

MÚSICA

Bienvenida

- Pida que un líder le entregue a cada niño un palito de madera cuando entre al Centro de comunicaciones. El líder deberá guiarlos a extender una mano (con la palma hacia abajo) y colocar el palito sobre la mano del niño. Pídele que use sus habilidades de súper agente para balancear la evidencia (palito) mientras camina hacia las huellas del mismo color.

"Estén siempre listos" (Pista 4)

- Escuchen "Estén siempre listos". Salude a los niños y pídeles que se paren sobre sus huellas. Recoja los palitos. Felicítelos por sus habilidades como agentes especiales.
- Haga sonar la música y pídeles que escuchen y salten a la huella de la derecha cada vez que en la canción se mencione la palabra *listos*.
- Diga: "Los agentes siempre deben estar listos para una misión especial. La Biblia nos dice que nuestra misión especial es hablar a otros de Jesús". Enseñe los movimientos para *decir/hablar, saber y Jesús*. (Ver CD 31: Música). Escuchen la canción y guíelos a seguir sus movimientos.

"Nadie puede hacer" (Pista 6)

- Recuerde a los niños la historia de hoy y las cosas increíbles que Jesús hizo (*Sanar a los enfermos, caminar sobre el agua, alimentar a mucha gente con muy poca comida*). Mientras menciona cada milagro, demuestre el movimiento correspondiente. (Ver CD 31).
- Diga: "Vamos a aprender una canción divertida sobre las cosas que solo Jesús puede hacer".
- Enseñe los movimientos de "Nadie puede hacer".
- Escuchen la canción, invitándolos a hacer los movimientos.
- Para los agentes más pequeños, omita los movimientos de la sección media. Esta sección contiene un llamado y una respuesta. El líder debe cantar una línea y animar a los niños a responder haciendo el eco.

"Decir a todos" (Pista 7)

- Guíe a los niños a pararse sobre un juego de huellas. Explique que todos deberán

caminar alrededor del círculo y congelarse en sus lugares cuando la música pare.

- Escuchen "Decir a todos". Detenga la música en varios intervalos, y pida que un niño mencione algo que Jesús puede hacer.
- Los líderes de los preescolares más pequeños deberán preguntarles: "¿Quién puede caminar sobre el agua? ¿Quién puede sanar a los enfermos? ¿Quién puede alimentar a mucha gente con muy poca comida?"
- Luego guíe al niño que ha respondido a sacar una tarjeta de actividades de la bolsa.
- Haga que la música comience a sonar nuevamente y que todos caminen alrededor del círculo de acuerdo al movimiento que muestra la tarjeta. Continúe con el juego hasta que el tiempo lo permita.

¡Estallidos de diversión! (opcional)

- Canten "Cristo Jesús es Hijo de Dios" y hagan los movimientos.
- Repasen "Nadie puede hacer".
- Distribuya crayones y una hoja de papel a cada niño. Invítelos a dibujar algo sobre lo que han oído.
- Escuchen "Nadie puede hacer" o "Estén siempre listos". Permita que compartan sus dibujos con el grupo.

"Agencia D3" (Pista 1)

- Recuerde a los niños que su misión es estar siempre listos para hablar de Jesús. Agradézcales por visitar el Centro de comunicaciones.
- Escuchen "Agencia D3". Pídeles que caminen en puntas de pie para salir de la clase como un agente encubierto.



Materiales

- Biblia
- CD y reproductor de CD
- Movimientos de las canciones (CD 31)
- Tarjetas de actividades (CD 31)
- Huellas de colores del Día 1 y unas adicionales para niños nuevos hoy
- Vaso con los palitos de madera de colores del Día 1
- Papel grueso
- Bolsa de regalo
- Crayones
- Hojas de papel (1 por niño)

Preparativos

- Imprima y recorte la plantilla de huellas para que cada niño nuevo tenga un juego.
- Revise el círculo de huellas en el piso. Use cinta de enmascarar para fijarlas al piso. Reemplace huellas rotas.
- Imprima las Tarjetas de actividades (CD 31) en papel grueso. Recorte las tarjetas y guárdelas en la bolsa de regalos.
- Ponga el vaso con los palitos de colores cerca de la entrada.

¿Fuera de control?

- Si los niños pierden el interés en alguna actividad, tenga en mente una alternativa o una idea para llamar la atención.
- Aplauda con un ritmo distinto y pida que los niños lo repitan.
- Enseñe un llamado y una respuesta, por ejemplo: "1-2-3" y los niños responderán con "¡Agencia D3!".
- Use una cuenta regresiva de 5 a 1.
- Dé una serie de instrucciones sobre movimientos: "Toca los pies; Manos sobre la cabeza; Boca cerrada".