.
- Narración del cuento (puede ser leído también, pero debe estar preparado con anticipación para que la lectura sea lo más suelta posible). Conversación sobre el cuento. Se podrían preparar algunas preguntas guía.
- Juego o dinámica sobre la temática del cuento y/o que posibilite moverse un poco.
- Si se piensa en una merienda este podría ser el momento.
- Introducir un nuevo momento "tomando la Biblia en mano". Prender una velita antes, en el centro de una ronda o cambiar a un lugar especial al grupo para crear expectativa; (es bueno repetir en cada encuentro la misma rutina, casi con las mismas palabras, para que quede claro que es importante el momento y lo que nos dice "el libro de Dios") y decir algo así: En mis manos tengo un libro muy importante; ¿Saben cómo se llama?... Biblia... La Biblia es el "libro de Dios". Dios nos dice cosas a través de este libro. Vamos a escuchar un consejo de Dios para vos y para mí... para nosotros; un consejo que tiene mucho que ver con la historia que estuvimos viendo... y dice así: (y entonces leemos el texto sugerido para cada encuentro).
Se pueden hacer unas tarjetitas con el texto para que se lo lleven a su casa, con un dibujito del animalito del cuento. O pueden hacer el texto escrito en una cartulina, recortarlo como rompecabezas para que lo armen y descubran el texto, y luego mostrárselos en la Biblia (podemos pegar los textos de cada día en la sala). O armar un abecedario con un código, y cada día los chicos vuelven a usarlo para descubrir el nuevo texto.
- Momento de canto y oración.
- Manualidades sugeridas
- Cierre y despedida

Día 1:

La historia de los 6 cuervos

Un cuento de Leo Lionni

En un tranquilo valle de las colinas de Balabadur un granjero había sembrado trigo. El suelo era fértil y la primavera había traído suficiente lluvia.

Todos podrían haber vivido felices y contentos aquí. Pero ahí estaban los seis ruidosos cuervos que tenían cerca en un árbol su nido.

Cuando el trigo estaba madurando, bajaron volando al campo para picotear los granos verdes.

El granjero intentaba echar a los cuervos del campo. Pero ni bien volvía a su cabaña los cuervos regresaban. En su desesperación construyó un espantapájaros.

Los cuervos vieron que había un espantapájaros parado en medio del campo y se asustaron mucho. En su árbol juntaron las cabezas discutiendo qué podían hacer. “Debemos espantar esta cosa,” decían, “pero ¿cómo?”

“¡Vamos a prenderle fuego al campo!” dijo un cuervo. “Pero entonces ya no tendremos nuestro trigo”, dijeron los otros.

Surgieron muchas propuestas. Pero al final se pusieron de acuerdo en armar un espantoso pájaro-fantasma. Juntaron cortezas y hojas secas y construyeron un enorme pájaro-fantasma verde.

A la mañana siguiente sobrevolaron el campo con el pájaro-fantasma. El espantapájaros no se movió del lugar, pero el granjero se asustó mucho. Se refugió corriendo a su cabaña y cerró la puerta con llave.

“Debo construir un espantapájaros más terrorífico” dijo.

Pronto había en el trigal una figura gigante que amenazaba con dos espadas. Su boca estaba abierta de furia y parecía gruñir.

“¡Con esto tendría que bastar!” dijo el granjero.

Cuando los cuervos descubrieron la nueva amenaza, juntaron más cortezas y hojas y armaron un pájaro-fantasma aún más grande y más espantoso. Con él sobrevolaron el trigal, ida y vuelta. Y al granjero le dio tanto miedo que ya no se animaba salir de su cabaña.

Desde su nido adentro de un tronco un búho había observado lo que estaba pasando. Sacudiendo su cabeza, decía: “realmente no sé quién es aquí el más tonto, el granjero o los cuervos”.

Cuando el trigo comenzó a researse porque nadie lo cuidaba, decidió hablar con el granjero.

“¿Por qué no hacen las paces, vos y los cuervos?” dijo.

“Ya es tarde para eso”, dijo el granjero enojado.
“¡Nunca es tarde! ¡Tienen que hablar!” dijo el búho.

Después se fue a ver a los cuervos.
Los cuervos se asustaron cuando escucharon que el trigo estaba en peligro y preguntaron: “¿Qué podemos hacer?”
“Vengan, hablen con el granjero”, dijo el búho, “las palabras pueden hacer milagros.”

Los cuervos y el granjero acordaron encontrarse debajo del nido del búho. Mientras el búho observaba, se pusieron a hablar y hablar. Primero muy enojados, después un poco más tranquilos y al final como viejos amigos.

“Debo admitir que extrañaba sus graznidos alegres,” dijo el granjero.
“¡Y nosotros extrañábamos tu trigo!” dijeron los cuervos.
Y ya se tenían que reír juntos.
“Tenemos que dar las gracias al búho”, decía el granjero. “Pero ¿dónde está?”
El nido estaba vacío. Lo buscaron en todas partes.

Juntos fueron hasta el triguero. Ahí estaba el espantapájaros gigante. Pero algo había cambiado: La boca del espantapájaros ahora tenía una gran sonrisa y en su brazo estaba sentado el búho.
“¿Qué sucedió?” preguntaron todos.
“¡Un milagro!” respondió el búho.

Traducción: Claudia Lohff

Juego de movimiento:

Un espantapájaros en apuros: (idea tomada de 200 juegos y dinámicas de Víctor Villegas, adaptación)

Los niños forman un gran círculo tomándose de las manos. Por fuera del círculo se nombran varios niños que serán los “cuervos”.
Adentro, en el centro, estará parado un niño que representará al “espantapájaros”, a sus pies se colocarán objetos pequeños, el “alimento”, la misma cantidad de objetos como de cuervos. Pueden ser pequeñas pelotas, bollos de papel, pequeñas cajitas de cartón, etc.

Los cuervos intentarán entrar al círculo y robar el alimento sin ser atrapados por el espantapájaros. Si son atrapados se suman al círculo, y así hasta no quedar ningún cuervo. Luego se nombran otros cuervos y otro espantapájaros para continuar el juego

Texto Bíblico:

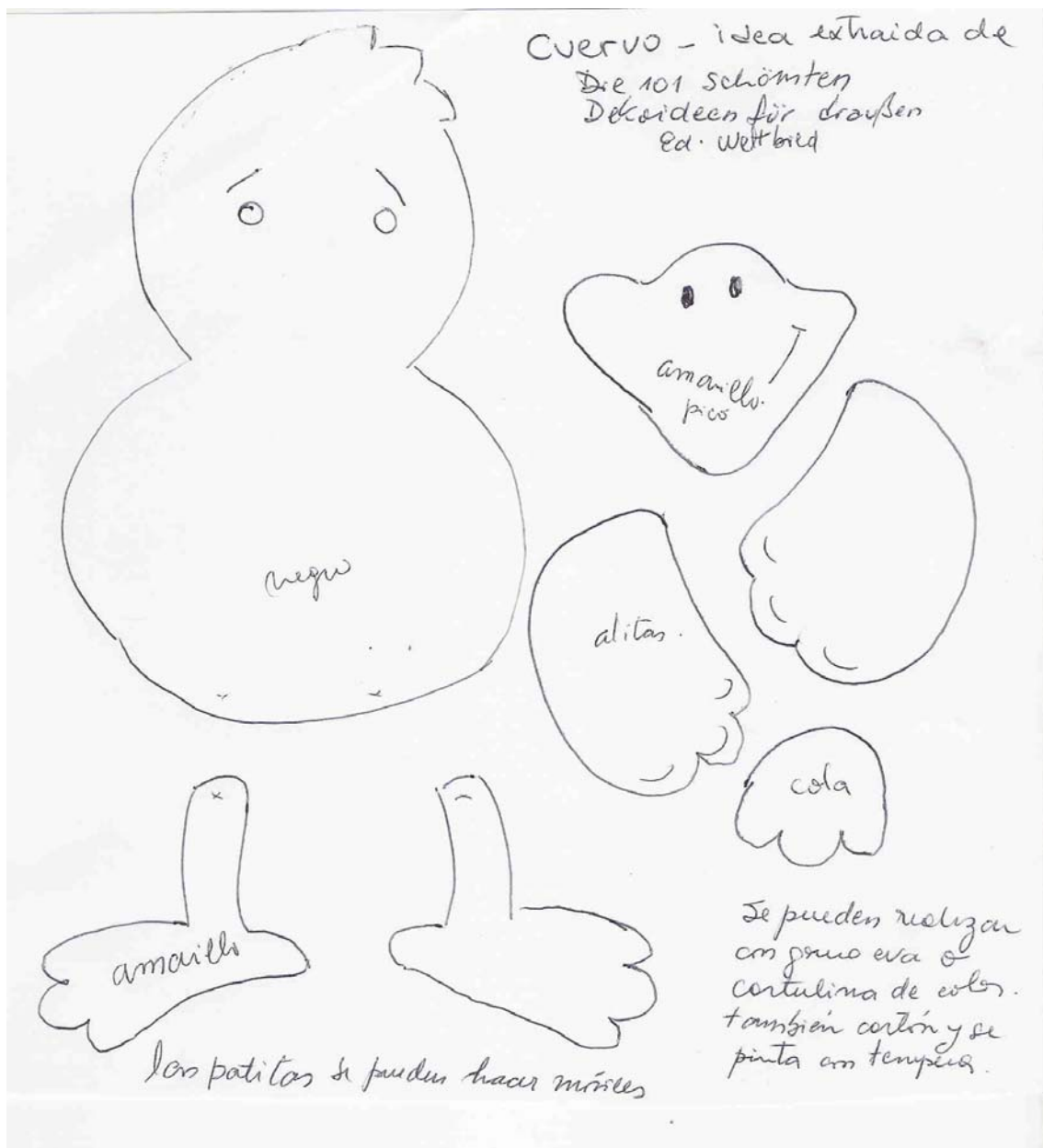
No paguen a nadie mal por mal. Procuren hacer lo bueno delante de todos. Hasta donde dependa de ustedes, hagan cuanto puedan para vivir en paz con todos.

Romanos 12: 17-18.

Comentario: Cuando hacemos un mal porque alguien nos hizo mal... la historia termina mal. (Podemos hacer que los chicos repitan esto como un trabalenguas, o que inventen gestos).

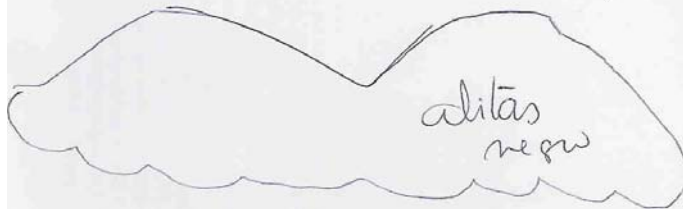
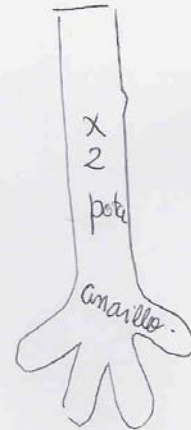
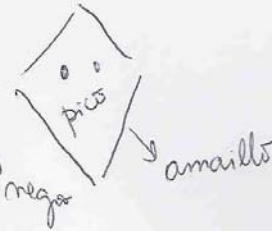
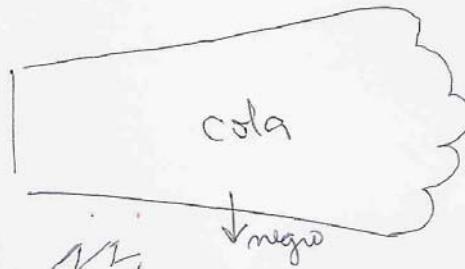
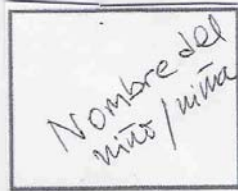
Descubramos en la historia de los cuervos qué actitudes son negativas, cambiémoslas por actitudes positivas... ¿cómo terminaría la historia? ¿Y la lechuza? La lechuza sólo estaría en el cuento para cebar mate y darle un toquecito más de buena onda. Cuando nos damos cuenta de que nuestras actitudes son negativas, seamos creativos y cambiémoslas por positivas. ¡Y van a ver que se producen milagros!

Manualidades:



Idea Extraída de www.daniellesplae.com
Adaptada.

Papierus - lata de tomate pintada de negro
o forrada con papel negro, va
a formar el cuerpo del cuervo.



Día 2:

Swimmy

Un cuento de Leo Lionne

En algún rincón del mar vivía una vez un cardumen de pequeños y felices peces. Todos eran de color rojo. Sólo uno de ellos era de color negro. Negro como la cáscara de una almeja. Pero no sólo por el color se diferenciaba de sus hermanos y hermanas; el nadaba también más rápido. Su nombre era Swimmy

Un mal día llegó un pez atún a ese rincón del mar, un ligero, feroz y por demás hambriento muchacho. El engulló todos los pequeños pececitos con un solo abrir y cerrar de su boca. Sólo un pez escapó. Ese fue Swimmy

Asustado, triste y solitario se fue nadando hacia el gran, gran mar.

Pero el mar está lleno de maravillosas criaturas que Swimmy nunca había visto en su rincón natal del mar. Mientras que el gran océano le presentaba (mostraba) maravilla tras maravilla, pronto se puso él tan feliz como pez en el agua. Y un pez en el agua era él; (aunque sólo uno pequeño) Primero vio Swimmy la medusa, el aguaviva.

Él la encontró maravillosa. Parecía como si fuera de vidrio y brillaba en todos los colores del arco iris.

Entonces vió Swimmy una especie de draga con palas. Esa era la langosta de mar.

Enseguida muy raros peces pasaron nadando al lado de él, silenciosos y placidamente, como si fueran tirados por invisibles hilos. Al pequeño y feliz Swimmy le parecían un poco misteriosos, temerosos.

Pero pronto Swimmy estaba otra vez alegre.

Él atravesó nadando un hermoso bosque de libro de cuentos. Un bosque de algas de mar, las que crecían sobre coloridos bombones de roca.

Swimmy no salía de su asombro. Justo ahora se encontró con una anguila, que le pareció interminablemente larga. Cuando Swimmy llegó por fin meneándose hacia la cabeza de la anguila, ya no se podía acordar más de la punta de la cola.

Una maravilla le seguía a otra. La siguiente eran las anémonas de mar. Ellas se meneaban suavemente en la corriente de acá a allá, cómo palmeras rosadas movidas por el viento.

Luego Swimmy creyó no poder confiar en sus ojos; él vio un cardumen de pequeños peces colorados. Si él no hubiera sabido que su propio cardumen fue devorado y desapareció, él hubiera tomado esos peces por sus hermanos y hermanas.

—“¡Vengan conmigo al gran mar, les dijo alegremente, yo quiero mostrarles muchas maravillas!”.

— “No puede ser, contestaron los pequeños peces colorados con miedo, allá nos comerían los peces grandes”. “Nosotros debemos quedarnos bajo la segura sombra de las rocas”

La contestación de los pequeños peces lo dejó pensativo a Swimmy. Le pareció triste que el cardumen no pudiera atreverse jamás a pasar al mar abierto.

“Aquí hay que hacer algo”, pensó Swimmy. Y se puso a pensar.

Él pensaba y pensaba y pensaba. Y al fin tuvo una idea:

—“¡LO TENGO!”, gritó muy contento. “Probaremos algo nuevo”

Ya que Swimmy les gustaba a los pequeños peces colorados, siguieron su consejo. Entre todos formaron un cardumen de una forma especial. A cada pececito le toco un lugar especial dentro de el.

Cuando el cardumen llegó a tomar esa forma especial, se hizo de muchos peces colorados un gran pez, **un pez de peces, un pez gigante.**

Sólo faltaba el ojo del pez. Así que Swimmy dijo:

—“Yo me coloco de ojo”.

Entonces él nadó como pequeño ojo dentro del cardumen.

Ahora por fin el cardumen se atrevió a salir a mar abierto, hacia el gran mundo de maravillas.

Nadie se atrevió ya a molestarlos. Al contrario: Aún los más grandes peces salieron corriendo al ver al cardumen.

Y así nadan muchos pequeños peces colorados, simulando ser un pez gigante todavía por el océano.

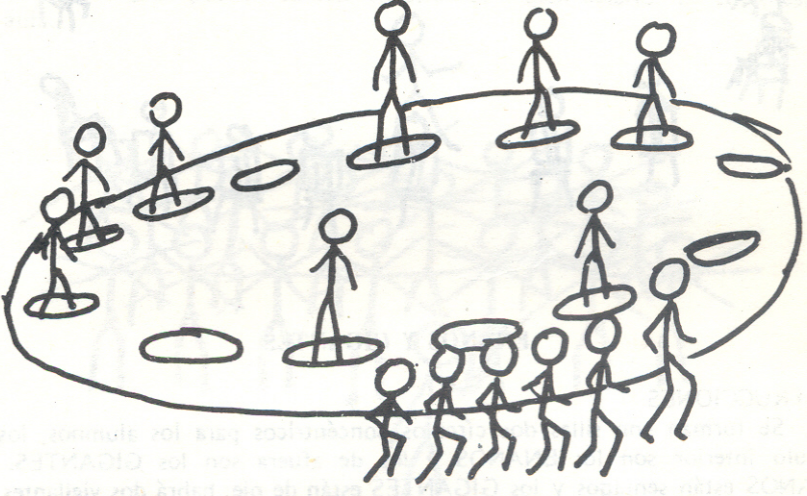
Y Swimmy se siente muy, muy bien en su rol (papel) de ojo alerta.

Traducción: Mercedes Ballasch

Juego de movimiento: (Tomado de: Dinámica de grupos, de Armando Agallo Barrios)

14. **EL MAR ESTA AGITADO**

INSTRUCCIONES:
Se trazan en el círculo pequeños círculos o lugares para cada uno de los alumnos. Cada alumno es un pez. Otro desempeña el papel de TIBURÓN.



DESARROLLO:
Estando todos los peces inclinados, viene corriendo el tiburón y cuando el lo crea conveniente va tocando a los peces los cuales deben seguirlo también corriendo en fila. Cuando el tiburón tenga muchos peces grita: EL MAR ESTA AGITADO y todos los peces tratan de meterse en un círculo. El tiburón también debe encontrar lugar. El pez que no encuentre círculo será el tiburón.

Texto Bíblico:

Los que somos fuertes en la fe debemos aceptar como nuestras las debilidades de los que son menos fuertes, y no buscar lo que a nosotros mismos nos agrada. Todos nosotros debemos agradecer a nuestro prójimo y hacer las cosas para su bien y para que pueda crecer en la fe.

Romanos 15: 1-2.

Comentario: Swimmy era más rápido y más inteligente, por eso el pudo ver muchas cosas maravillosas que su grupito de compañeritos no pudo ver. Pero... se quedó solito hasta que encontró otro grupo. Entonces usó su inteligencia, que era su fuerte, para mostrar un mundo nuevo al grupito de amigos. Todos somos buenos, o fuertes en algo. Dios nos da esa fuerza, para ayudar a otros a CRECER. ¿Podés pensar que cosas te salen bien, cual es tu fuerza? ¿Cómo podés hacer crecer a los demás con esa fuerza que Dios te dio?

¡¡Vamos a crecer juntos, así nos acercamos a Dios!!

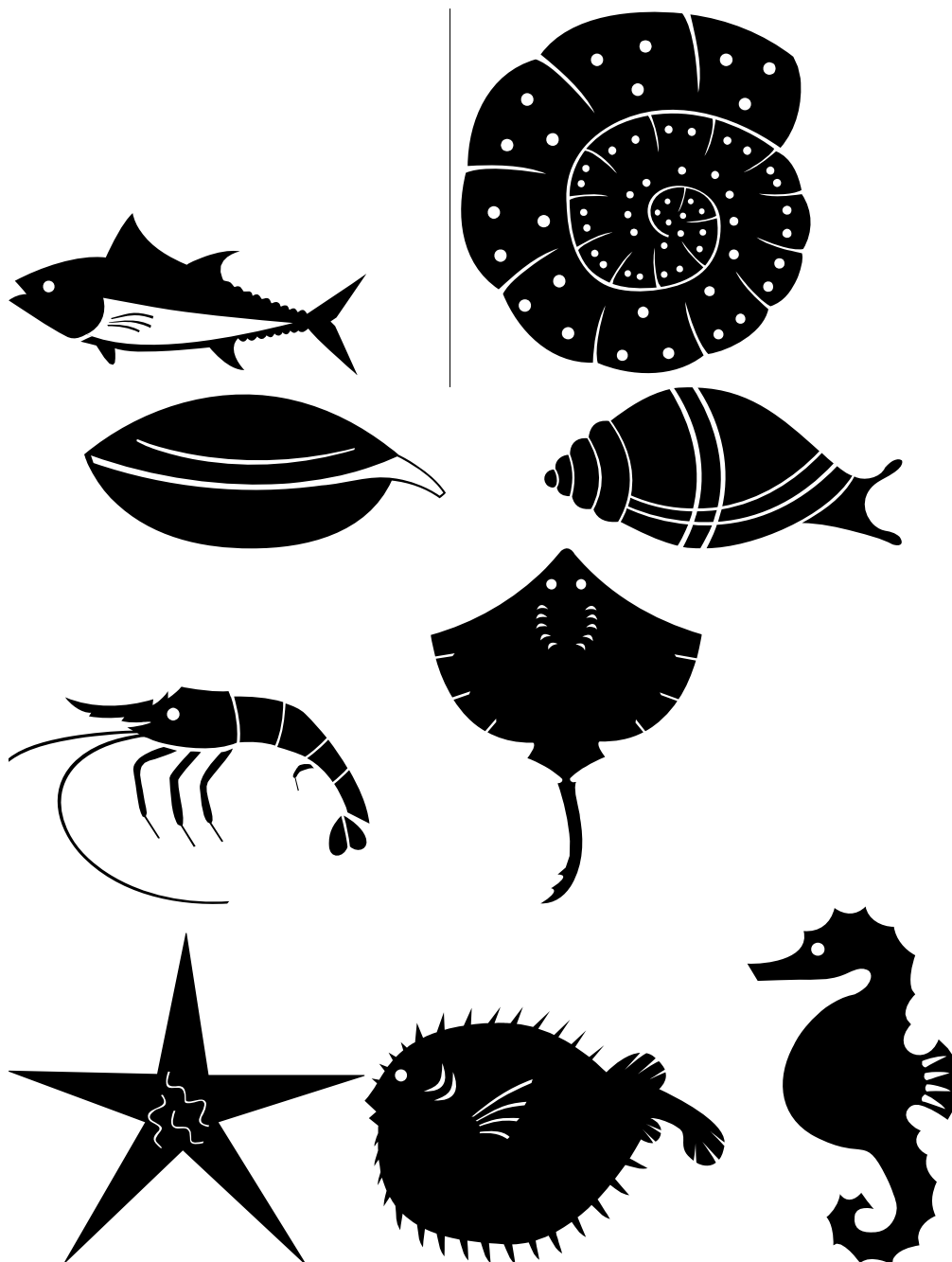
Manualidades:

Idea extraída de Ideas y juegos gigantes para el ministerio de niños por Susan L. Lingo. Ed Dinámica. 2005:

Un mar gigante, el hábitat de Swimmy (armar la escena en tamaño gigante)

Materiales para su construcción:

- Tela celeste (puede ser una sábana)
- Papeles de colores, incluso colores brillantes.
- Modelos de fauna marina y flora marina
- Modelos de pequeños peces (para este utilizar color rojo)
- Un pez pequeño negro
- Tijeras
- Lápices
- Para colocar en la tela la fauna y flora marina utilizar alfileres o cinta de enmascarar o pegar con adhesivo



Día 3:

La historia de Frederick

Un cuento de Leo Lionni

Alrededor de la pradera donde pastaban vacas y caballos, había una pirca muy vieja.

En esta pirca cerca del granero vivía una familia de alegres ratones de campo.

Pero los granjeros se habían mudado. Los galpones y el granero estaban vacíos. Y como se acercaba el invierno, los ratoncitos comenzaron a juntar granos, nueces, bayas y raíces comestibles. Todos – menos Frederick.

“Frederick, por qué no estás trabajando?” le preguntaban los demás.
“Pero estoy trabajando”, dijo Frederick, “estoy juntando rayos de sol para los fríos y oscuros días de invierno.”

Cuando lo vieron a Frederick sentado mirando fijo la pradera, le dijeron: “Y ahora Frederick, ¿qué estas haciendo ahora?”
“Estoy juntando colores,” respondió él, “porque el invierno es gris.”

Una vez hasta parecía que Frederick se había quedado dormido. “¿Acaso estás durmiendo, Frederick?” le preguntaron con reproche.

“¡Pero no!” dijo, “estoy juntando palabras: Habrá muchos y muy largos días de invierno – entonces ya no sabremos de qué hablar”.

Cuando finalmente llegó el invierno y la primera nieve comenzó a caer, los cinco ratoncitos se retiraron a su cueva entre las piedras de la pirca.

En las primeras semanas todavía había mucha comida y los ratoncitos se contaron cuentos divertidos de zorros que cantaban y gatos que bailaban. Toda la familia estaba muy feliz y cómoda.

Pero poco a poco se habían comido todas las nueces, las bayas y raíces, apenas quedaba un poco de paja, y casi ya ni podían acordarse del sabor de los granos.

De pronto estaba haciendo mucho, mucho frío entre las piedras de la vieja pirca y ya nadie tenía ganas de hablar.

De pronto se acordaron lo que Frederick había dicho de los rayos del sol, de los colores y de las palabras.

“Frederick, ¿qué hay de tus provisiones?” lo llamaron.

Frederick se subió a una gran piedra y dijo: “cierren los ojos. Ahora les mando los rayos de sol. ¿Pueden sentir ya su calor tibio, lindo y dorado?” Y mientras Frederick contaba así del sol, los cuatro ratoncitos ya tuvieron mucho menos frío.

“¿Y qué pasa con los colores, Frederick?” preguntaron ansiosos.
“Cierren los ojos otra vez”, dijo Frederick. Y comenzó a contar de las violetas, de las amapolas, del campo de trigo amarillo y de las hojas verdes del arbusto de bayas. Y mientras lo escuchaban veían los colores tan nítidamente como si estuvieran pintadas en sus cabecitas de ratón.

“¿Y las palabras, Frederick?”
Frederick se aclaró la voz, esperó un momento y entonces se puso a recitar como si estuviera parado sobre un escenario:

“¿Quién desparrama los copos de nieve? ¿Quién derrite el hielo?
¿Quién hace el tiempo ruidoso, quién limpia el cielo?
¿Quién hace brotar en diciembre el trébol de la fortuna?
¿Quién hace oscurecer, quien prende la lámpara de la luna?”

Cuatro ratoncitos como nosotros
Viven en el cielo y piensan en vos.

La lluvia la hacer reír el ratoncito de primavera,
El ratoncito de verano pinta de flores la pradera
Ratoncito otoño manda nueces y trigo
Ratoncito invierno tiene pantuflas de abrigo.

Primavera, verano, otoño e invierno son cuatro estaciones.
Ni una menos ni una más. Cuatro diferentes alegrías:”

Cuando Frederick había terminado, todos aplaudieron y dijeron “¡pero Frederick, sos todo un poeta!”

Frederick se puso colorado, hizo una reverencia y dijo con modestia: “¡ya lo sé mis queridos ratoncitos!”

Traducción: Claudia Lohff

Juego de movimiento:

El ratón invisible: (Idea tomada de: 200 juegos y dinámicas, de Víctor Villegas, pag 66)

Todos los niños sentados en fila, uno al lado de otro mirando hacia el frente, con las manos hacia atrás. Uno deberá señalar donde está “el ratón invisible” que los niños se van pasando sin que este se de cuenta. El ratón puede estar representado por un objeto pequeño, ya sea un pañuelo anudado, una pequeña fruta, o una pequeña manualidad que lo represente.

Los niños se irán pasando el ratoncito hasta que el niño que debe señalarlo lo pueda descubrir, y diga: - ... (nombre del niño) lo tiene. Si lo descubre toma asiento y es reemplazado por el niño nombrado, si está equivocado, el que verdaderamente lo tiene lo muestra y sigue el juego, puede equivocarse tres veces, luego de lo cual debe ser reemplazado por otro niño.

Texto Bíblico:

Cada uno debe dar según lo que haya decidido en su corazón, y no de mala gana o a la fuerza, porque Dios ama al que da con alegría. Dios puede darles a ustedes con abundancia toda clase de bendiciones, para que tengan siempre todo lo necesario y además les sobre para ayudar en toda clase de buenas obras.

2ª Corintios 9:7-8.

Comentario: Cuando decidimos y actuamos con el CORAZON... ¡¡¡Cómo se nota!!!
Somos para otros como los cálidos rayitos de sol de Fréderick;
Llenamos de todos los colores la esperanza descolorida de los desesperanzados;
Y nuestro gesto...vale más que TODAS las palabras juntas.

¿Se animan a pensar algún gesto para sorprender a alguien? Recordemos que lo que vale es que nos salga desde el CORAZÓN. ¡Prueben y cuenten si valió la pena!

Manualidades:

Idea tomada de: lasmanualidades.com

Ratoncitos con cáscara de nuez

Materiales:

- +Cáscaras de nuez
- + Hilo de plástico(o cualquiera para los bigotes) (tanza)
- + Hilo de yute
- + Pistola encoladora o de silicona
- + Tela, o cartón para las orejas
- + Marcador negro

Instrucciones: Una vez limpias las cáscaras de nuez podemos comenzar a elaborar esta tierna manualidad, colocamos un trozo de yute como cola en la parte mas ancha de la cáscara de nuez y la pegamos con la pistola encoladora.

Colocamos un punto de silicona con la misma pistola en al parte delantera de la cáscara, este punto será la nariz del ratón, antes de que seque dicho punto, colocamos el hilo de plástico, ya que serán los bigotes del ratón, una vez seco el punto de silicona píntalo con el marcador negro.

Para las orejas puedes utilizar tela o papel, o cualquier material, lo importante es que todo sea reciclado, colocas las orejas con la silicona y listo ya tienes tu ratoncito de nuez, es opcional si quieres colocarle ojos móviles o pintárselos.



Juegos de Integración:

1.- Me gusta: (Sugerencia tomada de: Juegos para crecer, página 21)

Sentados en círculo, cada uno dice en voz alta su nombre y muestra con gestos, lo que más le gusta en su vida. El resto del grupo trata de interpretarlo, diciendo lo que entiende. Se pueden hacer preguntas a quien se está presentando pero también con gestos.

2.- Juegos tradicionales: (Sugerencia tomada de: Juegos y dinámicas para la catequesis, pag 27)

Jugar al clásico “huevo podrido” o “pato ñato” pero al ser marcado por el compañero debe pasar al centro de la ronda y decir su nombre y por qué está participando de este encuentro.

3.- Llegó un correo para...: (Sugerencia tomada de: Juegos y dinámicas para la catequesis, pag 35)

Se arma una ronda de sillas sin dejar ningún lugar vacío, el líder se sitúa en el centro y explica el mecanismo del juego, que consiste en que cada grupo que es nombrado debe cambiar de asiento, y mientras esto sucede el líder debe ubicarse de manera que alguno de los jugadores quede sin asiento y continuará el juego desde el centro.

Las consignas para los grupos pueden ser: Llegó un correo para...

- todo los que son de River
- los que tienen nueve años
- los que se bañaron ayer
- los que fueron al culto el domingo, etc.

4.- Árbol Genealógico: (Sugerencia tomada de Juegos y dinámicas para la catequesis, pag 33)

Cada participante confecciona en una tarjeta un árbol genealógico no solo con los nombres de sus familiares sino con alguna característica de cada uno, se colocan las tarjetas en el pecho y se pasean por la sala leyéndose mutuamente las tarjetas.

Juegos de movimiento: Tomados de 200 juegos y dinámicas, de Víctor Villegas

Carreras:

- correr con una vela encendida
- correr en grupos de a tres o más chicos agarrados por una cuerda
- correr en cucullas con las manos en la cabeza
- correr en cuatro patas
- correr salvando obstáculos
- correr pisando hojas de papel

Una cadena que crece: a una señal dada uno de los participantes comienza a correr a sus compañeros. Cuando toca a uno, juntos, tomados de las manos corren a los demás, y sólo podrán tocar a los otros con las manos libres, Así se van sumando eslabones a la cadena, hasta que todos están unidos.

Elaborado por la ComEd, con el aporte de Claudia Lohff, Margarita Ouwkerk, Edith Steinbrecher, Norma Nuñez, Gabriela Mulder.