

Club de Deportes



TRUEWAY KIDS.COM

Introducción

Bienvenido a nuestro programa Club de Deportes. El objetivo de este programa es compartir el mensaje del Evangelio con los niños e introducirlos en la vida cristiana a través de un tema deportivo.

Los niños aprenderán que Dios los ha hecho especiales, pero que todos nos hemos quedado cortos en su nivel. Aprenderán que Jesús vino a ser un sustituto de ellos. A continuación, se les recordará a los niños el llamado de Jesús a seguirlo y se les introducirá a vivir una vida cristiana.

Oramos para que este programa sea una bendición cuando lo use en casa o en la iglesia.

Actualizaciones

Esperamos continuar agregando y actualizando el programa. Cualquier idea que le gustaría compartir, háganoslo saber. Además, si produce algún material de video que enseñe la sesión de versículos para memorizar, por favor comparta los enlaces con nosotros. Ya que esto será muy útil para otras personas que pueden no sentirse seguras al enseñar las sesiones.

Evaluaciones de riesgo

Tenga en cuenta que es su responsabilidad realizar las evaluaciones de riesgo necesarias y seguir las leyes y directrices locales y nacionales. Este programa solo debe usarse como guía.

Formas de utilizar este programa

EBDV / Club de vacaciones

Una Escuela Bíblica de Vacaciones es una excelente manera de enseñar a los niños acerca de Dios e involucrar a los niños que no asisten a una iglesia en su comunidad. Les brinda la oportunidad de aprender acerca de la Biblia de una manera divertida. También puede ser una gran oportunidad para unir a toda la familia, ya que todos pueden aprender juntos acerca de Dios. Hacerlo uno, puede parecer mucho trabajo, pero también puede ser muy divertido y las recompensas son eternas.

Este programa está diseñado para los 5 primeros días, que podrían ejecutarse de lunes a viernes, con 3 sesiones adicionales incluidas para eventos de seguimiento, para cambiar con otras sesiones que pueden funcionar mejor en su entorno.

Club Bíblico en el jardín

¿Sabías que puedes tener un club bíblico en tu patio trasero? O si está mojado, en tu sala de estar. Piense en ello como una semana de fiestas infantiles seguidas. La idea de un club bíblico en el patio trasero es llevar el mensaje de amor y esperanza de Dios a los niños que no asisten regularmente a la iglesia, pero que ya están en su círculo social. Imagínese a los amigos de sus hijos aprendiendo acerca de Jesús todos los días.

Puede ser mucho trabajo, pero involucra a otros padres. Comparta los juegos, las manualidades y los refrigerios. Tenga una semana maravillosa de compartir amistades, crear recuerdos y crecer en la fe.

¿No sabes por dónde empezar? En las páginas siguientes hay un horario de muestra, de 2 horas y media. Ideal para una mañana o una tarde. Pero siéntase libre de dejar cosas que se ajusten a su escala de tiempo.

Club Semanal

Si no tiene tiempo o trabajadores para ejecutar una (EBDV) durante una semana, entonces ¿por qué no prueba un Club Bíblico a mitad de la semana? Utilice una de las sesiones cada semana, durante un período de 5 a 8 semanas.

Hemos incluido tablas de recompensas y asistencia, para animar a los niños a que sigan asistiendo. Además, con todas las actividades divertidas, les recordarán a sus padres que las traigan cada semana.

Programa de muestra

A continuación, se muestra un ejemplo de cómo puede verse una sesión de 2 horas y media. No lo olvide, esto es totalmente flexible para su propio entorno. Hemos incluido juegos y actividades adicionales si necesita alargarlo y siempre puede omitir cosas para acortarlo.

9:00am	Bienvenida y tiempo libre para jugar. Crear estaciones de juego y hojas para colorear.
9:15am	Presente la sesión de hoy y el versículo bíblico. Ore por el día.
9:20am	Canciones interactivas para calentar.
9:30am	Juegos
10:00am	Hoja de trabajo
10:10am	Refrigerio
10:20am	Lección bíblica, historia y versículo para memorizar.
10:45am	Artesanía
11:15am	Juego libre. Repite tus actividades favoritas
11:30am	Cerrar con una oración.

Resumen de la sesión

1) Triatlón

Objetivo de la lección: enseñar que somos cuerpo, mente y espíritu.

Resumen de la lección: En triatlón, no basta con ser bueno en una sola disciplina. La Biblia dice que tenemos cuerpo, mente y espíritu, lo que significa que tenemos salud física, salud mental y salud espiritual. Es importante que cuidemos de los tres.

2) Tiro al arco

Objetivo de la lección: enseñar que perdemos el objetivo de Dios sobre cómo vivir.

Resumen de la lección: en el tiro con arco, todos apuntamos a la diana en cada disparo, pero a menudo fallamos. Aprenderemos lo que significa ser un "pecador". La Biblia nos enseña que Dios tiene un objetivo de cómo debemos vivir, pero no lo logramos.

3) Fútbol (Soccer) / Voleibol

Objetivo de la lección: Enseñar que Jesús tomó nuestro lugar.

Resumen de la lección: En el deporte, pocos quieren ser suplentes y sentarse en el banco. Un sustituto es alguien que ocupa el lugar de otra persona. Aprenderemos que Jesús se convirtió en nuestro sustituto y tomó nuestro castigo.

4) Navegación

Objetivo de la lección: enseñar que debemos establecer una dirección para la vida.

Resumen de la lección: Un marinero no solo se sube al bote y espera que el viento lo lleve en la dirección correcta. Observa el entorno que lo rodea, controla el viento y el clima, y luego establece una dirección.

La vida está llena de cosas que intentan marcarnos la dirección, pero no podemos vivir dejándonos llevar por lo que sea que se cruce en nuestro camino (lo que nuestros amigos quieren hacer / lo que hacen los demás / los problemas que enfrentamos). Necesitamos establecer una dirección para nuestra vida. Necesitamos elegir seguir a Jesús.

5) Relevé

Objetivo de la lección: enseñar que debemos trabajar juntos.

Resumen de la lección: No hay superestrella en el equipo de relevos; cada persona es importante y tiene un papel vital en la obra. Debemos transmitir lo que hemos recibido. Jesús nos llama a transmitir el mensaje del evangelio.

Sesiones extras

Utilice las sesiones adicionales como seguimiento o para crear un programa de ocho semanas.

6) Obstáculos

Objetivo de la lección: Enseñar que Dios nos da la capacidad de superar los problemas.

Resumen de la lección: Siempre habrá cosas que se interpongan en nuestro camino. En la Biblia, está la historia de Moisés y el Éxodo. Hay una parte donde Dios separa el mar rojo para que el pueblo hebreo pueda pasar. Hay otra parte en la Biblia que dice que un hombre llamado Pedro, caminó sobre el agua. En Isaías 25:11, la Biblia habla de nadar y Dios nos ha dado la habilidad de nadar.

El punto es que no debemos permitir que nada se interponga en el camino hacia donde Dios nos quiere. Dios siempre nos da la capacidad de superar estas cosas y estar en el lugar correcto.

7) Maratón

Objetivo de la lección: Enseñar que debemos seguir adelante en nuestra vida espiritual y permanecer fieles.

Resumen de la lección: Utilizando la famosa historia de la tortuga y la liebre. Pensaremos en la importancia de la perseverancia en la vida y en la fe.

8) Lucha

Objetivo de la lección: enseñar que estamos en una batalla espiritual.

Resumen de la lección: Estamos en una verdadera batalla espiritual. Tenemos un enemigo que busca alejarnos de Dios y de Su voluntad. Hablaremos de cómo Dios nos ha dado las herramientas para luchar.

Canción de bienvenida

Bienvenidos a nuestro club deportivo,
Hoy nos vamos a divertir.
Vamos a aprender sobre Jesús
Mientras hacemos y jugamos.
¡Consigue tus marcas!
¡Prepárate!
¡Vamos!

Correremos la carrera (*correremos la carrera*).
Pelearemos la pelea (*pelearemos la pelea*).
No nos rendiremos (*no nos rendiremos*).
Ganaremos el premio. (*Ganaremos el premio*).
Si.

<https://youtu.be/zhmXjs2La0w>

Sesión 1

Triatlón



Triatlón

Objetivo de la lección: enseñar que somos cuerpo, alma y espíritu.

Resumen de la lección: En triatlón, no basta con ser bueno en una sola disciplina. Dios nos hizo con cuerpo, mente y espíritu, lo que significa que tenemos salud física, salud mental y salud espiritual. Es importante que cuidemos de los tres.

Versículo para memorizar: El entrenamiento físico es bueno, pero el entrenamiento para la piedad es mucho mejor, y promete beneficios en esta vida y en la venidera. - 1 Timoteo 4: 8

Bienvenida y oración

Presente la sesión de hoy, explique el deporte del triatlón y ore por el tiempo juntos.

Juegos

Juego: Carrera de huevos y cucharas

Tipo de juego: carrera

Número de equipos: Cualquiera

Área de juego: interior o exterior

Equipo o suministros: cucharas, huevos (de plástico, reales o de chocolate; asegúrese de verificar si hay alergias)

Objetivo del juego: correr hasta la línea de meta sin dejar caer el huevo.

Cómo jugar:

1. Cada jugador se alinea en la línea de salida con una cuchara y un huevo. Deben equilibrar el huevo en la cuchara y no se les permite tocar el huevo.
2. En marcha, los jugadores deben correr por la habitación. Si alguien deja caer el huevo, no puede moverse más hasta que el huevo esté nuevamente en la cuchara.
3. Si un jugador es sorprendido tocando el huevo con la mano, debe detenerse durante 2 segundos.
4. El primer jugador en cruzar la línea de meta, gana.

Juego: Relevé de tres partes

Tipo de juego: relevé

Número de equipos: dos o más

Área de juego: interior o exterior

Equipo o suministros: hula hula, bolsas de frijoles, búsqueda de palabras, bolígrafos o lápices

Objetivo del juego: Completar la búsqueda de palabras.

Cómo jugar:

1. Divida a los niños en equipos
2. Haga que los niños se alineen en equipos en la línea de salida. En el otro lado, coloque una búsqueda de palabras. Entre los jugadores y la búsqueda de palabras, coloque un hula hula.
3. En "Comenzar", el primer jugador de cada equipo, intenta arrojar la bolsa de frijoles en el hula hula. Si fallan, se les arroja la bolsa de frijoles para que vuelvan a intentarlo, esto se repite durante tres intentos, antes de que el segundo jugador se mueva al frente y el primer jugador se mueva hacia atrás en la línea.
4. Una vez que la bolsa de frijoles se lanza al aro de hula, el jugador detrás del tiro corre hacia el aro de hula, levanta el aro, se lo coloca sobre la cabeza y regresa con la bolsa de frijoles.
5. El siguiente jugador es etiquetado y corre a la búsqueda de palabras y encuentra una palabra y regresa al equipo.
6. El juego luego se repite con el primer jugador tirando la bolsa de frijoles.
7. El primer equipo que encuentre todas las palabras en la búsqueda de palabras gana el juego.

Búsqueda de palabras

A	C	R	T	C	Y	E	A	G	A	E	P	C	T
A	A	A	A	G	E	B	C	E	O	B	J	R	O
G	N	E	L	M	B	E	O	E	L	O	G	B	R
Y	O	B	N	O	T	A	B	E	L	A	L	A	E
N	E	G	C	C	L	L	A	B	E	A	L	A	B
T	A	K	J	N	E	M	A	G	E	E	K	G	I
E	R	T	T	O	E	E	R	A	T	M	A	A	R
R	A	T	E	R	K	L	M	T	A	B	N	C	L
E	M	R	A	C	B	R	A	A	R	K	C	A	T
Y	A	A	L	E	G	B	T	E	A	T	O	A	I
A	E	G	N	K	R	E	R	G	K	N	L	A	Y
L	L	O	E	G	N	A	T	R	G	I	A	A	A
P	E	J	O	A	L	A	C	A	T	O	B	L	P
T	L	A	C	T	P	I	E	E	Y	P	M	E	L

Pelota

Kárate

Bicicleta

Empujar

Testigo

Red

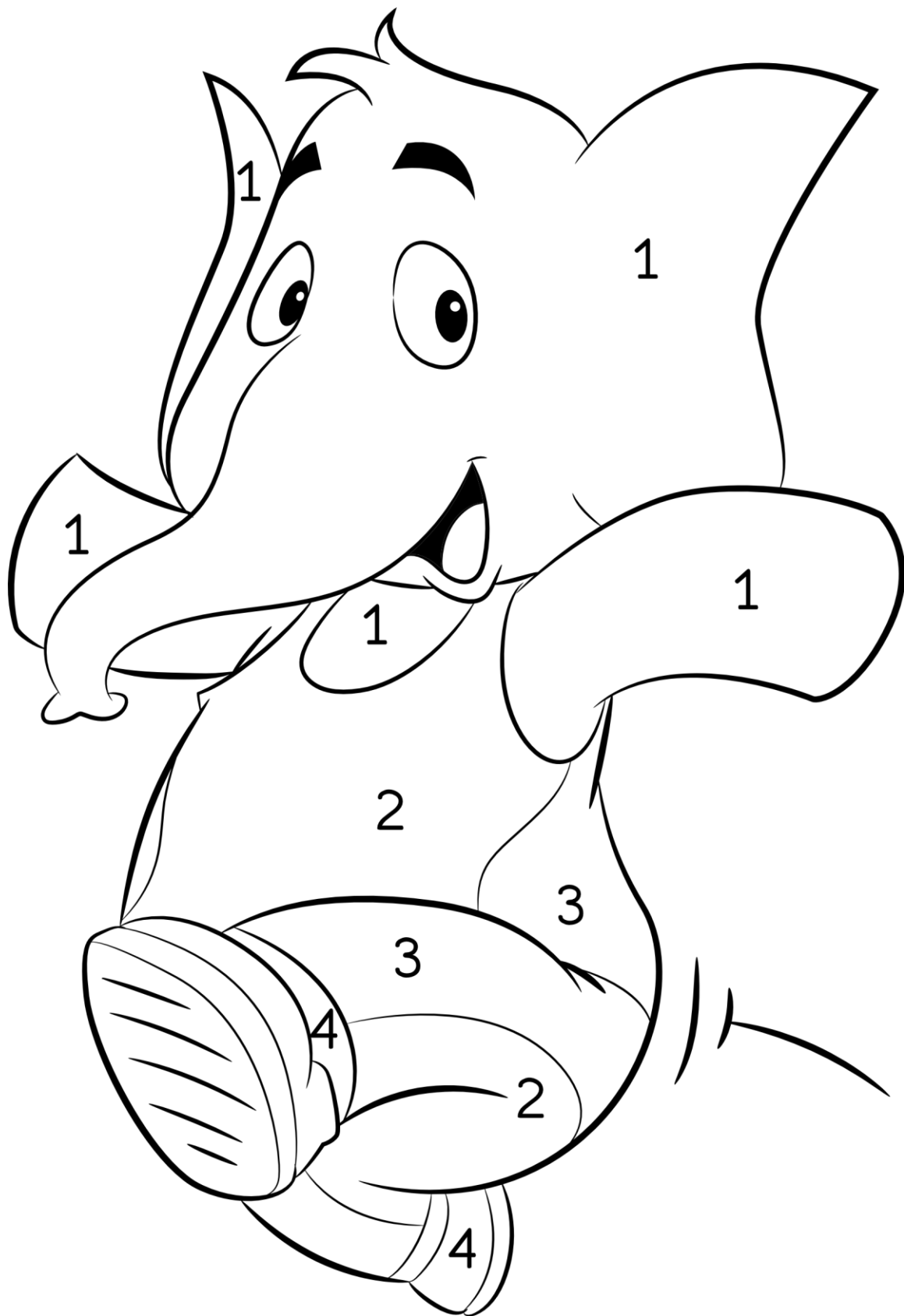
Canoa

Jugador

Juego

Carrera





1 - gris

2 - rojo

3 - azul

4 - negro

Merienda: Tres palitos de brochetas de frutas



Corte tres tipos de frutas en trozos del mismo tamaño (verifique si tiene alergias antes de comenzar)

Haga que los niños coloquen la fruta en las brochetas en un patrón de tres.

Por ejemplo: manzana, fresa, plátano, manzana, fresa, plátano.

Lección de la Biblia

Versículo clave: El entrenamiento físico es bueno, pero el entrenamiento para la piedad es mucho mejor, y promete beneficios en esta vida y en la venidera. - 1 Timoteo 4:8

1. ¿Qué les gusta hacer a los niños? ¿En qué son buenos?
 - a) Permita que los niños compartan brevemente sus pasatiempos, intereses y actividades favoritas.
 - b) ¿Qué se necesita para hacer bien estas cosas? (Práctica, consistencia, entrenamiento / aprendizaje, deseo de hacerlo)
 - c) Pregunte: ¿Alguna vez ganó algún premio o recompensa por hacer estas cosas?
2. Explica los conceptos básicos de un triatlón: qué es y qué se requiere para competir.
3. Haga las siguientes preguntas:
 - a) ¿Qué pasaría si solo pudieras hacer una de las tres disciplinas?
 - b) ¿Y si pudieras hacer dos?
 - c) ¿Por qué es importante poder hacer las tres?
4. Lea el versículo de las Escrituras. Haga las siguientes preguntas:
 - a) ¿Qué crees que significa estar entrenado para la piedad?
 - b) ¿Cómo hacemos este tipo de formación?
 - c) ¿Por qué es importante que nos eduquemos para la piedad?
5. Discuta los diferentes tipos de entrenamiento para la piedad: CUERPO - MENTE - ESPÍRITU
 - a) Dé ejemplos de cómo entrenar el cuerpo en la piedad: comer sano, no contaminar nuestro cuerpo con cosas malas, usar sus talentos y habilidades para ayudar a otros, cantar alabanzas a Dios, leer la Biblia.
 - b) Dé ejemplos de cómo entrenar la mente en la piedad: leer la Biblia, no ver películas y programas de televisión que no honren a Dios, no jugar videojuegos o escuchar música que no honre a Dios, adorar a Dios, servir a Dios y a otras personas, pasar tiempo con personas que aman a Dios.
 - c) Dé ejemplos de cómo entrenar el espíritu en la piedad: oración, adoración, estudio de la Biblia, tomar decisiones basadas en lo que la Biblia nos dice.
6. Hable sobre la importancia de obedecer este versículo y las promesas sobre una mejor vida futura de las que habla.
 - a) Dígales a los niños cuáles son estos beneficios: las bendiciones de Dios aquí en la tierra, su protección, su sabiduría, la voluntad de Dios de ocuparse de nuestros problemas, pasar la eternidad en el cielo con Él si aceptamos a Jesús como Salvador.
 - b) Dé ejemplos de personas en la Biblia que se entrenaron para la piedad: Abraham (confió en Dios al dejar la casa para ir a donde Dios le dijo que fuera); Ana (entregó a Samuel a Dios al permitir que Elí lo levantara después de esperar tanto tiempo para tenerlo en primer lugar); Job (aprendió a aceptar que todo y todos pertenecen a Dios para hacer lo que le plazca); Los discípulos (aprendieron a entender lo que Jesús decía escuchando y preguntando); Pedro (aprendió a dejar de lado sus prejuicios contra los gentiles para compartir el evangelio con ellos).
7. Pregunte a los niños:
 - a) ¿Por qué es importante entrenar a los tres (cuerpo, mente y espíritu) en la piedad? Compárelo con el triatlón.
 - b) ¿En qué se parece el entrenamiento para un triatlón al entrenamiento en la piedad?
 - c) ¿Qué dificulta la preparación para la piedad? (tiempo, amigos, etc.)
 - d) ¿Qué podemos hacer para hacerlo más fácil? (renunciar a un programa de televisión, llevar un diario de oración, hacer mejores amigos, venir a la iglesia)
8. Termine la sesión orando por los niños y animándolos a entrenarse duro para ser fuertes en el SEÑOR.

EL CLUB DEPORTIVO PARA ANIMALES



Historia: Club deportivo para animales.

Érase una vez en lo profundo del bosque, nació un club deportivo para animales. Hubo clases de correr, escalar, nadar y volar. Los animales asistieron a todas las clases.

EL PATO era un excelente nadador, pero apenas pasaba para volar y era terrible en las carreras. Mientras corría con gran dificultad, cuanto más rápido intentaba correr, más se balanceaba su cola.

En la carrera, EL ZORRO comenzó de primero en la clase, pero usó todas las excusas que pudo para perderse la clase de natación. Aunque era un ávido nadador, se negaba a mojarse el grueso pelaje.

EL MONO era excelente trepando, pero se frustró en la clase de vuelo porque su maestro le hizo empezar desde el suelo, en lugar de desde la copa de un árbol.

LA JIRafa era un gran corredor, pero tenía que tener cuidado de no engancharse la cabeza en las ramas de los árboles. También era un nadador dotado por naturaleza, pero escalar y volar estaban fuera de discusión.

EL ÁGUILA era una tramposa. Al escalar, siempre era la primera en llegar a la cima de la línea de árboles, pero siempre volaba. También usó la ayuda de sus otros compañeros de clase en la natación, aterrizando encima de los animales más grandes para llegar al otro lado.

LA CEBRA no hizo muchos amigos. Nunca pudo decidir a qué equipo unirse debido a sus rayas. Era un gran nadador, pero solo podía volar y escalar en sus sueños.

AL CAMELLO le encantaba la clase de natación, pero pasaba la mayor parte del tiempo bebiendo y llenando su enorme joroba con agua fresca y clara, en lugar de nadar. Cuando el instructor insistió en que intentara volar, lo roció con agua.

EL LEÓN y EL TIGRE podían nadar, trepar y correr muy rápido. También podían saltar bastante lejos, pero el león con su feroz rugido siempre terminaba como capitán del equipo.

¿Qué podemos aprender de esta historia? Dios nos ha dado a cada uno de nosotros dones y talentos, y debemos usarlos para servirle. Aunque encontramos algunas cosas más fáciles que otras, debemos entrenar nuestro cuerpo, alma y espíritu, y tratar de hacer cosas nuevas que no nos sean fáciles de hacer. Como dice el viejo refrán, la práctica hace al maestro.

Versículo para memorizar

El entrenamiento físico es bueno, pero el entrenamiento para la piedad es mucho mejor, y promete beneficios en esta vida y en la venidera. - 1 Timoteo 4: 8.

El entrenamiento físico	(mostrar los músculos)
es bueno	(levanta un pulgar)
Pero el entrenamiento para la piedad	(correr en el acto)
es mucho mejor	(sostenga dos pulgares hacia arriba)
promete beneficios	(manos abiertas)
en esta vida	(manos en el corazón)
y en la venidera.	(dar vueltas)
1 Timoteo 4: 8.	

EL TRIATLON



El entrenamiento físico es bueno, pero el entrenamiento para la piedad es mucho mejor, y promete beneficios en esta vida y en la venidera. - 1 Timoteo 4: 8.

EL TRIATLON



El entrenamiento físico es bueno, pero el entrenamiento para la piedad es mucho mejor, y promete beneficios en esta vida y en la venidera. - 1 Timoteo 4: 8.

EL TRIATLON



El entrenamiento físico es bueno, pero el entrenamiento para la piedad es mucho mejor, y promete beneficios en esta vida y en la venidera. - 1 Timoteo 4: 8.

EL TRIATLON



El entrenamiento físico es bueno, pero el entrenamiento para la piedad es mucho mejor, y promete beneficios en esta vida y en la venidera. - 1 Timoteo 4: 8.

EL TRIATLON



El entrenamiento físico es bueno, pero el entrenamiento para la piedad es mucho mejor, y promete beneficios en esta vida y en la venidera. - 1 Timoteo 4: 8.

EL TRIATLON



El entrenamiento físico es bueno, pero el entrenamiento para la piedad es mucho mejor, y promete beneficios en esta vida y en la venidera. - 1 Timoteo 4: 8.

EL TRIATLON



El entrenamiento físico es bueno, pero el entrenamiento para la piedad es mucho mejor, y promete beneficios en esta vida y en la venidera. - 1 Timoteo 4: 8.

EL TRIATLON



El entrenamiento físico es bueno, pero el entrenamiento para la piedad es mucho mejor, y promete beneficios en esta vida y en la venidera. - 1 Timoteo 4: 8.

EL TRIATLON



El entrenamiento físico es bueno, pero el entrenamiento para la piedad es mucho mejor, y promete beneficios en esta vida y en la venidera. - 1 Timoteo 4: 8.

EL TRIATLON



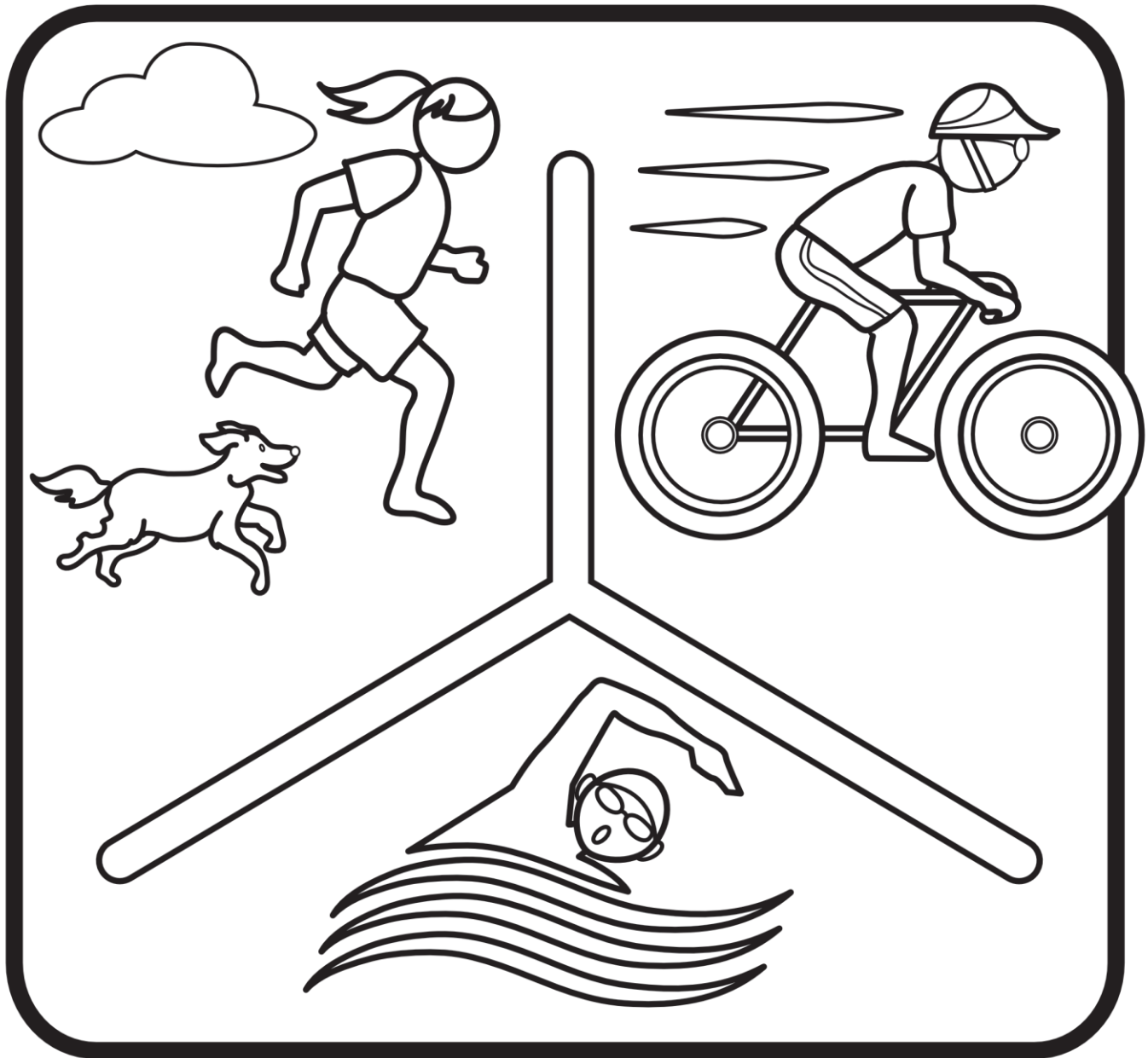
El entrenamiento físico es bueno, pero el entrenamiento para la piedad es mucho mejor, y promete beneficios en esta vida y en la venidera. - 1 Timoteo 4: 8.



El



Triatlón



**El entrenamiento físico es bueno, pero el
entrenamiento para la piedad es mucho mejor, y
promete beneficios en esta vida y en la venidera. - 1
Timoteo 4: 8.**

Artesanía - Medalla

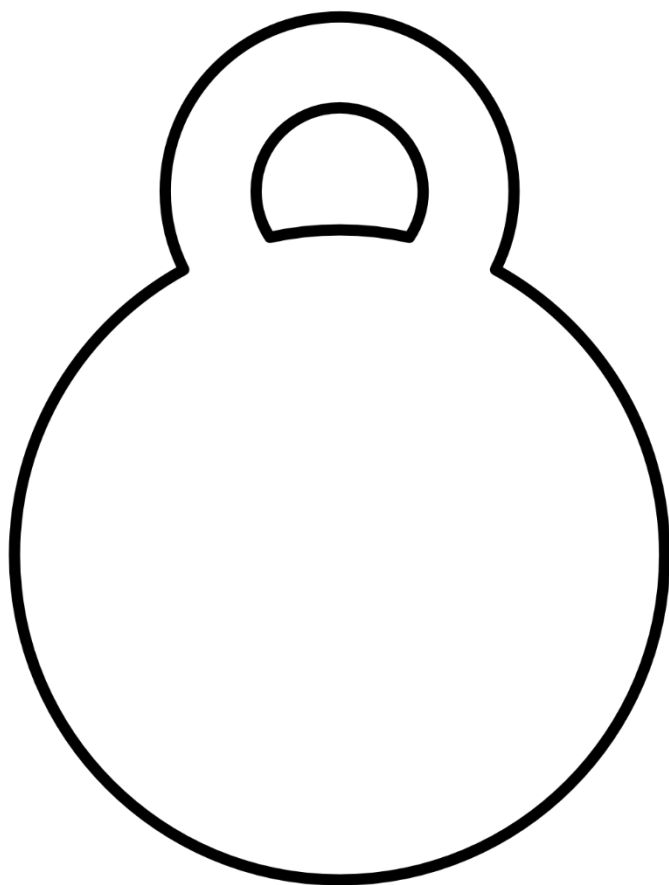
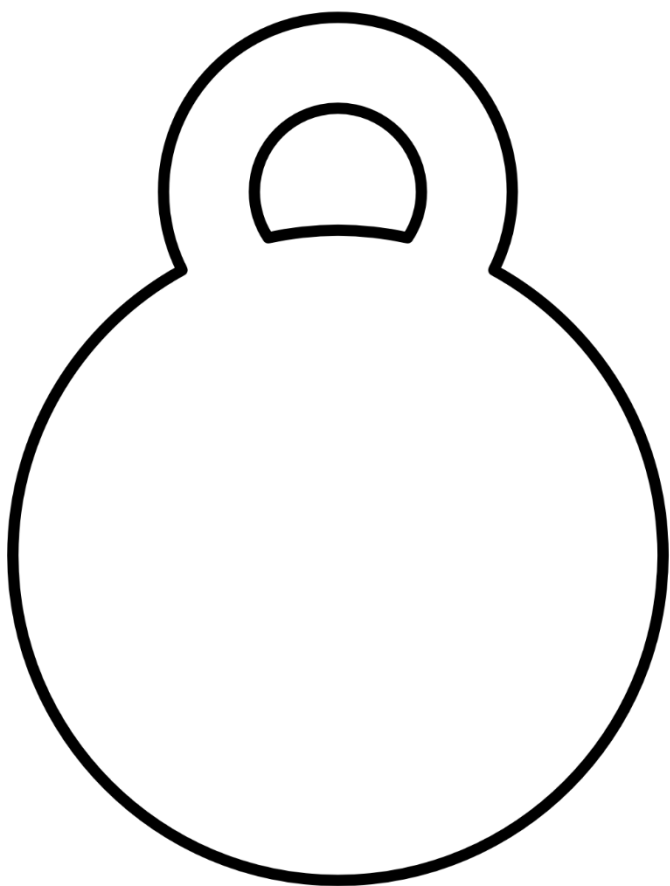
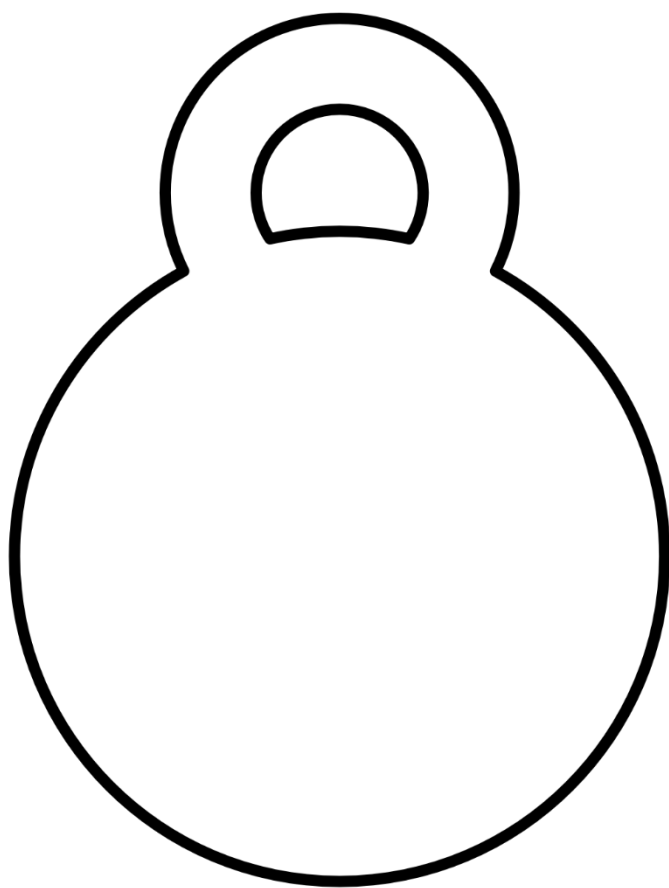
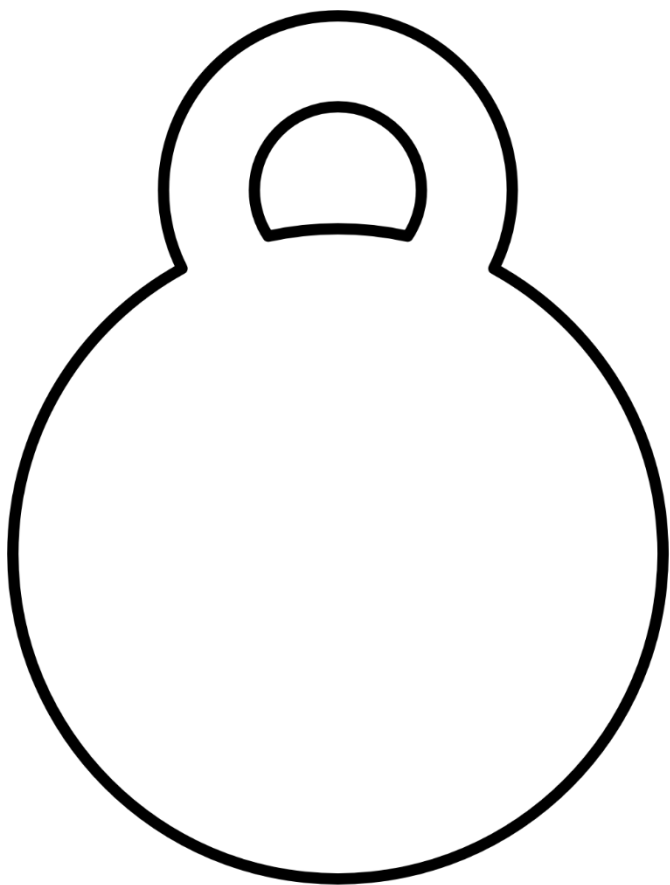


QUÉ NECESITAS:

- Plantilla
- tijeras
- lápices de colores o bolígrafos
- cinta

QUÉ HACER:

1. Recorta las medallas en blanco.
2. Diseña y colorea la medalla.
3. Ata la cinta.



Sesión 2

Tiro al arco



Tiro al arco

Objetivo de la lección: enseñar que perdemos el objetivo de Dios sobre cómo vivir.

Resumen de la lección: en el tiro al arco, todos apuntamos a la diana en cada disparo, pero a menudo fallamos. Aprenderemos lo que significa ser un "pecador". La Biblia nos enseña que Dios tiene un objetivo de cómo debemos vivir, pero no lo logramos.

Versículo para memorizar: Todos han pecado y están destituidos de la gloria de Dios. Romanos 3:23

Bienvenida y oración

Presente la sesión de hoy, explique el deporte del tiro al arco y ore por el tiempo juntos.

Juegos

Juego: Blanco de la bolsa de frijoles

Tipo de juego: Lanzar

Número de equipos: ninguno

Área de juego: interior o exterior

Equipo o suministros: dos bolsitas de frijoles, papel A4, bolígrafos o lápices

Objetivo del juego: Anotar la mayor cantidad de puntos.

Cómo jugar:

1. Marcar un punto de lanzamiento
2. Coloque papel A4 por la habitación, con diferentes puntos escritos en el papel (5, 10, 25, 50)
3. Cuantos más puntos vale el papel, más difícil será puntuarlo. El papel puede colocarse más lejos o doblarse para hacerlo más pequeño.
4. Cada niño se turna para lanzar dos bolsas de frijoles con el objetivo de sumar la mayor cantidad de puntos posibles.
5. Solo se otorgan puntos si la mayoría de la bolsa de frijoles está en el papel.
6. El niño con más puntos gana.

Juego: Pintar tiro al arco

Tipo de juego: Desafío

Número de equipos: ninguno

Área de juego: al aire libre

Equipo o suministros: juego de tiro con arco de juguete (o haz el tuyo propio). Esponja. Pintura de cartel, papel.

Objetivo del juego: dar en el blanco

Cómo jugar:

1. Cuelgue un trozo de papel en una superficie lavable.
2. Pega una esponja en el extremo de una flecha de juguete.
3. Sumerja en pintura y dispare al objetivo.
4. Los puntos se obtienen dejando marcas de pintura en el objetivo.

Si usar las flechas de pintura es demasiado difícil, haga que los niños arrojen las esponjas pintadas al objetivo.

Juego: Tiro al arco con globo cohete

Tipo de juego: Desafío

Número de equipos: Cualquiera

Área de juego: interior (al aire libre si no hay viento)

Equipo o suministros: globos cohete, bombas y aros de hula

Objetivo del juego: Pasar el globo cohete a través del aro hula.

Cómo jugar:

1. Divida a los jugadores en equipo. Un jugador de cada equipo debe sostener el aro de hula en el otro lado de la habitación. (Cambie la distancia para su entorno y sus hijos).
2. Uno a uno, los niños sueltan un globo espacial e intentan que pase por el aro. Los puntos se anotan cuando pasa.
3. El jugador que sostiene el aro puede moverlo, pero no sus pies del suelo.
4. El equipo con el mayor número de puntos al final, gana.

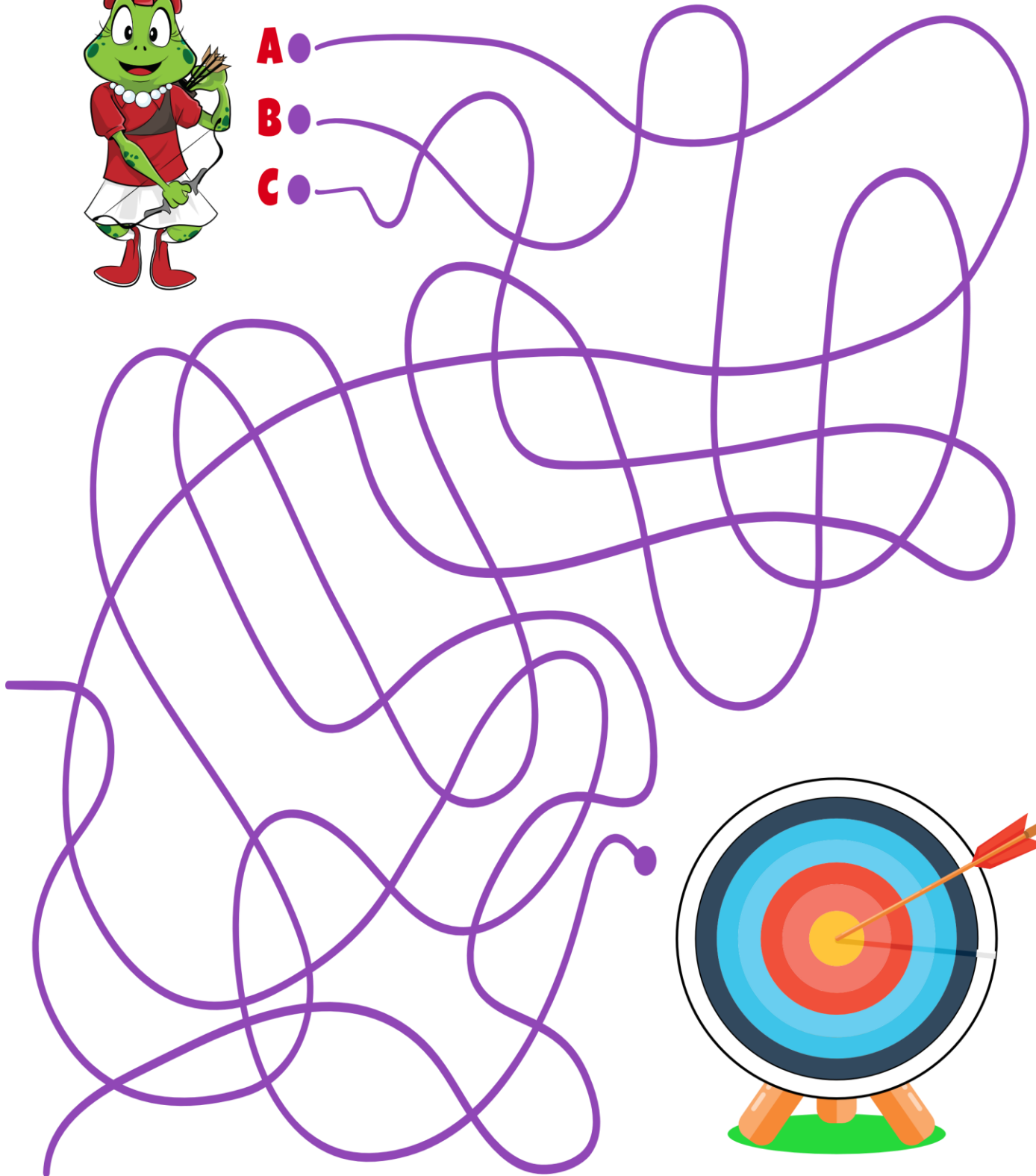
¿Cuál flecha da en el blanco?



A

B

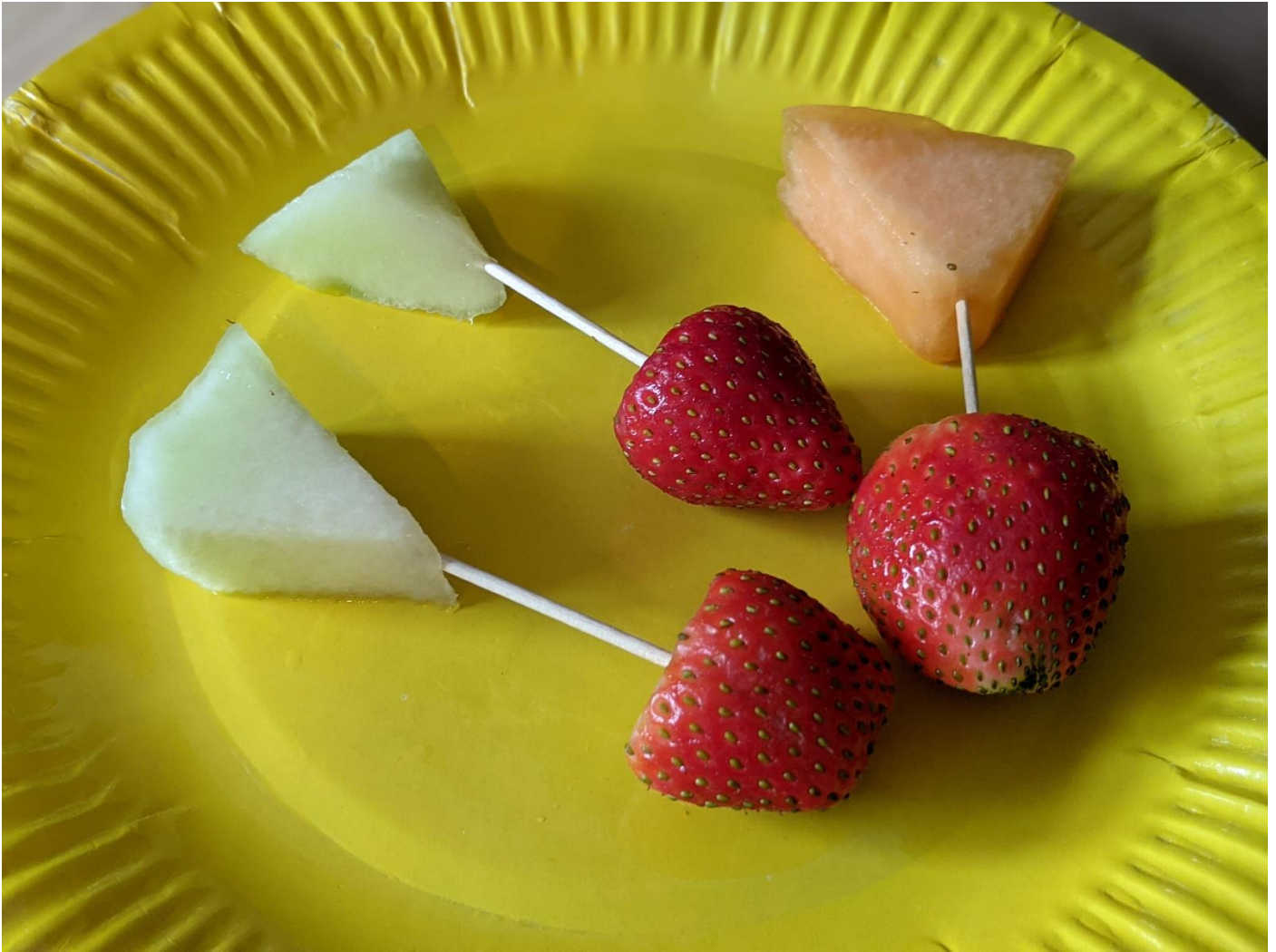
C



Encuentra siete diferencias



Merienda



Flechas de fresa

Qué necesitas:

Fresas + otra fruta

Palitos de cóctel

Qué hacer:

Corta una fruta blanda en forma de triángulo.

Usando palitos de cóctel, coloque una fresa en un lado y el triángulo en el otro para hacer flechas de fresa.

Lección de la Biblia

Versículo clave: Todos han pecado y están destituidos de la gloria de Dios. - Romanos 3:23

1. Pida a los niños que describan lo que sucedió cuando probaron algo nuevo.

- a. Hable sobre lo que se siente tener éxito.
- b. Hable sobre lo que se siente no hacer algo bien o fallar.
- c. Pregunte: Cuando intentas algo nuevo y no sale como quieres, ¿vuelves a intentarlo? ¿Te enfadas? ¿Sientes que no eres lo suficientemente inteligente o lo suficientemente bueno?

2. Haga las siguientes preguntas y permita que los niños discutan sus respuestas:

- a. ¿Qué es el pecado?
- b. Cuando hacemos algo mal, ¿es siempre un pecado o puede ser un error?
- c. ¿Cuáles son algunos ejemplos de pecados? ¿Errores?

3. Dé a los niños una breve explicación del tiro al arco y lo que se necesita para ganar (dar en el blanco).

- a. Hable sobre lo que se necesita para ganar: en la escuela, en el campo deportivo, como músico, como persona.

4. Lea el versículo de la Biblia y hable sobre lo que significa "estar destituidos".

- a. Explique que la palabra pecador se usa para una flecha que llega al objetivo. Explique que no hemos alcanzado el objetivo de Dios y eso nos convierte en pecadores. (Romanos 3:23)
- b. ¿Con qué pecados luchan más los niños? Ejemplos: chismes, trampas, discusiones con hermanos, desobedecer a los padres, tentaciones de consumir drogas, etc.
- c. ¿Qué pueden hacer para dar en el blanco en lugar de pecar?

5. Lea 1º de Samuel 20 (o cuente la historia con sus propias palabras, asegurándose de incluir el hecho de que usaron flechas).

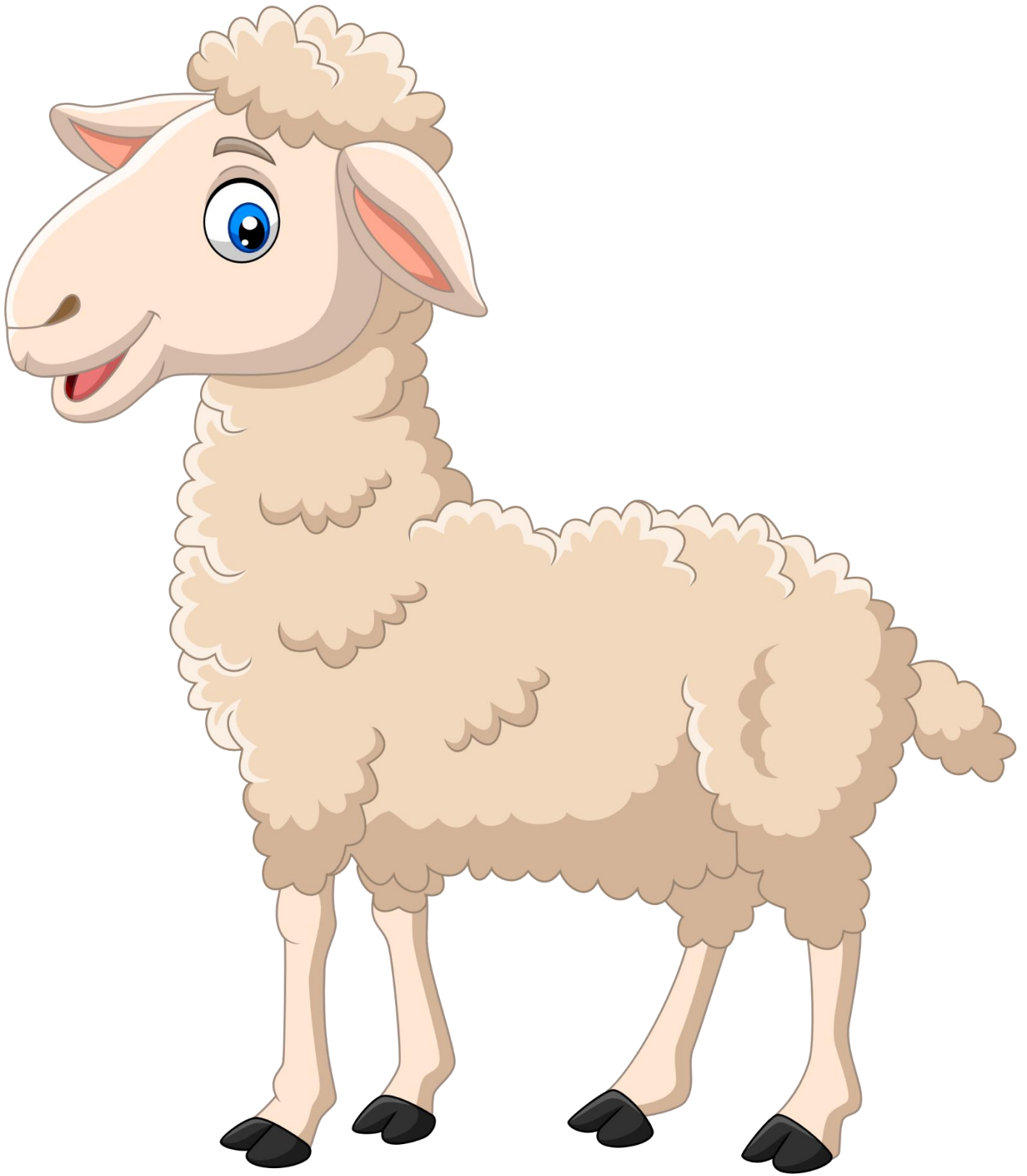
- a. Analice cómo David pudo haber sido destituido al luchar contra el rey Saúl.
- b. Discuta cómo siempre es mejor confiar en Dios y hacer las cosas a su manera; la forma de hacerlo es como dar en el blanco siempre.

6. Lea Efesios 6:16 y explique cómo el escudo de la fe evita que Satanás le dé en el blanco (nosotros).

- a. Pregunte a los niños qué pueden hacer para desviar las flechas de Satanás (sus respuestas probablemente serán similares a las de la parte 4c).

7. Lea el versículo nuevamente, ore por los niños y anímelos a que siempre apunten a la diana.

Sammy la Oveja



Sammy la Oveja

Había una vez un pastor que tenía 100 ovejas. Un día, las estaba contando para ver si estaban todas sanas y salvas dentro de la cerca. 1, 2, 3, 17, 29, 56, 75, 91, 99... .99?

"¿Dónde está Sammy?" él pensó. Comenzó a preguntar si alguien la había visto, pero nadie sabía dónde estaba. El Pastor siempre estaba advirtiéndole a sus ovejas que no se alejaran solas. Decidió dejar las 99 ovejas con los otros trabajadores y salió a buscar a Sammy.

A Sammy le encantaba caminar a la orilla del río tarareando y comer la hierba verde cuando brillaba el sol.

"¡Esa es una hierba sabrosa!" Sammy pensó: "Volveré antes de que el Pastor se dé cuenta de que me he ido". El día pasó rápido y pronto se dio cuenta de que el sol comenzaba a ponerse y pronto sería de noche.

Sammy pensó: "Está oscureciendo muy rápidamente. Será mejor que vuelva al rebaño o el Pastor se enojará conmigo". Pero, no podía recordar el camino de regreso.

"¡No! ¡Estoy perdido!" Gritó Sammy. "¿Que voy a hacer?" De repente, un lobo aulló con todas sus fuerzas. Sammy estaba asustado. "Si tan solo hubiera obedecido al Pastor y me hubiera quedado en el rebaño", sollozó.

Entonces, Sammy escuchó la voz del Pastor, "¡Sammy! ¡Sammy!" Al principio, el pastor no vio a Sammy escondido detrás de una gran roca, temblando de miedo.

"Sammy", dijo, "Ahí estás". Con un movimiento rápido, Sammy saltó a los brazos del pastor y recibió un abrazo amoroso.

"Oh, Pastor. ¡Tenía tanto miedo! ¡Gracias por rescatarme! Pero, ¿por qué dejaste a las otras 99 ovejas para cuidar del pequeño Sammy?" preguntó Sammy.

El Pastor le dijo a Sammy: "Recuerda siempre, todos ustedes son muy importantes para mí. Haría cualquier cosa para protegerte. Incluso daría mi vida por ti".

"Gracias, Pastor. Perdóname por irme sin decírtelo. ¡Nunca más me apartaré del rebaño!" Sammy lo prometió.

El pastor cargó a Sammy sobre sus hombros y felices, se dirigieron a casa.

¿Qué podemos aprender de esta historia? Sammy tomó una mala decisión y desobedeció al Pastor. Puso su vida en peligro. Cuando hacemos cosas que no honran a Dios, se llama pecado. La Biblia enseña cómo el pecado nos separa de Dios. ¿Sabías que Jesús es el Buen Pastor? Quiere que seamos parte de su rebaño porque nos ama, nos cuida y siempre nos protege. Incluso dio su vida por nosotros cuando murió en la cruz. Quiere ser nuestro salvador.

Versículo para memorizar

Todos han pecado y están destituidos de la gloria de Dios. Romanos 3:23

Práctica de tiro al blanco del versículo para memorizar

Pasos

Escriba o imprima el versículo para memorizar y córtelo para que haya una palabra en cada hoja de papel.

Establezca un objetivo al que los equipos deben apuntar con una bolsa de frijoles o una bola de papel.

Cuando se alcanza el objetivo, el jugador es recompensado con una palabra.

Permita que los niños trabajen juntos para poner las palabras en orden y crear el versículo para memorizar.

Repitan el versículo juntos.

TIRO AL ARCO



Todos han pecado y están
destituídos de la gloria de
Dios. Romanos 3:23

TIRO AL ARCO



Todos han pecado y están
destituídos de la gloria de
Dios. Romanos 3:23

TIRO AL ARCO



Todos han pecado y están
destituídos de la gloria de
Dios. Romanos 3:23

TIRO AL ARCO



Todos han pecado y están
destituídos de la gloria de
Dios. Romanos 3:23

TIRO AL ARCO



Todos han pecado y están
destituídos de la gloria de
Dios. Romanos 3:23

TIRO AL ARCO



Todos han pecado y están
destituídos de la gloria de
Dios. Romanos 3:23

TIRO AL ARCO



Todos han pecado y están
destituídos de la gloria de
Dios. Romanos 3:23

TIRO AL ARCO



Todos han pecado y están
destituídos de la gloria de
Dios. Romanos 3:23

TIRO AL ARCO



Todos han pecado y están
destituídos de la gloria de
Dios. Romanos 3:23

TIRO AL ARCO



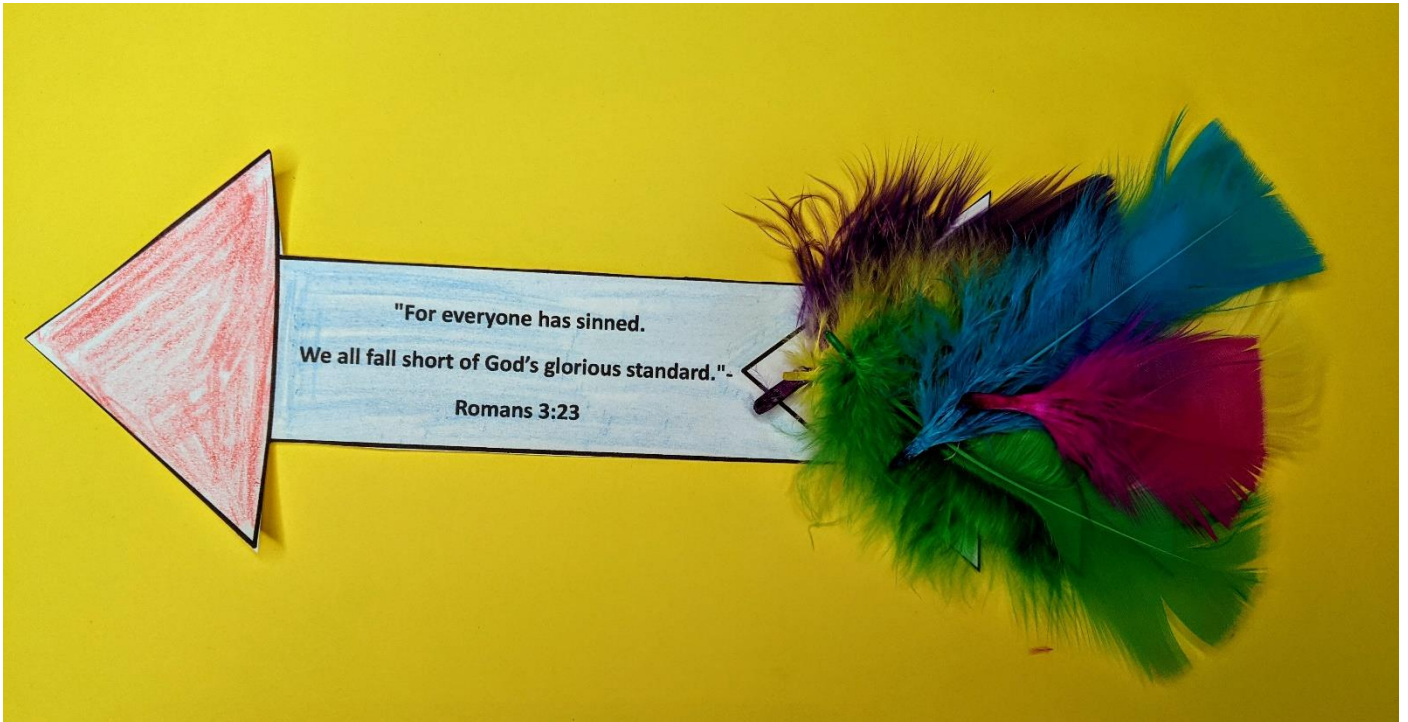
Todos han pecado y están
destituídos de la gloria de
Dios. Romanos 3:23



Todos han pecado y están destituidos de la gloria de Dios.

Romanos 3:23

Artesanía - Flechas de papel

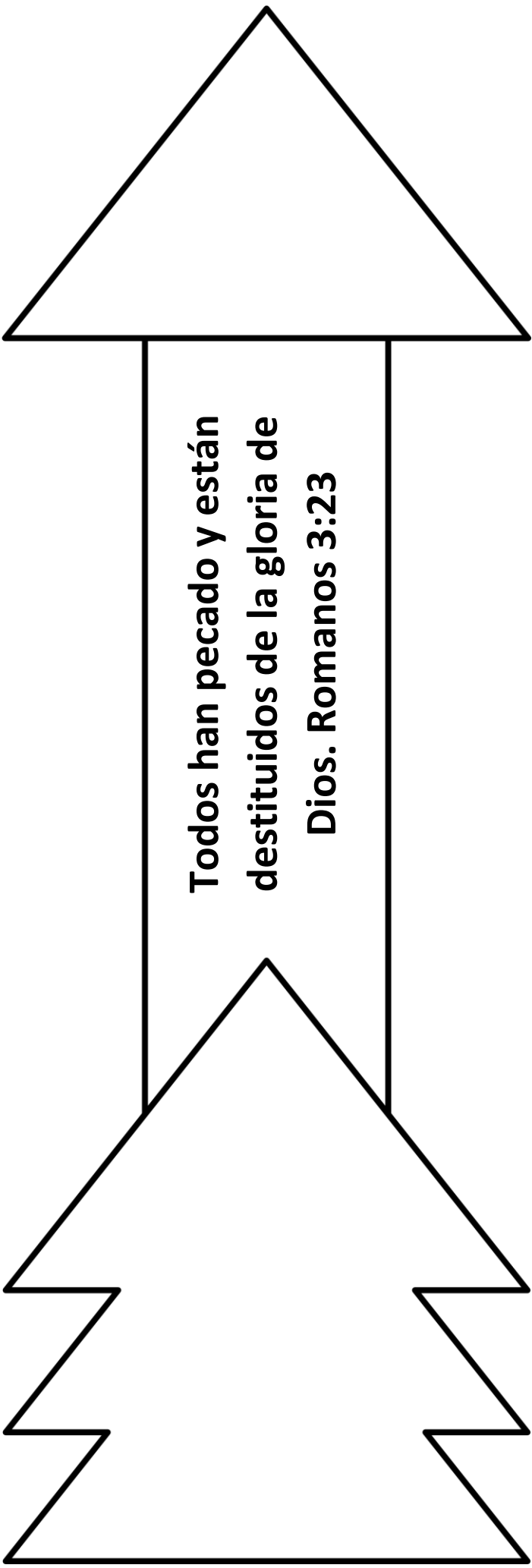


Qué necesitas:

- Página de plantilla
- Lápices de colores
- Tijera
- *Opcional: plumas y pegamento*

Qué hacer:

1. Colorea la flecha
2. Cortar.
3. Pegue las plumas a la cola.

A large, black-outlined arrow pointing upwards. The base of the arrow is jagged, resembling a lightning bolt or a mountain range. In the center of the arrow is a rectangular box containing text.

**Todos han pecado y están
destituidos de la gloria de
Dios. Romanos 3:23**

Sesión 3

El Sustituto



El Sustituto

Objetivo de la lección: Enseñar que Jesús tomó nuestro lugar.

Resumen de la lección: muchos deportes como el fútbol, el rugby y el voleibol tienen sustitutos. Sin embargo, pocas personas quieren ser suplentes y sentarse en el banquillo. Un sustituto es alguien que ocupa el lugar de otra persona. Aprenderemos que Jesús se convirtió en nuestro sustituto y tomó nuestro castigo.

Versículo para memorizar: Yo soy el buen pastor. El buen pastor da su vida por las ovejas. - Juan 10:11

Bienvenida y oración.

Presente la sesión de hoy, explique el deporte y ore por su tiempo juntos.

Juegos

Voleibol con globo

Tipo de juego: Desafío

Número de equipos: dos

Área de juego: interior o exterior

Equipo o suministros: un globo, sillas o una red.

Objetivo del juego: Hacer que la pelota golpee el suelo en el lado del otro equipo.

Cómo jugar:

1. Divida a los jugadores en equipos iguales de cinco o menos.
2. Los jugadores deben golpear el globo sobre la red o las sillas e intentar que golpee el suelo del otro lado.
3. Dependiendo de la edad, puede permitirles que golpeen el globo x número de veces.
4. Se anotan puntos cada vez que el globo golpea el suelo del otro equipo.

Fútbol de Cangrejo

Tipo de juego: Juego de equipo

Número de equipos: dos

Área de juego: interior o exterior

Equipo o suministros: marcadores de tierra, softbol o fútbol

Objetivo del juego: Anotar tantos goles como sea posible.

Cómo jugar:

1. Los niños se dividen en al menos dos equipos y se colocan en lados opuestos del campo de fútbol.
2. Todos los jugadores deben permanecer "en cuatro patas", con el estómago hacia el cielo. Ninguno de los jugadores, incluidos los porteros, puede arrodillarse, ponerse de pie o correr. Los jugadores solo pueden patear o golpear la pelota con los pies y / o la cabeza; no se permiten manos.
3. Si un jugador se mueve incorrectamente, se le da una tarjeta amarilla y luego una tarjeta roja, lo que significa que debe abandonar el juego.
4. No se permiten jugadores a menos de 1 metro de la portería. No hay saques de esquina y los saques de meta deben realizarse a cuatro patas.
5. El objetivo del juego es marcar tantos goles como sea posible. Por lo general, funciona bien entre 3 y 5 minutos por mitad.
6. Cuando se marca un gol, hay que devolver el balón al centro y el equipo que perdió el gol comienza de nuevo.
7. El equipo que haya marcado más goles al final del juego, gana.

Plato de papel Tennis

Tipo de juego: Desafío

Número de equipos: dos o más

Área de juego: interior o exterior

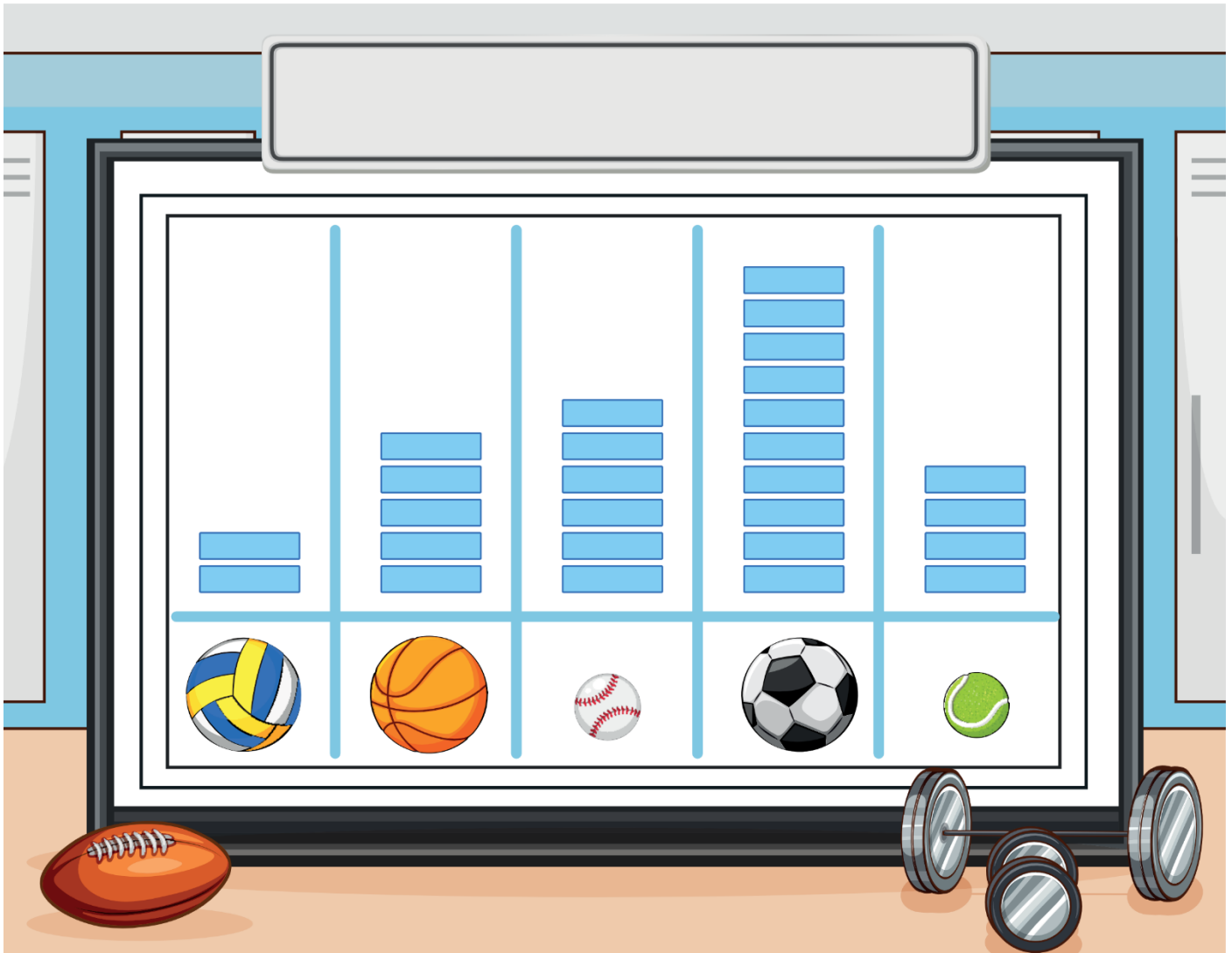
Equipo o suministros: Globos y platos de papel.

Objetivo del juego: tirar el globo sobre la red y caer al suelo.

Cómo jugar:

1. Use una red o sillas para dividir la cancha en dos.
2. Dele a un niño de cada lado un plato de papel. Este será su raqueta.
3. El niño debe golpear el globo sobre la red.
4. Las reglas son las mismas que las del tenis habitual. Si golpea el suelo en el lado opuesto más de una vez antes de ser devuelto, ganan un punto. Si la pelota sale fuera del área o la golpean demasiadas veces, el otro equipo gana el punto.
5. Cada vez que se pierde un punto, el jugador cambia con otro miembro de su equipo.

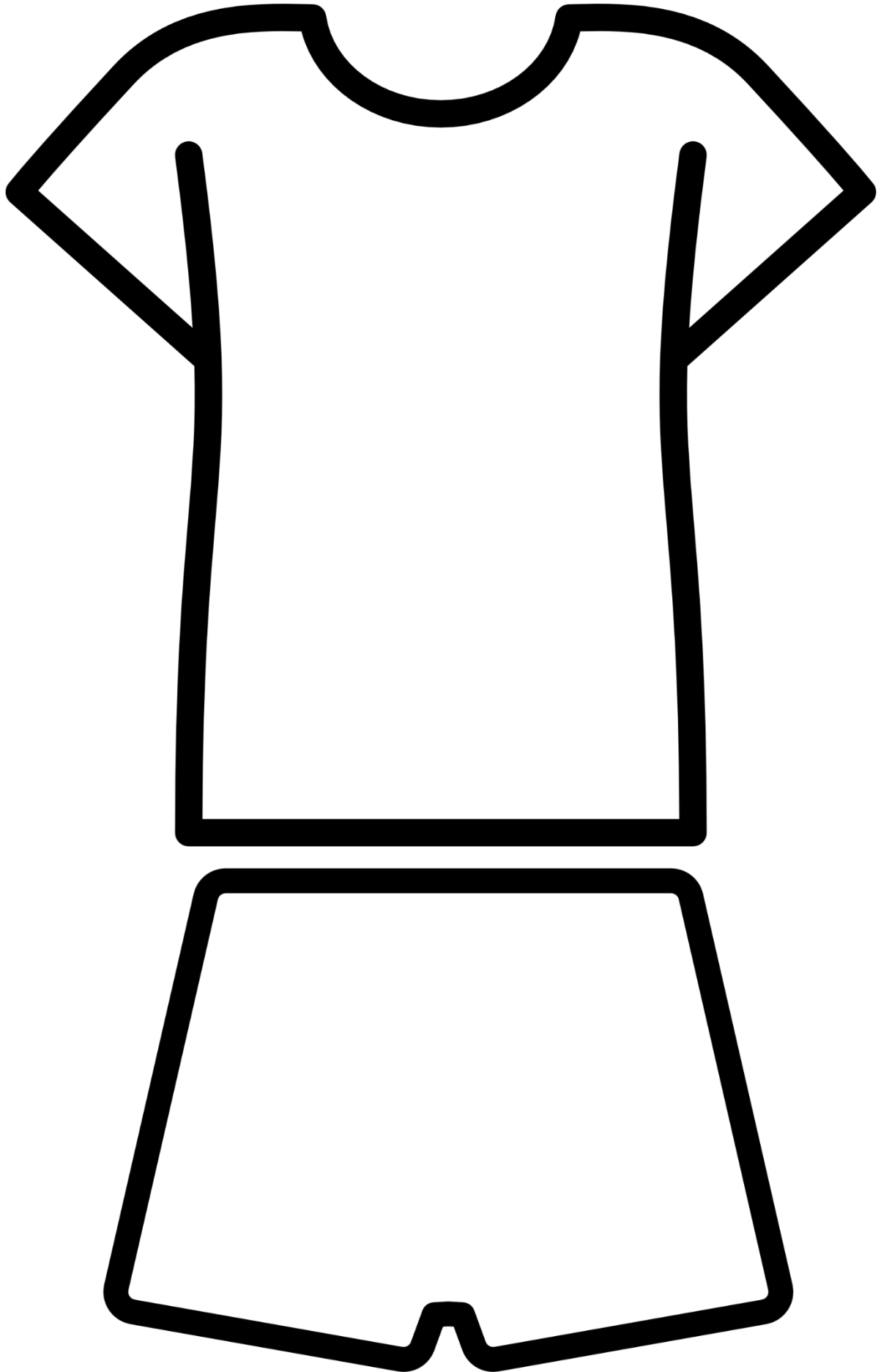
¿Cuál es el deporte favorito?



¿A cuántas personas les gusta cada deporte?



Diseñar un kit deportivo



¿Quién marca un gol?



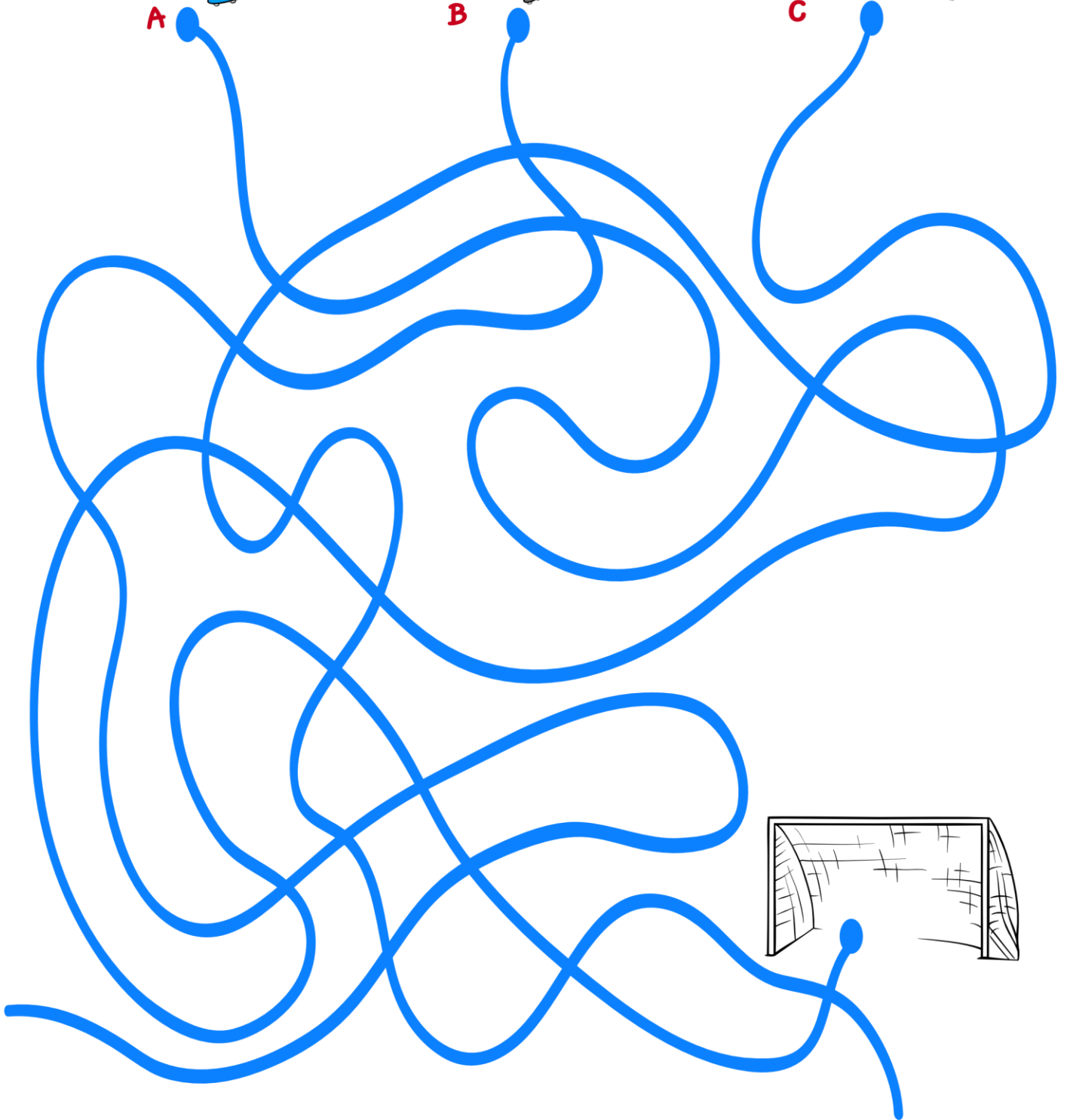
A



B



C



Merienda - Bocadillo de la suerte

Coloque algunos bocadillos en una caja o bolsa para que los niños no puedan ver el interior.

Permita que el niño meta la mano dentro y saque un bocadillo.

Pueden optar por conservarlo o cambiarlo (sustituirlo) por otro.

Lección de la Biblia

Versículo clave: Porque Cristo murió una vez y para siempre para perdonarnos nuestros pecados. Él era bueno e inocente, y sufrió por los pecadores, para que ustedes pudieran ser amigos de Dios. Los que mataron a Cristo destruyeron su cuerpo, pero él resucitó para vivir como espíritu. - 1ra de Pedro 3:18

1. **Hable sobre la definición de un sustituto (alguien que toma el lugar de otra persona, o algo que se usa en lugar o en vez de otra cosa).**
 - a. ¿Qué hace un sustituto? Reemplaza a alguien, se sienta en el banquillo, es un relevo.
 - b. Pida a los niños que le den ejemplos de suplentes (es posible que deba guiar la conversación para incluir jugadores suplentes en un equipo)
 - c. Pregunte: ¿Crees que ser un sustituto es importante? ¿Por qué o por qué no?
 - d. Pregunte: ¿Es mejor ser un suplente o tener un suplente? (hablar sobre ejemplos de ambos)
2. **Hable de ser suplente en el fútbol o el voleibol.**
 - a. ¿Cuáles son las ventajas de ser suplente en fútbol o voleibol?
 - b. ¿Cuáles son las desventajas?
3. **Lea el versículo clave de hoy.**
4. **Hable sobre los sustitutos en la Biblia: quién se benefició, el propósito del sustituto**
 - a. El cordero en lugar de Isaac (Génesis 22)
 - b. Moisés siendo criado por la princesa (Éxodo 2)
 - c. Jacob y Esaú (Génesis 25)
 - d. Juan el Bautista y Jesús (Mateo 3)
 - e. Jesús como sacrificio sustituto por nosotros (Marcos 16, Mateo 27)
5. **Pregunte a los niños cómo se sienten al saber que Jesús intervino como sustituto de ellos, asumiendo el castigo por sus pecados.**
 - a. Explique por qué Jesús lo hizo: el plan de Dios, el amor
 - b. Pregunte: ¿Cómo se siente al saber que Jesús hizo esto por usted?
 - c. Explique lo que se nos ha mandado hacer para poder recibir la sustitución de Jesús por nuestros pecados (Hechos 2:38).
 - d. Pida a los niños que compartan cómo se sienten al respecto y cómo cambiaría su vida al hacerlo.
6. **Vuelve a leer el versículo de hoy y termine con una oración.**

Mamá osa y sus cachorros



Mamá osa y sus cachorros

Mamá osa y sus cachorros vivían en el bosque. Estaba bordeado de altos pinos verdes. Le encantaba pasar tiempo con sus cachorros regordetes dando vueltas. Frecuentemente, jugaban cerca de un río largo y ventoso, en el agua clara y refrescante.

Un día soleado, los osos jugaron cerca de las orillas del lecho del río. Estaban jugando felices en el agua cuando empezó a llover. Mamá Osa los llamó para que salieran rápidamente, pero antes de que se dieran cuenta, la corriente del río arrastró a los cachorros río abajo.

Con impotencia, Mamá Osa vio cómo sus cachorros eran llevados lejos de su alcance. Con mucho gusto habría ido en su lugar si hubiera sido posible.

Rápidamente, Mamá Osa comenzó a correr por la orilla del río, con la esperanza de encontrar a sus cachorros y sacarlos, pero pronto se perdieron de vista. Mamá Osa lloró mucho, pero no se rindió. Amaba a sus cachorros.

Mamá Osa empezó a preguntar a los demás animales del bosque si habían visto a sus cachorros.

Finalmente, Mamá Osa conoció a un búho viejo y sabio. El búho le dijo que vio a los cachorros aferrados a un tronco un poco más abajo del río. Mamá Osa empezó a correr tan rápido como pudo.

Un poco más abajo del río, vio a sus cachorros llorando mientras se agarraban a un tronco. Sin pensarlo más, Mamá Osa se zambulló en las aguas embravecidas y nadó con todas sus fuerzas. El río rugiente no era rival para el amor de Mamá Osa.

Sus cachorros asustados se subieron a la espalda de su madre y ella los llevó a salvo a la orilla. Arriesgó su propia vida para salvar a los que más amaba. Los cachorros rodaban por la hierba verde, secándose el pelaje.

¿Qué podemos aprender de esta historia? Como Mamá Osa amaba a sus cachorros y arriesgaba su vida para salvarlos, Dios el Padre nos ama tanto que envió a Jesús a morir en la cruz para salvarnos de nuestros pecados. Jesús murió y resucitó para salvarnos. Cuando hacemos cosas que no le agradan, nuestro pecado nos hace alejarnos de él. Jesús vino a traernos sanos y salvos a casa. Dios quiere que sepas que eres especial para Él y que Él tiene un plan perfecto para tu vida. Él te ofrece el privilegio de ser su hijo o hija, y un día ir al Cielo, un lugar perfecto donde viviremos para siempre con Él.

Versículo para memorizar

El Sustituto

Yo soy el buen pastor. El buen pastor da su vida por las ovejas. - Juan 10:11

Vuelve a jugar un juego de voleibol en globo, pero esta vez con un toque diferente.

Cada vez que el niño golpea el globo, debe repetir la siguiente palabra del versículo.

Por ejemplo:

Niño 1: yo

Niño 2: soy

Niño 1: el

Niño 2: buen

Niño 1: Pastor

Intercambio de palabras de versículos para memorizar

Escriba y recorte las palabras del versículo para memorizar. Agregue algunas palabras adicionales que no estén en el versículo.

Doble el papel con las palabras escritas.

El niño puede tomar una hoja de papel y decidir quedársela o cambiarla.

Continúe hasta que tenga todas las palabras para crear el versículo para memorizar.

EL SUSTITUTO



Yo soy el buen pastor. El buen
pastor da su vida por las
ovejas. - Juan 10:11

EL SUSTITUTO



Yo soy el buen pastor. El buen
pastor da su vida por las
ovejas. - Juan 10:11

EL SUSTITUTO



Yo soy el buen pastor. El buen
pastor da su vida por las
ovejas. - Juan 10:11

EL SUSTITUTO



Yo soy el buen pastor. El buen
pastor da su vida por las
ovejas. - Juan 10:11

EL SUSTITUTO



Yo soy el buen pastor. El buen
pastor da su vida por las
ovejas. - Juan 10:11

EL SUSTITUTO



Yo soy el buen pastor. El buen
pastor da su vida por las
ovejas. - Juan 10:11

EL SUSTITUTO



Yo soy el buen pastor. El buen
pastor da su vida por las
ovejas. - Juan 10:11

EL SUSTITUTO



Yo soy el buen pastor. El buen
pastor da su vida por las
ovejas. - Juan 10:11

EL SUSTITUTO



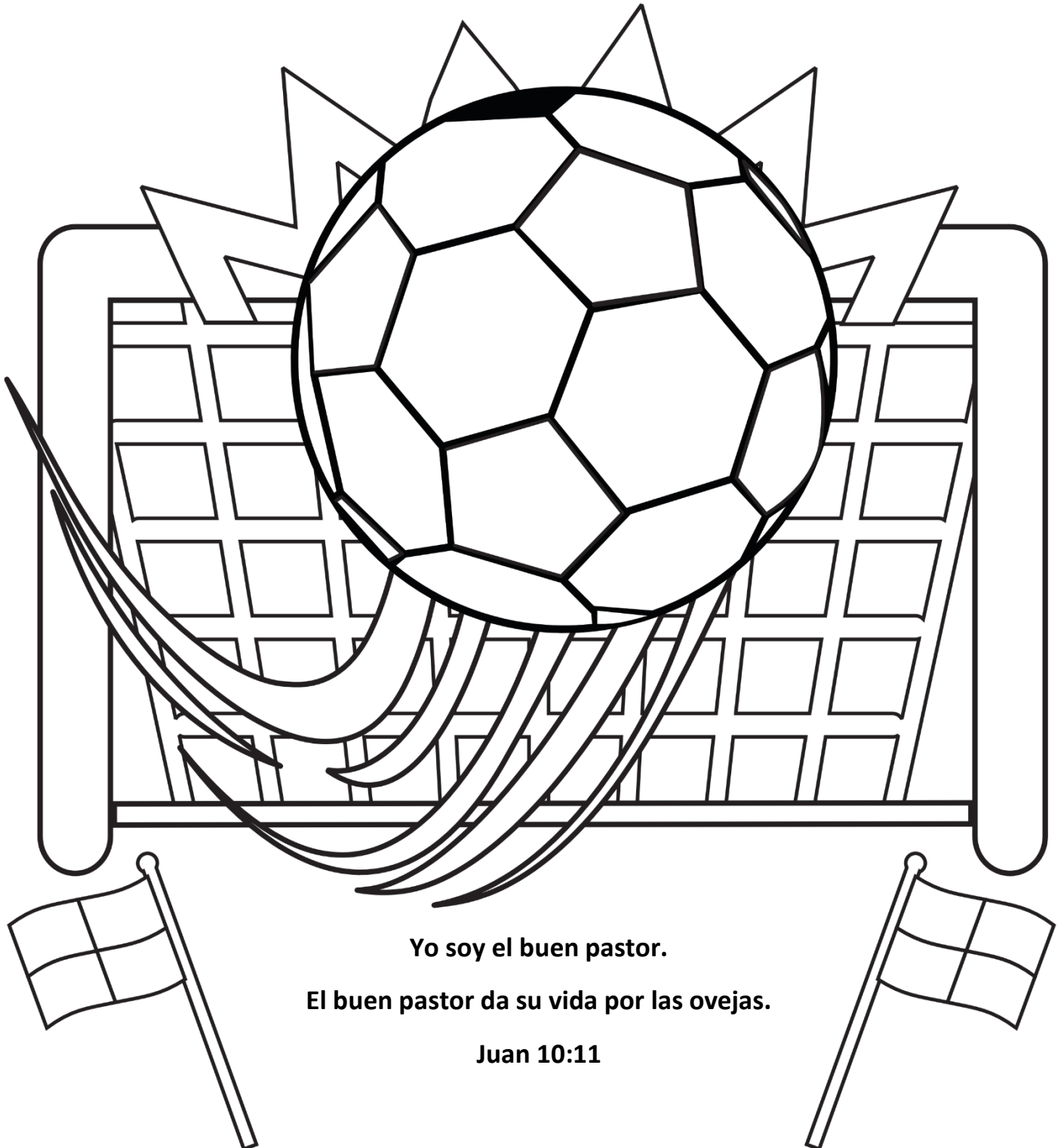
Yo soy el buen pastor. El buen
pastor da su vida por las
ovejas. - Juan 10:11

EL SUSTITUTO



Yo soy el buen pastor. El buen
pastor da su vida por las
ovejas. - Juan 10:11

EL SUSTITUTO

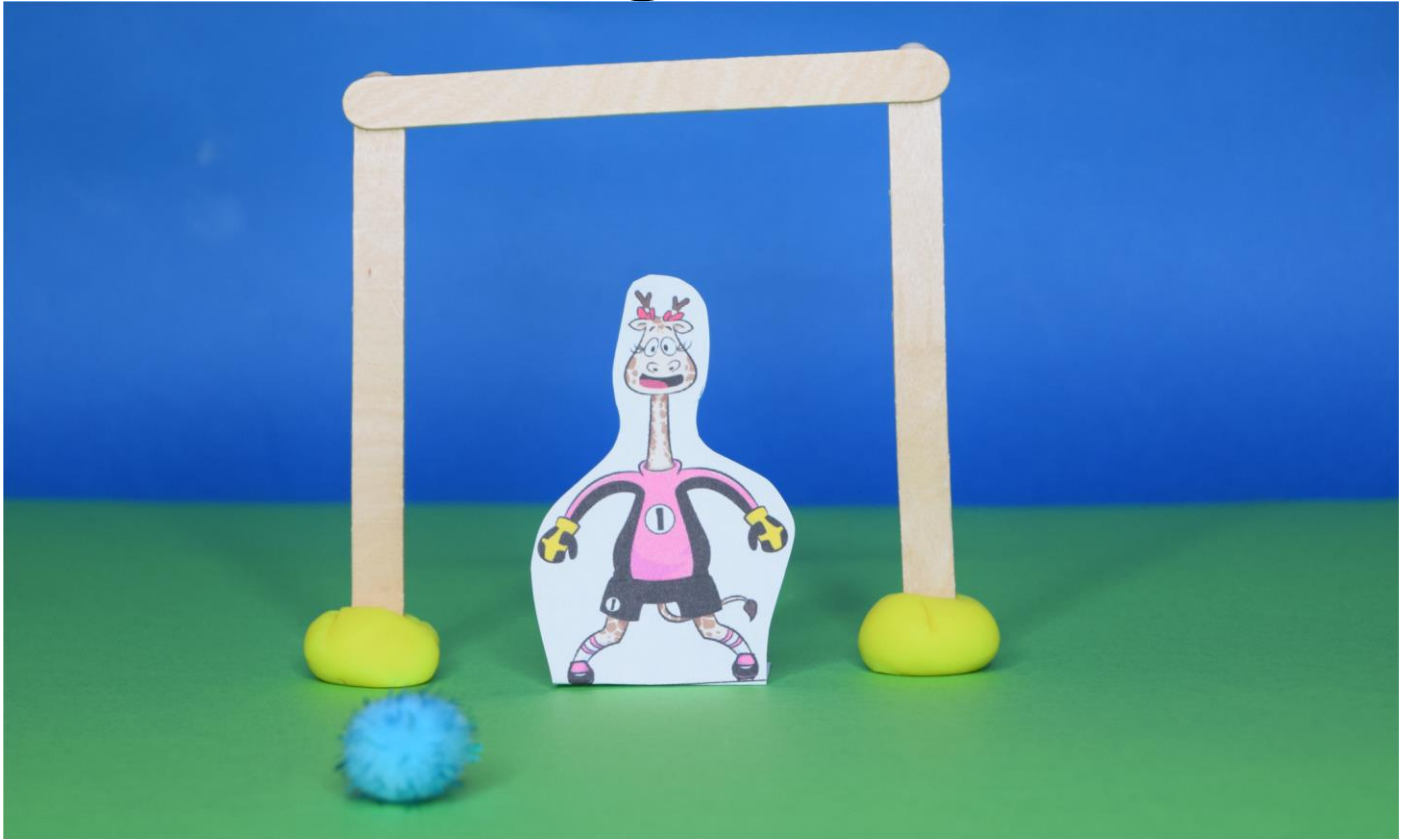


Yo soy el buen pastor.

El buen pastor da su vida por las ovejas.

Juan 10:11

Artesanía: Juego de gol

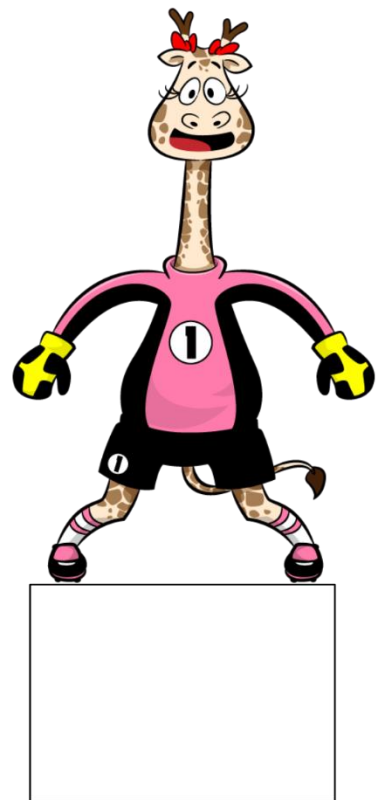
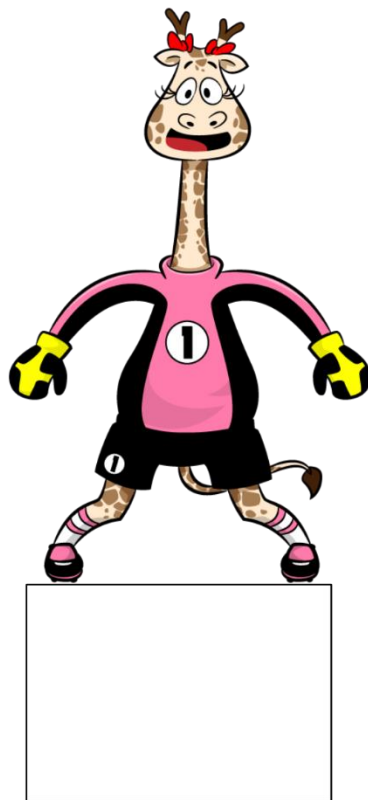
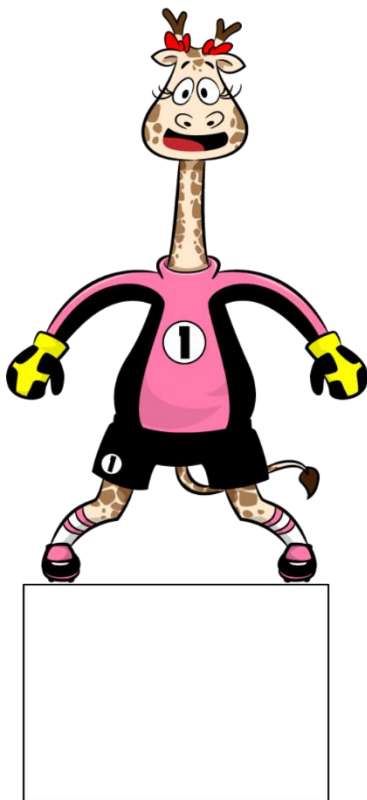
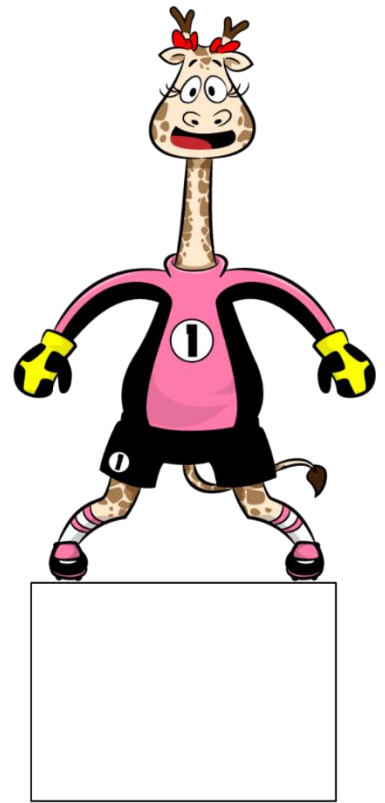
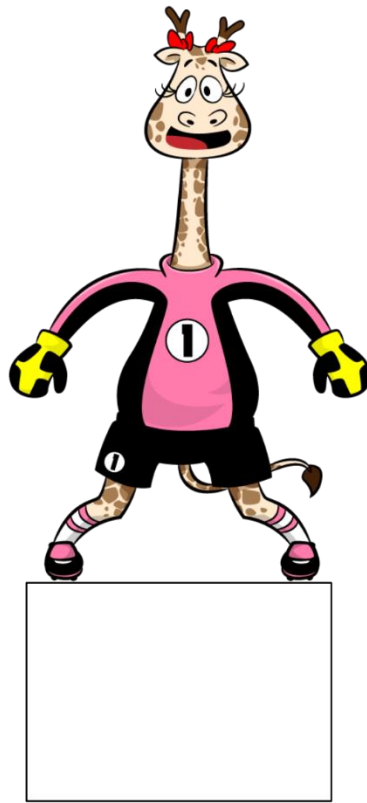
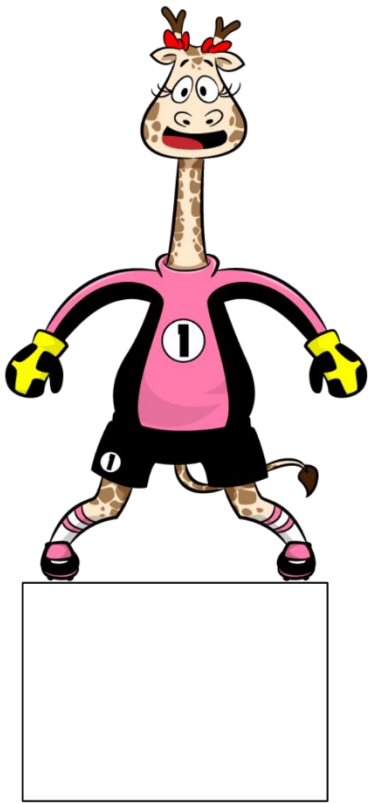


QUÉ NECESITAS:

- 3 palitos para manualidades (piruleta)
- Pegamento
- Masilla o plastilina
- Pompón
- Personaje

QUÉ HACER:

1. Pegue palos de piruletas para hacer postes de gol. Deje secar.
2. Decora los postes de la portería.
3. Recorta y dobla la jirafa.
4. Pegue la masa en la parte inferior de los postes.
5. Dispara el pompón e intenta marcar un gol.



Sesión 4

Navegación



Navegación

Objetivo de la lección: enseñar que debemos establecer una dirección para la vida.

Resumen de la lección: Un marinero no solo se sube al bote y espera que el viento lo lleve en la dirección correcta. Observa el entorno que lo rodea, controla el viento y el clima, y luego establece una dirección.

La vida está llena de cosas que intentan marcarnos la dirección, pero no podemos vivir dejándonos llevar por lo que sea que se cruce en nuestro camino (lo que nuestros amigos quieren hacer / lo que hacen los demás / los problemas que enfrentamos). Necesitamos establecer una dirección para nuestra vida. Necesitamos elegir seguir a Jesús.

Versículo para memorizar: te instruiré y te enseñaré el camino que debes seguir - Salmo 32:8

Bienvenida y oración.

Presente la sesión de hoy, explique el deporte y ore por el tiempo juntos.

Juegos

CARRERA DE BARCOS DE PAPEL

Tipo de juego: carrera

Número de equipos: ninguno

Área de juego: interior o exterior

Equipo o suministros: papel, mesa o piscina para niños.

Objetivo del juego: ganar la carrera.

Cómo jugar:

1. Entregue a cada niño una hoja de papel y enséñeles a hacer un bote de papel.
2. Una vez que los barcos están hechos, pueden competir.
3. Dos niños compiten entre sí soplando su bote de papel sobre una mesa o piscina infantil. (Los niños también pueden soplar con otro objeto si hay problemas respiratorios en el grupo).
4. Gana el primer niño que lleve su bote a la línea de meta.

FÚTBOL SOPLADO

Tipo de juego: Juego grupal

Número de equipos: dos

Área de juego: interior

Equipo o suministros: Mesa, papel A4 y una pelota de tenis de mesa.

Objetivo del juego: soplar la pelota del otro lado de la mesa.

Cómo jugar:

1. Entregue a cada niño una hoja de papel y pídale que la enrollen en forma de pajita que puedan usar para soplar.
2. Ponga una barrera en los lados largos de las mesas para evitar que la bola ruede por los lados. Un cartón o las sillas funcionan bien.
3. Dos equipos juegan a la vez. La bola se coloca en el centro de la mesa para comenzar y los jugadores deben esperar hasta que el líder del equipo diga comenzar antes de poder soplar.
4. Los puntos se anotan soplando la bola desde el otro lado de la mesa. También se otorgan puntos si un jugador oponente detiene la pelota usando la pajita u otro objeto.
5. Cada vez que se anota un punto, ambos jugadores intercambian con otro miembro del equipo.
6. El primer equipo en anotar cinco puntos, gana.
7. El juego se repite hasta que cada equipo se haya enfrentado entre sí o en forma de torneo.

RELEVO DE AGUA

Tipo de juego: relevo

Número de equipos: dos o más

Área de juego: al aire libre

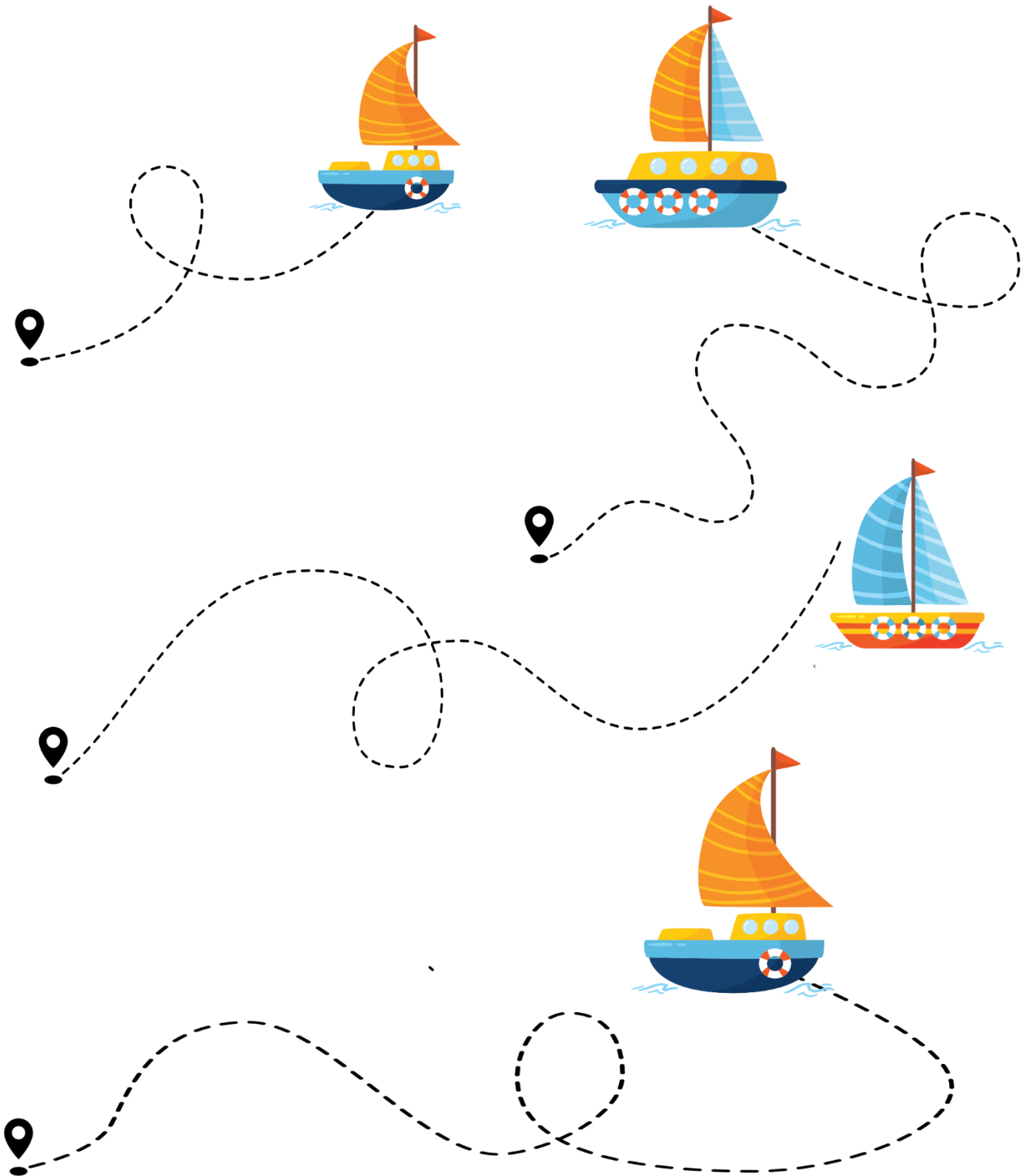
Equipo o suministros: dos baldes, agua y una taza para cada equipo.

Objetivo del juego: mover agua de un balde al otro.

Cómo jugar:

1. Haga que los niños se alineen con sus equipos detrás de un balde vacío.
2. En el otro lado del espacio, debe haber un balde lleno de agua.
3. En marcha, el primer jugador corre hacia el balde lleno con la taza, llena la taza y la lleva de regreso para verterla en el balde vacío.
4. Si a los niños no les importa mojarse, pídale que se lleven la taza sobre la cabeza.
5. Gana el equipo que al final tenga más agua en su balde.

Traza las líneas de los veleros

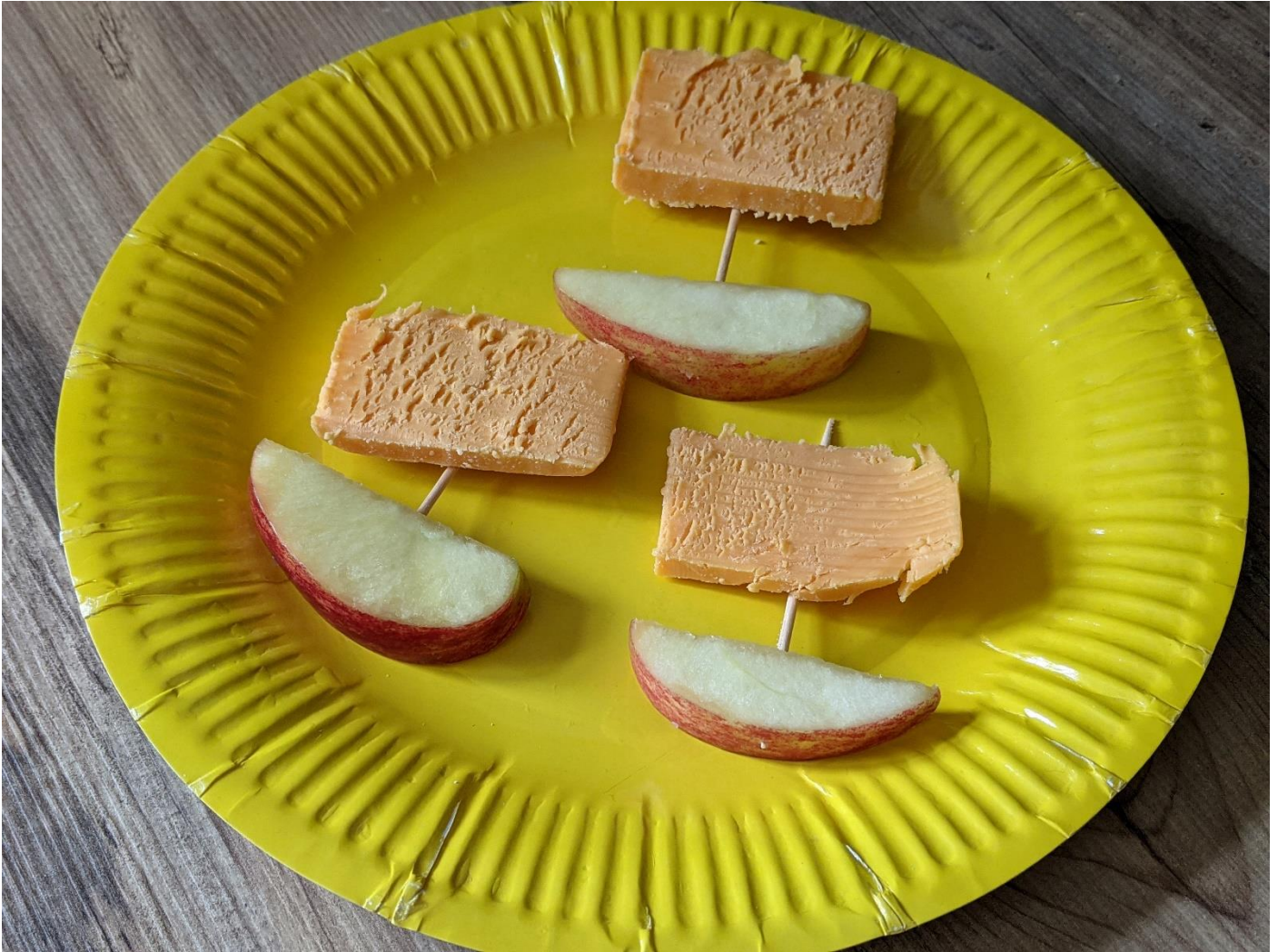


Use una cuerda para medir cuál barco navegó más lejos.

Encuentra 8 diferencias



Merienda



Barcos de queso y manzana

Corta manzanas en rodajas para hacer formas de barco.

Corta rectángulos de queso para hacer velas.

Use palitos de cóctel para armar.

Lección de la Biblia

Versículo clave: Jesús les gritó: "¡Vengan, síganme y les mostraré cómo pescar personas!" - Mateo 4:19

1. **Pregúnteles a los niños si alguna vez han estado en un bote y permítales compartir sus experiencias.**
2. **Habla de cómo navegan los marineros en un barco.** — observando el tiempo, usando el viento, una brújula, mapas...
 - a. Pregunte: ¿Qué pasaría si los marineros no vieran estas cosas?
 - b. ¿Cómo el uso de estas cosas mantiene a salvo a un marinero y a su barco?
3. **Haga a los niños las siguientes preguntas:**
 - a. ¿Cuál era tu color favorito cuando tenías cinco años? ¿Cuál es tu color favorito ahora?
 - b. ¿Cuál fue tu juguete o juego favorito el año pasado? ¿Sigue siendo tu favorito?
 - c. ¿Cuánto tiempo ha sido tu mejor amigo tu mejor amigo? ¿Tenías un mejor amigo diferente antes que él / ella?
4. **Haz las siguientes preguntas:**
 - a. ¿Alguna vez has seguido a alguien que no deberías?
 - b. ¿Qué sucedió?
 - c. ¿A quién sigues o intentas actuar / parecerte? (Ejemplos: celebridad, deportista, etc.)
 - d. ¿Siempre está mal seguir a alguien? ¿Por qué o por qué no?
 - e. ¿Por qué es importante asegurarse de seguir a las personas adecuadas?
 - f. ¿Cómo puede saber si son las personas adecuadas?
5. **Lee el versículo clave de hoy.**
6. **Habla de las personas que siguieron en la Biblia:**
 - a. Los israelitas siguieron a Josué alrededor de los muros de Jericó (Josué 6)
 - b. Daniel no siguió a la multitud (Daniel 6)
 - c. El llamado de los discípulos (Mateo 4)
7. **Haga a los niños las siguientes preguntas:**
 - a. ¿Por qué debemos seguir a Jesús?
 - b. ¿Qué significa seguir a Jesús?
 - c. ¿Cómo podemos seguir a Jesús?
8. **Ore por los niños y recuérdelos que siempre sigan a Jesús.**

Un Caballo Llamado Flash



Un Caballo Llamado Flash

Flash era un caballo de carreras rápido que vivía en la granja Trueway.

Un día, un granjero accidentalmente dejó la puerta del granero abierta y en una fracción de segundo, Flash se fue. Era un caballo vivaz y cuando se soltaba, era difícil atraparlo.

El campesino lo buscaba día tras día, pero en cuanto se acercaba a él, volvía a huir.

Finalmente, atraparon a Flash y lo llevaron de regreso a la granja. El Granjero decidió que era hora de entrenar a Flash para montarlo. Los trabajadores hicieron todo lo posible, pero Flash quería hacer lo suyo. Corría en círculos, cambiando de dirección constantemente.

Cuando el trabajador se le acercaba, soltaba un relincho fuerte y se levantaba sobre sus patas traseras para que todos supieran que no quería obedecer.

Temprano a la mañana siguiente, el granjero decidió que haría un turno tratando de entrenar a Flash. Tenía un plan. En lugar de sacar a Flash de su área familiar cercada con su madre, decidió trabajar con él dentro. Pensó que tal vez la presencia de su madre lo calmaría. Hablándole en voz baja, el granjero le acarició la nariz y le dio de comer una dulce manzana roja. Las manzanas eran la golosina favorita de Flash. Mientras el caballo joven masticaba su manzana, el granjero le puso suavemente la cuerda sobre la boca y la nariz. Pronto, estaba conduciendo a su caballo por el patio.

Día tras día, el granjero continuó trabajando con Flash y lo ensilló y lo preparó para ser montado. Al principio, Flash parecía un poco asustado, pero pronto el granjero se sentó en la silla. Felizmente, el granjero estaba montando a Flash. Flash parecía orgulloso mientras corría en un círculo perfecto. El granjero sonrió de oreja a oreja. Sabía que Flash sería un gran caballo de carreras. En ese mismo momento, Flash miró en dirección al granjero y soltó un fuerte relincho, como si estuviera diciendo que él también estaba feliz de correr.

¿Qué podemos aprender de esta historia? El granjero usó cuerdas y un equipo para dirigir a Flash por el camino que debía seguir. También debemos dejar que Dios dirija nuestros caminos para que vayamos en la dirección que Él quiere para nuestras vidas. Cuando vivimos para Jesús y leemos nuestras Biblias, aprendemos a obedecer todo lo que Él dice. Cuando seguimos nuestro propio camino como Flash y vivimos según nuestras propias reglas, nos alejamos mucho del cuidado de Dios. Dios sabe lo que es mejor para nosotros y nos está ayudando a ser más como Jesús.

Versículo para memorizar

Direcciones

Te instruiré y te enseñaré el camino que debes seguir - Salmo 32:8

Escriba el versículo y recorte cada palabra.

Venda los ojos a un niño.

Coloca las palabras por la habitación.

Los otros niños deben darle instrucciones al niño con los ojos vendados, para que recopile las palabras del versículo en el orden correcto.

Lea el versículo a medida que se agrega cada palabra.

NAVEGACIÓN



Te instruiré y te enseñaré el
camino que debes seguir -
Salmo 32:8

NAVEGACIÓN



Te instruiré y te enseñaré el
camino que debes seguir -
Salmo 32:8

NAVEGACIÓN



Te instruiré y te enseñaré el
camino que debes seguir -
Salmo 32:8

NAVEGACIÓN



Te instruiré y te enseñaré el
camino que debes seguir -
Salmo 32:8

NAVEGACIÓN



Te instruiré y te enseñaré el
camino que debes seguir -
Salmo 32:8

NAVEGACIÓN



Te instruiré y te enseñaré el
camino que debes seguir -
Salmo 32:8

NAVEGACIÓN



Te instruiré y te enseñaré el
camino que debes seguir -
Salmo 32:8

NAVEGACIÓN



Te instruiré y te enseñaré el
camino que debes seguir -
Salmo 32:8

NAVEGACIÓN

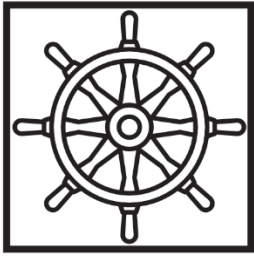


Te instruiré y te enseñaré el
camino que debes seguir -
Salmo 32:8

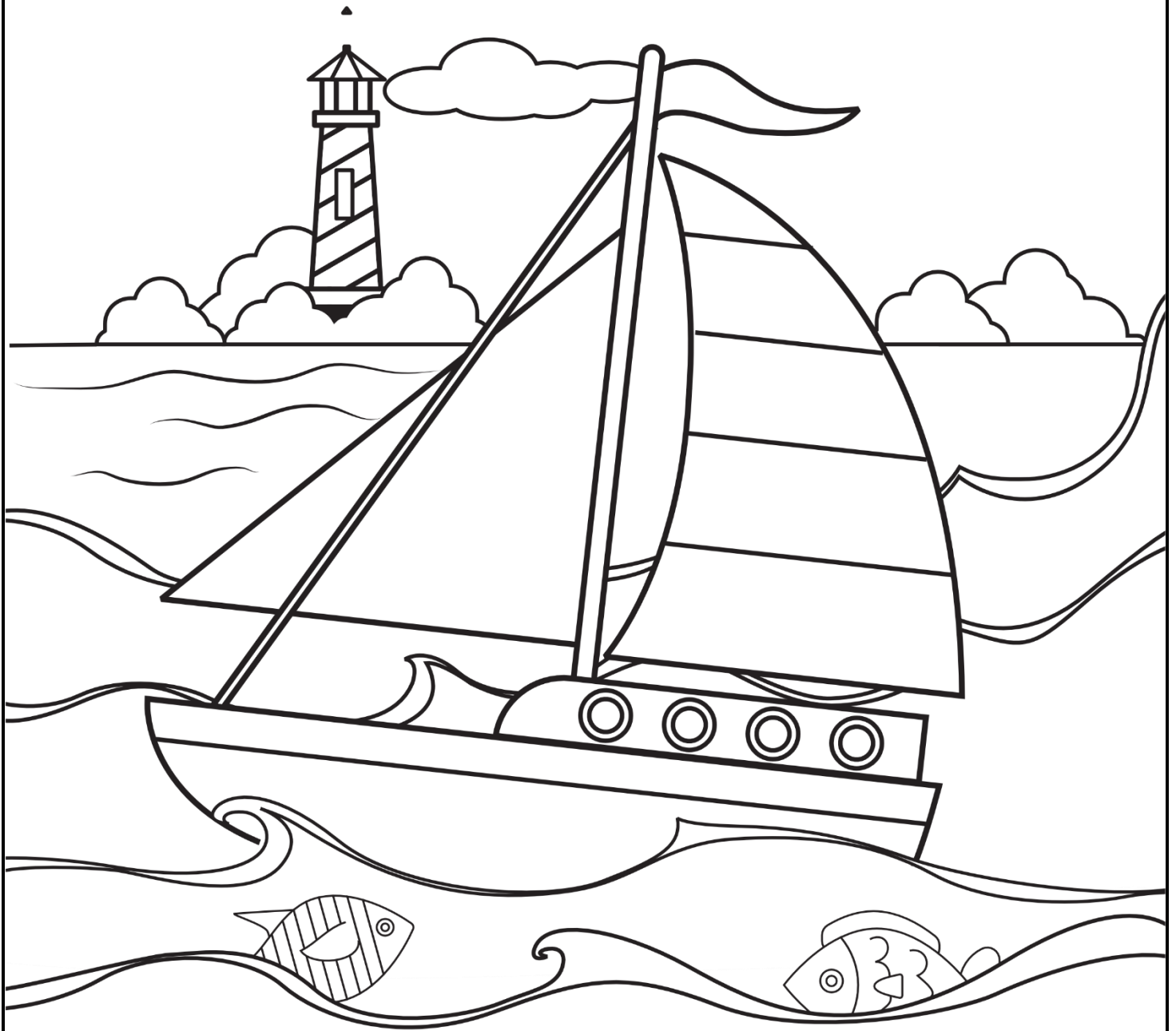
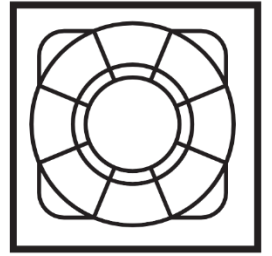
NAVEGACIÓN



Te instruiré y te enseñaré el
camino que debes seguir -
Salmo 32:8

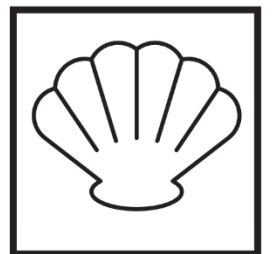


NAVEGACIÓN

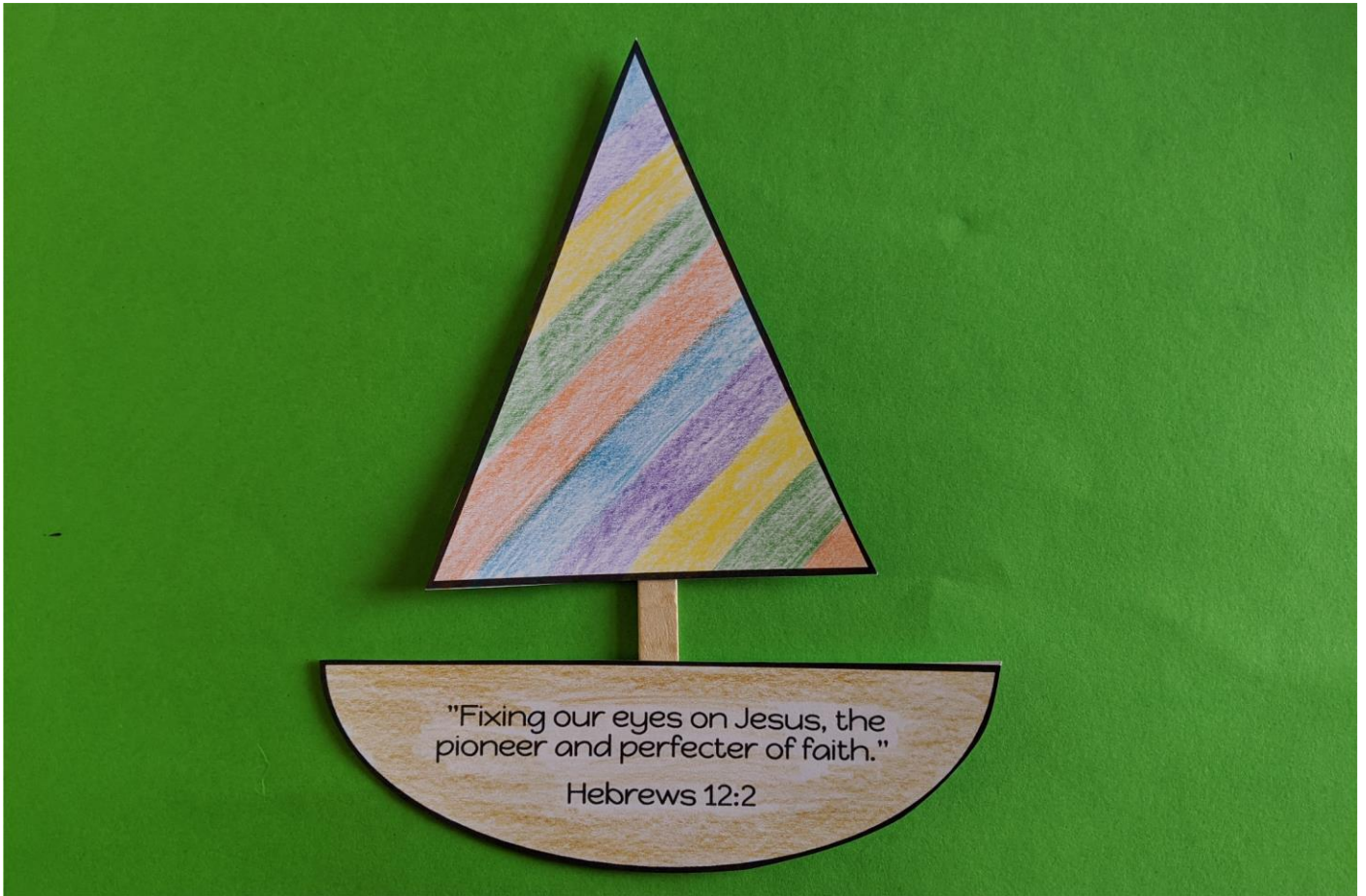


**Te instruiré y te enseñaré el
camino que debes seguir**

Salmo 32:8



Artesanía - Barco de vela

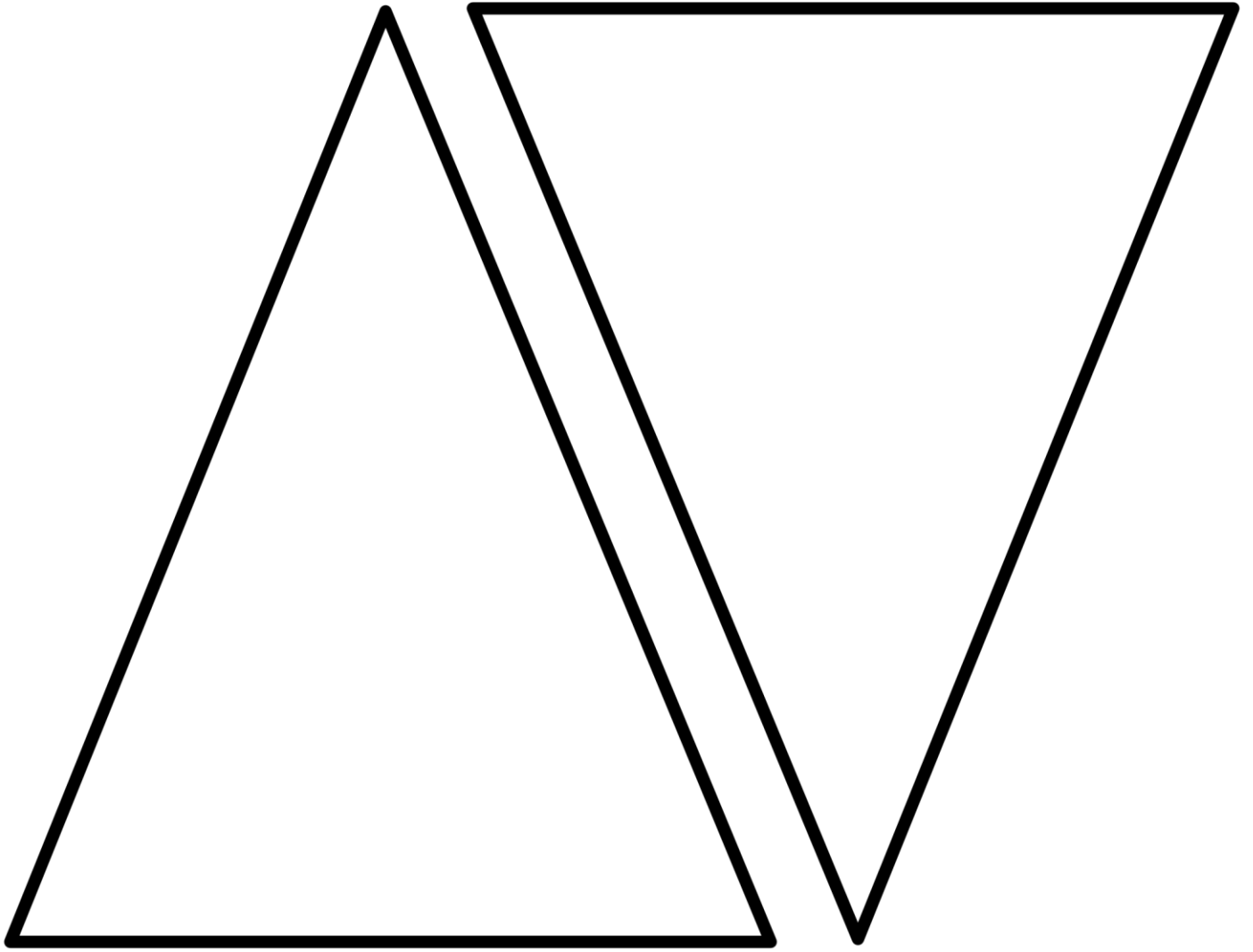


QUÉ NECESITAS:

- Página de plantilla
- Lápices de colores
- Palito de helado
- Tijera
- Pegamento

QUÉ HACER:

1. Colorea el barco en la página de la plantilla.
2. Corte alrededor del barco y las velas.
3. Pegue un palito de helado entre el barco y la vela.
4. Pegue las secciones traseras del barco y navegue hacia la sección delantera.



**"Poniendo nuestros ojos en Jesús, el autor
y consumidor de la fe".**

Hebreos 12: 2

**"Poniendo nuestros ojos en Jesús, el autor
y consumidor de la fe".**

Hebreos 12: 2

Sesión 5

Relevo



Relevo

Objetivo de la lección: enseñar que debemos trabajar juntos.

Resumen de la lección: No hay superestrella en el equipo de relevos; cada persona es importante y tiene un papel vital en la obra. Debemos transmitir lo que hemos recibido. Jesús nos llama a transmitir el mensaje del evangelio.

Versículo para memorizar: Lo que me has oído decir en presencia de muchos testigos, encomiéndalo a creyentes dignos de confianza, que a su vez estén capacitados para enseñar a otros. - 2 Timoteo 2: 2

Bienvenida y oración.

Presente la sesión de hoy, explique el deporte y ore por el tiempo juntos.

Juegos

CARRERA DE RELEVOS DE GLOBOS

Tipo de juego: relevo

Número de equipos: dos o más

Área de juego: interior o exterior

Equipo o suministros: Globos

Objetivo del juego: completar el relevo

Cómo jugar:

1. Divida el grupo en equipos y pídale que formen una sola fila.
2. Dele un globo al primer niño de cada línea.
3. El primer niño coloca el globo entre sus piernas.
4. En marcha, corren hacia el punto de inflexión y regresan al inicio, mientras mantienen los globos entre las piernas. Si el globo se les escapa, deben permanecer quietos hasta que se les devuelva el globo. Si el globo explota, el otro equipo gana automáticamente.
5. Cuando regresa el primer niño, le pasan el globo al siguiente jugador y se repite el proceso.
6. El primer equipo que recupere a todos los jugadores gana.

RELEVO DE TÚNEL

Tipo de juego: Relevé / Carrera

Número de equipos: dos o más (debe tener al menos 4 jugadores para cada equipo)

Área de juego: interior o exterior

Equipo o suministros: Ninguno

Objetivo del juego: completar el relevé

Cómo jugar:

1. Divida a los jugadores en equipos
2. Extienda a cada equipo en línea recta a distancias iguales entre sí, entre la línea de salida y la de llegada.
3. Haga que el primer niño de cada equipo se alinee en la línea de salida, todos los demás niños hacen arcos con sus cuerpos. Pies y manos en el suelo.
4. El primer niño debe primero gatear debajo de las piernas de todos los jugadores del equipo - correr hacia el punto de inflexión - y regresar para tocar a la siguiente persona del equipo, que hace lo mismo que el primer jugador.
5. El primer equipo en que todos los jugadores completen la carrera, gana el juego.

CARRERA DE ESQUÍ

Tipo de juego: carrera

Número de equipos: dos o más (pares)

Área de juego: interior

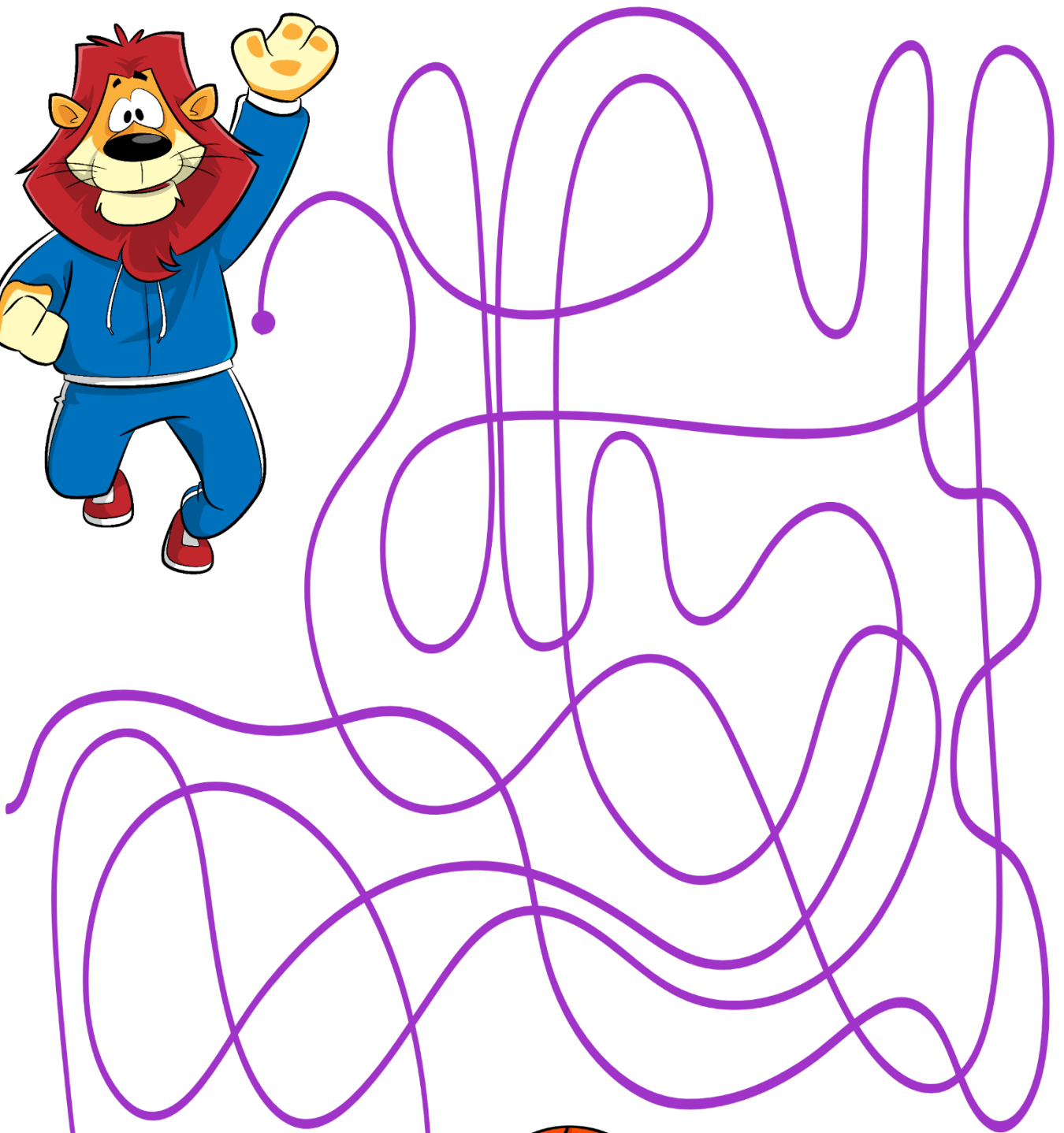
Equipo o suministros: periódico o papel higiénico

Objetivo del juego: correr sin rasgar papel.

Cómo jugar:

1. Divida a los niños en parejas
2. Haga que los niños se alineen en la línea de salida.
3. Cada pareja recibe dos tiras de papel de periódico o papel higiénico. (las rayas deben ser del tamaño de un esquí)
4. La pareja debe subirse a los esquís de papel de modo que un niño esté al frente y otro detrás.
5. En "comenzar", cada pareja debe correr hasta la línea de meta, trabajando juntos para llevar los esquís sin romperlos. Los pies deben permanecer en los esquís en todo momento.
6. El primer equipo en llegar a la meta, gana.

¿Cuál pelota necesita el león?



A



B



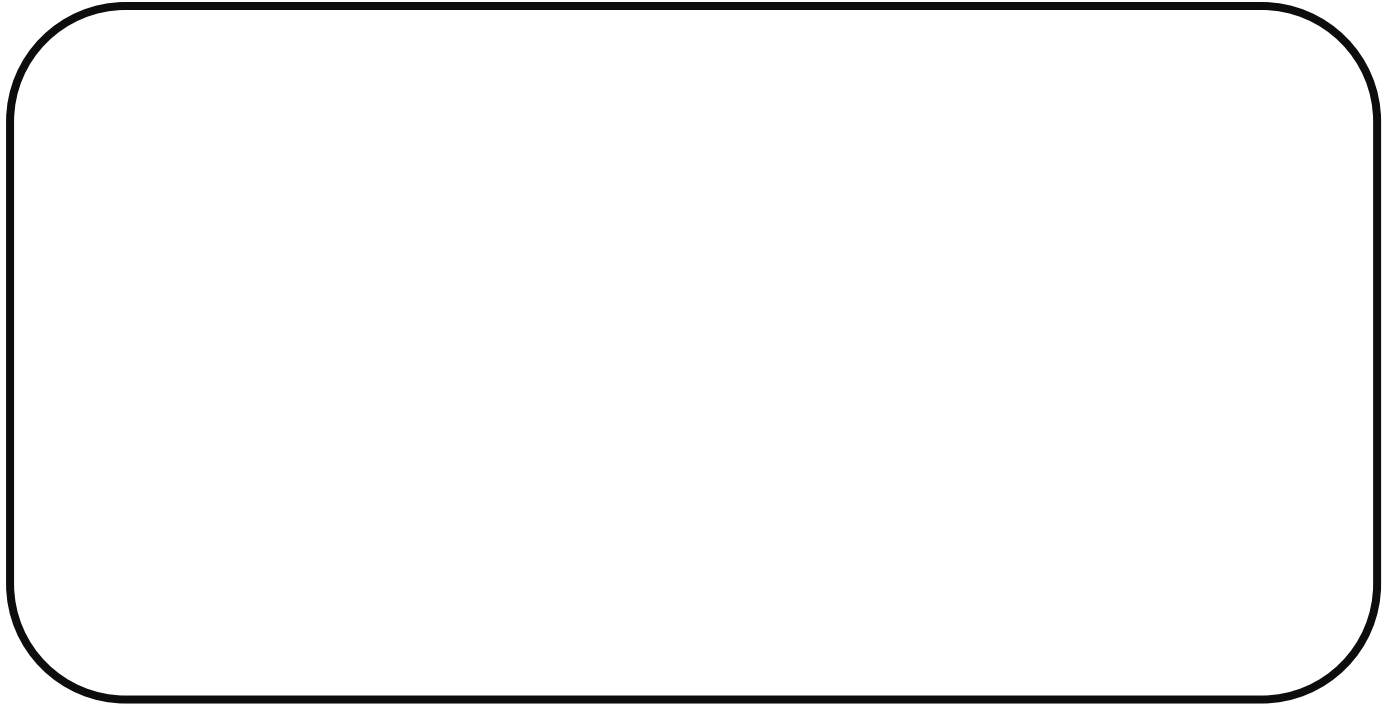
C



Mi nuevo deporte

Mi nuevo deporte se llama: _____

Equipo de deporte



Reglas

1 _____

6 _____

2 _____

7 _____

3 _____

8 _____

4 _____

9 _____

5 _____

10 _____

Merienda

Antes de los Juegos Olímpicos se realiza un relevo de antorchas a lo largo del recorrido, para anunciar la llegada de los Juegos. Aquí hay un refrigerio fácil que los niños pueden ayudar a preparar.



Antorcha de frutas

Necesitarás:

- Conos de helado
- Rodajas de frutas rojas, naranjas y amarillas
- Opcional (helado o yogur)

Preparación:

Dele a cada niño un cono de helado. Déjalos decorar con la fruta en rodajas para hacer una llama.

Lección bíblica - Relevé

Versículo clave: Lo que me has oído decir en presencia de muchos testigos, encomiéndalo a creyentes dignos de confianza, que a su vez estén capacitados para enseñar a otros. - 2 Timoteo 2: 2

1. **Pregunte a los niños si alguna vez han participado en una carrera de relevos de algún tipo.**
Permítales compartir sus experiencias y hablar sobre la importancia de entregar el testigo o lo que sea que estén pasando.
2. **Pregunte a los niños qué otras cosas comparten o transmiten (ropa, juguetes, tareas ...)**
 - a. ¿Por qué transmitimos estas cosas?
 - b. ¿Le resulta fácil transmitir estas cosas? ¿Por qué o por qué no?
 - c. ¿Qué tan dispuesto estaría a transmitir algo que realmente le gustó, algo importante o algo que lo haga feliz?
3. **Habla de las cosas que transmitimos y que no deberíamos.**
 - a. Chisme
 - b. Cosas gastadas y en mal estado.
 - c. Estar enfermo
4. **Lee el versículo clave de hoy**
5. **Pregunte a los niños lo siguiente:**
 - a. ¿Quién ha compartido contigo las buenas nuevas de Jesús?
 - b. ¿Cómo han hecho esto?
6. **Hable sobre cómo saber si alguien está diciendo la verdad sobre Jesús y la Biblia.**
 - a. Lee la Biblia
 - b. Sepa cómo buscar cosas en la Biblia (sugiera el sitio web: openbible.info)
 - c. Pregúntele a alguien más en quien confíe.
7. **Hable sobre algunos evangelistas (personas que transmitieron la verdad de Jesús) en la Biblia.**
 - a. Moisés dio la ley
 - b. Los israelitas que NO pasaron la ley a otros (Jueces 2:10)
 - c. Jonás (finalmente) libro de Jonás
 - d. Juan el Bautista (Mateo 4)
 - e. Pedro (Hechos 2, 10)
 - f. Pablo
8. **Pregunte a los niños qué harán para transmitir las buenas nuevas acerca de Jesús.**
9. **Ore por los niños.**

Adán

La Hormiga



Adán la Hormiga

Esta es la historia de la familia Hormiga: Adán, Antonio y Ana.

Todos los días, Antonio y Ana trabajaban muy duro almacenando comida para los meses de invierno.

Su hermano, Adán, era único. Prefería dormir hasta tarde, luego buscar un picnic con todo lo que pueda comer, hamburguesas y sandía por la tarde. Nunca almacenaba su propia comida, pero siempre tomaría de su hermano y hermana.

Un día, Antonio y Ana decidieron que hablarían con Adán debido a su comportamiento. Le dijeron que tenía que hacer su parte. Ana explicó: "No es justo que hagamos todos los preparativos para el invierno. ¡Tú también tienes que ayudar! " Pero Adán no los tomó en serio.

El invierno decidió llegar temprano ese año. La nieve comenzó a caer al suelo y todo comenzó a congelarse. Incluso Antonio y Ana fueron tomados por sorpresa. Habían recogido suficiente comida para los dos, pero no para Adán.

Cuando Adán tuvo hambre, pidió comida a su hermano y hermana, pero no tenían suficiente. Adán comenzó a ir de puerta en puerta a los vecinos pidiendo comida para comer. Nadie podía permitirse compartir su comida con otros, y mucho menos con alguien que no había estado dispuesto a hacer su parte.

Al día siguiente, Ana y Antonio decidieron que chequearían donde estaba su hermano. Había encontrado un vecino amable que compartió una pequeña comida.

Al ver a su hermano y hermana, Adán se acercó a ellos y les pidió perdón. Prometió que los ayudaría de ahora en adelante con el trabajo.

Antonio y Ana notaron un cambio en Adán y decidieron darle otra oportunidad. Afortunadamente, el clima se volvió más cálido durante los siguientes días y todo se derritió nuevamente.

A partir de entonces, Adán se levantó temprano con su hermano y hermana, y trabajó todo el día recogiendo comida para los meses fríos que se avecinaban. Felizmente, los tres trabajaron juntos para realizar la tarea.

¿Qué podemos aprender de esta historia? Como cristianos, tenemos un gran trabajo que hacer. Jesús nos pide que vayamos por todo el mundo y le contemos a otros acerca de Él y cómo nos ha salvado de nuestros pecados. Debemos trabajar juntos para lograr ese objetivo. Jesús nos llama a cada uno de nosotros a hacer nuestra parte.

Versículo para memorizar

Juego de relevo

Lo que me has oído decir en presencia de muchos testigos, encomiéndalo a creyentes dignos de confianza, que a su vez estén capacitados para enseñar a otros. - 2 Timoteo 2: 2

Escriba el versículo para memorizar en partes y en tarjetas separadas. Por ejemplo, "Lo que me has oído decir", "en presencia de", "muchos testigos" y así.

Lean juntos el versículo de la Biblia para memorizar.

Coloque un juego de tarjetas de versículos para memorizar en la línea de salida, frente a cada equipo en orden aleatorio.

En "Comenzar", el primer niño debe tomar una tarjeta y correr hacia el otro lado. Poner la carta en el suelo y volver para marcar al siguiente jugador.

Repita hasta que todas las tarjetas estén en el otro lado y en el orden correcto.

Si el orden es incorrecto, un niño debe volver corriendo y marcar otro jugador para clasificar.

Lea el versículo cuando esté completo.

Relevo



Lo que me has oído decir en presencia de muchos testigos, encomiéndalo a creyentes dignos de confianza, que a su vez estén capacitados para enseñar a otros. –

2 Timoteo 2: 2

Relevo



Lo que me has oído decir en presencia de muchos testigos, encomiéndalo a creyentes dignos de confianza, que a su vez estén capacitados para enseñar a otros. –

2 Timoteo 2: 2

Relevo



Lo que me has oído decir en presencia de muchos testigos, encomiéndalo a creyentes dignos de confianza, que a su vez estén capacitados para enseñar a otros. –

2 Timoteo 2: 2

Relevo



Lo que me has oído decir en presencia de muchos testigos, encomiéndalo a creyentes dignos de confianza, que a su vez estén capacitados para enseñar a otros. –

2 Timoteo 2: 2

Relevo



Lo que me has oído decir en presencia de muchos testigos, encomiéndalo a creyentes dignos de confianza, que a su vez estén capacitados para enseñar a otros. –

2 Timoteo 2: 2

Relevo



Lo que me has oído decir en presencia de muchos testigos, encomiéndalo a creyentes dignos de confianza, que a su vez estén capacitados para enseñar a otros. –

2 Timoteo 2: 2

Relevo



Lo que me has oído decir en presencia de muchos testigos, encomiéndalo a creyentes dignos de confianza, que a su vez estén capacitados para enseñar a otros. –

2 Timoteo 2: 2

Relevo



Lo que me has oído decir en presencia de muchos testigos, encomiéndalo a creyentes dignos de confianza, que a su vez estén capacitados para enseñar a otros. –

2 Timoteo 2: 2

Relevo



Lo que me has oído decir en presencia de muchos testigos, encomiéndalo a creyentes dignos de confianza, que a su vez estén capacitados para enseñar a otros. –

2 Timoteo 2: 2

Relevo



Lo que me has oído decir en presencia de muchos testigos, encomiéndalo a creyentes dignos de confianza, que a su vez estén capacitados para enseñar a otros. –

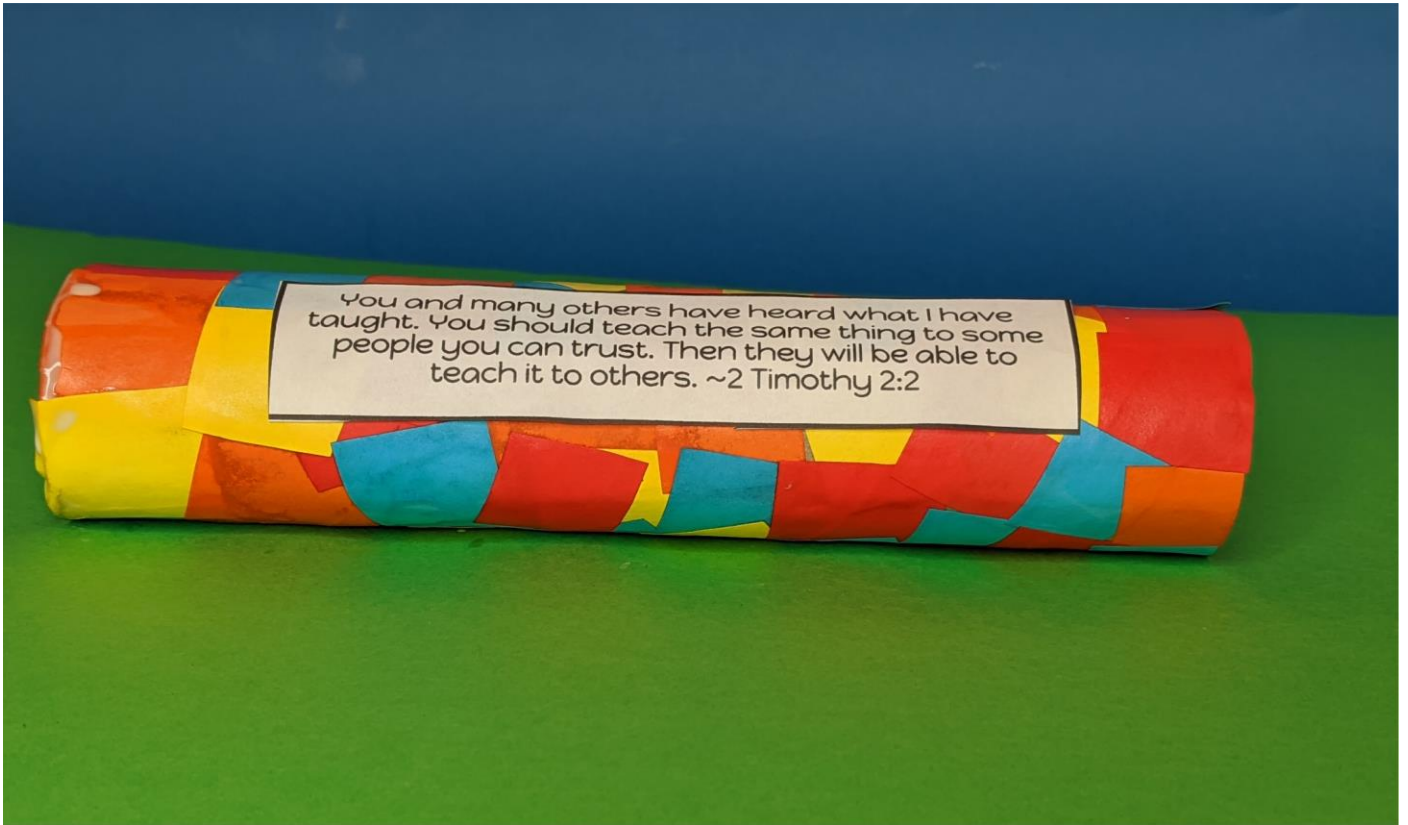
2 Timoteo 2: 2



Lo que me has oído decir en presencia de muchos testigos,
encomiéndalo a creyentes dignos de confianza, que a su vez
estén capacitados para enseñar a otros.

2 Timoteo 2: 2

Artesanía - Testigo



QUÉ NECESITAS:

- Papel con versículo de la Biblia
- Tubo de cocina de cartón
- Papel de color (podría reciclarse)
- Tijera
- Pegamento PVA
- Brocha

QUÉ HACER:

1. Corte el papel de color en trozos pequeños.
2. Cubra el tubo de cartón con pegamento PVA.
3. Pegue en papel para formar un patrón. Agregue más pegamento PVA a medida que avanza.
4. Pegue el versículo de la Biblia.
5. Deje secar.

Versículos de la Biblia para el testigo

Lo que me has oído decir en presencia de muchos testigos, encomiéndalo a creyentes dignos de confianza, que a su vez estén capacitados para enseñar a otros.

2 Timoteo 2: 2

Lo que me has oído decir en presencia de muchos testigos, encomiéndalo a creyentes dignos de confianza, que a su vez estén capacitados para enseñar a otros.

2 Timoteo 2: 2

Lo que me has oído decir en presencia de muchos testigos, encomiéndalo a creyentes dignos de confianza, que a su vez estén capacitados para enseñar a otros.

2 Timoteo 2: 2

Lo que me has oído decir en presencia de muchos testigos, encomiéndalo a creyentes dignos de confianza, que a su vez estén capacitados para enseñar a otros.

2 Timoteo 2: 2

Lo que me has oído decir en presencia de muchos testigos, encomiéndalo a creyentes dignos de confianza, que a su vez estén capacitados para enseñar a otros.

2 Timoteo 2: 2

Sesión 6

Obstáculos



Obstáculos

Objetivo de la lección: Enseñar que Dios nos da la capacidad de superar los problemas.

Resumen de la lección: Siempre habrá cosas que se interpongan en nuestro camino. En la Biblia, está la historia de Moisés y el Éxodo. Dios separa el Mar Rojo para que el pueblo hebreo pueda atravesarlo. Hay otra parte de la Biblia donde Pedro caminó sobre el agua. En Isaías 25:11, la Biblia habla de nadar y Dios nos ha dado la habilidad de nadar.

El punto es que no debemos permitir que nada se interponga en el camino hacia donde Dios nos quiere. Dios siempre nos da la capacidad de superar estas cosas y estar en el lugar correcto.

Versículo clave: Todo el que es hijo de Dios tiene el poder de vencer al mundo. Es nuestra fe la que gana la victoria contra el mundo. 1 Juan 5: 4

Bienvenida y oración.

Presente la sesión de hoy, explique el deporte y ore por el tiempo juntos.

Juegos

OBSTÁCULOS HUMANOS

Tipo de juego: Relevé / Carrera

Número de equipos: dos o más (debe tener al menos 4 jugadores para cada equipo)

Área de juego: interior o exterior

Equipo o suministros: Reemplace los obstáculos humanos con objetos, toallas o conos para pasar.

Objetivo del juego: completar el relevé.

Cómo jugar:

1. Divida a los jugadores en equipos.
2. Extienda a cada equipo en línea recta a distancias iguales entre sí, entre la línea de salida y la de llegada.
3. Haga que el primer niño de cada equipo se alinee en la línea de salida, todos los demás niños se acuesten en el suelo.
4. En "comenzar", el primer niño, corre hacia la línea de meta, pasando por encima de los niños de su equipo. Luego regresan a la línea de salida pasando por encima de cada niño nuevamente en el camino de regreso, antes de regresar al comienzo y tumbarse en el suelo.
5. Una vez que el primer niño está acostado en el suelo, el segundo niño se pone de pie y repite, yendo primero a la línea de meta, luego a la línea de salida y luego regresan a su posición original. Repetir.
6. El primer equipo en que todos los niños completen y regresen a su lugar original, gana.

DERRIBARLOS

Tipo de juego: Juego grupal

Número de equipos: dos equipos

Área de juego: interior o exterior

Equipo o suministros: vasos de plástico grandes y una pelota.

Objetivo del juego: derribar las copas de los otros equipos.

Cómo jugar:

1. Marque un cuadrado grande en el suelo y una línea media.
2. Los equipos pueden colocar sus vasos en cualquier lugar que deseen dentro de su mitad del cuadrado. (para niños más pequeños o para facilitar el juego, alinee los vasos en una fila en la línea al lado del equipo).
3. Por turnos, los jugadores deben hacer rodar la pelota e intentar derribar los vasos del otro equipo evitando sus propios vasos.
4. Si el equipo derriba sus propios vasos, también cuenta como fuera.
5. El primer equipo en derribar todos los vasos del otro equipo es el ganador.

CARRERA ESLALOM

Tipo de juego: Relevé.

Número de equipos: Cualquiera.

Área de juego: interior o exterior.

Equipo o suministros: conos o sillas.

Objetivo del juego: correr a través de los eslaloms más rápido.

Cómo jugar:

1. Coloque los conos a la misma distancia. (Podrías usar cualquier otra cosa para marcar).
2. Los niños se alinean en su equipo en la línea de salida.
3. En el "comenzar", los jugadores deben entrar y salir de los eslaloms alrededor del último eslalom y regresar al inicio para marcar al siguiente jugador.
4. Si un jugador se salta un eslalom, debe volver a él.
5. Gana el primer equipo que tenga a todos los jugadores en la línea de salida.



$$10 - 3 =$$

$$10 - 9 =$$

$$10 - 6 =$$

$$10 - 2 =$$

$$10 - 4 =$$

$$10 - 5 =$$

$$10 - 1 =$$

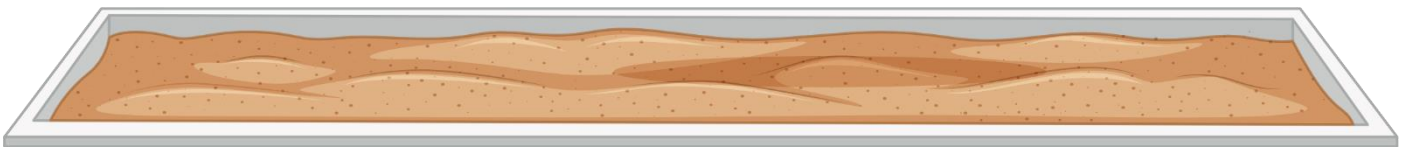
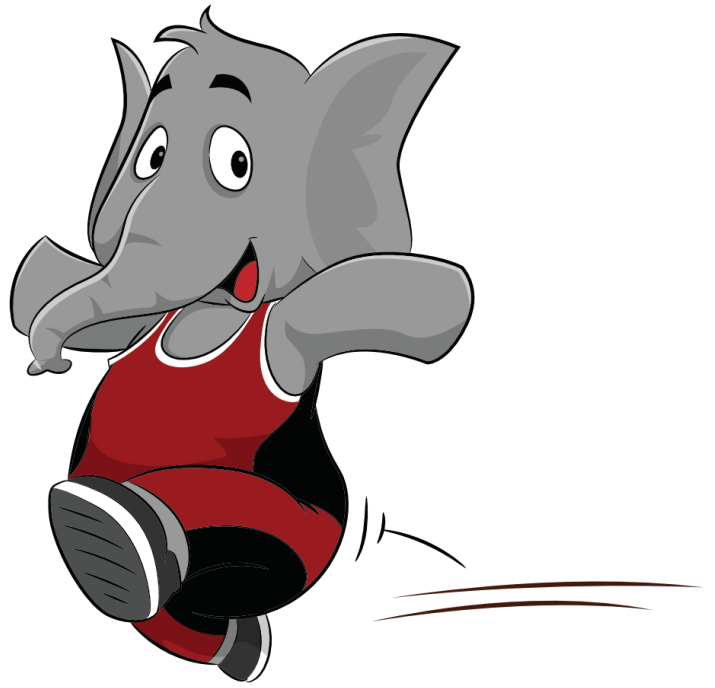
$$10 - 7 =$$

$$10 - 8 =$$

$$10 - 0 =$$



¿Quién saltó más lejos?



130cm



100cm



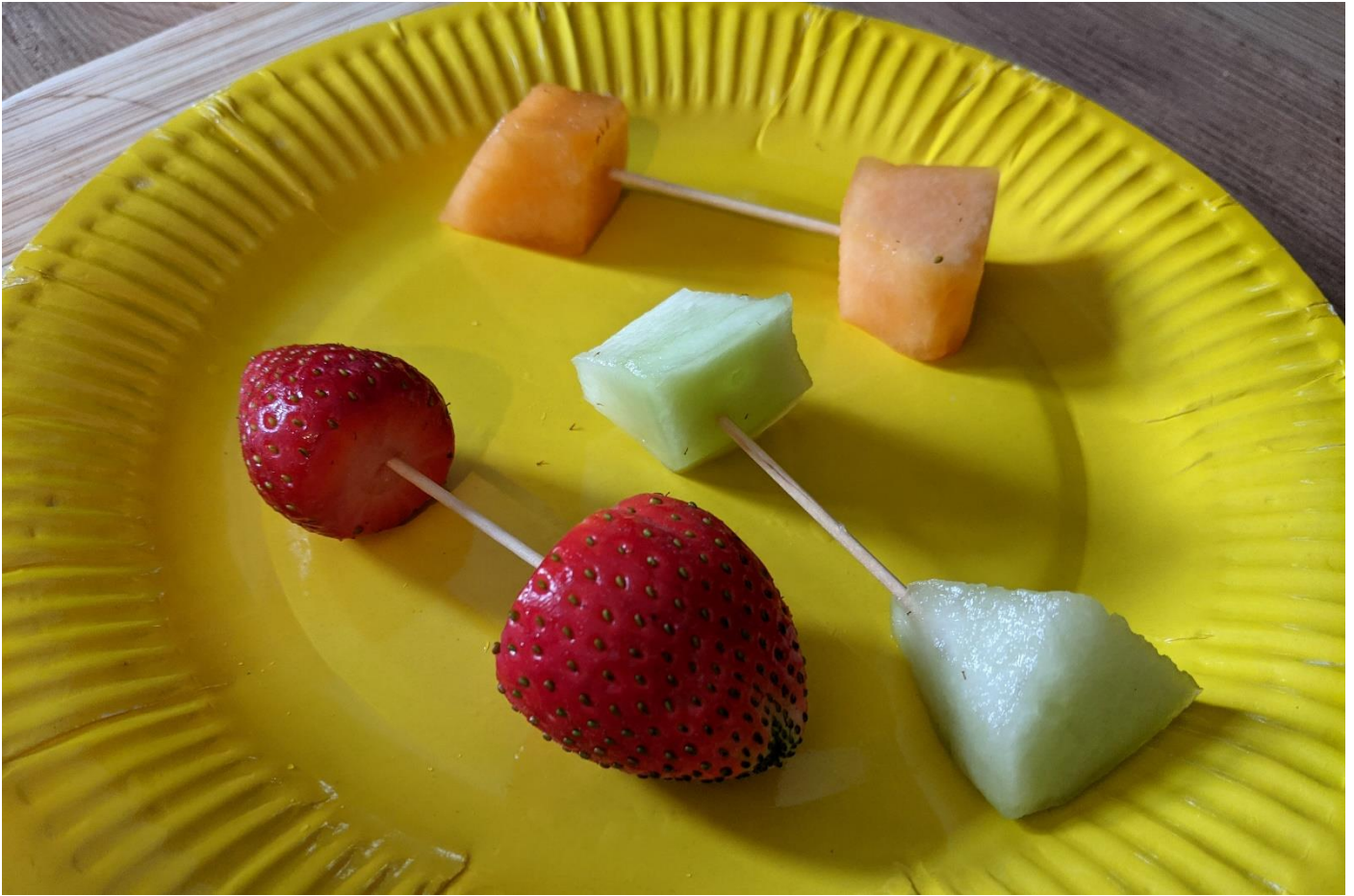
150cm



120cm



Merienda



Mancuernas

Qué necesitas:

- 10 palitos de pretzel o palitos de cóctel
- Queso
- Fruta en cubos

Qué hacer:

1. Dele a los niños algunos palitos.
2. Pídales que coloquen fruta o queso a cada lado para crear mini mancuernas.
3. Hable sobre cómo Dios nos da la fuerza para vencer.

Lección de la Biblia

Obstáculos

Versículo clave: Todo el que es hijo de Dios tiene el poder de vencer al mundo. Es nuestra fe la que gana la victoria contra el mundo. 1 Juan 5: 4

1. **Pregunte a los niños si saben lo que es un obstáculo y hable sobre sus respuestas. Dirija la conversación para que incluya:**
 - a. Obstáculos utilizados en una competencia de pista
 - b. Bloqueos mentales, como no entender las matemáticas, miedo a las tormentas, etc.
 - c. Obstáculos físicos como un brazo roto, una señal de alto, estar en silla de ruedas, etc.
2. **Discuta qué hacen estos obstáculos; cómo nos afectan.**
3. **Pregunte a los niños qué obstáculos tienen dificultades para superar.**
4. **Lea el versículo clave.**
5. **Hable sobre el versículo: cómo la fe ayuda a superar obstáculos mentales y físicos, y analice sus respuestas.**
6. **Hable de personas en la Biblia que superaron obstáculos:**
 - a. José (el obstáculo de ser secuestrado y vendido como esclavo) Génesis 37 y 38.
 - b. Rut y Noemí (el obstáculo de ser pobre, en una tierra extraña, y mujeres sin un hombre que las sostenga) libro de Rut.
 - c. Zaqueo (el obstáculo de ser bajo) Lucas 19.
7. **Hable de personas en la Biblia que tuvieron problemas para superar obstáculos.**
 - a. Pedro caminando sobre el agua (Mateo 14, 26).
 - b. Los fariseos (varias referencias a lo largo del Nuevo Testamento).
 - c. La parábola del siervo despiadado (Mateo 18).
8. **Pregunte a los niños sobre sus "obstáculos de fe"— qué obstáculos tienen frente a ellos con respecto a su fe (*enfermedad, ser intimidado, miedo*).**
9. **Analice cómo los niños pueden superar estos obstáculos si tienen más fe.**
 - a. Orando
 - b. Leyendo la biblia
 - c. Confiar en Dios para que los cuide
 - d. Confiar en un adulto cristiano para ayudarlos
 - e. Sabiendo que son queridos a los ojos de Dios
10. **Ore con los niños.**

Herbie

El hipopótamo



Herbie el Hipopótamo

Herbie el hipopótamo, es un animal increíble con habilidades únicas. ¿Alguna vez ha intentado contener la respiración durante mucho tiempo en una piscina? Herbie puede contener la respiración hasta 5 minutos bajo el agua. Dios también le dio ojos y una nariz en la parte superior de su cabeza, para que pueda ver si algún animal salvaje está buscando atacarlo.

Herbie pasó la mayor parte de sus días sumergiéndose en las frescas aguas de los lagos y ríos de África. Era su lugar favorito para estar. Su madre siempre le advirtió sobre jugar en los profundos agujeros de barro, que podrían atrapar a un hipopótamo. Pero Herbie no pudo resistir el barro frío sobre su piel áspera y gris.

Un día, cuando la mamá de Herbie lo dejó solo en las aguas poco profundas, salió y se dirigió a la piscina de barro. Su pesado cuerpo se balanceaba de un lado a otro mientras pisoteaba una corta distancia.

Al principio, se dijo a sí mismo que simplemente metería los pies. Disfrutaba mucho del barro oscuro y húmedo; decidió adentrarse un poco más en el barro.

De repente, comenzó a entrar en pánico. ¡Estaba atrapado! Trató de mover su pierna derecha, pero estaba atascada. Luego, trató de mover su pierna izquierda, y quedó aún más atascada.

¿Qué iba a hacer? “Mantén la calma”, pensó Herbie. “¡Puedo salir de este lío!” Así que poco a poco Herbie empezó a mover su pierna derecha. Un poco más, un poco más, ¡y de repente quedó libre! Mientras hacía lo mismo con la otra pierna, pronto salió del agujero de barro y puso los pies en tierra firme.

“Guau. Eso estuvo cerca”, pensó Herbie, orgulloso de haber solucionado su problema, pero al mismo tiempo avergonzado por no escuchar a su madre en un principio.

¿Qué podemos aprender de esta historia? Como Herbie, a veces nos encontramos con problemas que necesitan una solución. Tal vez tenemos un gran proyecto escolar o hay un niño abusador que se mete con nosotros. No importa cuán difícil sea la situación, podemos confiar en que Dios nos ayudará a salir de nuestro lío. Nuestro Dios es más grande que cualquier cosa que podamos enfrentar en nuestras vidas. Todo lo que debemos hacer es confiar en que Él nos ayudará y nos guiará para llegar a donde Él quiere que estemos.

Versículo para memorizar

Todo lo puedo por medio de Aquel que me fortalece. - Filipenses 4:13

Marcha del versículo para memorizar

Repita el versículo para memorizar mientras marcha al estilo militar.

Líder: "Puedo hacer"

Niño: "Puedo hacer"

Líder: "Todas las cosas"

Niño: "Todas las cosas"

Líder: "a través de él"

Niño: "a través de él"

Líder: "quien me da"

Niño: "quien me da"

Líder: "fuerza"

Niño: "fuerza"

Líder: "Filipenses"

Niño: "Filipenses"

Líder: "4 - 13"

Niño: "4 - 13"

Obstáculos



Todo lo puedo por medio de
Aquel que me fortalece.
Filipenses 4:13

Obstáculos



Todo lo puedo por medio de
Aquel que me fortalece.
Filipenses 4:13

Obstáculos



Todo lo puedo por medio de
Aquel que me fortalece.
Filipenses 4:13

Obstáculos



Todo lo puedo por medio de
Aquel que me fortalece.
Filipenses 4:13

Obstáculos



Todo lo puedo por medio de
Aquel que me fortalece.
Filipenses 4:13

Obstáculos



Todo lo puedo por medio de
Aquel que me fortalece.
Filipenses 4:13

Obstáculos



Todo lo puedo por medio de
Aquel que me fortalece.
Filipenses 4:13

Obstáculos



Todo lo puedo por medio de
Aquel que me fortalece.
Filipenses 4:13

Obstáculos



Todo lo puedo por medio de
Aquel que me fortalece.
Filipenses 4:13

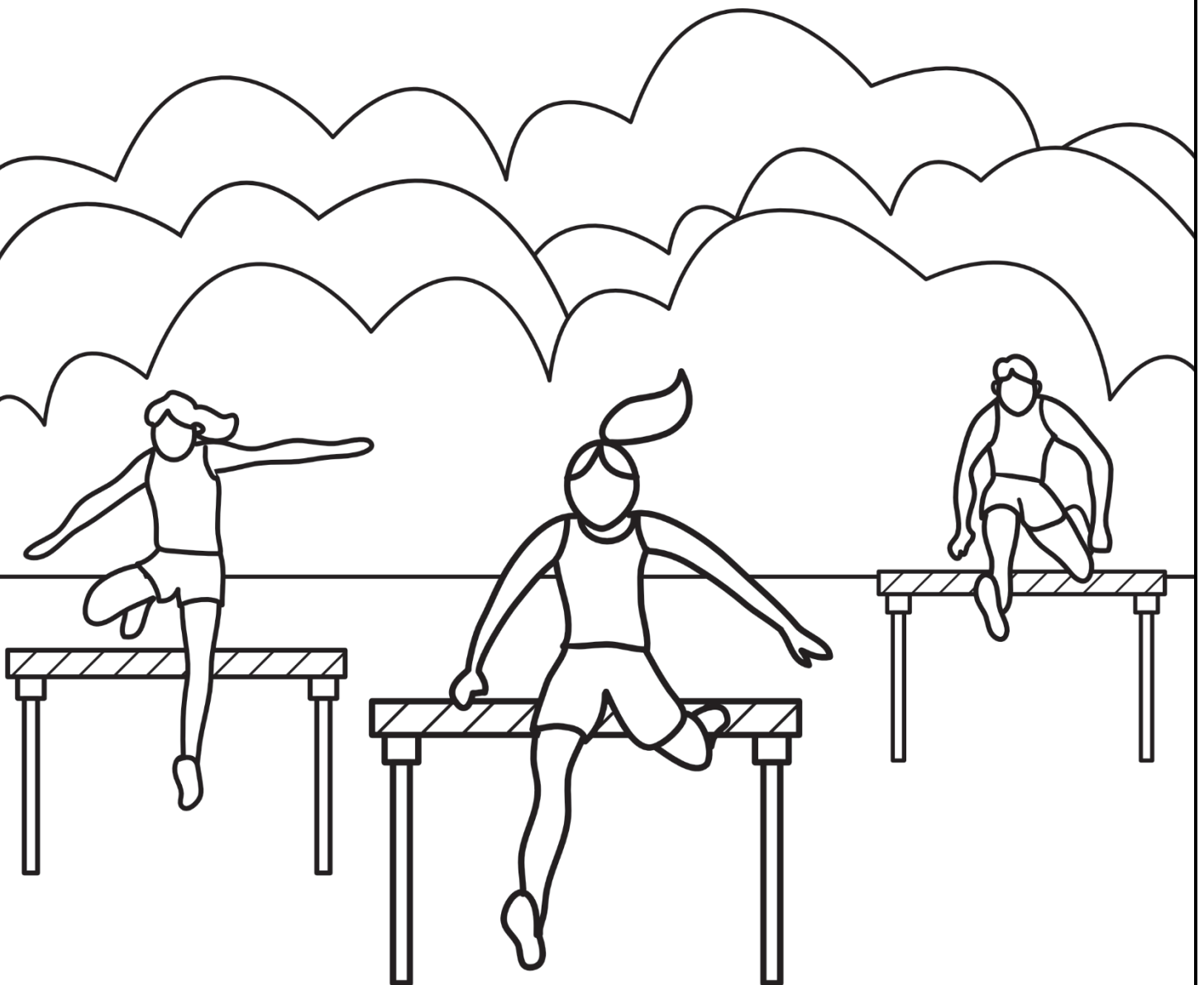
Obstáculos



Todo lo puedo por medio de
Aquel que me fortalece.
Filipenses 4:13



Obstáculos



**Todo el que es hijo de Dios tiene el poder de vencer al mundo.
Es nuestra fe la que gana la victoria contra el mundo.**

1 Juan 5: 4

Artesanía - Artesanía con mancuernas



Qué necesitas:

- Versículo bíblico impreso
- Tubo de cartón
- Tijera
- Pegamento
- 2 globos

Qué hacer:

1. Decora el tubo de cartón.
2. Pegue el versículo de la Biblia en el tubo.
3. Infle dos globos y pegue uno a cada lado del tubo.

Hable sobre cómo Dios nos da la fuerza para superar los obstáculos.

Sé fuerte en el Señor y en Su gran poder.
Efesios 6:10

Sé fuerte en el Señor y en Su gran poder.
Efesios 6:10

Sé fuerte en el Señor y en Su gran poder.
Efesios 6:10

Sé fuerte en el Señor y en Su gran poder.
Efesios 6:10

Sé fuerte en el Señor y en Su gran poder.
Efesios 6:10

Sé fuerte en el Señor y en Su gran poder.
Efesios 6:10

Sé fuerte en el Señor y en Su gran poder.
Efesios 6:10

Sé fuerte en el Señor y en Su gran poder.
Efesios 6:10

Sé fuerte en el Señor y en Su gran poder.
Efesios 6:10

Sé fuerte en el Señor y en Su gran poder.
Efesios 6:10

Sé fuerte en el Señor y en Su gran poder.
Efesios 6:10

Sé fuerte en el Señor y en Su gran poder.
Efesios 6:10

Sesión 7

Maratón



Maratón

Objetivo de la lección: Enseñar que debemos seguir adelante en nuestra vida espiritual y permanecer fieles.

Resumen de la lección: Aprenderemos sobre la importancia de la perseverancia en la fe.

Versículo para memorizar: sigo adelante para llegar al final de la carrera y recibir el premio celestial, para el cual Dios, a través de Cristo Jesús, nos está llamando. Filipenses 3:14

Bienvenida y oración.

Presente la sesión de hoy, explique el deporte y ore por el tiempo juntos.

Juegos

CARRERA DE TRES PIERNAS

Tipo de juego: carrera

Número de equipos: dos o más

Área de juego: interior o exterior

Equipo o suministros: tira de tela

Objetivo del juego: Corre hasta la línea de meta con tu compañero.

Cómo jugar:

1. Divida a los jugadores en parejas.
2. Marque una línea de inicio y una de meta.
3. Haga que los niños se paren uno al lado del otro en la línea de salida y ate las piernas por dentro con una bufanda o una tira de tela.
4. Las parejas de tres patas deben trabajar juntas para correr hacia la línea de meta.

Variación: haga que los dúos unan sus brazos y deles algo que deban llevar juntos, como una pelota, un balde de agua o un globo.

CARRERA DE CANGREJOS

Tipo de juego: Relevé / Carrera

Número de equipos: dos o más

Área de juego: interior o exterior

Equipo o suministros: Ninguno

Objetivo del juego: completar el relevé

Cómo jugar:

1. Divida el grupo en equipos.
2. Enseñe a los niños a gatear: comenzando en el suelo de espaldas, empujan hacia arriba con las manos y los pies y luego se escabullen hacia los lados.
3. En marcha, el primer niño corre hacia el punto de inflexión y regresa al inicio.
4. Los niños van y vienen hasta el punto de inflexión hasta que todo el equipo ha corrido.
5. El primer equipo con todos los niños atrás, gana.

Variaciones: Si la posición de flexión hacia atrás es demasiado difícil, los niños pueden gatear de lado sobre manos y rodillas; hacerse pasar por otros animales (pingüinos, monos, etc.).

BUCEO ALTO

Tipo de juego: Desafío

Número de equipos: ninguno

Área de juego: interior

Equipo o suministros: cinco pinzas para la ropa, un vaso de plástico y algo sobre lo que pararse (una silla, taburete o escalera de mano)

Objetivo del juego: meter tantas clavijas en una taza como sea posible.

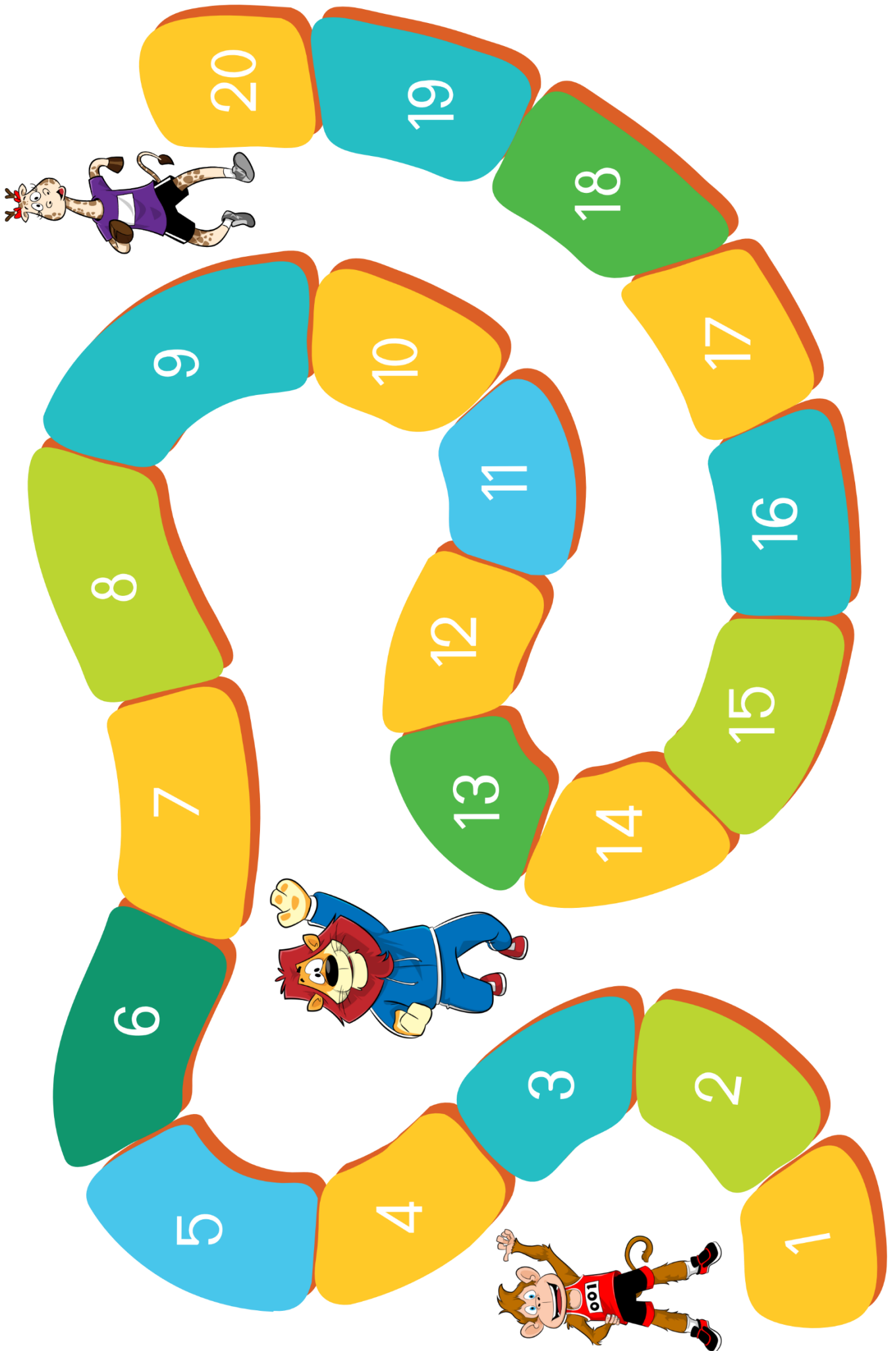
Cómo jugar:

1. Haga que el primer niño se pare en una silla, taburete o escalera de mano (si es necesario, pídale a alguien que le sostenga la mano para apoyarse). Coloque el vaso en el piso al frente.
2. Entregue al niño de la silla las pinzas de ropa.
3. Uno a uno, el niño debe soltar las pinzas tratando de meter la mayor cantidad posible en el vaso.
4. Repita para cada niño.
5. El niño que anotó la mayor cantidad de puntos, gana. Si hay empate, se puede iniciar un nocaut.

Variación: se puede usar una taza o tazón grande para facilitar el juego o una taza o botella de plástico más pequeña para hacer el juego más difícil.

Imprima dos copias de esta página. Volteelas para jugar al juego de memoria.
Hable de "no darse por vencido" hasta que coincidan todas las cartas.





Merienda - Medalla



Qué necesitas:

- Papel de aluminio
- Galleta
- Cinta

Qué hacer:

1. Envuelva la galleta en papel de aluminio.
2. Pegue una cinta al papel de aluminio.

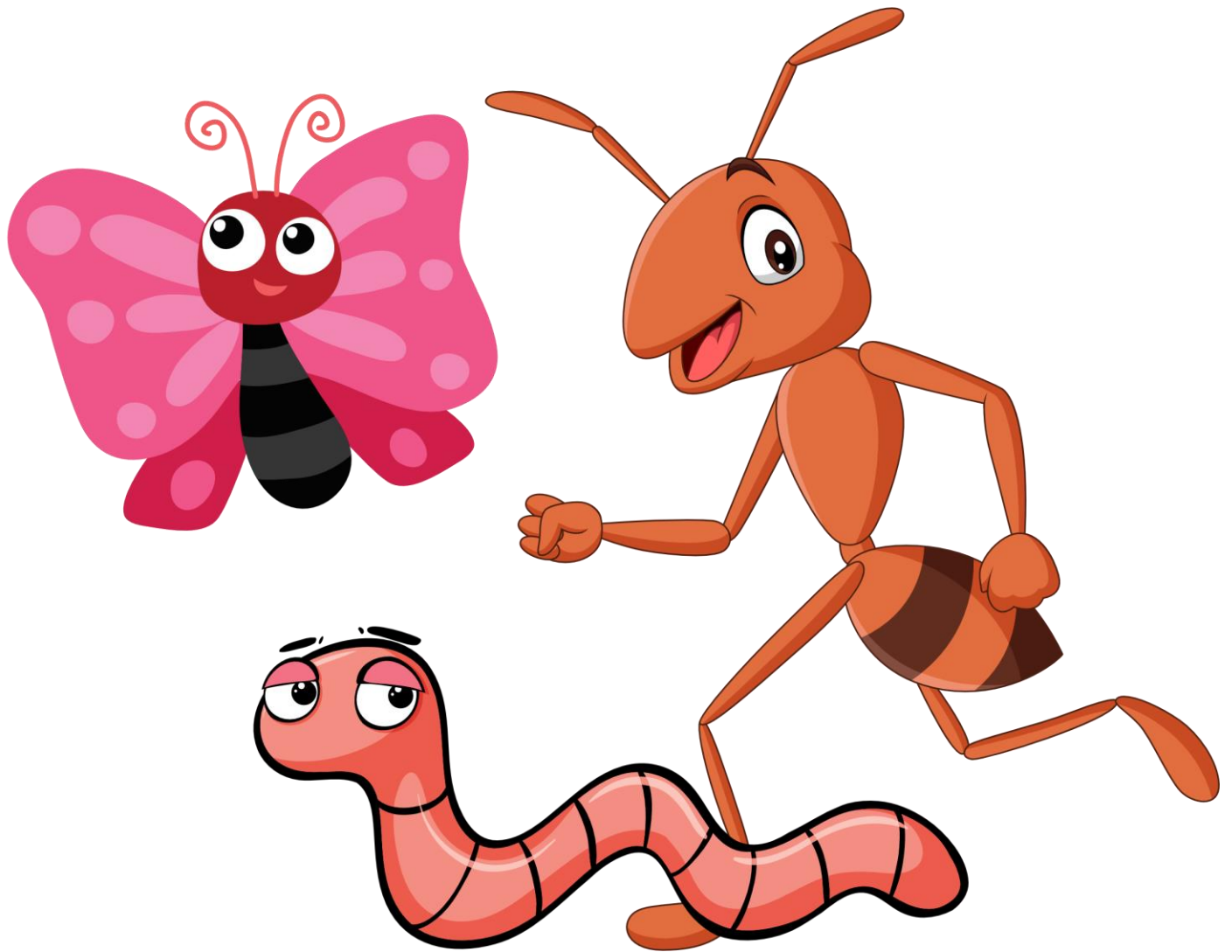
Lección de la Biblia

Maratón

Versículo clave: sigo adelante para llegar al final de la carrera y recibir el premio celestial, para el cual Dios, a través de Cristo Jesús, nos está llamando. Filipenses 3:14

1. **Cuente a los niños la historia de la liebre y la tortuga.**
2. **Pregunte a los niños cuándo han sido tanto la tortuga como la liebre.** (comenzando algo con entusiasmo y emoción, pero perdiendo el interés rápidamente). Permítales compartir sus respuestas y hacer las siguientes preguntas:
 - a. ¿Por qué estaba emocionado de comenzar estos proyectos?
 - b. ¿Por qué perdiste el interés?
 - c. ¿Qué podría haber hecho para mantener el interés?
 - d. ¿En qué habría sido diferente este evento si hubieras terminado lo que empezaste?
3. **Cuente a los niños la parábola de la semilla y el sembrador (Mateo 13)**
4. **Lee el versículo clave**
5. **Haga a los niños las siguientes preguntas:**
 - a. ¿Cuál semilla es el mejor ejemplo del versículo de hoy?
 - b. ¿Qué le sucede a la gente para que sea como la semilla que cayó en el camino?
 - c. ¿El suelo rocoso?
 - d. ¿El suelo con malas hierbas?
6. **Pregunte: ¿Qué tipo de carrera está corriendo con Jesús?**
 - a. ¿Qué te hizo querer saber más sobre Jesús?
 - b. ¿Qué te dificulta estar cerca de Jesús?
 - c. ¿Qué puedes hacer para ser un mejor corredor?
7. **Recuérdelos a los niños el premio de correr la carrera fielmente (Eternidad con Dios).**
8. **Orar con los niños**

La Gran Carrera



La gran carrera

En el fondo del jardín, vivían una oruga, una lombriz de tierra y una hormiga del ejército.

Un día, la hormiga del ejército anunció que en tres días habría una gran carrera. Invitó a participar a sus amigos, la oruga y la lombriz de tierra.

La hormiga del ejército se jactó de que iba a ganar la carrera porque era el más fuerte después de haber entrenado para la batalla y todo eso. La hormiga del ejército asustó a sus amigos, pero cada uno decidió que haría lo mejor.

La lombriz de tierra entrenaba todas las mañanas mientras el suelo aún estaba mojado por el rocío, deslizándose por el lodo espeso, tratando de mejorar su tiempo.

La oruga no sabía entrenar. Le preocupaba cómo podría ganar la carrera. "Soy más lento que mis amigos", pensó.

Por fin llegó el día de la carrera, el sol brilló y sopló una brisa fresca.

"Este es un día perfecto para que gane", se jactó la hormiga del ejército.

Llegó la lombriz de tierra y le preguntó a la hormiga si había visto a la oruga. "No, no lo he hecho. Apuesto a que tiene demasiado miedo para correr. Sabía que no podía ganarme", declaró orgulloso.

La hormiga y la lombriz de tierra esperaban ansiosamente en la línea de salida. Justo cuando la carrera estaba a punto de comenzar y una hermosa mariposa revoloteó hasta la línea de salida. La hormiga del ejército y la lombriz de tierra intercambiaron miradas de desconcierto. "¿Quién invitó a la mariposa?" ellos preguntaron.

De repente, se dieron cuenta de que era su amiga, la oruga. Se había convertido en una hermosa y colorida mariposa. Sin un segundo que perder, sonó la bocina y comenzó la carrera. La hormiga dejó la lombriz en el barro. Sin embargo, la oruga que ahora era una mariposa abrió el camino, flotando feliz sobre la cabeza de la hormiga.

La mariposa fue la primera en llegar a la meta.

¿Qué podemos aprender de esta historia? En todo lo que hacemos, debemos darlo todo. No debemos compararnos con los demás, porque todos tenemos habilidades y talentos especiales.

A medida que seguimos a Jesús, con el tiempo, Él nos cambia para llegar a ser más y más como Él. Las cosas que pensábamos que eran imposibles se vuelven posibles.

Versículo para memorizar - Carrera

Prosigo para llegar al final de la carrera y recibir el premio celestial.

Filipenses 3:14

Escriba a mano o a máquina, el versículo de la Biblia en una hoja de papel.

Corta las palabras.

Distribuya las palabras por la habitación.

Lea un verso a la vez y haga que los niños corran a esa palabra.

Repita unas cuantas veces.

Los niños comenzarán a buscar con anticipación la siguiente palabra.

Maratón



Prosigo para llegar al final
de la carrera y recibir el
premio celestial.
Filipenses 3:14

Maratón



Prosigo para llegar al final
de la carrera y recibir el
premio celestial.
Filipenses 3:14

Maratón



Prosigo para llegar al final
de la carrera y recibir el
premio celestial.
Filipenses 3:14

Maratón



Prosigo para llegar al final
de la carrera y recibir el
premio celestial.
Filipenses 3:14

Maratón



Prosigo para llegar al final
de la carrera y recibir el
premio celestial.
Filipenses 3:14

Maratón



Prosigo para llegar al final
de la carrera y recibir el
premio celestial.
Filipenses 3:14

Maratón



Prosigo para llegar al final
de la carrera y recibir el
premio celestial.
Filipenses 3:14

Maratón



Prosigo para llegar al final
de la carrera y recibir el
premio celestial.
Filipenses 3:14

Maratón



Prosigo para llegar al final
de la carrera y recibir el
premio celestial.
Filipenses 3:14

Maratón



Prosigo para llegar al final
de la carrera y recibir el
premio celestial.
Filipenses 3:14



Prosigo para llegar al final de la carrera y recibir el premio celestial.

Filipenses 3:14

Artesanía - Trofeo



Qué necesitas:

- Dos vasos de papel
- Pintura
- Pegatinas
- Tarjeta para mango
- Cinta

Qué hacer:

1. Pegue dos vasos de papel fondo con fondo.
2. Corte dos asas de la tarjeta y péguelas con cinta adhesiva.
3. Decora con pintura y pegatinas.

Sesión 8

Lucha



Lucha

Objetivo de la lección: enseñar que estamos en una batalla espiritual.

Resumen de la lección: Estamos en una verdadera batalla espiritual. Tenemos un enemigo que busca alejarnos de Dios y de Su voluntad. Hablaremos de cómo Dios nos ha dado las herramientas para luchar.

Versículo clave: Nuestra lucha no es contra la gente de la tierra. Luchamos contra los gobernantes, las autoridades y los poderes de las tinieblas de este mundo. Efesios 6:12

Bienvenida y oración.

Presente la sesión de hoy, explique el deporte de la lucha libre y ore por el tiempo juntos.

Juegos

LUCHA DE PULGAR

Tipo de juego: Desafío

Número de equipos: ninguno

Área de juego: interior o exterior

Equipo o suministros: una mesa

Objetivo del juego: inmovilizar el pulgar del oponente durante tres segundos.

Cómo jugar:

1. Divida a los niños en parejas, sentados uno frente al otro en una mesa.
2. Cada pareja engancha los cuatro dedos de su mano derecha o izquierda juntos, de modo que ambas manos queden entrelazadas con fuerza. Los pulgares deben apuntar hacia el aire y los codos deben colocarse sobre la mesa.
3. El juego comienza con un canto, ¡Uno, dos, tres, cuatro, declaro una guerra de pulgares!
4. Cada niño tiene 30 segundos para sujetar el pulgar del otro jugador.
5. El niño debe sujetar el pulgar de su oponente hacia abajo durante el tiempo que sea necesario para decir: uno, dos, tres, cuatro, ¡yo gano la guerra del pulgar!
6. Si el niño saca los codos de la mesa, su oponente también gana.
7. Si ningún niño ha ganado después de 30 segundos, el juego se decide con "piedra, papel, tijeras".
8. El jugador ganador pasa a la siguiente ronda hasta que se encuentra un campeón final.

ACERTIJO

Tipo de juego: Adivinar

Número de equipos: dos o más

Área de juego: interior

Equipo o suministros: Tarjetas de acertijos deportivas o papel con deportes escritos en ellos.

Objetivo del juego: representar algo

Cómo jugar:

1. Divida a los niños en equipos.
2. Un niño del primer equipo, recibe tarjetas con un deporte. Luego, debe representarlo para sus compañeros de equipo.
3. Los niños tienen 30 segundos para representar su tarjeta. Si su equipo adivina correctamente, obtienen un punto.
4. Después de 30 segundos, los niños vuelven a sentarse con su equipo y el equipo B tiene su turno.
5. El equipo cambia de un lado a otro, hasta que finaliza el juego.
6. El equipo con más aciertos, gana el juego.

LANZAMIENTO DE DISCO

Tipo de juego: Lanzar

Número de equipos: ninguno

Área de juego: interior

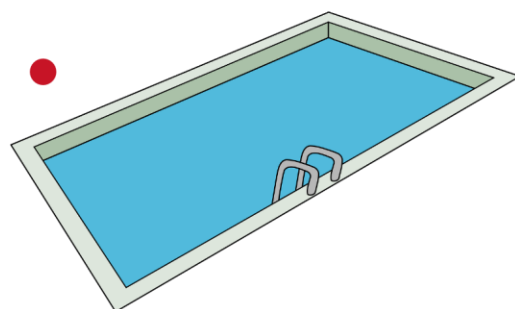
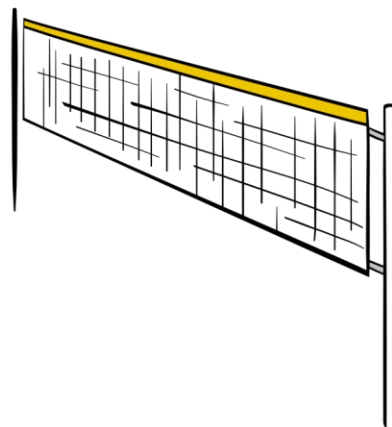
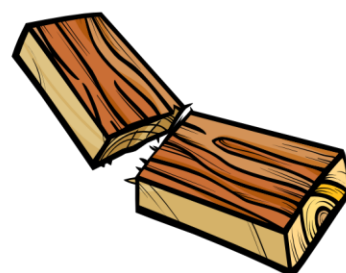
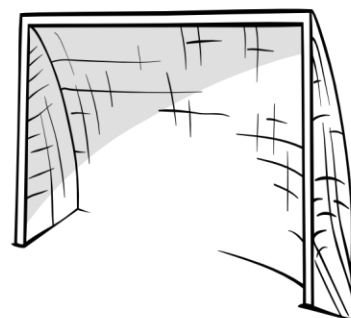
Equipo o suministros: placas de papel o poliestireno (se puede usar plástico si hay suficiente espacio disponible)

Objetivo del juego: Lanzar el plato a la mayor distancia.

Cómo jugar:

1. Marcar un punto de lanzamiento.
2. Haga que los niños se mantengan a una distancia segura del punto de lanzamiento.
3. Si usa platos de papel o poliestireno, haga que los niños escriban sus nombres en su plato.
4. El líder demuestra cómo lanzar un disco girando y luego soltándolo.
5. Luego, uno a uno, los niños tiran su plato.
6. Gana el niño que lanza el plato más lejos hacia adelante.

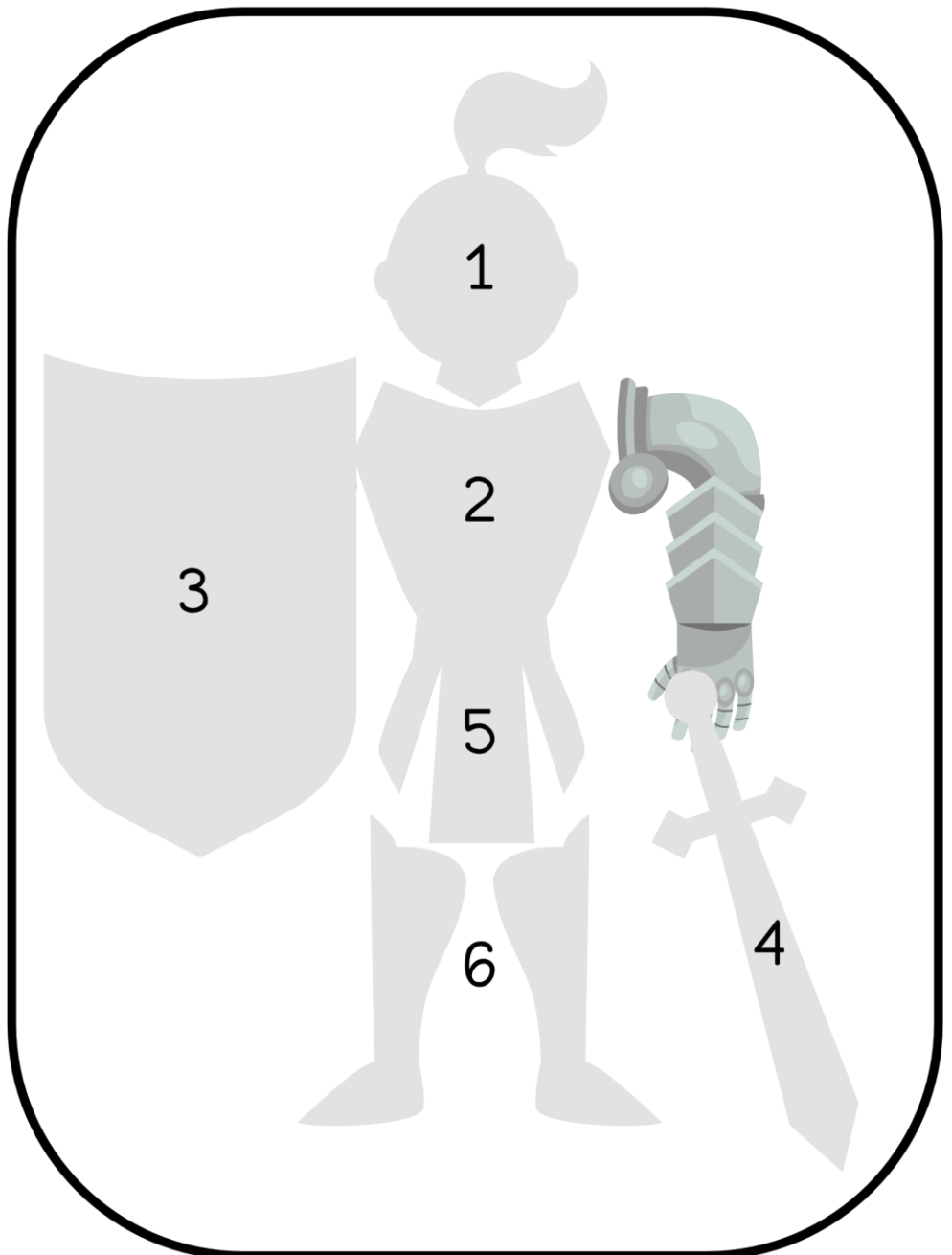
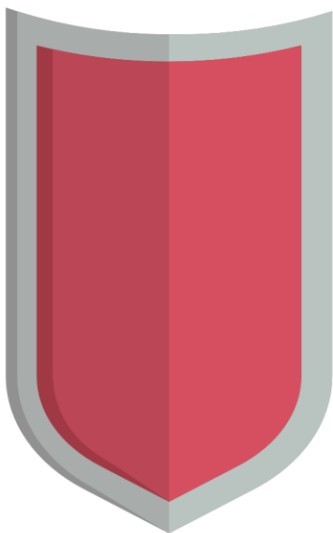
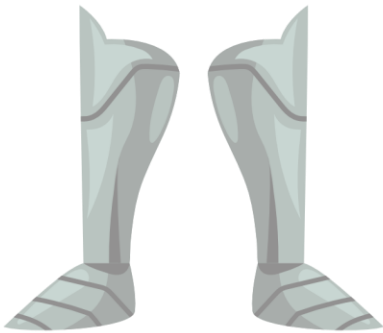
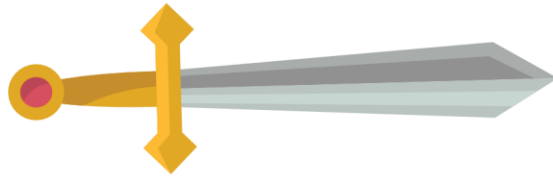
Haz coincidir a la persona con su deporte



¿Cuáles dos máscaras son iguales?



Tira un dado para recoger todas las armaduras.



Merienda – Los hombres de pan de jengibre



Qué necesitas:

- Compre o haga sus propios hombres de pan de jengibre.
- Bolígrafos para glaseado o chocolate derretido.
- Dulces

Qué hacer:

Permita que los niños decoren a los hombres de pan de jengibre con un disfraz de lucha libre o un equipo deportivo.

Lección de la Biblia

Lucha

Versículo clave: *Nuestra lucha no es contra la gente de la tierra. Luchamos contra los gobernantes, las autoridades y los poderes de las tinieblas de este mundo. Estamos luchando contra los poderes espirituales del mal en el mundo celestial. - Efesios 6:12*

1. **Pregunte a los niños si alguna vez han visto un combate de lucha libre.** Explique la diferencia entre la lucha libre real y la lucha libre de entretenimiento. Explique lo que significa la lucha libre: es una actividad de lidiar con un oponente y tratar de tirarlo o mantenerlo en el suelo.
 - a. Discuta algo con lo que podamos luchar en nuestras vidas (tratando de estar a la altura de las expectativas de alguien, el trabajo escolar, la tentación, etc.)
 - b. Hablar sobre las formas en que podemos luchar contra estos oponentes.
2. **Explique que la Biblia dice que estamos en una batalla real.**
 - a. Explique cómo Satanás viene solo a robar, matar y destruir (Juan 10:10).
 - b. Lea Gálatas 1:4 y analice cómo el mundo intenta hacernos hacer lo que quiere.
 - c. Lea Gálatas 5:19-21 y analice cómo nuestra propia naturaleza pecaminosa trata de evitar que vivamos una vida que agrada a Dios.
3. **Hable sobre cómo no podemos pelear estas batallas por nuestra cuenta, sino solo a través de la fuerza de Dios.**
 - a. Lea el Salmo 144:1 y explique cómo Dios nos entrena.
 - b. Lea Filipenses 4:13-14 y analice cómo Dios nos fortalece. Si es posible, comparta un testimonio personal de cómo Dios le dio fuerzas en una situación difícil.
4. **Habla sobre algunas de las ropas que usan los luchadores.** Muestre algunas imágenes de WWE o Lucha libre. Discuta cómo la ropa hace que se vean las luchas. Pregunte si esta ropa ayuda a los luchadores a luchar mejor o si es solo para el espectáculo. Discuta sobre un soldado que va a la guerra y cómo lo que usa es esencial.
 - a. Lea Efesios 6:12-15 y analice cómo Dios nos ha dado una armadura para usar en la batalla.
 - b. Da un resumen rápido de las diferentes partes de la armadura y su propósito.
 - c. Discuta cómo podemos convertirlo en una práctica diaria para asegurarnos de que estamos vestidos para la batalla.
5. **Vuelva a leer el versículo de hoy en grupo y concluya con una oración.**

La red de Zelda



(LUCHA) - “La red de Zelda”

Zelda, la araña, había pasado un par de días sin comer. Decidió que era hora de tejer una nueva red. ¿Sabías que las arañas nacen sabiendo cómo tejer su telaraña? Su red les ofrece una forma de atrapar insectos para la cena.

Planificando cuidadosamente el patrón de la red, pensó en secreto cómo atraparía a su próxima víctima, lo que quiero decir es su cena.

Entonces, rápidamente los hilos de seda comenzaron a fluir del cuerpo de la araña, formando un hermoso patrón de telaraña. Zelda lo había conectado de forma segura de una pared a otra, en la esquina del viejo ático. Cada una de las líneas estaba perfectamente espaciada. Ella era una hilandera innata.

Poco después, la red se completó y Zelda se sentó orgullosa en el medio, esperando atrapar su cena.

Una mosca pasó volando, pero de alguna manera logró escapar.

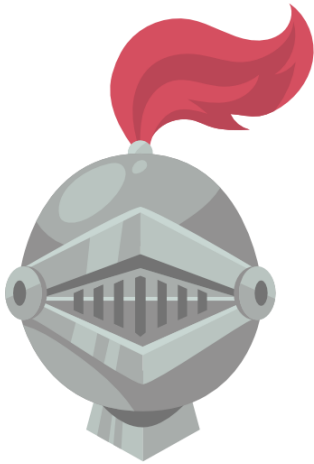
Zelda, llamó a una polilla, “Ven a ver mi nueva red. La vista es excelente desde aquí”. Pronto, sus alas se pegaron a la telaraña pegajosa.

¿Qué podemos aprender de esta historia? Como la polilla, nosotros también tenemos un enemigo que busca atraparnos con sus mentiras para que desobedezcamos a Dios. Su nombre es el diablo, y la Biblia lo llama un león que está esperando para atacarnos. Quiere mantenernos lo más lejos posible de Dios, haciéndonos pecar. Por eso, no debemos escuchar sus mentiras y vivir de tal manera que honremos a Dios. Podemos protegernos del diablo obedeciendo la Palabra de Dios y dedicando tiempo a hablar con Dios.

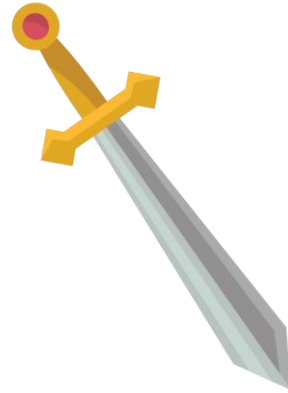
Versículo para memorizar

"Pónganse toda la armadura de Dios" - Efesios 6: 1

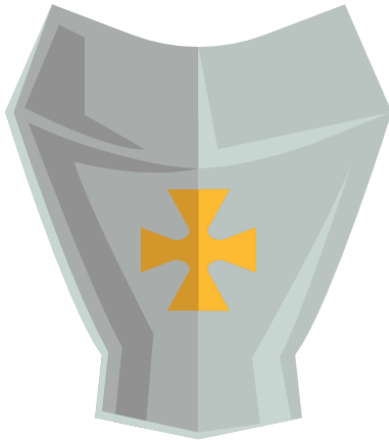
Esconde las cartas por la habitación. Recoge y pon en orden.



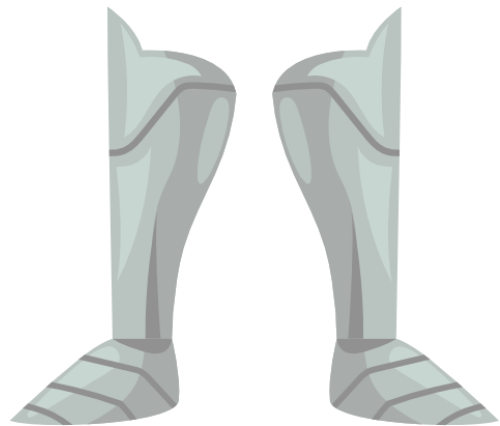
Pónganse



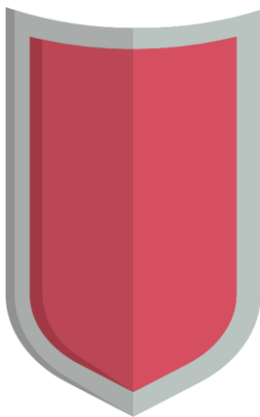
toda



la armadura



de Dios



Efesios



6:1

Lucha



“Pónganse toda la armadura
de Dios” - Efesios 6: 1

Lucha



“Pónganse toda la armadura
de Dios” - Efesios 6: 1

Lucha



“Pónganse toda la armadura
de Dios” - Efesios 6: 1

Lucha



“Pónganse toda la armadura
de Dios” - Efesios 6: 1

Lucha



“Pónganse toda la armadura
de Dios” - Efesios 6: 1

Lucha



“Pónganse toda la armadura
de Dios” - Efesios 6: 1

Lucha



“Pónganse toda la armadura
de Dios” - Efesios 6: 1

Lucha



“Pónganse toda la armadura
de Dios” - Efesios 6: 1

Lucha



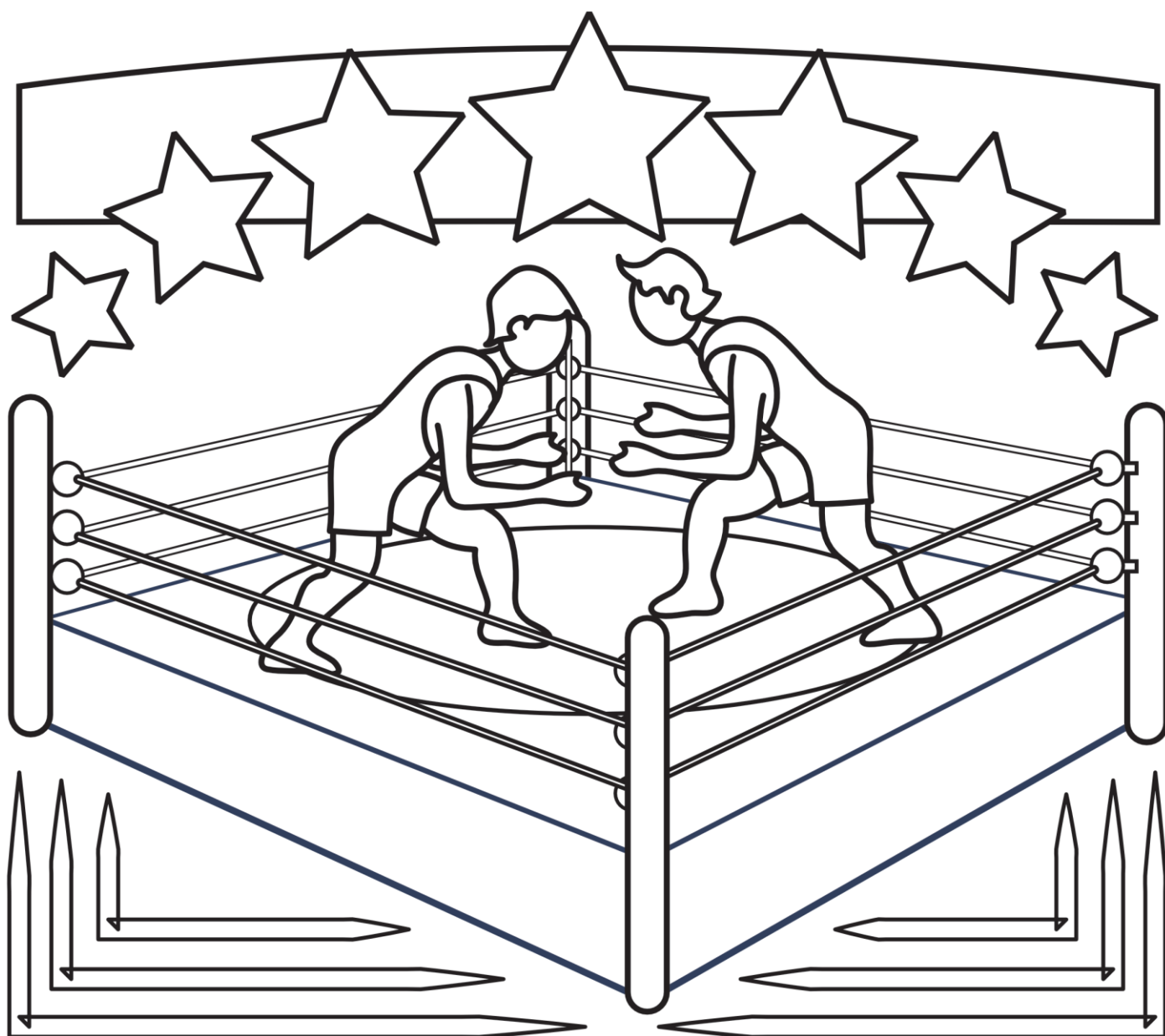
“Pónganse toda la armadura
de Dios” - Efesios 6: 1

Lucha



“Pónganse toda la armadura
de Dios” - Efesios 6: 1

Lucha



Porque no luchamos contra sangre y carne, sino contra los gobernantes, contra las autoridades, contra los poderes cósmicos sobre las tinieblas actuales, contra las fuerzas espirituales del mal en los lugares celestiales.

Efesios 6:12

Artesanía - Lucha libre

Máscaras de lucha libre

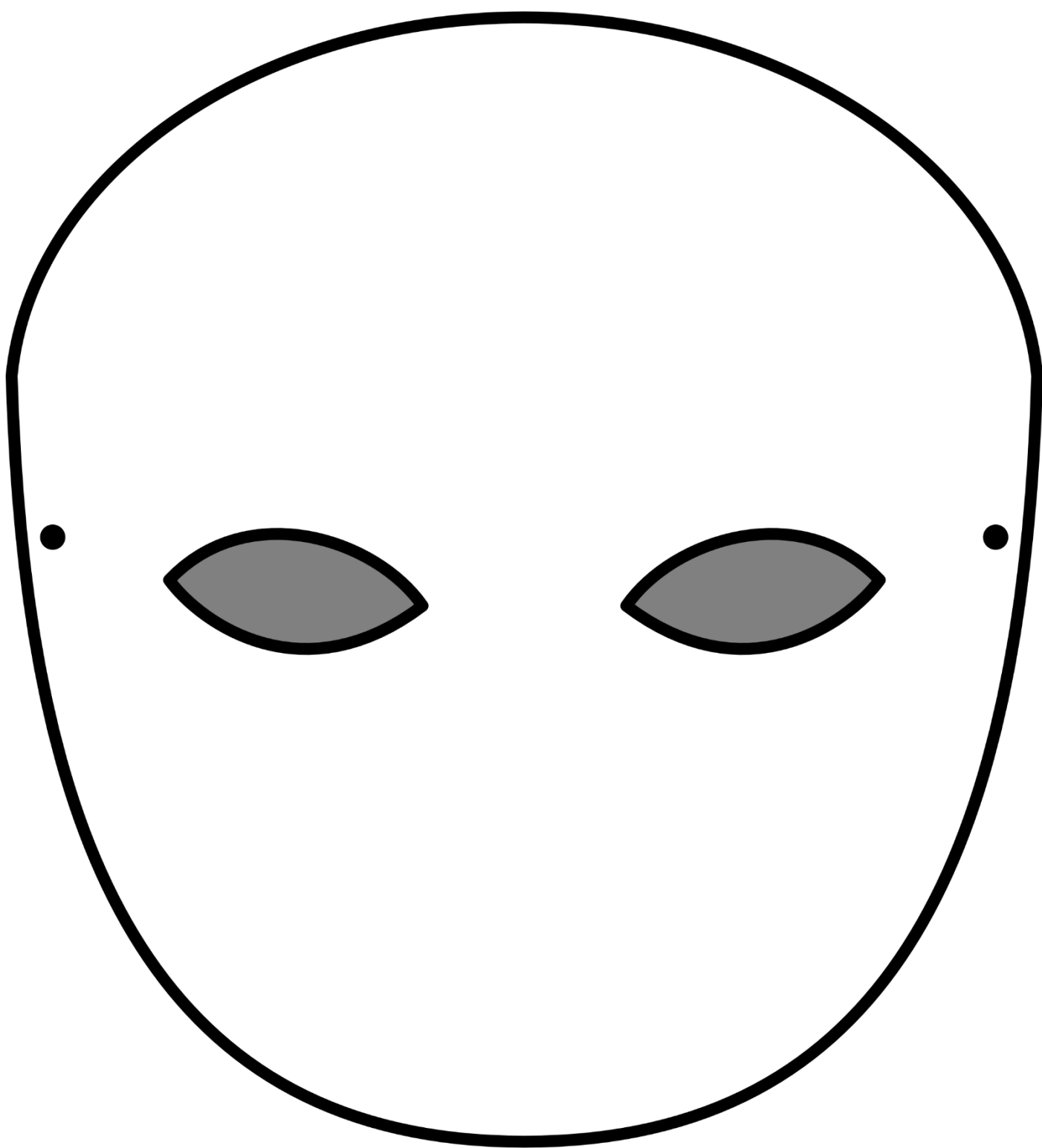


Qué necesitas:

- Página de plantilla
- Lápices de colores
- Perforadora
- Lana
- Tijera

Qué hacer:

1. Colorea la página de la plantilla que elijas.
2. Corta alrededor de la máscara. Pídale a un adulto que le ayude a cortar los ojos.
3. Haga agujeros donde están marcados y pase la lana
4. Ata al tamaño correcto.





Extras

Hojas de Asistencia

Anime a sus hijos a asistir a cada sesión con estas hojas de asistencia.

Seleccione una página de 5 días o de 8 sesiones e imprima una para cada niño.

Escriba el nombre del niño en un recuadro blanco en el cartel.

Pegue la insignia para que coincida con la sesión a la que asisten.

Asegúrese de recompensar a los niños por su buena asistencia.

--

--

--

--

--

--

--

--

--







Etiquetas de nombres



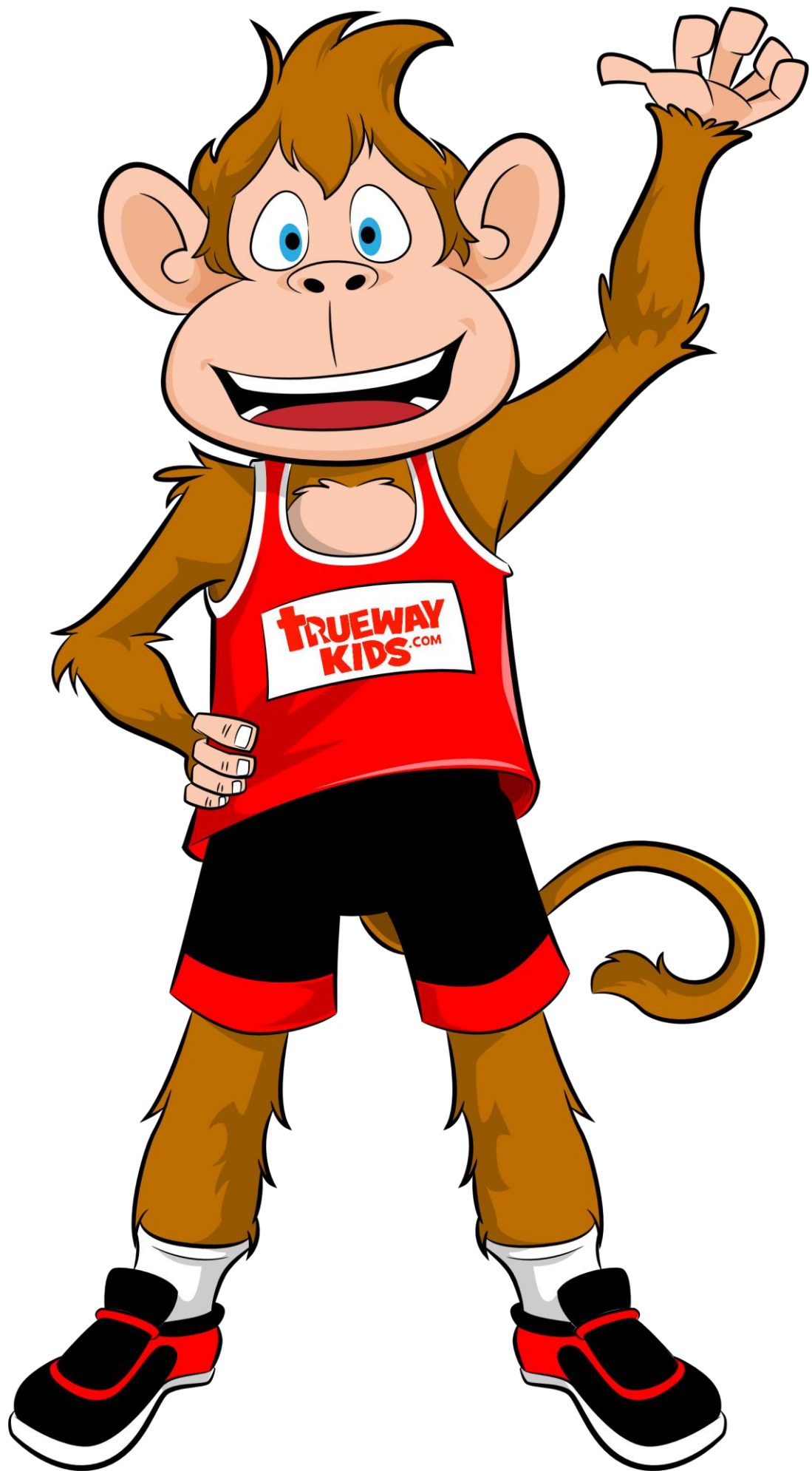
Personajes





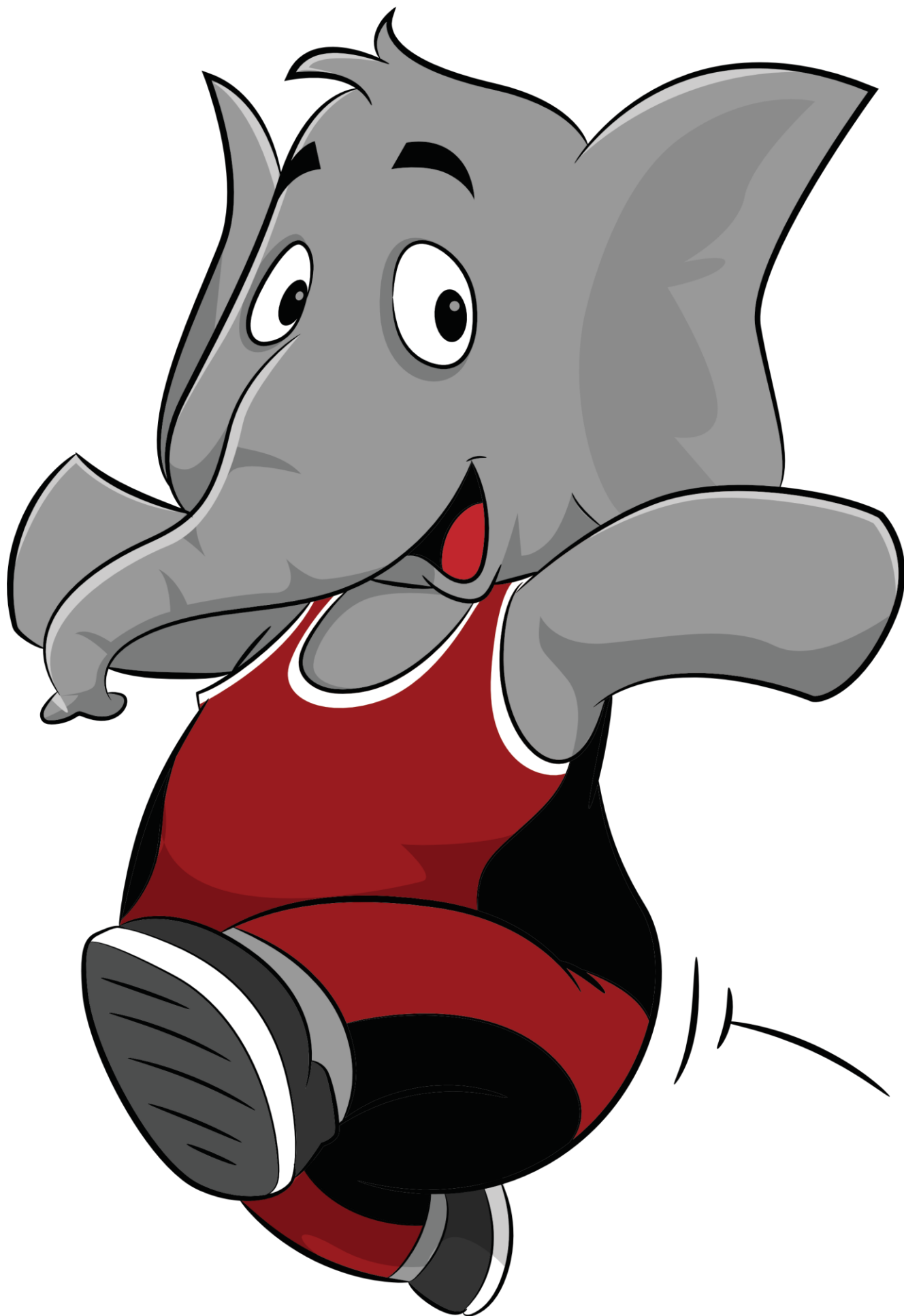
© 2021 truewaykids.com





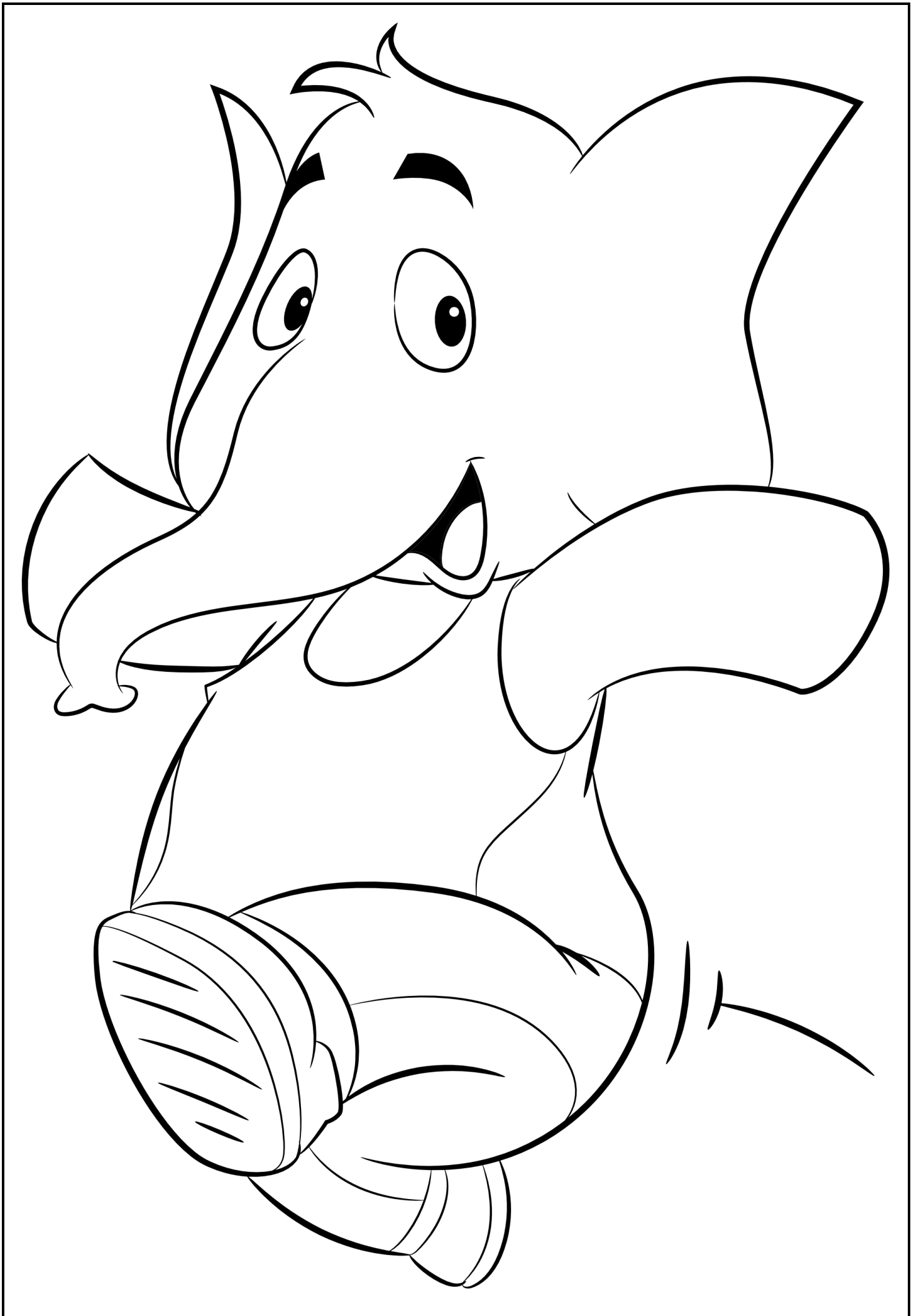
© 2021 trewaykids.com

© 2021 trewaykids.com





Páginas extras para colorear

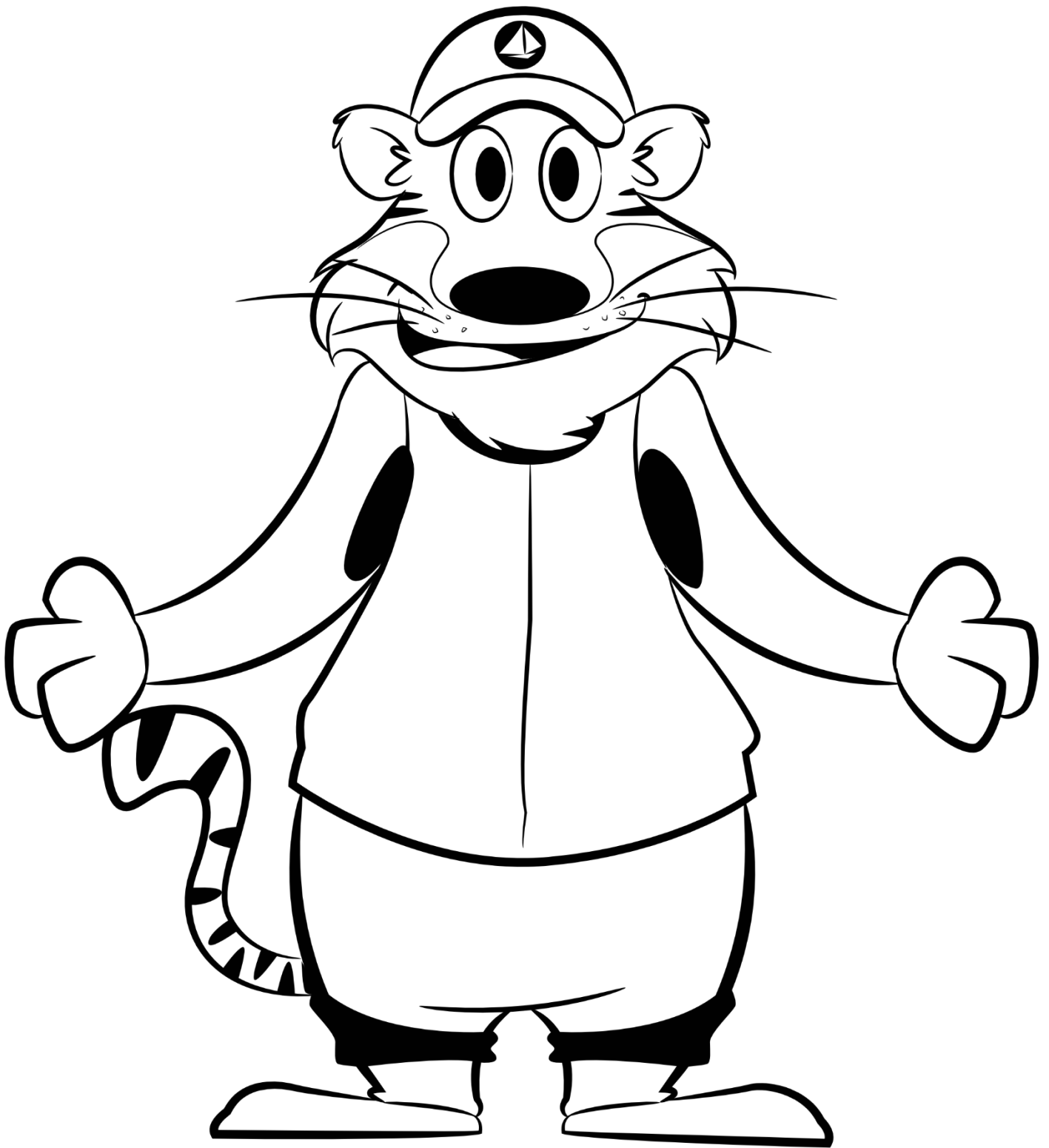












Gracias por usar el programa.

Oramos para que sea una bendición para usted y los niños a los que sirve.

Háganos saber cómo les fue, envíenos sus comentarios o recomendaciones para otros programas.