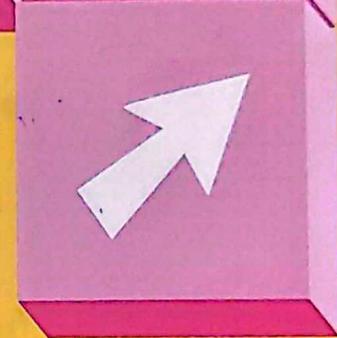
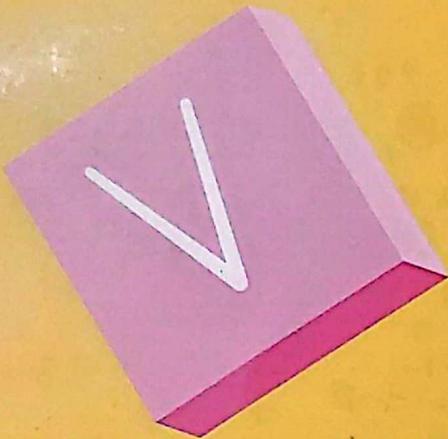
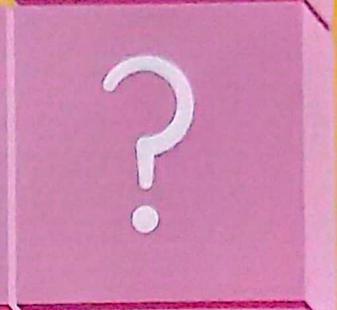
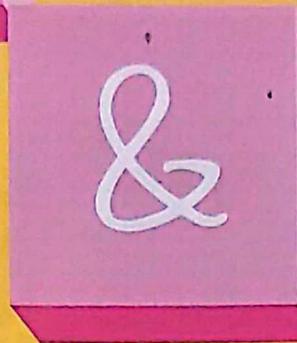
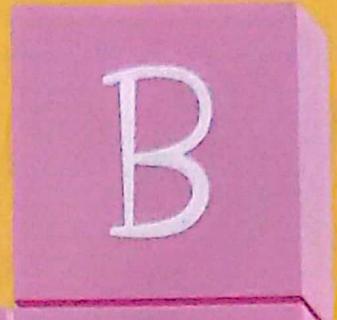
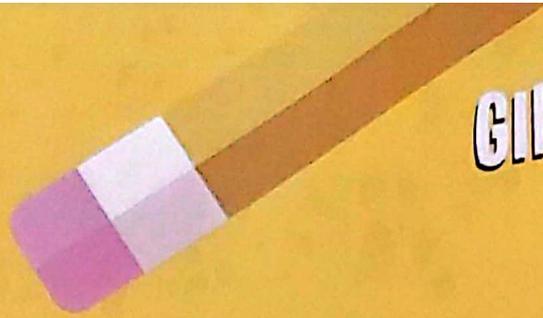


GIROS & VUELTAS



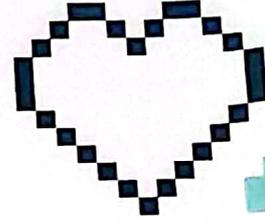
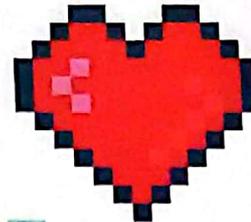
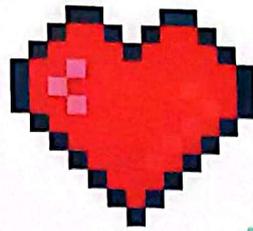
EBV 2023

ESCOLARES

MANUAL PARA EL LÍDER



COMPARTIENDO EL EVANGELIO CON LOS NIÑOS



La palabra **evangelio** significa «buenas noticias». Es el mensaje acerca de Cristo, el reino de Dios y la salvación. Utiliza la siguiente guía para hablar de Jesucristo con los escolares.



1 DIOS REINA. La Biblia nos dice que Dios creó todo, incluyéndonos a nosotros. Él gobierna todo. (Génesis 1:1; Apocalipsis 4:11; Colosenses 1:16-17)



2 HEMOS PECADO. Desde el tiempo de Adán y Eva, todos elegimos desobedecer a Dios. La Biblia llama a esto pecado. El pecado nos separa de Dios. Por eso merecemos el castigo de la muerte. (Romanos 6:23)



3 DIOS PROVEYÓ. Dios envió a Jesús, la solución perfecta para nuestro problema con el pecado. Él nos rescata del castigo que merecemos. Esto es algo que, como pecadores, no podríamos lograr por nosotros mismos. Jesús es el único que nos salva. (Juan 3:16; Efesios 2:8-9)



4 JESÚS DIO. Jesús vivió una vida perfecta, murió en la cruz por nuestros pecados y resucitó. Gracias a que Jesús dio Su vida por nosotros, somos incluidos en la familia de Dios por la eternidad. ¡Es el mejor regalo! (Romanos 5:8; 2 Corintios 5:21; 1 Pedro 3:18)



5 RESPONDEMOS. Cree en tu corazón que Jesús es el único que nos salva por medio de lo que hizo en la cruz. Arrepiéntete, apartándote de tus pecados. Confiesa a Dios y dile a todos los demás que tu fe está en Jesús. (Juan 14:6, Romanos 10:9-10,13)

1-ADMITE ante Dios que eres pecador. Los primeros seres humanos que Dios creó eligieron pecar y desobedecer a Dios. Desde entonces, todas las personas han elegido pecar y desobedecer a Dios. (Romanos 3:23) Dile a Dios que desobedeciste y que estás arrepentido de hacer las cosas a tu manera, de apartarte de Él con tus pensamientos y acciones. Arrepiéntete, es decir, apártate de tu pecado. (Hechos 3:19; 1 Juan 1:9) Arrepentirse no significa solo dejar de hacer las cosas malas para hacer cosas buenas. Significa apartarse del pecado—y aun de nuestras buenas obras—y acudir a Jesús, confiando solo en Él para salvarnos.

2-CREE que Jesús es el Hijo de Dios y acepta el perdón de pecado que Dios te regala. Debes creer que solo Jesús puede salvarte, y que tú no puedes salvarte a ti mismo, ni siquiera orando a Dios, ni yendo a la iglesia o leyendo la Biblia. Tu fe y tu confianza deben estar puestas solo en Jesús y en lo que Él hizo para ti a través de Su vida, muerte y resurrección. (Hechos 16:31; Hechos 4:12; Juan 14:6; Efesios 2:8-9).

3-CONFIESA tu fe en Jesucristo como tu Salvador y Señor. Dile a Dios y cuéntales a los demás lo que crees. Si Jesús es tu Salvador, es porque confías solo en Él para salvarte. Jesús también es Señor, lo que significa que Él tiene autoridad y toma las decisiones en tu vida. Puedes comenzar a seguirle y a hacer lo que Él dice en la Biblia. Naces de nuevo a una vida, anhelas estar con Dios para siempre. (Romanos 10:9-10,13).

Si percibes que un niño tiene la convicción dada por el Espíritu Santo y desea responder a las buenas nuevas, pasa un tiempo aconsejándolo y orando individualmente con él.

Si percibes que un niño no está listo para orar y responder con fe y arrepentimiento, continúa orando y enseñándole acerca de Cristo durante la semana.

¡COMIENZA EL JUEGO!

Antes de llegar, tú necesitas planificar tu día y estar listo para los niños que estarás enseñando. Utiliza los siguientes pasos para una preparación exitosa.

SIEMPRE LEE LAS INSTRUCCIONES

- Lee el pasaje de la Biblia y el devocional de cada día para el líder. Pídele a Dios que te hable a través de su Palabra.
- Ora por los niños a quienes enseñarás. Ora por ti y por los líderes de la EBV. Pide también a otros creyentes que oren por ustedes.

CONSULTA DATOS BÁSICOS CON EL DIRECTOR DE LA EBV

- Averigua cuánto tiempo tendrás específicamente para la enseñanza. Quizá necesites ajustar tu horario, teniendo en cuenta si tus niños asistirán a la Reunión de adoración y cómo y dónde realizarán las actividades de rotación. (Ver la página 4 y CD Admin 16b para planear tu horario).
- ¿Cuántos escolares tendrás en tu clase?

PLANIFICA

Usa estos materiales.

- Manual para el Líder de Escolares* (005840725) para cada líder y ayudante del estudio bíblico.
El manual contiene planes para actividades introductorias, historias bíblicas para el tiempo de grupo, actividades de aprendizaje bíblico y clausura. Además hay planes para las actividades de rotación para misiones, música, recreación, y manualidades.
- Ayudas para la Enseñanza para Preescolares y Escolares* (005840727)
El paquete de ayudas incluye juegos y otros materiales divertidos de enseñanza. Las Ayudas 1, 18-34 pertenecen a la enseñanza de los escolares (una por cada salón de clase).
- CD para Escolares* (005840719) con las canciones de la EBV 2023 y materiales adicionales de ayuda para los líderes, que pueden imprimirse (uno por clase).
- Guía de actividades para Escolares Grados 1-6* (005840724)
Este libro interactivo contiene páginas de actividades diarias (uno por niño).
- Lee los planes de enseñanza y enfatiza los que quieres incluir.
- Reúnete con otros líderes para planear cada sesión diaria. Luego hagan una lista de los materiales que necesitarán.

ORGANIZA Y PREPARA

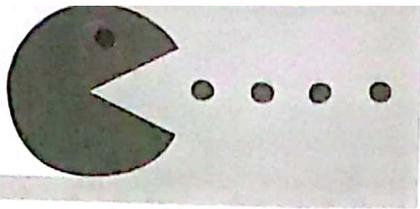
- Organiza y prepara los materiales de las Ayudas para la Enseñanza siguiendo las instrucciones (Ayudas 1). Algunas de estas Ayudas están impresas en el frente y en la parte de atrás—¡lee las instrucciones antes de recortar algo!
- Imprime los materiales del CD para Escolares. Contiene ayudas para líderes del Estudio bíblico y las rotaciones también. Además incluye Ayudas de Administración como la decoración, inscripción y mucho más (en la sección del CD titulada Administración).
- Junta los materiales (los suministros) necesarios. (En algunas iglesias, son los directores de la EBV quienes consiguen esos materiales. Asegúrate de preguntar cómo funciona en tu iglesia).

ENSEÑA

- Relájate y disfruta de tu relación con los niños.
- Sé flexible. Ajusta tus planes para que esta sea la mejor experiencia posible para ti y tus escolares. Si se ponen inquietos, llévalos a la próxima actividad. Recuerda que todas las actividades de aprendizaje bíblico pueden repetirse durante el día o la semana.

CONTINÚA LA CONEXIÓN

- Asegúrate de que tu iglesia tenga la información correcta de cada niño de tu clase, para contactarlo.
- Busca las maneras de continuar contactando a los escolares que estuvieron en tu clase.



LISTA DE PREPARACIÓN



Seguir a Jesús cambia el juego. ¡Gira la ruleta, gánale al reloj, salta al próximo casillero, avanza y juega para ganar!

- Lee los textos bíblicos de los cinco días.
- Día 1— (Mat. 4:18-20; Luc. 5:1-11)
- Día 2— (Mat. 14:22-33)
- Día 3— (Luc. 22:31-34, 54-62; Juan 21:1-19)
- Día 4— (Hech. 3:1-4:24)
- Día 5— (Hech. 10)
- Lee la Meditación de cada día para el líder (al comienzo de cada día en este Manual o en el CD Admin 7).
- Lee la «Verdad bíblica» en la primera página de cada lección.
- Ora por ti mismo, por los demás líderes de la EBV y por los escolares cuyas vidas vas a tocar.
- Pregúntale al director de la EBV cuánto tiempo se dedicará cada día al estudio bíblico. Fíjate en las opciones para el estudio bíblico que se ofrecen a continuación para determinar cómo planificar mejor tu tiempo.
- Lee las indicaciones para cada clase. Toma nota de cualquier cambio o ajuste que sea necesario.
- Consigue los materiales y prepárate para enseñar.

LAS ACTIVIDADES ADICIONALES ESTÁN DIVIDIDAS EN:

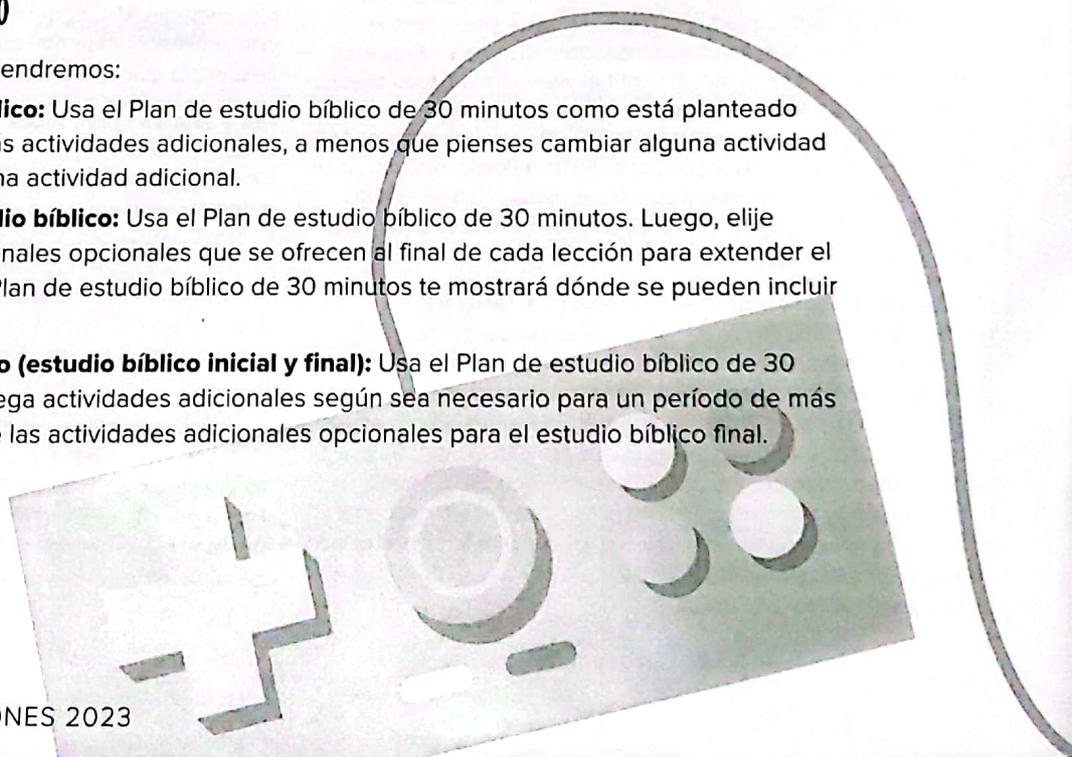
ACTIVIDADES PARA
NIÑOS MAYORES

ACTIVIDADES PARA
NIÑOS MENORES

OPCIONES PARA EL ESTUDIO BÍBLICO

El director de la EBV ha dicho que tendremos:

- 30 minutos para el estudio bíblico:** Usa el Plan de estudio bíblico de 30 minutos como está planteado para cada lección. No necesitarás actividades adicionales, a menos que pienses cambiar alguna actividad del plan de 30 minutos por alguna actividad adicional.
- 40 o más minutos para el estudio bíblico:** Usa el Plan de estudio bíblico de 30 minutos. Luego, elige algunas de las actividades adicionales opcionales que se ofrecen al final de cada lección para extender el tiempo según sea necesario. El Plan de estudio bíblico de 30 minutos te mostrará dónde se pueden incluir las actividades adicionales.
- Dos secciones de estudio bíblico (estudio bíblico inicial y final):** Usa el Plan de estudio bíblico de 30 minutos en la sección inicial. Agrega actividades adicionales según sea necesario para un período de más de 30 minutos. Usa cualquiera de las actividades adicionales opcionales para el estudio bíblico final.



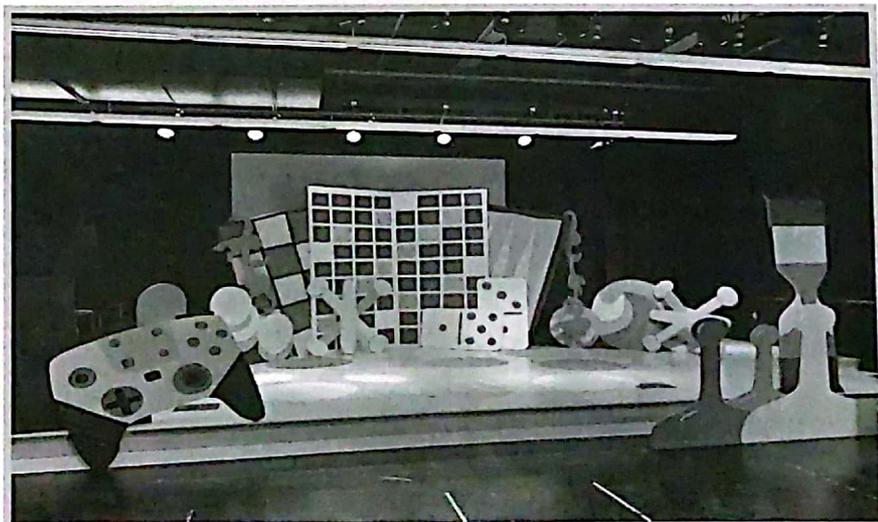
LA DECORACIÓN

SUGERENCIAS PARA LA PARED CENTRAL DEL ÁREA DEL ESTUDIO BÍBLICO



El salón de juegos del estudio bíblico es un lugar para que los niños se reúnan y profundicen en el estudio bíblico y construyan relaciones.

- Coloca el Fondo gigante para la EBV 2023 (*VBS 2023 Super Sized Backdrop 005840697*) en la pared central.
 - Cuelga los carteles del Paquete de Ayudas para la Enseñanza visual de la EBV 2023 (*005840727*) en las demás paredes del salón.
 - Construye un camino de juego de mesa con papel de construcción de tamaño gigante en el piso de tu salón o en la pared usando papel de estraza con cinta de pintor o de enmascarar. Incluye instrucciones como «Avanza hacia adelante 2, Retroceder 3, Salta en el lugar hasta que la siguiente persona rueda, y así sucesivamente».
 - Utiliza el cubo de Juego Gigante Inflable de la EBV 2023 (*Giant Inflatable Game Cube 9781087779812*) y los Añadidos descargables o los Añadidos del cubo de Juego Gigante Inflable EBV 2023 (*Giant Inflatable Game Cube 9781087783345*) como un dado.
 - ¡Considera agregar las Huellas para el piso de la EBV 2023 (*VBS 2023 Floor Prints 9781087776743*), que están diseñadas para crear un camino de tablero de juego brillante y colorido! ¡Haz que los niños se sientan como si estuvieran dentro de un juego de mesa!
 - Juega con los niños que llegan temprano o se van tarde el juego que creaste, úsalo también si necesitas completar unos minutos adicionales durante tu horario. Si tu juego está en el piso deja que los niños sean las piezas. o usa notas auto-adhesivas como piezas del juego si usaste la pared.
- Coloca a la vista el «Telón del tema: Giros & Vueltas» (Ayudas 19) hasta el final de la EBV. Agrega el título de cada sesión («Añadidos al telón del tema» Ayudas 20a-e) de acuerdo con las instrucciones del Manual para el Líder de Escolares.
 - Coloca juegos de mesa, material didáctico y otros artículos divertidos que pueda encontrar en una sala de juegos.
 - Dispersa asientos cómodos alrededor de tu área de enseñanza.
 - Prepara los ítems de las Ayudas para la Enseñanza (*005840727*) y el CD para Escolares (*005840719*) que se agregarán a las paredes en el día correspondiente.
 - Encontrarás más ideas en el libro de la decoración (*VBS 2023 Decorating Made Easy, 9781087772110*). Hay una traducción del texto en el CD Admin 19a: La Decoración.



GIROS Y VUELTAS

Giros y vueltas

Canción lema

♩=200 Fast Techno

The musical score is written in G major (one sharp) and 4/4 time. It consists of ten staves of music. The first staff is an instrumental introduction with guitar chords C, D, G, C, D, G, C, D, G. The second staff begins the vocal line with the lyrics 'Gi-ra la ru-le - ta, Gá-na-le al re-loj,'. The third staff continues with 'Sál-ta-lo, o-tra vez, Su-be ya de ni-vel, ¡Jue-ga pa-ra ga - nar!'. The fourth staff has the lyrics 'Vie-ne el de - sa - fí - o Si Je - sús te guí - a To - ma tu lu - gar, Lle - ga - rás al fin,'. The fifth staff contains 'A - ten - ción, lis - tos ya, Que Je - sús te di - rá Lo que has de ha - cer. Al su - bir, al ba - jar, El Se - ñor cer - ca es - tá, Nun - ca te fa - lla - rá.' The sixth staff has 'Gi - ros y vuel - tas, Gi - ros y vuel - tas, Se - guir a Je - sús cam - bia el jue'. The seventh staff has '- - go, Gi - ros y vuel - tas.' The eighth staff is a first ending with guitar chords C, D, G, C, D, G. The final staff is an instrumental ending with guitar chords C, D, G.

Letra y música de Paul Marino and Jeremy Johnson. Arreglo por Paul Marino y Jeremy Johnson.
 © Copyright 2022 Van Ness Press, Inc. (ASCAP) (Ambos administrados por Lifeway Worship c/o Music Services, www.musicservices.org).
 Todos los derechos reservados. Usado con permiso. CCLI#7205953.

CANCIÓN LEMA

Giros y vueltas

2.
G

37 En - sé-ña-me el ca - mi-no Y Tu

43 sen-da, Se-ñor. En - sé-ña-me el ca - mi-no Y Tu sen-da, Se-ñor. En-

49 sé - ña -me el ca - mi -no Y Tu sen - da, Se - ñor. En -

53 sé - ña - me el ca - mi - no Y Tu sen - da, Se - ñor.

57 C D G C D G C D G
Gi-ros y vuel-tas,___ Gi-ros y vuel-tas,___ Se-guir a Je-sús_cam-bia el jue

62 Em C D G C D G
- go, Gi-ros y vuel - tas.___ Gi-ros y vuel - tas,___

67 C D G C D G Em
Gi-ros y vuel - tas,___ Se-guir a Je-sús_cam-bia el jue - go,

71 C D G C D G
Gi - ros y vuel - tas.___ Gi - ros y vuel - tas. _

74 C D G
___ Gi - ros y vuel - tas. ___

GIROS Y VUELTAS

Giros y vueltas

Canción lema

♩ = 200 Fast Techno

The musical score is written in G major (one sharp) and 4/4 time. It consists of ten staves of music. The first staff is an instrumental introduction with a tempo marking of '200 Fast Techno'. The second staff begins the vocal melody with the lyrics 'Gi-ra la ru-le - ta, —'. The third staff continues with 'Gá-na-le al re-loj, —'. The fourth staff has 'Sál-ta-lo, o-tra vez, Su-be ya de ni-vel, ¡Jue-ga pa-ra — ga - nar! —'. The fifth staff contains the chorus: 'Vie-ne el de - sa - fí - o To - ma tu lu - gar, Si Je - sús te guí - a Lle - ga - rás al fin, —'. The sixth staff continues the chorus: 'A - ten - ción, lis - tos ya, Que Je - sús te di - rá Lo que has de — ha - cer. — Al su - bir, al ba - jar, El Se - ñor cer - ca es - tá, Nun - ca te fa - lla - rá. —'. The seventh staff repeats the chorus: 'Gi - ros y vuel - tas, — Gi - ros y vuel - tas, — Se - guir a Je - sús cam - bia el jue'. The eighth staff continues: 'go, Gi - ros y vuel - tas. —'. The ninth and tenth staves are instrumental, with the tenth staff marked with a first ending bracket and a double bar line.

Letra y música de Paul Marino and Jeremy Johnson. Arreglo por Paul Marino y Jeremy Johnson.
© Copyright 2022 Van Ness Press, Inc. (ASCAP) (Ambos administrados por Lifeway Worship c/o Music Services, www.musicervices.org).
Todos los derechos reservados. Usado con permiso. CCLI#7205953.

CANCIÓN LEMA

Giros y vueltas

2.
G G

37 En - sé-ña-me el ca - mi-no Y Tu

43 sen-da, Se-ñor. En - sé-ña-me el ca - mi-no Y Tu sen-da, Se-ñor. En-

49 sé - ña - me el ca - mi - no Y Tu sen - da, Se - ñor. En -

53 sé - ña - me el ca - mi - no Y Tu sen - da, Se - ñor.

57 C D G C D G C D G
Gi-ros y vuel-tas,___ Gi-ros y vuel-tas,___ Se-guir a Je-sús.cam-bia el jue

62 Em C D G C D G
- go, Gi-ros y vuel - tas.___ Gi-ros y vuel - tas,___

67 C D G C D G Em
Gi-ros y vuel - tas,___ Se - guir a Je - sús_ cam-bia el jue - go,

71 C D G C D G
Gi - ros y vuel - tas.___ Gi - ros y vuel - tas.---

74 C D G
___ Gi - ros y vuel - tas.---

RESUMEN DEL CONTENIDO

VERSÍCULO BÍBLICO:
«Señor, hazme conocer tus caminos; muéstrame tus sendas». Salmo 25:4

	CONTENIDO BÍBLICO	VERSÍCULO ADICIONAL	ACTIVIDADES ADICIONALES
DÍA 1	<p>Pedro siguió a Jesús</p> <p>Pasaje bíblico: Mateo 4:18-20; Lucas 5:1-11</p> <p>Verdad bíblica de hoy: ¡Jesús es santo y eso lo cambia todo!</p>	<p>«Y todo el que invoque el nombre del Señor será salvo». <i>Hechos 2:21</i></p>	<p>Actividades de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Carrera en círculo (<i>niños menores</i>) • Sin palabras (<i>niños mayores</i>) <p>Actividad con el versículo adicional:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los agujeros del queso (<i>niños menores</i>) • Batalla de rebotes (<i>niños mayores</i>)
DÍA 2	<p>Pedro caminó hacia Jesús en el agua</p> <p>Pasaje bíblico: Mateo 14:22-33</p> <p>Verdad bíblica de hoy: Jesús es digno de confianza incluso cuando dudo.</p>	<p>«Así que no temas, porque yo estoy contigo; no te angusties porque yo soy tu Dios. Te fortaleceré y te ayudaré; te sostendré con mi diestra victoriosa». <i>Isaías 41:10a</i></p>	<p>Actividades de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sincronización (<i>niños menores</i>) • Prueba de visión (<i>niños mayores</i>) <p>Actividad con el versículo adicional:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Piedra, papel, tijera, rinoceronte, perro (<i>niños menores</i>) • Juego con canicas (<i>niños mayores</i>)
DÍA 3	<p>Pedro negó a Jesús y fue restaurado</p> <p>Pasaje bíblico: Lucas 22:31-34, 54-62; Juan 18:15-18; 21:1-19</p> <p>Verdad bíblica de hoy: Jesús me perdona cuando pecco.</p>	<p>«En quien tenemos redención, el perdón de pecados». <i>Colosenses 1:14</i></p>	<p>Actividades de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pantallas (<i>niños menores</i>) • ¡Escucha esto! (<i>niños mayores</i>) <p>Actividad con el versículo adicional:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Paso el globo (<i>niños menores</i>) • Buena lana (<i>niños mayores</i>)
DÍA 4	<p>Pedro habló audazmente sobre Jesús</p> <p>Pasaje bíblico: Hechos 3:1-24</p> <p>Verdad bíblica de hoy: Vale la pena seguir a Jesús aun en tiempo de dificultad.</p>	<p>«En ningún otro hay salvación, porque no hay bajo el cielo otro nombre dado a los hombres mediante el cual podamos ser salvos». <i>Hechos 4:12</i></p>	<p>Actividades de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gira y pega (<i>niños menores</i>) • 4 x 4 x 4 (<i>niños mayores</i>) <p>Actividad con el versículo adicional:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lanza la cubeta (<i>niños menores</i>) • Elástico fantástico (<i>niños mayores</i>)
DÍA 5	<p>Pedro le habló a Cornelio sobre Jesús</p> <p>Pasaje bíblico: Hechos 10</p> <p>Verdad bíblica de hoy: Jesús es para todos, incluyéndome a mí.</p>	<p>«De él dan testimonio todos los profetas, que todo el que cree en él recibe, por medio de su nombre, el perdón de los pecados». <i>Hechos 10:43</i></p>	<p>Actividades de aplicación:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dedos sobre el tablero (<i>niños menores</i>) • Dame la clave (<i>niños mayores</i>) <p>Actividad con el versículo adicional:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un lío de vasos (<i>niños menores</i>) • Mueve la pila (<i>niños mayores</i>)

LEMA DE LA EBV:

Seguir a Jesús lo cambia todo.

RESUMEN DEL CONTENIDO

MÚSICA	MISIONES	MANUALIDADES	RECREACIÓN	REFRIGERIOS
«Mi Dios es santo»	<p>Misiones en Colombia: «Te presento a la familia Burkhalter»</p> <p>Proyecto misionero «Sopa de la amistad»</p> <p>Misiones en St. Louis: «Conozcan a la familia Byrd»</p>	<p>¡A pescar!</p> <p>Ve a pescar</p>	<p>Juegos del Día 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • A pescar ¡Extremo! • Bananas • Hipopótamos humanos (CD) <p>Juegos del Día 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Palitos chinos gigantes • Jenga jumbo • Mete gol humano (CD) <p>Juegos del Día 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bolos humanos • ¡Cuidado! • Hula hula a los saltos (CD) <p>Juegos del Día 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mega nave de combate • Piedra, papel o tijeras de personas • Croquet (CD) <p>Juegos del Día 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cucharas gigantes • ¡Te atrapé! • Cada vez con menos conos (CD) <p>Más Juegos (CD Esc 22)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Una papa caliente • Bombas de agua • Pega al blanco • Empapados... o no • ¿Qué es ese ruido? • Brilla, brilla versículo • La pila movediza • Tetris de mesa • Las piezas que faltan • Creación desafiante <p>Nota: Se puede adaptar cualquier juego de acuerdo a las capacidades de los niños.</p> <p>Si el grupo incluye niños con diferentes habilidades, edades o estaturas, incluye niños de cada grupo en los equipos.</p>	<p>Meriendas relacionadas con el Estudio bíblico (CD 22 Administración)</p> <p>Día 1</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipo de pesca <p>Día 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caminando sobre el agua <p>Día 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desayuno en el mar de Galilea <p>Día 4</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merienda saltarina <p>Día 5</p> <ul style="list-style-type: none"> • Galletas de Cornelio <p>Recetas relacionadas con el tema</p> <ul style="list-style-type: none"> • Palomitas de maíz • Construyan una torre • Bolitas de cereal • Salsa de manzana • Anillos de manzana • Tortillas • Mar de Galilea • Galletas y letras • Dominó • Mezcla de bolitas • Nachos • Merienda de frutas para pescadores • Fichas de colores • Ta -te-ti • Cubos del juego • Carrera de autos • Piezas del juego • Bocadoitos de pi • Control de vide • Fichas de juego <p><i>Incluye: Opciones para y Opciones meriendas co</i></p>
«Sin temor»	<p>Misiones en Colombia: «La vida de los Embera»</p> <p>Proyecto misionero «Sopa de la amistad»</p> <p>Misiones en St. Louis: «Volver a Baden»</p>	<p>El barco</p> <p>Rompecabezas</p>		
«Ven a Él»	<p>Misiones en Colombia: «La casa de los Embera»</p> <p>Proyecto misionero «Sopa de la amistad»</p> <p>Misiones en St. Louis: «Una necesidad mayor que la comida»</p>	<p>Laberinto con giros y vueltas</p> <p>El gallito</p>		
«No necesito más»	<p>Misiones en Colombia: «La creyente Embera»</p> <p>Proyecto misionero «Sopa de la amistad»</p> <p>Misiones en St. Louis: «La habilidad especial de Traci»</p>	<p>Reloj de arena</p> <p>Rueda de colores</p>		
«Para todos»	<p>Misiones en Colombia: «Proyecto de bisutería con cuentas para los Embera»</p> <p>Proyecto misionero «Sopa de la amistad»</p> <p>Misiones en St. Louis: «Dos nuevas iglesias»</p>	<p>Repaso con canicas</p> <p>Shisima</p>		

DÍA 1: JESÚS ES SANTO

HISTORIA BÍBLICA

Pedro siguió a Jesús (*Mat. 4:18-20; Luc. 5:1-11*)

VERDAD BÍBLICA DE HOY

¡Jesús es santo y eso lo cambia todo!

VERSÍCULO BÍBLICO

«Señor, hazme conocer tus caminos; muéstrame tus sendas». Salmo 25:4

MEDITACIÓN PARA EL LÍDER

¿Alguna vez seguiste las instrucciones de una aplicación de navegación o un cartel de tránsito, confiando en que te daban la información correcta... y terminaste encontrándote en un lugar que no tenía nada que ver con el sitio adonde querías ir? Hay momentos en nuestra vida en que podemos mirar atrás y ver claramente que, en un punto, el camino que tan confiadamente seguíamos se vio interrumpido por un encuentro inesperado, y terminó llevándonos a un sitio que no era el que esperábamos.

En la historia bíblica de hoy, encontramos a Pedro, un pescador que probablemente tenía expectativas bastante claras con respecto a la dirección que iba a tomar su vida. Una ocasión, Pedro había estado pescando toda la noche y estaba lavando sus redes cerca de la costa, donde Jesús estaba enseñando a la multitud. Quizás Pedro se quedó escuchando a Jesús por curiosidad, a cierta distancia, mientras limpiaba sus redes, sin imaginar el giro radical que estaba a punto de dar su vida.

Después de enseñar a la multitud desde un barco que pertenecía a Pedro, Jesús se volvió hacia el pescador y le dijo que saliera a pescar. Pedro respondió que habían estado tratando de pescar toda la noche, pero no habían atrapado nada. Sin embargo, a pedido de Jesús, Pedro obedeció... y terminó atrapando más pescados de los que podría haber imaginado en su vida.

«Al ver esto, Simón Pedro cayó de rodillas delante de Jesús y le dijo: —¡Apártate de mí, Señor; soy un pecador!» (Luc. 5:8). Pedro cayó de rodillas en arrepentimiento y adoración, reconociendo que el milagro de esa pesca era algo que solo alguien que tuviera el poder de Dios podía realizar. Encontrarnos con Jesús cambia todo.

Esta semana, presentarás a Jesús a los niños, quizás por primera vez en sus vidas. Algunos niños con los que trates serán nuevos, y tendrán curiosidad por saber quién es este Jesús, como la multitud junto a la orilla. Algunos prestarán atención, preguntándose si vale la pena seguir a Jesús. Encontrarás niños que están comenzando a comprender algunas verdades fundamentales sobre Jesús. Otros ya habrán confiado y creído en Jesús, y estarán dando sus primeros pasos para crecer en la fe. No importa en qué nivel de su recorrido espiritual se encuentren los niños a los que enseñarás, Jesús tiene algo para enseñarle a cada uno de ellos sobre quién es Él... ¡y va a utilizarte a ti para ayudarlos a encontrarse con Él!

Mientras te preparas para conducir las clases, pide a Dios que use tus palabras para iluminar Su verdad en esos jóvenes corazones, para que puedan encontrarse con Jesús como lo hizo Pedro, reconociendo que Él es verdaderamente el Hijo de Dios. Como aprenderemos esta semana, la vida de Pedro tuvo sus giros y vueltas; pero Pedro siguió adelante, porque había conocido a Jesús, y eso cambiaba todo.

REFLEXIÓN

- ¿Qué giros y vueltas de tu vida te han traído hasta donde estás en este momento?
- Piensa en los momentos que te ayudaron a saber quién es realmente Jesús. ¿Qué aprendiste de ellos?
- ¿Cómo puedes ayudar a los niños a saber que Jesús es real y que los ama?
- Asegúrate de escribir algunas notas para recordarlas durante la EBV.

VERSÍCULO ADICIONAL

«Y todo el que invoque el nombre del Señor será salvo». *Hechos 2:21*

NOTAS

ENSEÑAR EL ESTUDIO BÍBLICO (30 MINUTOS)

PREPARATIVOS PARA «COMENZAR»

- ❑ Platos desechables gruesos
- ❑ Guirnaldas de papel crepé
- ❑ Cinta de pintor
- ❑ Cronómetro
- ❑ Corta las guirnaldas en 20–30 segmentos de 5" (13 cm.). Dispersarlas por el suelo. (Estos serán los peces)
- ❑ Arma un cuadrado de 3 pies de lado (90 cm.) en el suelo con cinta. Agrega líneas para simular una red de pesca.

PREPARATIVOS PARA «APRENDER»

- ❑ Ayudas 33a-b, 18a (Tarjetas y minitarjetas para contar la historia, Cuadro del Día 1)
- ❑ (Opcional) Lleva perforadoras. Los niños harán orificios en sus Tarjetas para contar la historia y podrán agregarlas a sus Marcadores de memorias.

COMENZAR (5 MINUTOS)

1. Dales la bienvenida a los niños al Estudio Bíblico en el «Salón de juegos» y dale un plato desechable a cada jugador. Menciona que los juegos salen mejor cuando los jugadores siguen las reglas; resume tus expectativas sobre su comportamiento durante la EBV.
2. Muestra los «pescaditos» de papel crepé en el suelo. El objetivo del primer juego de hoy es hacer entrar los pescaditos en la red (abanicándolos con los platos) antes que se termine el tiempo. No pueden tocar los pescaditos con las manos ni arrastrarlos con los platos; ¡solo impulsarlos con el viento!
3. Fija el cronómetro en 60 segundos. Felicita a los niños, si lograron completar el desafío.
4. Comenta: «¡En la historia de hoy, unos pescadores atraparon más pescados de los que la red podía soportar!».

PARA NIÑOS MENORES

Usa dos colores de papel crepé para los pescados. Forma dos equipos, uno para cada color. Desafía a los niños a impulsar la mayor cantidad posible de pescaditos de su equipo a la red, y la mayor cantidad posible de pescaditos del otro equipo fuera de la red.

APRENDER (11 MINUTOS)

1. Indícale a los niños que cambien los platos por una pila de «Minitarjetas para contar la historia» (Ayudas 33a-b).
2. Muéstrale al grupo tu juego de «Tarjetas con la historia bíblica» (Ayudas 33a). Explícales que, mientras cuentas la historia, en determinados momentos, mostrarás una tarjeta en tu mano. Los niños deberán buscar la misma tarjeta en sus manos y colocarla en el suelo o en la mesa, delante de sí.
3. Con tu Biblia abierta en Lucas 5, cuenta la historia, haciendo pausas para jugar las cartas como se indica en negrita a continuación:

PEDRO SIGUIÓ A JESÚS

Jesús estuvo *enseñando* a multitudes sobre el reino de Dios. Mientras Él estaba en la orilla del lago de Genesaret (también conocido como el Mar de Galilea), comenzó a reunirse una multitud para escuchar la Palabra de Dios. Jesús vio dos **barcas** que estaban en la orilla del lago; algunos pescadores habían dejado sus **barcas** allí y estaban lavando sus redes después de la pesca de la noche anterior. Jesús se subió a la barca que pertenecía a **Pedro** y le pidió que la alejara un poco de la costa. Luego, se sentó en la barca y continuó enseñando a la gente.

Al terminar Su enseñanza, Jesús miró a Pedro y le dijo: «Lleva la barca hacia aguas más profundas, y echen allí las redes para pescar». Pedro le respondió:

DEFINICIÓN ÚTIL

Santo—estar separado; santo describe el carácter de Dios como totalmente único y separado de lo que Él creó. El pecado nos separó de Dios.

«Maestro, hemos estado trabajando duro toda la noche y no hemos pescado nada. Pero, como tú me lo mandas, echaré las redes».

Pedro y los otros pescadores **obedecieron** a Jesús: llevaron su barca a aguas más profundas, bajaron las redes... ¡y atraparon tantos pescados que sus redes comenzaron a **romperse**! Los hombres, maravillados, les hicieron señas a los que habían quedado en la costa para que fueran a ayudarlos. Llenaron las dos barcas con tantos pescados que parecía que se iban a hundir. Cuando Pedro vio este milagro, reconoció que Jesús es **santo**.

Pedro cayó a los pies de Jesús y le dijo: «¡Apártate de mí, Señor; soy un pecador!». Pedro se dio cuenta de lo profundo que era su pecado, comparado con la santidad de Jesús.

«No temas», le dijo Jesús a Pedro, «***sígueme**, desde ahora serás pescador de hombres». Su vida como pescador fue transformada. ¡Ahora pescaría personas! Pedro y los demás pescadores llevaron las barcas a la orilla, dejaron todo y siguieron a Jesús.

El milagro que hizo Jesús demostró que Él es Señor de todo, incluido el mar y todo lo que hay en él. Pedro vio los pescados y supo que ese **milagro** era algo que solo Dios podía hacer. Reconoció que Jesús es santo y tiene un poder que solo puede venir de Dios. Pedro estaba apenas comenzando a comprender quién es Jesús en realidad.

(Mat. 4:18-20; Luc. 5:1-11)

*Agregado del editor

SI LO PREFIERES, PUEDES USAR EL VIDEO DE LA «HISTORIA BÍBLICA» QUE SE ENCUENTRA EN EL DVD DE MÚSICA Y COREOGRAFÍA.

4. Muestra el Cuadro (Ayudas 18a). Indícale a los niños que examinen sus tarjetas para contar la historia y que elijan la que crean que mejor corresponde a la ilustración. Pídele a varios niños que expliquen el porqué de sus elecciones.
5. Pídeles que recojan y mezclen sus tarjetas. Desafíalos a colocarlos sobre el piso en orden. Invita a los voluntarios a resumir la historia mientras señalas cada tarjeta.

PARA NIÑOS MAYORES

Indícale a los niños que formen un círculo y que se sienten. Recoge todas las «Minitarjetas para contar la historia (Ayudas 33b)». Mézclalas y entrega 8 tarjetas a cada niño en cualquier orden. Cuando comience el juego, los jugadores descartarán una carta que no necesiten de su mano pasándola a la derecha y recibiendo la descartada por el compañero de la izquierda. El primer jugador que arme un juego completo de 8 tarjetas ganará el juego. Invita a los niños a resumir la historia usando las palabras de las tarjetas.

CONOCER (4 MINUTOS)

1.  Comenta: «Las aventuras de Pedro recién estaban empezando. Pedro continuó siguiendo a Jesús y aprendiendo el plan de Dios para él y para todo el mundo. Después de seguir a Jesús durante un tiempo, Pedro se dio cuenta de que Dios había enviado a Jesús para salvar a las personas del pecado y de la separación de Dios».

PREPARATIVOS PARA «CONOCER»

- Ayudas 21 (Cartel: Salmo 25:4)

COMPARTIENDO EL EVANGELIO

La señal de la cruz  identifica la oportunidad para compartir el Evangelio guiados por el Espíritu Santo.

ENSEÑAR EL ESTUDIO BÍBLICO (30 MINUTOS)

2. Muestra el «Cartel del Versículo de la EBV» (Ayudas 21) e invita a los niños a leerlo en voz alta, al unísono.
3. Indícales que formen un círculo. Pídele a un jugador que diga la primera palabra del versículo acompañándola con un movimiento sencillo (levantar la mano, tocarse la nariz).
4. El siguiente niño dirá las primeras dos palabras del versículo agregando un movimiento para acompañar la segunda palabra.
5. Continúen de la misma manera hasta terminar el versículo. Finalmente, todos los niños lo recitarán al unísono con todos los movimientos.

PARA NIÑOS MENORES

Invita a los niños a sugerir movimientos para tres o cuatro palabras claves, como «Señor», «muéstrame», «camino». Digan el versículo al unísono varias veces con los movimientos elegidos por los niños.

VIVIR (8 MINUTOS)

1. Fija el «Añadido al telón» del Día 1 (Jesús es santo) al «Telón: Giros & vueltas» (Ayudas 19 y 20a). Invita a los niños a definir «santo».
2. Distribuye las Guías de actividades para escolares. Invita a los niños a completar «Giro en el laberinto» (pág. 3) y comparar sus definiciones con la solución del acertijo (Jesús es completamente perfecto y diferente de todo lo demás).
3. Comenta: «¡Nadie ha sido jamás, ni será jamás, exactamente como Jesús! Entender que Jesús es santo debería cambiar nuestra forma de pensar y de actuar, porque queremos honrarlo y obedecerle».

PARA NIÑOS MAYORES

Provee Biblias. Invita a los niños a completar el desafío de «Subiendo de nivel» del Día 1 en sus Guías de actividades para escolares.

4. Invita a los niños a formar un círculo. Arroja la gallinita de goma a uno de ellos y pídele que complete esta frase: «Jesús es santo, y eso cambia la forma en que yo...» (actúo en la escuela, hablo con los demás, etc.). Luego, el niño arrojará la gallinita a otro compañero, que completará la frase con otras palabras. Permite que todos tengan oportunidad de hablar.
5. Finalmente, pídeles que terminen para sus adentros la siguiente oración: *Jesús, Tú eres santo. Ayúdame a cambiar mi forma de...*

FINALIZAR (2 MINUTOS)

1. Distribuye los Marcadores de memoria del Día 1 y pregunta a los niños: «¿Qué te ayudará a recordar la figura del pecesito?»
2. Permíteles recuperar sus pescaditos de papel crepé de «Comenzar». Invítalos a decir juntos: «¡Jesús es santo y eso lo cambia todo!» mientras lanzan los pescaditos de papel crepé como confeti al decir «todo».

PREPARATIVOS PARA «VIVIR»

- Biblias (niños mayores)
- Ayudas 19 y 20a (Telón de Giros & Vueltas y Añadidos al telón)
- Guía de actividades para escolares
- Gallinita de goma u otro objeto poco convencional que puedan arrojar

PREPARATIVOS PARA «FINALIZAR»

- Marcadores de memoria del Día 1 (CD 14)
- Restos de papel crepé de «Comenzar»

OPCIONES DE ACTIVIDADES ADICIONALES



CARRERA EN CÍRCULO

(Actividad para niños menores —10 minutos)

PREPARATIVOS

- Cartulina. Escribe el texto de Juan 6:69 en la cartulina.
- Cinta de pintor. Escribe estas frases en sendas tiras de cinta: *crear el universo, controlar la naturaleza, hacer milagros, perdonar pecados, rescatar a las personas del pecado, conocer los pensamientos de las personas, estar en todas partes al mismo tiempo*. Fija las frases en las paredes, el suelo y los muebles del salón.

1. Explica brevemente el significado de los números del capítulo y versículo en una cita bíblica. Muestra el cartel con el versículo y ayuda a los niños a encontrar Juan 6:69 en sus Biblias. Explícales que el versículo es algo que Pedro dijo después de seguir a Jesús durante bastante tiempo.
2. Comenta: «¡Jesús es santo, y por eso, puede hacer cosas que nadie más puede hacer!». Invítalos a ir por el salón buscando las frases que escribiste en las tiras de cinta y leerlas en voz alta.
3. Invítalos a formar un círculo para jugar un juego similar a «Pato, pato, ganso». Un jugador irá caminando alrededor del círculo, tocando los hombros de cada niño mientras dice: «¡Jesús es santo y eso cambia todo!», un toque por palabra.
4. El jugador al que toque al decir «todo», entonces, perseguirá a su compañero alrededor del círculo hasta llegar al lugar original.
5. El jugador que llegue primero al lugar vacante debe decir algo que Jesús ¡y nadie más! puede hacer.
6. Elige a otro niño para rodear el círculo. Asegúrate de que todos tengan, al menos, una oportunidad de rodear el círculo y una de responder. (Opcional: Coloca la perinola de la EBV 2023 (VBS 2023 Suction Cup Spinner 9781087776620) en el centro del círculo y háganla girar para elegir al próximo niño que irá rodeando el círculo).

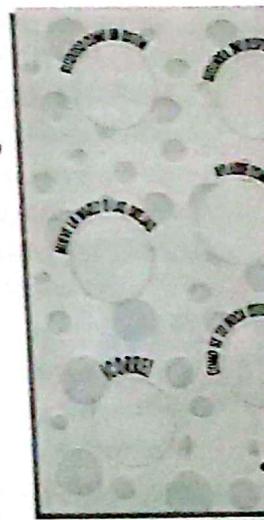
LOS AGUJEROS DEL QUESO

(Actividad para niños menores con el versículo adicional —10 minutos)

PREPARATIVOS

- Ayudas 22 y 23 (Los agujeros del queso, Cartel de Hechos 2:21)
- Canicas o pelotitas de rebote
- Tapa de caja de papel para impresora. Pega «Los agujeros del queso (ayudas 22)» en el interior de la tapa. Haz orificios en la tapa con un cuchillo de manualidades como se ve en el tablero.

1.  Muestra el cartel de Hechos 2:21 (Ayudas 23). Señala la frase «invoque el nombre del Señor» y explica que significa pedir ayuda al Señor porque Él es santo. Señala la palabra «salvo» y explica que significa perdonado de pecados y de la separación de Dios.
2. Diles a los niños que tienes un juego para probar su habilidad y su buen pulso. Muéstrales la tapa ya preparada y pídeles que formen un círculo.
3. Entrega la tapa a un jugador y pídele que la mantenga en equilibrio. Coloca una canica en la tapa.
4. Los niños se pasarán la tapa de uno a otro, tratando de que la canica no caiga por ningún agujero. Si cae en uno, todos deberán decir Hechos 2:21 con la voz o de la forma indicada junto al agujero por el que cayó la canica. Ejemplo: «¡Cae como una trampa de ratones!», haz que aplaudan mientras dicen cada palabra del versículo. Si dice: «¡Corre!», deberán decir el versículo corriendo en el lugar.
5. Si el juego parece demasiado fácil, agrega una canica a la tapa cada vez que los niños completen un circuito.



OPCIONES DE ACTIVIDADES ADICIONALES

SIN PALABRAS...

(Actividad para niños mayores —10 minutos)

PREPARATIVOS

- ❑ CD 5 (No hay palabras) Si tienes un grupo numeroso, haz fotocopias adicionales.
- ❑ Cronómetro

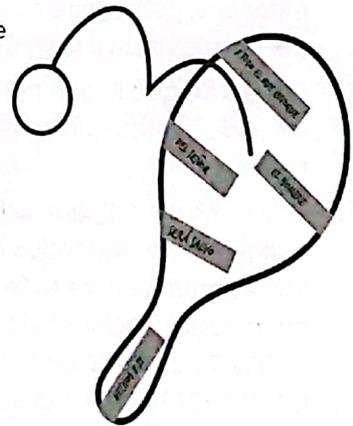
1. Pídele a los niños que recuerden cómo Pedro respondió a la santidad de Jesús (cayó de rodillas ante Él y le pidió que se alejara). Explícales que la fuerte reacción de Pedro fue debida a la diferencia entre la santidad de Jesús y su propia pecaminosidad.
2. Comenta: «La Biblia está llena de historias de personas que reaccionan ante la santidad de Dios». Distribuye la tarjeta de «No hay palabras» (CD 5). Pídele a los niños que busquen y lean los versículos indicados en las tarjetas y sin decirlo en voz alta, expresen cómo la persona nombrada en la tarjeta respondió a la santidad de Dios en ese caso.
 - Adán y Eva—(Génesis 3:8) se escondieron de la presencia de Dios
 - Moisés—(Éxodo 3:5-6) escondió su rostro
 - Balaam—(Números 22:31) se arrodilló y se inclinó en adoración sobre su rostro
 - Daniel—(Daniel 10:8-9) cayó en un profundo sueño, boca abajo
 - Andrés—(Juan 1:40-41) encontró a su hermano y le habló de Jesús
 - Mujer samaritana—(Juan 4:27-28) dejó su cántaro de agua; habló a otros acerca de Jesús
 - Mujer en una cena—(Lucas 7:37-38) derramó perfume sobre los pies de Jesús
 - Zaqueo—(Lucas 19:4-6) se bajó de un árbol; llevó a Jesús a su casa
3. Jueguen a «Dilo con mímica». Pide un voluntario, fija el cronómetro en 45 segundos, y pídele que represente los versículos que leyó. Los niños tratarán de explicar correctamente lo que su compañero representa. El primero que lo logre será el próximo en representar (después que el primero explique en resumen el pasaje).
4. Concluye preguntando: «¿De qué maneras podemos responder correctamente a la santidad de Jesús?» (Alabándolo, adorándolo, pidiéndole perdón, confiando en Él como Salvador, hablando a otros de Él).

BATALLA DE REBOTES

(Actividad para niños mayores con el versículo adicional —10 minutos)

PREPARATIVOS

- ❑ Ayudas 23 (Cartel de Hechos 2:21)
 - ❑ Paletas con pelota de rebote atada «pelotas Pádel» económicas (Opción: Si no consigues las pelotas Pádel, usa platos de plástico rígido y pelotitas de tenis de mesa).
 - ❑ Cinta de pintor o cinta adhesiva decorada (washi tape) de colores lisos
 - ❑ Marcadores indelebles
1. Muestra el cartel de Hechos 2:21 (Ayudas 23). Explica que el versículo es parte de un mensaje que Pedro dio a muchas personas para mostrarles cómo seguir a Jesús. Pregunta: «¿Invocó Pedro el nombre del Señor? ¿Cómo lo hizo? ¿De qué lo salvó Jesús?».
 2. Ayuda a los niños a reconocer que, como Pedro, todos pecamos y necesitamos ser salvos de la separación de Dios causada por el pecado.
 3. Distribuye las paletas, cinta adhesiva y marcadores. Invita a los niños a dividir el versículo en tres o cuatro frases, escribirlas en las cintas decorativas o de pintor y pegarlas sobre las pelotitas.
 4. Cuando hayan terminado, invítalos a dispersarse un poco para evitar que involuntariamente se enreden las cuerdas.
 5. Inicia la «batalla». Los niños tratarán de decir cada palabra de Hechos 2:21 con un golpe de la pelotita en la paleta. Si pierden un golpe, deberán comenzar de nuevo. El primero que termine ganará el juego.



MÚSICA



PARTIDA

- Mientras los niños llegan, haz sonar «Giros y vueltas». Invita a los niños a pararse dentro de los aros y moverse al ritmo de la música. Detén la música y di: «Pasen a otro espacio». Todos deberán cambiar de aro (sin importar en qué dirección se muevan). Inicia nuevamente la música para que los niños continúen moviéndose. Detén la música en diferentes ocasiones para darles indicaciones como: «Avancen dos espacios. Retrocedan un espacio. Salta a otro espacio. Salta hacia adelante un espacio».

NIVEL 1

- Da la bienvenida a los niños a la rotación de Música. Diles que van a jugar otro juego con los aros. Haz sonar «Mi Dios es santo» y pídeles a todos que caminen alrededor de los aros. Detén la música y diles a los niños que entren en algún aro. (Bastará con que pongan un solo pie dentro del aro). Lanza el cubo numerado y quita el número que salga de aros. Recomienza la música y pide a los niños que vuelvan a caminar alrededor de los aros. Detén la música para que todos vuelvan a tratar de poner, aunque sea, solo un pie dentro de un aro. Lanza el cubo y quita más aros. Continúa de la misma manera hasta que todos los niños estén apiñados en un par de aros.
- Haz que se sienten en el suelo y di: «Estos aros realmente estaban llenos de gente. ¿Recuerdan algo de la historia bíblica de hoy que estuviera muy lleno?». Recuérdales la historia de Jesús y Pedro, y las redes que estaban tan llenas que se rompían. Recuérdales que Jesús es el Hijo de Dios y puede hacer cosas milagrosas. Jesús es el Hijo de Dios, y por eso, es santo como Dios es santo.

«MI DIOS ES SANTO»

- Muestra y lee la letra de la canción. Señala la palabra «santo» y pregúntales a los niños qué creen que significa. Diles que «santo» significa «apartado», distinto, diferente de otras cosas. Diles que Dios es santo, diferente de todo lo demás.
- Repasa lentamente los movimientos del coro. Deja que los niños los practiquen varias veces. Muestra el video de coreografía de «Mi Dios es santo». Explícales que, en la estrofa, podrán mover sus brazos y cuerpos, pero los pies deben permanecer fijos en el suelo. En el coro, podrán mover los pies como sea necesario. Si les queda tiempo, vuelve a pasar el video.

LLEGADA

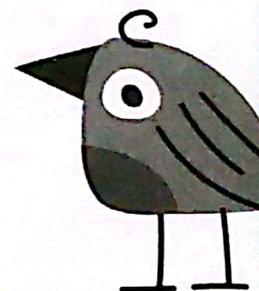
- Digan la Verdad bíblica de hoy todos juntos: «¡Jesús es santo y eso lo cambia todo!». Ora y da gracias a Dios por Jesús, Su Hijo. Diles a los niños que se pongan de pie y se preparen para formar fila hacia la siguiente rotación. Lanza el cubo numerado; de acuerdo al número que salga, pide a los niños que se vayan sumando a la fila hasta que todos estén en ella. Griten todos juntos: «¡Giros y vueltas!».

PREPARATIVOS

- Observa el segmento del Día 1 en el DVD de coreografía para aprender la música y la coreografía de «Mi Dios es santo».
- Estudia el resumen de la Historia bíblica de hoy, el Versículo bíblico y la Verdad bíblica.
- Deja preparado el CD para reproducir «Giros y vueltas».
- Deja preparado el DVD para reproducir el menú del Día 1.
- Ten preparado los aros de plástico, uno por 1-2 niños y el cubo inflable (VBS 2023 Giant Inflatable Game Cube 9781087779812) con números.
- Acomoda los aros formando un camino o una cuadrícula en el espacio de la rotación.

AYUDA PARA EL LÍDER

Los videos de «Instrucciones» son para que tú aprendas las canciones y te prepares para enseñar. Los videos de «Coreografía» y «Letra» son para ayudar a los niños a aprender la canción, si así lo deseas.



MI DIOS ES SANTO

Mi Dios es santo

EBV Día 1

♩=126 Midtempo New Wave

Dm⁷ Gm Eb Bb Dm⁷ Gm Eb Bb F Gm
Dios nos lla - ma

Eb Bb F Gm Eb Bb F Gm
6 — de-jar-lo to-do a-trás, Por go - zo, paz_ y a-mor, Y vi-vir me-jor. Dios nos lla - ma

Eb Bb F Gm Eb Bb Dm⁷ Gm Eb Bb
10 A se-guir-lo a Él: Ca-mi-no, la_ Ver-dad y la Vi - da. Pa-ra Él, pa-ra Él — So-lo a-sí.

Dm⁷ Gm Eb Bb F Gm Eb Bb F Gm
15 Pa-ra Él, pa-ra Él, ¡sí! — ¡San - to! — El Dios — que nun-ca cam-bia ¡San - to! Cam-bia to-

Eb Bb F Gm Eb Bb F Gm Eb Bb
20 - do con po-der ¡San - to! — El Dios — que nun-ca cam-bia Nues-tro Dios es san - to —

1. F Gm Eb Bb Dm⁷ Gm Eb Bb Dm⁷ Gm Eb Bb
25 Nues-tro Dios es san - to —

2. F Gm Eb Bb F Gm Eb Bb F Gm
31 ¡San - to! — El Dios — que nun-ca cam-bia, ¡San - to! Cam-bia to - do con po-der, ¡San - to! — El Dios

Eb Bb F Gm Eb Bb F Gm
36 — que nun-ca cam - bia, Nues-tro Dios es san - to, — Nues-tro Dios es

Eb Bb Dm⁷ Gm Eb Bb Dm⁷ Gm Eb Bb
40 San - to —

Words and music by Paul Marino and Jeremy Johnson. Arranged by Paul Marino and Jeremy Johnson.

© Copyright 2022 Van Ness Press, Inc. (ASCAP) (admin. by Lifeway Worship c/o Music Services, www.musicservices.org).

All rights reserved. Used by permission. CCLI #7205956.

MI DIOS ES SANTO

Dios nos llama
A dejarlo todo atrás,
Por gozo, paz y amor,
Y vivir mejor.
Dios nos llama
A seguirlo a Él:
Camino, la Verdad y la Vida.

Para Él, para Él
Solo así.
Para Él, para Él, ¡si!



¡Santo! El Dios que nunca cambia
¡Santo! Cambia todo con poder
¡Santo! El Dios que nunca cambia
Nuestro Dios es santo
Nuestro es santo.



Dios nos llama
A dejarlo todo atrás,
Por gozo, paz y amor,
Y vivir mejor.
Dios nos llama
A seguirlo a Él:
Camino, la Verdad y la Vida.

Para Él, para Él
Solo así.
Para Él, para Él, ¡si!



¡Santo! El Dios que nunca cambia,
¡Santo! Cambia todo con poder,
¡Santo! El Dios que nunca cambia,
Nuestro Dios es santo,
Nuestro Dios es Santo.

(Se repite)

Mi Dios es santo (*Our God Is Holy*)

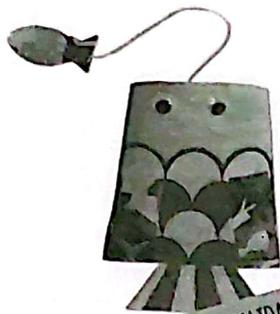
Letra y música de Paul Marino y Jeremy Johnson. Arreglos de Paul Marino y Jeremy Johnson. © Copyright 2022 Van Ness Press, Inc. (ASCAP)

(Ambos administrados por Lifeway Worship c/o Music Services, www.musicervices.org). Todos los derechos reservados. Usado con permiso. CCLI#7198313

MANUALIDADES

CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

Comenta que la historia bíblica de hoy nos enseñó que Jesús llamó a Pedro a seguirle. Pedro era pescador, pero Jesús le dijo que a partir de ese momento iba a «pescar» personas. Esto significa que Pedro les iba a contar a otras personas la buena noticia de Jesús. Pedro y los otros pescadores dejaron todo para seguir a Jesús.



MANUALIDAD EN PAQUETE

¡A PESCAR!

MATERIALES

- Cartulina blanca (1 por niño)
- Molde «¡A pescar!», (CD 10 Escolares) pág. 8 (1 por niño)
- Plantilla de «pececito» pág. 8
- Lana o cuerda – 12" (30 cm.) de largo
- Cinta decorativa
- Grapadora y grapas (opcional)
- 2 ojitos movibles (2 por niño)
- Figuritas adhesivas (opcional)
- Marcadores
- Cinta de empaque (opcional)

ANTES DE LA SESIÓN

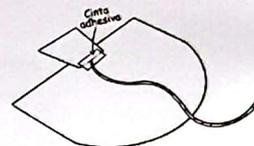
- Para los niños menores, ten ya cortados los moldes de pececitos antes que comience la rotación de Manualidades.

Sugerencia para el líder:

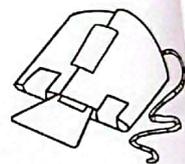
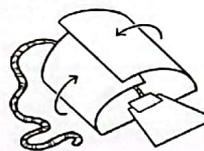
- Guía a los niños para que decoren los 2 extremos del pececito en una imagen especular entre sí, solo en 1 lado. El otro lado no será visible en la manualidad completa (ver paso 6).
- Para ahorrar tiempo, copia las plantillas en cartulina de colores para no tener que colorear.
- Pide a líderes ayudar a engrapar y poner la cinta adhesiva.

Paso 1: Decora el lado impreso del cuerpo del pez grande y ambos lados de la cola, así como un lado del pez pequeño (ve la sugerencia para líder) con marcadores, ojitos movibles, autoadhesivos, y otros elementos decorativos.

Paso 2: Gira el «interior» del cuerpo del pez hacia arriba. Coloca dos puntos de pegamento en el borde inferior, cerca del centro. Adjunta la «Plantilla de aleta» a los puntos de pegamento.



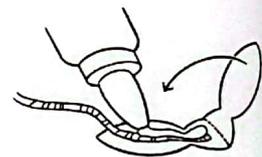
Paso 3: Usa la cinta de empaque para asegurar un extremo de la cuerda a la mitad del cuerpo del pez.



Paso 4: Coloca los bordes del cuerpo del pez hacia el centro para que creen un tubo con un extremo plano cerca de la aleta. Usa cinta para asegurar al pescado en su lugar usando cinta decorativa para hacerlo más atractivo.

Sugerencia para el líder: Considera grapar el cuerpo del pescado para asegurarlo, luego, cubre las grapas con cinta de empaque por seguridad.

Paso 5: Pega las piezas pequeñas del «pececito» espalda con espalda con el otro extremo de la cuerda intercalado entre las dos piezas.



Paso 6: Guía a los niños para que jueguen ¡A pescar!, atrapando el pez pequeño en la boca del pez más grande. Vean quién puede atrapar el pez más veces seguidas sin fallar.

OTRAS OPCIONES:

- En el paquete «¡A pescar!» para la EBV 2023 (VBS 2023 Catching Fish Craft Pack 9781087781624) se encuentran los materiales para una manualidad similar.

MANUALIDADES

CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

Recuérdales a los niños que, en la historia bíblica de hoy, Jesús le dijo a Pedro que fueran a pescar. Pregúntale a los niños qué pasó cuando Pedro obedeció. Di: «Así es, pescaron tantos peces que casi se hundía la barca».

Explica que Jesús tiene el poder que demuestra que Él es el Hijo de Dios. ¡Él puede hacer cosas que nadie más puede hacer! Así es como Pedro supo que Jesús es santo, lo que significa que Él es totalmente diferente o apartado de todos los demás.

Di, «haremos algunas tarjetas de “Ve a pescar” para recordar que Jesús es santo, y algunas otras cosas que estamos aprendiendo en EBV».



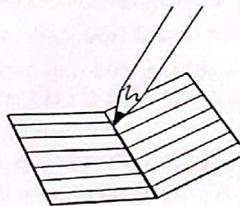
VE A PESCAR

MATERIALES

- Tarjetas de cartulina (10 por niño)
- Tijeras para niños
- Autoadhesivos de la EBV (9781087776484) o imprime los del CD 10 Escolares, pág. 16
- Marcadores/Crayones
- Lápices
- Bolsas con cierre hermético
- Sellos de pescados u otros sellos

ANTES DE LA SESIÓN

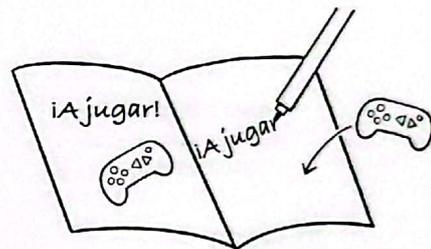
- Usa un pizarrón de borrado en seco o una cartulina para anotar algunas ideas que los niños pueden poner en sus tarjetas, como formas de peces, números, el Versículo de la EBV, la Verdad bíblica de hoy, el título de la Historia bíblica, *Jesús es santo*, información de los próximos días de la EBV, etc.
- Dibuja líneas verticales en cada lado de las fichas, dividiendo cada ficha por la mitad en cada lado.



Paso 1: Muéstrales a los niños las cartas y recuérdales que el reverso de las cartas es igual para evitar que las personas sepan lo que hay en el frente. Forma dos grupos de niños. Guía a un grupo para que estampe el mismo patrón dos veces en el reverso de cada tarjeta, una vez a cada lado de la línea.



Paso 2: Mientras un grupo está estampando, guía al otro grupo para crear tarjetas de juego decorando los lados en blanco. Asegúrate de hacer pares idénticos. Las sugerencias de decoración incluyen números, imágenes, la Verdad bíblica de hoy y otras cosas divertidas de EBV.



Paso 3: Los grupos pueden cambiar, según sea necesario, entre usar sellos y decorar «caras» de tarjetas.

Paso 4: Guía a los niños que hayan terminado a llevar sus tarjetas a un adulto para que las corte. ¡Elige un amigo y juega!

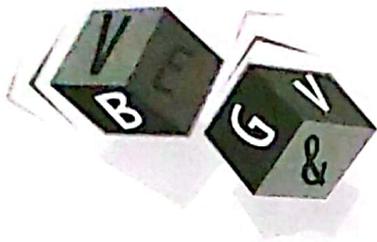
Paso 5: Proporciona bolsas con cierre hermético para que los niños guarden sus tarjetas para llevar a casa.

Sugerencia para el líder:

Se pueden imprimir copias de estas reglas utilizando el código de descarga en la página 2 y proporcionarlas a los niños para que se las lleven a casa con sus tarjetas.

Reglas del juego:

- Mezcla bien las cartas y coloca el manojo boca abajo (con el auto-adhesivo hacia arriba) en el área de juego entre dos o tres jugadores. Cada jugador debe sacar tres cartas. Si saca las que sean iguales, el jugador las colocará al frente. Durante su turno, el jugador le pide a su oponente que le dé alguna de las cartas que pueda tener. El oponente debe entregar la carta si la tiene, o decirle al otro jugador «ve a pescar» o robar una carta del manojo. El juego continúa hasta que se hayan colocado los diez pares. ¡El jugador con más pares iguales gana!



RECREACIÓN

A PESCAR ¡EXTREMO!

JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 1

JESÚS ES SANTO

Historia bíblica

Pedro siguió a Jesús
(Mat. 4:18-20; Luc. 5:1-11)

Versículo bíblico

«Señor, hazme
conocer tus caminos;
muéstrame tus sendas».
Salmo 25:4

Versículo adicional

«Y todo el que invoque
el nombre del Señor
será salvo».
Hechos 2:21

Verdad bíblica de hoy:

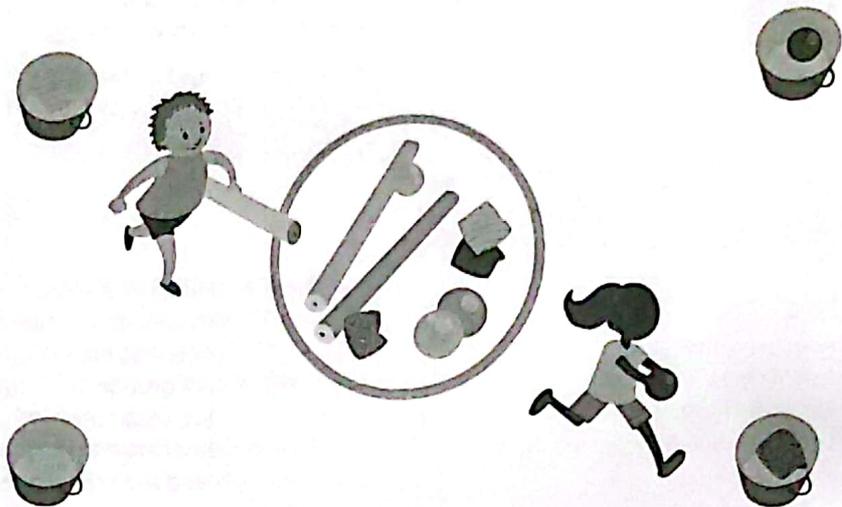
¡Jesús es santo y eso lo
cambia todo!

PREPARA

- Coloca 5 objetos diferentes en cada cubeta.
- Coloca el aro de hula-hula en el centro del área de juego. Coloca las cubetas separadas, a 10 pies (3 m.) del aro de hula hula.
- Coloca los demás elementos dentro del aro de hula-hula.

Sugerencia

- Si tienes más niños, forma grupos de 5 para que jueguen de manera simultánea.



MATERIAL

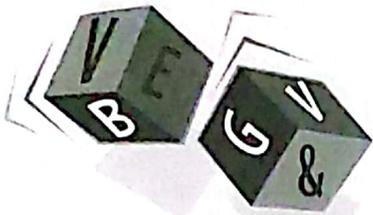
- Elementos para recreación como bolsitas de semillas, conos, barras flotadoras, pelotas livianas, etc. (al menos 5 de cada uno)
- 1 cubeta por equipo
- Aro de hula-hula

¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Forma equipos de 5 niños. Indícales que formen fila detrás de sus cubetas.
- El objetivo del juego es reunir 5 unidades del mismo objeto («pescado»).
- El primer jugador de cada equipo debe tomar un objeto que no quiera de su cubeta y cambiarlo por otro de la pila de «Pescar» que se encuentra en el centro dentro del aro, o en otra cubeta.
- Luego, colocará el nuevo objeto en su cubeta y dará paso al siguiente jugador.
- La ronda termina cuando un equipo haya reunido 5 del mismo objeto.

APLICACIÓN BÍBLICA PARA LA VIDA

- Relaciona el juego con Mateo 4:18-20. Así como los niños fueron «a pescar» los objetos que deseaban, Jesús les dijo a Pedro y a su hermano que ya no iban a pescar peces... ¡sino personas! Ese encuentro que Pedro tuvo con Jesús cambió para siempre su vida. ¡Cuando nosotros nos encontramos con Jesús, nuestra vida puede cambiar también!



RECREACIÓN

BANANAS

DÍA 1

JESÚS ES SANTO

Historia bíblica

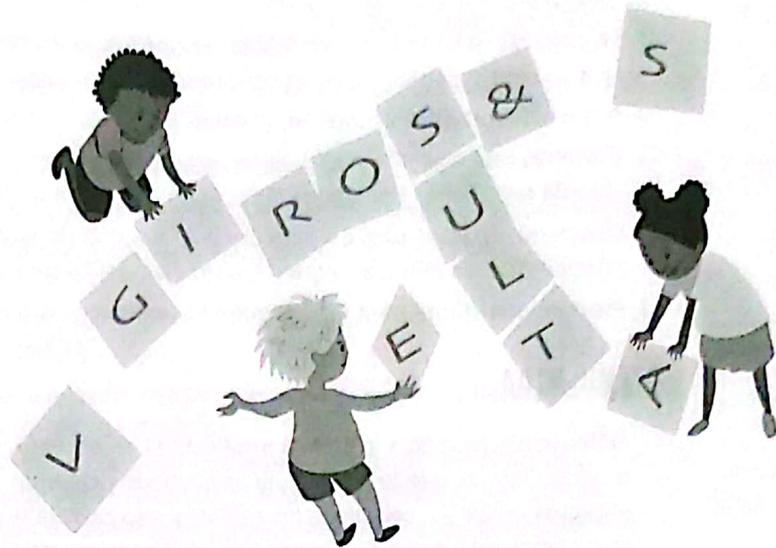
Pedro siguió a Jesús
(Mat. 4:18-20; Luc. 5:1-11)

Versículo bíblico

«Señor, hazme
conocer tus caminos;
muéstrame tus sendas».
Salmo 25:4

Versículo adicional

«Y todo el que invoque
el nombre del Señor
será salvo».
Hechos 2:21



Verdad bíblica de hoy:

¡Jesús es santo y eso lo
cambia todo!

Sugerencia

- Otorga puntos extra si las palabras están relacionadas con el tema de la EBV.
- Si tienes un grupo numeroso, arma más tarjetas/cartones de letras.
- Si tienes niños pequeños, pídeles que solo armen palabras con las letras, sin necesidad de conectarlas.

MATERIAL

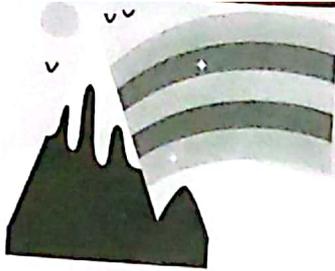
- 80 tarjetas de cartulina/cartón, fichas de trabajo de color blanco con letras grandes
- 2 - B, F, G, H, I, J, N, T, U, V, Y, Z (24)
- 4 - C, D, L, M, P, R, (24)
- 5 - O, S (10)
- 6 - M (6)
- 8 - A, E (16)

¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Escribe las letras en las tarjetas/cartones/fichas. También puedes hacerlas de cartulina o espuma de poliuretano/goma EVA, etc.

¡VAMOS A JUGAR!

- Forma 4 equipos. Asigna a cada equipo un líder adulto para ayudar en lo que sea necesario.
- Coloca las letras boca abajo en el centro del campo de juego.
- Cada equipo podrá tomar 15 letras y voltearlas.
- Cada equipo debe trabajar en conjunto para usar todas las letras en unas palabras cruzadas. Muéstrales como ejemplo «giros» y «vueltas» conectados por la S.
- Las palabras deben poder leerse de izquierda a derecha horizontalmente y de arriba abajo en sentido vertical.
- En cualquier momento, los niños podrán gritar «Giro» y devolver una letra a la pila del centro para poder tomar una distinta.
- El equipo que logre armar sus dos palabras cruzadas primero y correctas gritará: «¡Bananas!»; siendo este, el equipo ganador.



MISIONES

MATERIALES

- Materiales para todos los días
- CD 11 (Ítems: *1, *2, *3, *4, y *6)
- Cartel: Misiones en Colombia
- Cartel: Misiones en Norteamérica
- Carta «Proyecto misionero»
- Fichas para el juego de misiones
- Hoja de juego del Día 1

- Papel de construcción
- Caja envuelta en papel de regalo
- Frasco con muestra de Sopa de amistad (Consulta el CD 11 de Escolares ítem 5 para instrucciones completas).

SUGERENCIA PARA EL LÍDER

- La mayoría de las etiquetas que se pueden comprar miden aproximadamente 3 x 5" (8 x 13 cm.). Si no tienes etiquetas, corta rectángulos de cartulina de esas medidas y pégalos en las bolsas como etiquetas.



PREPÁRATE CON ANTICIPACIÓN

- Haz copias de la «Hoja de juego del día 1» (ítem 6) y de la «Carta de proyecto misionero» (ítem 3) para cada niño.
- Haz copias del molde de las Fichas para el juego de Misiones (ítem 4). Recorta las piezas y escribe una de las siguientes palabras en cada ficha: Colombia, Embera, nativo, agricultores y leer.
- Arma el recorrido del juego en el salón para colocar las fichas.
- Envuelve una caja con papel de regalo o decórala para que parezca una caja de juego de mesa. Guarda las «Fichas del juego» (ítem 4) en la caja para todos los días.
- Usa papel de construcción para crear un camino de tablero de juego en la pared central. Cada día, permite que los niños agreguen las «Fichas del juego» (ítem 4) a lo largo de la ruta del juego.
- Prepara una «Sopa para los amigos» en un frasco para mostrarles a los niños.

BIENVENIDA

- Dale la bienvenida a los niños a «Misiones en equipo». Pregúntales si les gustan los juegos en equipo. Pídeles que te digan cuál es su juego preferido. Diles cuál es el tuyo. Comenta: «Cuando jugamos un juego, seguimos las reglas, y eso cambia el juego. En la vida, seguir a Jesús es lo que cambia el juego». Explícales que esta semana, en Misiones en equipo, aprenderán sobre dos familias que, como Pedro, dejaron todo para seguir a Jesús. Estas familias, ahora, les cuentan a otras personas cómo ellas también pueden seguir a Jesús.

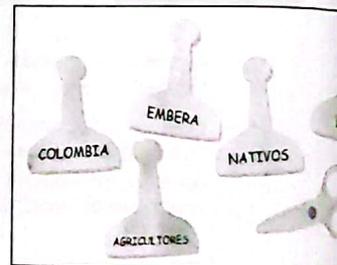
INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA MISIONERA

- Anuncia: «Hoy, vamos a conocer a Joy, hija de misioneros, sus padres y sus hermanos. Siguiendo a Jesús, fueron a Colombia, América del Sur, donde están hablando de Jesús a las personas de un grupo no alcanzado. Veamos cómo seguir a Jesús cambió todo para ellos».
- Pregúntales a los niños si saben dónde está Colombia. Señala el país en el mapa y explícales que allí es donde sirve a Dios la familia de Joy.
- Invita a un niño a sacar las fichas del juego ya preparadas de la caja y colocarlas en cualquier lugar que deseen del recorrido. Lee las palabras (*Colombia, Embera, nativos, agricultores, leer*) en voz alta al grupo. Prepárate para responder sus preguntas sobre la historia.

CUENTA LA HISTORIA MISIONERA DEL DÍA 1: MISIONES EN COLOMBIA «TE PRESENTO LOS BURKHALTER» (CD 11)

APLICA LA HISTORIA MISIONERA

- Pregúntales a los niños si escucharon alguna de las palabras escritas en las fichas del juego. Muéstrales dónde vive la familia Burkhalter en el mapa de Colombia. (Ítem 1).
- Haz las siguientes preguntas para repasar la historia. Puede haber diferentes respuestas. Dale a diferentes niños oportunidad de contestar.
 - ¿Cuántas personas forman la familia de Joy? (6: mamá, papá, Isabella, Sophia, Isaac y Joy)
 - ¿Cómo siguió a Jesús la familia de Joy? (Se mudaron a Colombia)
 - ¿Dónde está Colombia? (América del Sur)
 - ¿Con qué pueblo no alcanzado trabaja la familia de Joy en Colombia? (Los Embera)



MISIONES

DÍA 1

- ¿Son nativos de Colombia los Embera? *(Sí, son originarios de Colombia)*
 - ¿Qué suelen vestir los Embera? *(Ropas de colores vivos con mangas abullonadas)*
 - ¿De qué trabajaban originalmente los Embera? *(Eran agricultores)*
 - ¿Por qué muchos en Embera se mudaron a la ciudad? *(Para poder tener mejores Ingresos)*
 - ¿De qué manera ayuda el equipo misionero a los Embera? *(Plantando Iglesias, hablándoles de Jesús, enseñándoles a leer y escribir)*
 - ¿Por qué es importante que lean y escriban? *(Porque así pueden entender la Biblia)*
- Comenta: «Tal como la familia Burkhalter siguió a Jesús donde Él les dijo que fueran, Dios quiere que nosotros también sigamos a Jesús. Recordemos que Jesús es santo y eso cambia todo».

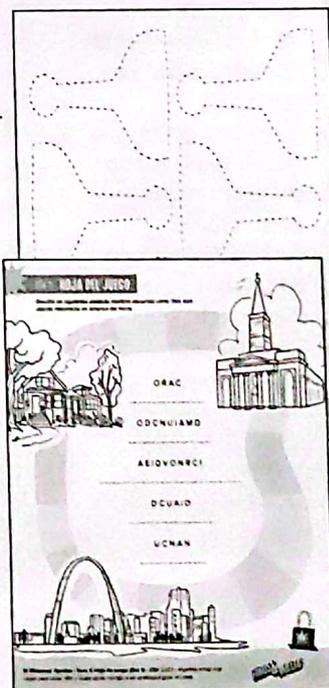
PRESENTA LA HISTORIA DE HOY

- Explica que cada año en la EBV aprendemos acerca de dos familias misioneras, una que sirve a nivel internacional y otra que sirve en los Estados Unidos de América.
- Anuncia: «Vamos a conocer a Michael y Traci Byrd. Ellos son misioneros, y cuando Jesús les dijo: “Sígueme”, los guió a regresar a su ciudad natal para iniciar una nueva iglesia. Ellos creían que se habían mudado lejos de su ciudad, pero seguir a Jesús cambió por completo el juego para ellos».
- Muéstrales el mapa de St. Louis (ítem 2) y diles que allí viven ahora los Byrd. Dale la Hoja del juego de Misiones Día 1 y lápices.
- Pide a los niños que presten atención y armen las cinco palabras *(arco, ciudad, vecindario, comunidad, nunca)* en sus hojas mientras escuchan la historia.
- Indícalos que presten atención para poder responder las preguntas después de escuchar el relato.

CUENTA LA HISTORIA MISIONERA DEL DÍA 1: «CONOZCAN A LA FAMILIA BYRD» (CD 11)

APLICA LA HISTORIA MISIONERA

- Pregúntales a los niños si pudieron armar alguna de las palabras de la Hoja del juego y si escucharon alguna de esas palabras en el relato. Haz las siguientes preguntas para repasar la historia. Puede haber diferentes respuestas. Dale a diferentes niños oportunidad de contestar.
- ¿Dónde viven Michael y Traci? *(St. Louis, Missouri)*
- ¿Por qué es famosa St. Louis? *(Por su arco gigante, su equipo de béisbol, que está situado sobre el río Mississippi)*
- ¿Qué hicieron Michael y Traci después de casarse? *(Se fueron de St. Louis)*
- ¿Querían vivir en St. Louis Michael y Traci? *(No, nunca más)*
- ¿Qué consecuencia tuvo para Michael su decisión de confiar en Jesús? *(Llegó a ser pastor)*
- ¿Quería Michael volver a su antiguo vecindario? *(No)*
- ¿Para qué volvieron a su antiguo vecindario? *(Para iniciar una iglesia)*
- ¿Por qué Michael y Traci eran las personas ideales para plantar una iglesia allí? *(Porque conocen esa comunidad y la aman)*





MISIONES



SUGERENCIA PARA GRUPOS GRANDES

- Proyecta en una pantalla grande el «Cartel: St. Louis» (ítem 2) insertando la imagen en tu boletín o programa de medios.

- ¿Quiere irse Michael de St. Louis otra vez? (No, es su hogar)

- Recuérdales a los niños que Jesús es santo y eso cambia todo. Para Michael, significó regresar a una ciudad a la que antes no hubiera querido volver. Jesús quiere que lo sigamos adondequiera que Él nos guíe.

PROYECTO MISIONERO «SOPA DE LA AMISTAD»

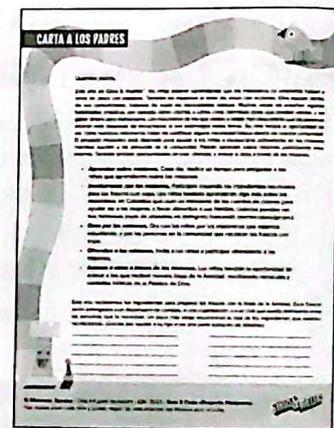
- Pregúntales a los niños si alguna vez siguieron una receta para preparar algo sabroso para sus amigos o su familia.
- Pregúntales cuál es su comida preferida para comer o preparar. Escucha varias respuestas.
- Muéstrales la «sopa para los amigos» en frasco, de muestra, que preparaste. Explícales que los misioneros no solo hablan a la gente de Jesús, sino también suplen necesidades de quienes los rodean.
- Explícales que el proyecto misionero de este año nos permitirá, no solo hablar de Jesús con otros, sino también suplir una necesidad básica. Comenta: «Vamos a preparar frascos de sopa para los amigos, para entregar a la gente de nuestra comunidad. Queremos que sepan que nos interesamos por ellos».
- Diles a los niños que ellos pueden participar trayendo los frascos y los ingredientes para preparar la sopa. También pondrán los ingredientes en los frascos al fin de la semana. Dale a cada niño una carta con la explicación del proyecto para que lleven a sus padres en casa.

OREMOS

- Guía a los niños en oración dando gracias a Dios por estos misioneros que dijeron «Sí» a Jesús, cuando Él les dijo: «Sígueme». Oren por los misioneros que siguen a Jesús en Colombia y St. Louis. Oren para que ellos puedan mostrarles a las personas que Jesús es santo, para que ellas quieran seguirlo.

SUGERENCIAS PARA EL PROYECTO MISIONERO

- Consulta la información en la pág. 45 sobre el proyecto sugerido para esta semana.
- Tu iglesia quizás desee realizar otro proyecto misionero en su propia comunidad en lugar de utilizar la idea que presentamos aquí.
- Consulta en www.imb.org/vbs o www.namb.net para conocer las posibilidades de ofrendar para las misiones en el mundo.



DÍA 2: JESÚS ES DIGNO DE CONFIANZA

HISTORIA BÍBLICA

Pedro caminó hacia Jesús en el agua (*Mat. 14:22-33*)

VERDAD BÍBLICA DE HOY

Jesús es digno de confianza Incluso cuando dudo.

VERSÍCULO BÍBLICO

«Señor, hazme conocer tus caminos; muéstrame tus sendas». Salmo 25:4

MEDITACIÓN PARA EL LÍDER

«Enseguida». Una palabra que he pasado por alto una y otra vez en este pasaje, pero esta vez, al leerlo, saltó de la página, ¡y ya no pude dejar de verla!

De hecho, es la palabra con la que comienza el pasaje. «Enseguida Jesús hizo que los discípulos subieran a la barca y se le adelantaran al otro lado mientras Él despedía a la multitud». Intrigado, decidí averiguar qué había estado haciendo Jesús antes de eso. Parece que fue un día muy ajetreado para Él y los discípulos. ¡Acababan de alimentar a 5000 hombres, más sus familias, con solo cinco panes y dos peces! Así que, cuando Jesús les dijo que subieran a la barca mientras Él despedía a la multitud, estoy seguro de que los discípulos estarían agotados y felices de obedecer tal orden.

Lo que me pregunto, no obstante, es ¿por qué enseguida? Sé que los tiempos de Dios son perfectos, pero... ¿por qué tanta prisa? ¿Sería que Jesús deseaba estar a solas para hablar con el Padre? Quizás. O quizás es que sabía exactamente cuándo iba a desatarse la tormenta, y que los discípulos debían salir de inmediato para poder ver y experimentar este milagro... O quizás ambas cosas.

La siguiente vez que encontramos la palabra «enseguida» es algo más dramático. El viento soplaba con furia, y las olas se estrellaban contra la barca. Era una barca, ¡no un buque! Los discípulos estaban aterrados; además del viento y las olas, ¡parecía que había un fantasma! Pero aquí vemos la palabra de nuevo: «Pero Jesús les dijo enseguida: —¡Cálmense! Soy yo. No tengan miedo» (énfasis agregado). Jesús no se demoró en alentarlos. Me encanta eso. Él sabía exactamente lo que ellos necesitaban para aliviar, al menos, en parte, su temor. Me imagino a un niño que llora aterrado, pensando que hay un monstruo debajo de su cama. Papá escucha su llanto, entra en el cuarto a oscuras, y el temor se desvanece. A veces, el mero hecho de saber que alguien más grande y más fuerte está con nosotros nos hace sentir mejor, aunque el supuesto peligro aún no haya desaparecido.

Pedro, maravillado por lo que estaba viendo, pidió participar. «Ven», le dijo Jesús, y Pedro bajó de la barca. (Dicho sea de paso, aparentemente esto también sucedió «enseguida». Creo que tenemos que darle crédito a Pedro, que no dudó cuando fue llamado). Pedro comenzó a caminar hacia Jesús... y lamentablemente, allí fue cuando desvió la mirada de Jesús y comenzó a prestar más atención a la tormenta que lo rodeaba. Como nosotros solemos hacer muchas veces, Pedro comenzó a hundirse; pero Jesús, enseguida, extendió Su mano y lo rescató.

Jesús podría haber calmado la tormenta mientras estaba caminando sobre el mar, o cuando Pedro bajó de la barca. Podría haber calmado la tormenta cuando Su mano sujetó la de Pedro. Pero no lo hizo. En cambio, atravesó la tormenta junto con Pedro. Podríamos pensar que eso era suficiente. Pero había algo más que los discípulos debían aprender.

Cuando Jesús y Pedro subieron a la barca, el viento cesó enseguida. Y entonces fue cuando los discípulos, por fin, dijeron: «Verdaderamente tú eres el Hijo de Dios». No fue cuando caminó sobre las aguas, no fue cuando rescató a Pedro, sino cuando aquietó la tormenta que estaban atravesando. Los discípulos, aparentemente, no habían prestado atención a todo lo demás que había sucedido delante de sus ojos antes de hacer tal declaración.

No sé tú, pero cuando yo estoy esperando un milagro, quiero ver; pero muchas veces, no presto atención a los otros milagros que se están desarrollando en el fondo. Mi oración, por ti y por mí, es que notemos todo lo que Dios está haciendo a nuestro alrededor y tengamos la seguridad de que, verdaderamente, Jesús es el Hijo de Dios, ¡y eso cambia todo!

REFLEXIÓN

- Pedro no esperó a que la tormenta se calmara para salir de la barca. ¿Cuál de las cosas que Dios te ha llamado a hacer aún estás dudando en realizar?
- Cuando Pedro se concentró en la tormenta, en lugar de mirar a Jesús, tuvo miedo. ¿En qué o en quién te estás concentrando tú?
- Jesús no detuvo la tormenta enseguida; la atravesó junto con Pedro. ¿Qué tormentas están atravesando tú y tus niños hoy? ¿Cómo puedes ayudarlos a saber que no están solos, que Jesús está caminando con ellos?

VERSÍCULO ADICIONAL

«Así que no temas, porque yo estoy contigo; no te angusties porque yo soy tu Dios. Te fortaleceré y te ayudaré; te sostendré con mi diestra victoriosa». *Isaías 41:10a*

NOTAS

COMENZAR (4 MINUTOS)

1. Forma grupos de 3–4 niños. Dale a cada grupo una hoja con renglones y un lápiz.
2. Diles a los niños que el objetivo del juego es crear una serie de frases, en serio o en broma, que comiencen con las iniciales C.S.E.A., por ejemplo: «Compro Siempre En Almacenes». Anuncia que ganarán puntos extra si incluyen la «frase misteriosa» escrita dentro del sobre.
3. Calcula los puntajes: 100 puntos por frase, con un bono de 1000 puntos por la frase misteriosa. Abre dramáticamente el sobre y revela la frase.
4. Fija el cronómetro en 90 segundos y da la señal de comenzar a los grupos.
5. Terminado el tiempo, pide a un niño de cada grupo que lean sus frases.
6. Explícales a los niños que «caminar sobre el agua» (frase misteriosa) fue un hecho que maravilló a Pedro y lo ayudó a descubrir que Jesús es digno de confianza.

PARA NIÑOS MENORES

Simplifica el juego haciendo que los niños armen una lista de palabras que comiencen con C. Forma tantos grupos como ayudantes adultos haya, que escribirán las ideas que los niños les dicten.

APRENDER (10 MINUTOS)

1. Abre tu Biblia en Mateo 14. Diles a los niños que, mientras escuchan la historia bíblica, van a jugar a un juego de adivinar dibujos.

PARA NIÑOS MAYORES

Antes de contar cada parte de la historia, entrega una tarjeta de palabras a un voluntario. Dale unos 30 segundos para transmitir la palabra al resto del grupo dibujando un boceto. Después de que alguien adivine la palabra o el tiempo termine, revela la palabra y cuenta esa parte de la historia.

PARA NIÑOS MENORES

Cuenta primero el segmento de la historia, otro líder dibujará un bosquejo de la palabra para que los niños la adivinen. Diles a los niños que la imagen está relacionada con la parte de la historia que acaban de contar. Permite que los niños copien su dibujo en un papel en blanco.

2. Ten en cuenta que las palabras clave son diferentes para los niños menores y para los niños mayores. Elige lo que funcione mejor para tu grupo. Abre tu Biblia y cuenta la historia con tus propias palabras.

PREPARATIVOS

PARA «COMENZAR»

- Hoja de papel con renglones
- Papel blanco
- Cronómetro
- Sobre. Escribe «Caminar sobre el agua» en una hoja. Colócala dentro del sobre y clérralo. Escribe «FRASE MISTERIOSA» en el frente del sobre.

PREPARATIVOS

PARA «APRENDER»

- Ayudas 18b (Cuadro didáctico Día 2)
- Pizarra lavable
- Marcadores para pizarra
- Cronómetro
- (Niños mayores) Tarjetas de cartulina. Escribe las siguientes palabras o frases en cada tarjeta: orar, viento, caminar sobre el agua, hundirse, adoraron
- (Niños menores) Papel de dibujo

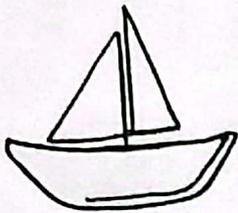
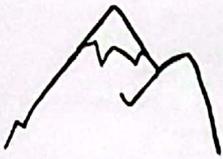
NOTA

Las palabras clave son diferentes para niños menores y para los niños mayores. Elige lo que funcione mejor para tu grupo. No te preocupes por elegir las palabras perfectas, simplemente haz lo mejor que puedas en función de lo que creas que los niños podrán manejar.

CONSEJO PARA EL LÍDER

Si crees que la actividad podría distraer demasiado a tu grupo, simplemente cuenta la historia primero. Luego repasa la historia haciendo la actividad. La repetición mejora el aprendizaje.

SI LO PREFIERES, PUEDES USAR EL VIDEO DE LA «HISTORIA BÍBLICA» QUE SE ENCUENTRA EN EL DVD DE MÚSICA Y COREOGRAFÍA.



PREPARATIVOS PARA «CONOCER»

- Ayudas 21, 19, 20b (Cartel del Versículo de la EBV, Telón y Añadidos al telón [Día 2])
- Barra flotadora (si el espacio es limitado, corta la barra por la mitad)

PEDRO CAMINÓ HACIA JESÚS EN EL AGUA

(Niños menores—montaña; niños mayores—oración)

A dondequiera que Jesús fuera, la gente lo seguía. Querían escucharlo enseñar acerca de Dios. Después de un largo día enseñando cerca del mar de Galilea, Jesús se despidió de la multitud y les dijo a Sus discípulos que se adelantaran en una barca, mientras Él iba a la montaña a orar.

(Niños menores—barca; niños mayores—viento)

Ya muy entrada la noche, la barca de los discípulos estaba bastante lejos de la orilla. El viento comenzó a soplar con fuerza y se levantaron olas muy grandes, que rompían contra los lados de la barca, sacudida también por el viento.

(Niños menores y niños mayores—caminando en el agua)

En la madrugada, los discípulos vieron que algo o alguien se acercaba. Era Jesús, que iba caminando hacia ellos sobre el agua como si fuera tierra firme. Asustados, los hombres gritaron: «¡Es un fantasma!».

Pero Jesús les gritó: «¡Cálmense! Soy yo. No tengan miedo».

Entonces, Pedro dijo: «Señor, si eres tú, mándame que vaya a ti sobre el agua».

Y Jesús le dijo: «Ven».

(Niños menores —viento; niños mayores—hundirse)

Pedro bajó de la barca y caminó sobre el agua en dirección a Jesús. ¡Qué maravilla!

Pero entonces Pedro, al sentir el viento fuerte, tuvo miedo... y comenzó a hundirse en las aguas agitadas y oscuras. Entonces gritó: «¡Señor, sálvame!».

En seguida, Jesús extendió la mano, tomó con fuerza a Pedro y lo levantó sobre el agua. «¿Por qué dudaste de Mí? ¿Tan pequeña es tu fe?», le preguntó Jesús a Pedro.

(Niños menores—alto; niños mayores—adorar)

Apenas Jesús y Pedro subieron a la barca, el viento se detuvo; ¡todo quedó en calma! Jesús no solo podía caminar sobre el agua, ¡también podía controlar el viento y las olas! Los discípulos adoraron a Jesús y dijeron: «¡Verdaderamente tú eres el Hijo de Dios!».

(Mat. 14:22-33)

3. Muestra la imagen del marcador de memoria y guía a los niños para que describan la escena. Pregunta: «¿Por qué creen que Pedro comenzó a hundirse en el agua? ¿Qué quería Jesús que Pedro aprendiera? ¿Qué asombró a los otros discípulos de toda la situación?».

PARA NIÑOS MAYORES

Pídele a los niños que busquen en Mateo 14:22-33 el o los versículos que mejor reflejen la ilustración de la tarjeta.

CONOCER (2 MINUTOS)

1. Muestra el «Cartel del Versículo de la EBV» (Ayudas 21). Pregunta: «¿Qué aprendió Pedro sobre Jesús durante su experiencia en el agua?». Mientras fijas el Añadido del Día 2 (Jesús es digno de confianza) al «Telón: Giros y vueltas» (Ayudas 10 y 20b), comenta: «Quizá Pedro aprendió que Jesús es digno de confianza, aun cuando las personas duden».

ENSEÑAR EL ESTUDIO BÍBLICO (30 MINUTOS)

DÍA 2

2. Indícales a los niños que formen un círculo. Pide que uno actúe como «perinola humana», entrégale la barra flotadora y haz que se ubique en el centro del círculo.
3. Con la barra como punta, el «niño perinola» girará rápidamente mientras todos cuentan del 1 al 10 al unísono. El compañero a quien señale con la barra al terminar dirá Salmo 25:4 en voz alta y se convertirá en perinola humana para la siguiente ronda.
4. Trata de que la mayor cantidad posible de niños tengan su turno como perinola humana, dentro del tiempo disponible.

PARA NIÑOS MENORES

Usa notitas autoadhesivas para cubrir una palabra del versículo en cada ronda sucesiva, hasta cubrir todo el texto.

VIVIR (11 MINUTOS)

1. Comenta: «La Biblia está llena de palabras de aliento que nos ayudan a confiar en Jesús cuando sentimos dudas o temor».
2. Distribuye las Guías de actividades para escolares. Pídeles que completen «¿Puntos arriba?» en la pág. 5. Invita a algunos voluntarios a decirte qué situación relacionaron con cada versículo (cualquier combinación sería correcta).

PARA NIÑOS MENORES

Lee los versículos de «¿Puntos arriba?» en voz alta, de tu Biblia, uno a la vez. Dales unos minutos a los niños para dibujar un camino de la cita bíblica hasta la situación correspondiente.

3. Prepara el «Tablero de preguntas» (Ayudas 32). Forma dos equipos, uno por cada color de las damas. Los jugadores se turnarán para mover para su equipo como lo harían en un juego común de damas, pero cada uno deberá responder la pregunta impresa en la ficha que mueve.
4. Si no alcanza el tiempo para un juego completo, el equipo que haya capturado más fichas puede ser considerado como ganador.

FINALIZAR (3 MINUTOS)

1. Distribuye los marcadores de memoria. Permíteles a los niños unos momentos para poner la etiqueta de la ola en el marcador de memoria mientras les dices cómo esto puede ayudarles a recordar lo que aprendieron hoy.
2. Pide voluntarios que se turnen para lanzar el Cubo inflable gigante y hacer preguntas sobre la historia que comiencen con cada palabra; por ejemplo: «¿Por qué se hundió Pedro?», o «¿Quién pensó que Jesús era un fantasma?».
3. El primero que responda podrá lanzar el cubo a continuación.

PREPARATIVOS PARA «VIVIR»

- Biblia
- Guía de actividades para escolares
- Ayudas 32 (Tablero de preguntas)

PREPARATIVOS PARA «FINALIZAR»

- Marcador de Memoria del Día 2
- Cubo inflable gigante o una caja de forma cúbica. Escribe una pregunta en cada lado: ¿Qué?, ¿Quién?, ¿Cuándo?, ¿Dónde?, ¿Por qué? y ¿Cómo?

CONSEJO PARA EL LÍDER

¡Haz tus propios añadidos del cubo!

SINCRONIZACIÓN

(Actividad para niños menores —10 minutos)

PREPARATIVOS

- Palitos para manualidades anchos. Escribe las frases del paso 5 en cada palito.
- Lata de papitas con tapa. Corta una ranura en la tapa del tamaño suficiente para insertar un palito.
- Marca o destaca los siguientes versículos en una Biblia: Deuteronomio 31:6; Isaías 41:10; Mateo 28:20.

1. Pide voluntarios que elijan un señalador y lean el versículo al unísono contigo. Desafía a los demás a determinar cuál es la idea principal que tienen en común todos los versículos. (Jesús dice: «¡Yo estaré contigo!»).
2. Ayuda a los niños a comprender que Jesús conoce sus pensamientos, ve lo que les sucede y quiere ayudarlos a confiar en Dios y obedecerle en todo tiempo.
3. Asegúrate de que los niños comprendan el concepto de sincronización labial: los labios se mueven, pero no producen sonido. Explícales que van a turnarse para decir en sincronización labial frases que expresan ocasiones en que pueden confiar en Jesús.
4. Elige un voluntario para comenzar. Entrégale la lata y pídele que la sacuda para sacar un palito escrito. Asegúrate de que haya elegido una forma de completar la frase o susurrarle una sugerencia, y dale la señal para comenzar.
5. El niño que descubra lo que su compañero ha dicho sin palabras podrá sacar el próximo palito. Utiliza las siguientes frases:
 - Cuando estoy _____.
 - Cuando hay _____.
 - Cuando _____ en la escuela.
 - Cuando me siento _____.
 - Cuando mi familia _____.
6. Para mantener un ritmo activo, dales a los niños 30 segundos para adivinar, y si no lo logran, pide al jugador que diga la frase en voz alta.
7.  Asegúrales a los niños que todo tiempo es buena ocasión para confiar en Jesús.

PIEDRA, PAPEL, TIJERAS, RINOCERONTE, PERRO

(Actividad para niños menores con el versículo adicional —10 minutos)

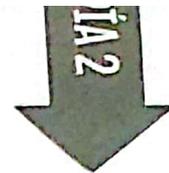
PREPARATIVOS

- Ayudas 24 y CD 4 (Cartel de Isaías 41:10; Piedra, papel, tijera, rinoceronte, perro)

1. Muestra el cartel de Isaías 41:10 (Ayudas 24). Comenta: «Cuando las cosas se ponen difíciles o nos dan miedo, podemos estar seguros de que Jesús cumplirá esta promesa, porque Él es confiable».
2. Pregúntales si saben jugar a «Piedra, papel o tijera» y si creen que es fácil o difícil de jugar. Comenta: «Para hacer más difícil este juego, un inventor llamado Sam Kass creó un juego con cinco movimientos en lugar de tres. Vamos a jugar a ese juego».
3. Enséñales los movimientos para los dos elementos adicionales del juego: rinoceronte (extendiendo el dedo índice sobre la nariz como un cuerno) y perro (sacando la lengua y haciendo orejas de perro con las manos sobre las orejas).
4. Muéstrales la guía para jugar a «Piedra, papel, tijera, rinoceronte, perro» (CD 4) y explica qué movimiento le gana a cada uno.
5. Pide que cada uno busque un compañero y practiquen un juego de muestra, fijándose en la guía quién ganó.
6. Cuando hayan aprendido bien el juego, permíteles jugar de manera independiente. El que gane cada ronda dirá Isaías 41:10 en voz alta.
7. Cada dos o tres rondas, grita: «¡Cambio!» para que todos busquen un nuevo compañero y vuelvan a jugar.

COMPARTIENDO EL EVANGELIO

-  La señal de la cruz identifica la oportunidad para compartir el Evangelio guiados por el Espíritu Santo.



PRUEBA DE VISIÓN

(Actividad para niños mayores —10 minutos)

PREPARATIVOS

- Lentes para sol o anteojos desechables
- Cartulina (Escribe las frases del paso 5 en cada cartulina)
- Toallitas húmedas para limpiar
- Marca los versículos del paso 5 en tu Biblia

1. Comenta: «Aprender a confiar en Jesús cuando no lo vemos puede ser difícil. Pero la Biblia nos da muchas razones para confiar en Él completamente».
2. Dale a cada niño un par de lentes de sol.
3. Indícales que se ubiquen de espaldas a ti. Levanta un cartel con una de las frases y pregunta: «Uno, dos, tres, ¿qué ves?». Los niños se voltearán y tratarán de leer la frase con sus lentes de sol.
4. Cuando alguno lea correctamente la frase, pídele que se quite con cuidado los lentes para poder buscar y leer el versículo correspondiente, marcado en tu Biblia.
5.  Repitan los pasos 3 y 4 hasta haber usado todos los carteles. Señala las cosas que las frases y los versículos nos enseñan acerca de Jesús. Recuérdales a los niños que Dios nos ama tanto que envió a Jesús a morir por nosotros para salvarnos de nuestro pecado:
 - Él tiene autoridad sobre todas las cosas. (Mateo 28:18)
 - Él creó todo. (Juan 1:3)
 - Él dice la verdad. (Juan 8:26)
 - Jesús y Dios son uno. (Juan 10:30)
 - Él murió por nosotros. (Romanos 5:8)
 - Él vive. (Romanos 6:9)
 - Él cumple Sus promesas. (2 Corintios 1:20)
 - Él nunca pecó. (2 Corintios 5:21)
 - Él tiene poder sobre la muerte. (Apocalipsis 1:18)

JUEGO CON CANICAS

(Actividad para niños mayores con el versículo adicional —10 minutos)

PREPARATIVOS

- Ayudas 24 (Cartel de Isaías 41:10)
- Canicas (una por jugador y una muy grande que se usará para tirar)
- Cinta de pintor. Marca con cinta una línea de partida al final del área de juego.
- Opción: Jueguen a «Bochas gigantes» con una pelota playera y varias pelotas de goma livianas.

1. Invita a los niños a buscar y leer Isaías 41:10 en sus Biblias. Cuéntales de tu propia experiencia una ocasión en que ser consciente de la presencia de Dios te dio paz y valor.
2. Comenta: «Jesús es completamente digno de confianza. Por eso, cumplirá la promesa que hizo en este versículo».
3. Explícales que van a jugar una versión mini de «las bochas», un juego donde los jugadores hacen rodar una pelota para que llegue lo más cerca posible de una pelota más grande llamada balín.
4. Haz rodar la canica más grande al otro extremo del salón.
5. Cada jugador podrá elegir una canica común. Desde detrás de la línea de partida, los niños harán rodar sus canicas para que lleguen lo más cerca posible de la canica más grande, sin tocarla.
6. El jugador cuya canica llegue más cerca del balín ganará un punto después de leer Isaías 41:10. Permíteles consultar el cartel (Ayudas 24) en las primeras rondas, luego quítalo o cúbrelo, para que deban decirlo de memoria.

Sugerencia para el líder: ¡Asegúrate de que las canicas u otras bolas se distingan de alguna manera para que los niños puedan saber quién anotó!

MÚSICA

PREPARATIVOS

- Mira los segmentos del Día 2 en el DVD de coreografía para aprender la música y la coreografía de «Sin temor».
- Estudia la Historia bíblica, el Versículo y la Verdad bíblica de hoy.
- Deja preparado el CD en «Giros y vueltas».
- Deja preparado el DVD de coreografía en el menú del Día 2.
- Consigue un paracaídas de juguete o un mantel circular grande.
- Consigue el Cubo Inflable Gigante de la EBV 2023 (9781087779812).
- Extiende el paracaídas o el mantel en el suelo del área de la rotación.

PARTIDA

- Mientras los niños entran, haz sonar «Giros y vueltas». Haz que se sienten alrededor del paracaídas. Invítalos a tomar el borde del paracaídas y moverlo arriba y abajo siguiendo la música. Lanza el cubo inflable al paracaídas y desafía a los niños a mantener el cubo sobre el paracaídas mientras lo mueven con la música. Si el cubo cae del paracaídas, un niño lo buscará y volverá a ponerlo sobre el paracaídas.

NIVEL 1

- Indica a los niños que coloquen el paracaídas en el suelo. Toma el cubo y guárdalo.
- Dales la bienvenida a la rotación de Música. Diles que hoy van a jugar a un juego de perinola gigante. Haz que se ubiquen alrededor del paracaídas y tomen el borde del paracaídas con una sola mano.
- Cuenta lentamente al ritmo: «1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4». Los niños deberán caminar en círculo sosteniendo el paracaídas al ritmo, un paso por número. Practiquen primero con un ritmo lento. Cuando los niños se hayan acostumbrado, diles que «Avancen 2 espacios». Cuenta un poco más rápido (no demasiado) para que los niños giren un poco más rápido también. Dales la orden de «Alto» para que todos queden quietos en su lugar. Di: «Retrocede un lugar». Los niños deberán dar un paso hacia atrás, con cuidado, para no caerse o pisar a un compañero. Si dices: «Pierdes un turno», todos deberán dejarse caer al suelo. Continúen jugando durante el tiempo que haya disponible.

- Recoge el paracaídas y haz que los niños se sienten. Comenta: «Fue divertido caminar y moverse en este juego, ¿verdad?». Pídeles que recuerden la historia bíblica del día. Pregunta quién caminó en la historia. Recuérdales que Jesús caminó sobre el agua, y Pedro también, por unos instantes. Pregúntales qué le sucedió a Pedro y por qué se hundía.

«SIN TEMOR»

- Comenta que Pedro tuvo miedo cuando sintió el viento, y que hay muchas cosas que nos dan miedo. Pídeles a los niños que mencionen cosas que dan miedo. Lee la letra de la canción. Explícales que las personas que confían en Jesús no deberían temer, porque Él está con ellas.
- Practiquen los movimientos de la primera estrofa y el coro. Después de un par de veces de práctica, muestra el video de la coreografía del DVD. Invita a los niños a practicar todos los movimientos con el video.
- Si les queda tiempo, muestra el video de la coreografía de «Mi Dios es santo» para que los niños recuerden los movimientos de la canción del Día 1.

LLEGADA

- Recita el Versículo lema con los niños. Diles que, cuando conocemos los caminos de Dios, sabemos que Él nos ayudará cuando tengamos temor; podemos confiar en Él. Oren juntos. Haz que todos marchen en el lugar mientras repiten: «No tengo temor, Dios está conmigo». Haz que formen una fila mientras continúan recitando la frase y marchando en el lugar, hasta que todos estén formados.



SIN TEMOR

Sin temor
EBV Día 2

♩=142 Driving Rock

E(sus4) E E² E E(sus4) E E² E

5 Al fa-llar hay gra-cia en Él, Al ca - er po - de-mos co - rrer, Al fa-llar hay
Al du - dar po - drás con - fiar Nues-tro Dios con - ti - go es - ta - rá Siem - pre te res -

E² E E(sus4) E E² E B C#m A E B C#m

10 que vol - ver, Pues en Dios es - tá nues - tra fe. Je - sús cal - mó la tor - men - ta Y so - bre el
ca - ta - rá En Su a - mor po - drás es - pe - rar.

A E B C#m A E A B

16 mar ca - mi - nó Ten fe en Sus pro - me - sas Él es nues - tro Sal - va - dor.

A E C#m B A E C#m B A E C#m B

21 Sin te - mor, Es - toy con - ti - go, No hay que te - mer. Sin te - mor, Es - toy con - ti - go, Yo -

A E C#m B 1. E(sus4) E E² E E(sus4) E

27 soy tu Dios, No tie - nes que te - mer.

E² E 2. A E C#m B A E C#m B A E

32 Sin te - mor, Es - toy con - ti - go, No hay que te - mer. Sin te - mor, Es -

C#m B A E C#m B E(sus4) E

38 toy con - ti - go, Yo soy tu Dios, No tie - nes que te - mer. No

E² E E(sus4) E E² E

42 tie - nes que te - mer. No tie - nes que te - mer.

Letra y música Paul Marino y Jeremy Johnson. Arreglo por Paul Marino y Jeremy Johnson.
© Copyright 2022 Van Ness Press, Inc. (ASCAP) (Ambos administrados Lifeway Worship c/o Music Services, www.musicservices.org).
Todos los derechos reservados. Usado con permiso. CCLI#7205962.

MANUALIDADES

CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

Hoy aprendimos cómo Jesús caminó sobre el agua hasta la barca donde estaban Pedro y los demás discípulos. Pedro le pidió a Jesús caminar sobre el agua y Jesús lo salvó cuando se asustó y comenzó a hundirse. ¡Entonces Jesús calmó la tormenta! Jesús es Dios el Hijo y Él tiene poder para hacer cosas que nadie más puede hacer. Podemos confiar en Jesús incluso cuando tenemos dudas porque Él es digno de confianza. ¡Hoy haremos nuestros propios botes para recordar que podemos confiar en Jesús!



EL BARCO

MATERIALES

- Botellas pequeñas vacías de agua, con tapas (una por niño)
- Cucharas plásticas (una por niño)
- Cinta adhesiva de colores
- Marcador permanente
- Palillos grandes de madera
- EBV formas de espuma adhesiva (VBS 2023 Sticky Foam Shapes 9781087776538) u otras formas de espuma adhesiva
- Banda elástica (1 por niño)
- Cubeta con agua
- Mantel de plástico
- Toallas
- Alerta de alergia

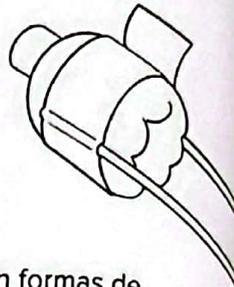
ANTES DE LA SESIÓN

- Retira las etiquetas de las botellas de agua.
- Publica una alerta de alergia para que los padres sepan que los niños manipularán látex durante la sesión de hoy.
- Llena la tina con 1 a 2 pulgadas de agua (2.5 a 5 cm.)

Sugerencia para el líder:

- Presta atención a los niños una vez que tengan las bandas elásticas. ¡Algunos niños se divertirán con las bandas elásticas y se olvidarán de prestar atención!

Paso 1: Usa la cinta adhesiva para unir los palillos de madera a los lados de la botella de agua, dejando un tanto sobresaliendo del extremo.

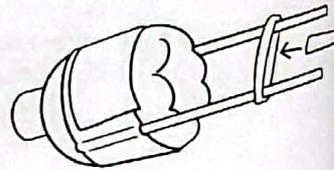


Paso 2: Escribe «¡Jesús es digno de confianza!» Al lado de la botella de agua, decórala con formas de espuma auto-adhesiva.

Paso 3: Coloca la banda elástica alrededor de la botella y coloca la cuchara entre la banda elástica.

Paso 4: Gire la cuchara hacia atrás varias veces.

Paso 5: Coloca una pequeña tina de agua sobre un mantel de plástico. Pon el bote plano sobre el agua y suéltalo para ver cómo se mueve.



Sugerencia para el líder:

También puedes usar tablero de corcho o de madera para hacer los remos, permitiendo que los niños colorean la madera con marcadores permanentes.

Diles a los niños que en casa donde tienen más espacio, cuantas más veces giren los remos, más se moverá el barco. Sugiere que lo tuerzan lo más fuerte posible para ver hasta dónde llegará.



MANUALIDADES

CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

Cada día trae nuevos giros y vueltas. Podemos vivir divertidas celebraciones, sorpresas e incluso algunos retos, preguntas o dudas. En la historia bíblica de hoy, Pedro tuvo algunas dudas al ver lo grande que eran las olas y el fuerte viento de la tormenta. Nosotros también podemos tener dudas. Es fácil dudar cuando no vemos el panorama general de todo. Cuando nos sentimos asustados, podemos creer que Jesús es digno de confianza. Incluso cuando solo podemos ver una pequeña pieza del rompecabezas, Jesús ve el panorama completo. Podemos confiar en Jesús.

ROMPECABEZAS

MATERIALES

- Rompecabezas de 12 piezas en blanco (1 por niño)
- Marcadores
- Autoadhesivos
- Plantilla: «Pedro caminó en la tormenta» pág. 9 (CD 10 Escolares)
- Cutter para artesanías
- Bolsas con cierre hermético

ANTES DE LA SESIÓN

- Haz copias de la Plantilla «Pedro caminó en la tormenta» a escala para que se ajusten a los rompecabezas que compraste.

Sugerencia para el líder:

- Puedes comprar rompecabezas en blanco en tienda de artesanías o en línea. También puedes hacer copias de la plantilla de «Pedro caminó en la tormenta» en cartulina gruesa.

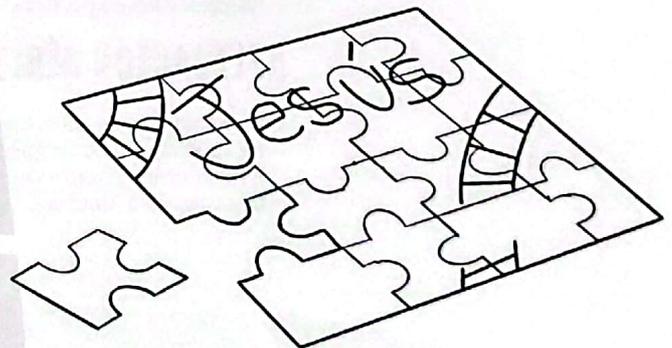
Paso 1: Dirige a los niños para que decoren sus rompecabezas como lo deseen. Pueden hacer un dibujo grande, decorar con autoadhesivos, escribir frases grandes como «Jesús es digno de confianza» o el versículo de la EBV, etc.

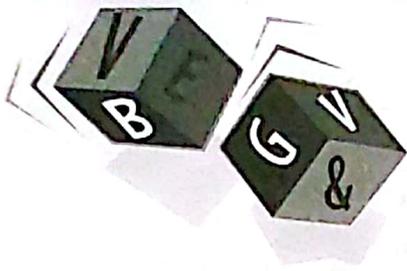
Paso 2: Arma el rompecabezas.

Paso 3: Dirige a los niños para que decoren sus rompecabezas como lo deseen. Pueden hacer un dibujo grande, decorar con autoadhesivos (asegurándose de no cruzar las líneas entre las piezas del rompecabezas), escribir frases como *Jesús es digno de confianza* o el versículo de la EBV, etc.

Paso 4: Pídele a los niños que desarmen sus rompecabezas y traten de armarlo nuevamente. Para los niños mayores, brinda tiempo para intercambiar los rompecabezas con un amigo y armarlos, sin saber cómo se veía la imagen original.

Paso 5: Provee bolsas con cierre hermético para guardar las piezas del rompecabezas.





RECREACIÓN

PALITOS CHINOS GIGANTES

JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 2

JESÚS ES DIGNO DE CONFIANZA

Historia bíblica

Pedro caminó hacia Jesús en el agua
(Mat. 14:22-33)

Versículo bíblico

«Señor, hazme conocer tus caminos; muéstrame tus sendas». Salmo 25:4

Versículo adicional

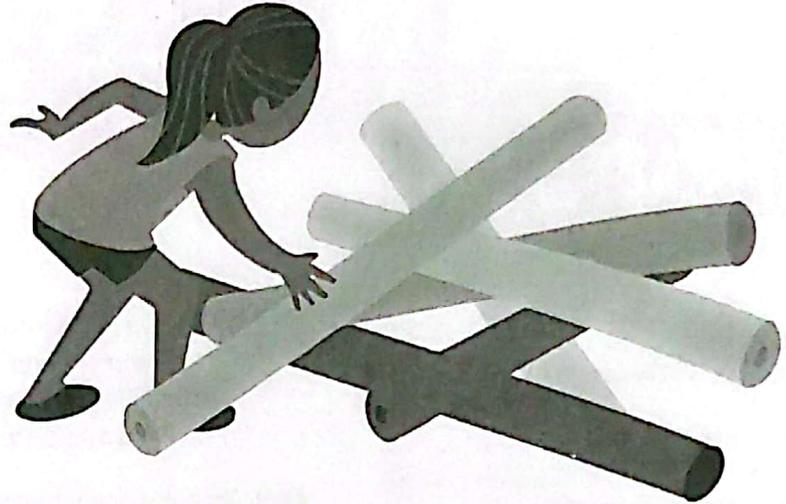
«Así que no temas, porque yo estoy contigo; no te angusties porque yo soy tu Dios. Te fortaleceré y te ayudaré; te sostendré con mi diestra victoriosa». Isaías 41:10

Verdad bíblica de hoy:

Jesús es digno de confianza incluso cuando dudo.

Sugerencia

- Aclara las normas de seguridad antes de que comience el juego.



MATERIAL

- 20 barras flotadoras (4 barras de 5 colores)

PREPARA

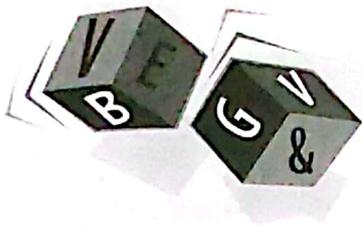
- Arma una pila con todas las barras flotadoras sin ningún orden.

¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los niños en 5 equipos y asigna a cada equipo un color.
- Cada equipo debe tomar solo las barras flotadoras que sean de su color.
- Un jugador por vez, por equipo, podrá tomar una barra de su color.
- Al tomar la barra, no debe tocar ni mover ninguna otra. Si la toca, debe dejar todo y regresar con sus compañeros, cediendo el turno al siguiente equipo.
- Jueguen hasta que un equipo haya reunido todas sus barras flotadoras.
- Re-coloca las barras flotadoras y vuelvan a jugar.

APLICACIÓN BÍBLICA PARA LA VIDA

- Comenta con los niños que no solo debían ocuparse de tomar la barra flotadora del color de su equipo, sino también prestar atención a las de los demás. Lean Mateo 14:28-31. Pedro caminó sobre el agua porque confiaba en Jesús, pero cuando desvió su mirada de Él, comenzó a hundirse.



RECREACIÓN

JENGA JUMBO



JESÚS ES DIGNO DE CONFIANZA

Historia bíblica

Pedro caminó hacia Jesús en el agua
(Mat. 14:22-33)

Versículo bíblico

«Señor, hazme conocer tus caminos; muéstrame tus sendas».
Salmo 25:4

Versículo adicional

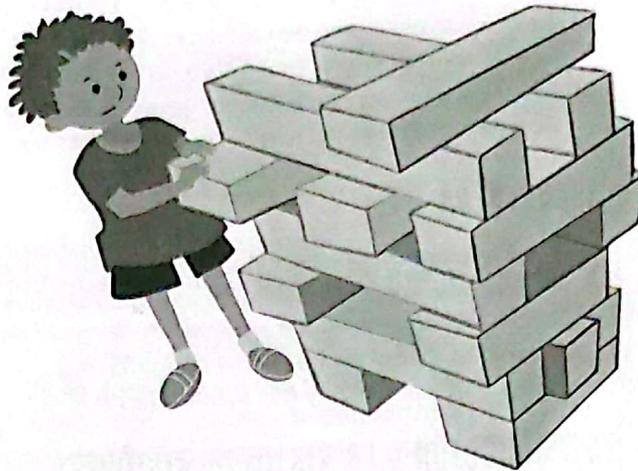
«Así que no temas, porque yo estoy contigo; no te angusties porque yo soy tu Dios. Te fortaleceré y te ayudaré; te sostendré con mi diestra victoriosa».
Isaías 41:10

Verdad bíblica de hoy:

Jesús es digno de confianza incluso cuando dudo.

Sugerencia

- Si tienes niños pequeños, jueguen con menos bloques.



MATERIAL

- Un juego de Jenga gigante o uno hecho en casa, con 33 cajas de 55 cm. X 18 cm. X 11 cm.

PREPARA

- Si no quieres que se vea la marca de las cajas, cúbre las con papel de colores.

¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los niños en equipos y jueguen como un Jenga normal, alternando los turnos entre los equipos. El juego se hará más difícil a medida que la torre se vuelva más alta e inestable.

MATERIALES

- ❑ Materiales para todos los días
- ❑ *CD 11 (ítems 1, 2, 3, 4 y 7)
 - Cartel: Misiones en Colombia
 - Cartel: Misiones en Norteamérica
 - Carta «Proyecto misionero»
 - Fichas para el juego de misiones
 - Hoja de trabajo del Día 2
- ❑ Caja envuelta en papel de regalo
- ❑ Etiquetas autoadhesivas de aprox. 3 x 5" (8 x 23 cm.). Si no tienes etiquetas, corta rectángulos de cartulina y pégalos sobre los frascos.

GRUPOS GRANDES

Proyecta en una pantalla grande el «Cartel: Misiones en Colombia» (ítem 1) insertando la imagen en tu boletín o programa de medios.



PREPÁRATE CON ANTICIPACIÓN

- ❑ Haz copias de la carta para el Proyecto Misionero (ítem 3 «Carta a los padres») para los niños y de la Hoja del juego del Día 2 (ítem 7 «Hoja del juego del Día 2») para cada niño.
- ❑ Haz copias del molde de las Fichas para el juego de Misiones (ítem 4 «Fichas para el juego») y una de las siguientes palabras en cada ficha: río, español, sobrevivir, dinero y cuentas.
- ❑ Envuelve una caja con papel de regalo o decórala para que parezca una caja de juego de mesa. Guarda las «Piezas del juego» (ítem 4 «Fichas para el juego») en la caja para todos los días.

BIENVENIDA

- Dale la bienvenida a los niños a Misiones en equipo. Diles que estás agradecido de tenerlos en tu clase hoy. Pregunta si alguien trajo ingredientes para la sopa y haz que los pongan en la caja indicada. Pregunta: «¿Qué aprendió Pedro en el estudio bíblico de hoy?». Permite que varios niños respondan. Diles que hoy van a aprender algo más sobre las familias misioneras y también que Jesús es digno de confianza y nos ayuda a llevar el amor de Dios a otras personas.

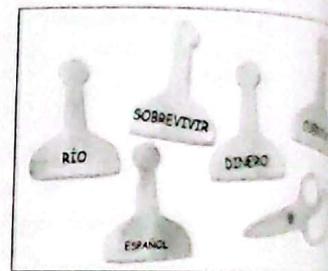
INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA MISIONERA

- Pregunta: «¿Quién recuerda cómo se llama la hija de la familia misionera?». Señala el mapa de Colombia y recuérdales a los niños que allí, Joy y su familia están sirviendo a Dios.
- Anuncia: «Hoy, veremos que la vida es difícil para los Embera, pero Joy y su familia los ayudan a comprender que Jesús es digno de confianza y que Dios los ama».
- Invita a un niño a sacar las cinco fichas con las palabras de la caja y leerlas en voz alta (río, sobrevivir, dinero, español). Haz que ponga las fichas en el camino del juego que iniciaste ayer.
- Anima a los niños a prestar atención a esas palabras y estén listos para comentarlas al terminar de escuchar la historia misionera.

CUENTA LA HISTORIA MISIONERA DEL DÍA 2: «VIDA DE LOS EMBERA» (CD 11)

APLICA LA HISTORIA MISIONERA

- Pregúntales a los niños: «¿Cuál de las cinco palabras de las fichas les resultó más interesante?». Permite que varios respondan y digan por qué.
- Haz las siguientes preguntas para repasar la historia:
 - ¿Por qué es difícil para los Embera ir a la iglesia? (Porque deben atravesar un río muy caudaloso)
 - ¿Qué clase de vida quieren los padres que tengan sus hijos? (Una vida mejor que la de ellos)
 - ¿Por qué les resulta difícil sobrevivir a los Embera? (Porque no tienen muchas habilidades y no hablan español)
 - ¿Qué envían a hacer los esposos a sus esposas e hijos? (Ir a mendigar dinero en la calle)
 - Si son muy pobres, ¿cómo se alojan? (Alquilan un cuarto por día)
 - ¿Cuánto cuesta el alquiler del cuarto en dólares? (US \$ 5 por día)
 - ¿Qué proyecto iniciaron los Burkhalter para ayudar a las mujeres? (Hacer collares de cuentas)



MISIONES

PROYECTO MISIONERO «SOPA DE LA AMISTAD»

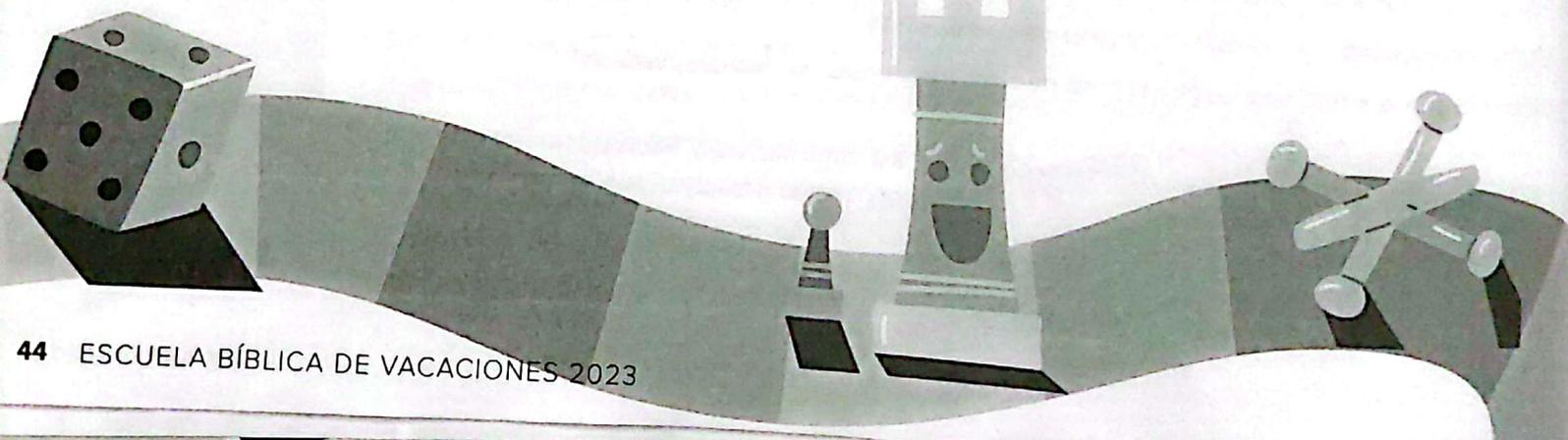
CONSEJO PARA EL LÍDER

- Busca en la pág. 45 información sobre el proyecto sugerido para esta semana.
- Puedes escribir «Sopa de la amistad» en la pizarra con anticipación.
- Los ítems marcados con un *asterisco pueden imprimirse del CD 11 de escolares.

- Píde a los niños que levanten la mano si entregaron la Carta sobre el proyecto misionero a sus padres ayer. Dale a los que no estuvieron el día anterior una copia de la carta (ítem 3) para llevar a sus padres en casa.
- Píde un voluntario que explique lo que están haciendo como proyecto misionero. Recuérdales a todos que van a ayudar a suplir una necesidad de las personas y contarles cuánto las ama Dios.
- Anuncia: «Hoy vamos a preparar las etiquetas para los frascos. A esta mezcla la llamamos "Sopa de amistad" porque queremos que todos sepan que son importantes para nosotros».
- Escribe «Sopa de la amistad» en la pizarra para asegurarte de que todos puedan copiarlo, de ser necesario.
- Distribuye las etiquetas o rectángulos de cartulina a cada niño para que las decore. Diles que escriban «Sopa de la amistad» en medio de la etiqueta y decoren los bordes con los materiales (crayones, lápices de colores, marcadores, autoadhesivos, etc.). Explícales que, así como los misioneros hablan de Jesús con la gente de su comunidad, ellos pueden hablar de Jesús con quienes los rodean.
- Conversen sobre diferentes maneras de hablar de Jesús con sus amigos y vecinos. Anímalos a continuar hablando del tema en casa, y contarles a sus padres cómo su familia podría mostrarles sus vecinos que Dios los ama y que Jesús es digno de confianza.

OREMOS

- Guía a los niños a dar gracias a Dios porque Jesús es digno de confianza. Pídanle que acompañe a los Burkhalter y los Byrd en su tarea de llevar el amor de Dios a las personas de sus comunidades. Ora para que los niños encuentren formas de llevar el amor de Dios a la gente que los rodea.



MISIONES

DÍA 2

CARTA A LOS PADRES

Queridos padres,

Este año en Giros & Vueltas™, los niños estarán aprendiendo que los misioneros no solamente hablan a otros de Jesús con palabras. También les muestran el amor de Jesús con acciones. Ellos ayudan dentro de sus comunidades, tratando de suplir las necesidades básicas. Muchas veces les enseñan algunas habilidades prácticas, por ejemplo cómo cocinar, o cómo crear hermosas joyas que pueden vender, y así ganar dinero para mantenerse. Los misioneros de los que vamos a hablar han descubierto que las personas estarán más deseosas de escucharlos si sus estómagos están llenos. Su niño tendrá la oportunidad de ver cómo nuestros misioneros tratan de satisfacer alguna necesidad básica dentro de nuestra comunidad. El proyecto misionero está diseñado para ayudar a los niños a involucrarse activamente en las misiones mientras ayudan a las personas de la comunidad. Podrán aprender sobre misiones participando ellos mismos. También tendrán oportunidades de orar, ofrendar, y animar a otros a través de las misiones.

- **Aprendan sobre misiones.** Cada día, dedica un tiempo para preguntar a los niños qué aprendieron sobre las misiones.
- **Involúcrense con las misiones.** Participen trayendo los ingredientes necesarios para los frascos con sopa. Los niños también aprenderán algo más sobre los misioneros en Colombia que usan un ministerio de las cuentas de colores para ayudar así a las mujeres a llevar alimentos a sus familias. Ustedes pueden ver sus hermosas joyas de artesanía en Instagram buscando *@emberabeadproject*.
- **Oren por las misiones.** Ora con los niños por los misioneros que estamos estudiando, y por las personas en la comunidad que recibirán los frascos con sopa.
- **Ofrenden a las misiones.** Invita a los niños a participar ofrendando a las misiones.
- **Animen a otros a través de las misiones.** Los niños tendrán la oportunidad de animar a los que reciban nuestra Sopa de la Amistad, escribiendo versículos y verdades bíblicas de la Palabra de Dios.

Este año recibiremos los ingredientes para preparar los frascos con la Sopa de la Amistad. Esos frascos serán entregados a un dispensario de comidas, a una organización, o a un club que pueda distribuirlos entre las personas que lo necesitan. Un poco más abajo encontrarán la lista de los ingredientes que estamos recolectando. ¡Gracias por ayudar a su hijo a ser una parte activa en las misiones!

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

11 Misiones: Ayudas • Días 1-4 para escolares • EBV 2023 • Ítem 3 Carta «Proyecto Misionero». Haz copias para cada niño y úsalas según las instrucciones del Manual para el Líder.

GIROS & VUELTAS

DÍA 3: JESÚS ES PERDONADOR

HISTORIA BÍBLICA

Pedro negó a Jesús y fue restaurado (Luc. 22:31-34,54-62; Juan 18:15-18; 21:1-19)

VERDAD BÍBLICA DE HOY

Jesús me perdona cuando pecco.

VERSÍCULO BÍBLICO

«Señor, hazme conocer tus caminos; muéstrame tus sendas». Salmo 25:4

MEDITACIÓN PARA EL LÍDER

Dios sabe todo lo que está sucediendo todo el tiempo. Lo sabemos. Pero mi mente tiende a pensar que, durante las angustiosas horas transcurridas entre el arresto de Jesús y Su último aliento en la cruz, todo lo demás se detuvo. No obstante, aun mientras estaba haciendo lo necesario para ser nuestro Redentor, Jesús tenía plena conciencia de la caída de Pedro, y ya tenía planes para redimir y restaurar a aquel que pronto sería un importante líder de la iglesia.

Jesús oró por Pedro, y se lo dijo. Pedro le dijo que lo seguiría hasta la muerte, o hasta la prisión. Jesús le dijo a Pedro que iba a negar que lo conocía esa misma noche, antes que cantara el gallo.

Mientras Jesús comparecía ante el sumo sacerdote, Pedro, tímidamente, lo siguió y se quedó cerca de una fogata en el patio. Tres veces le preguntaron a Pedro si era uno de los hombres que viajaba con Jesús. Cada vez, Pedro exclamó «no» con mayor vehemencia. El gallo cantó. Pedro levantó la vista y vio a Jesús. Y se fue, llorando amargamente.

Según lo que dicen las Escrituras, parece que Pedro no estaba cerca cuando llevaron a Jesús a ser crucificado, ni cuando exhaló Su último aliento. No siguió a José y Nicodemo para ver dónde pusieron el cuerpo de Jesús; aunque sí corrió a la tumba cuando María les dijo a los discípulos que el cuerpo de Jesús no estaba.

Pedro fue una de las personas a las que Jesús se les apareció el día de Su resurrección. Dos veces más, Pedro estaba en un cuarto cerrado con llave, junto con los discípulos, cuando Jesús apareció. Seguramente, aún resonaban en sus oídos sus enfáticos: «¡No, no lo conozco!».

Poco tiempo después, Pedro, que estaba con otros seis discípulos, anunció que iría a pescar. Los demás fueron también. Trabajaron toda la noche, pero no pescaron nada. Muy temprano por la mañana, desde la orilla, un hombre les hizo, a gritos, la pregunta que todo pescador que no ha pescado nada teme escuchar: «¿Pescaron algo?». Y luego, el hombre les dijo: «Lancen la red a la derecha de la barca». De repente, la red se llenó a tal punto que siete hombres adultos, muchos de los cuales eran experimentados pescadores, no podían subirla a la barca. Entonces fue cuando Juan reconoció al hombre. ¡Era Jesús!

Todos los discípulos que estaban en la barca vivieron esta experiencia, pero concentrémonos en las cosas que más impacto habrán hecho en Pedro. Primero, esta pesca milagrosa seguramente le hizo recordar aquella primera, cuando Jesús lo llamó a ser Su discípulo. Pedro quizás haya recordado su profunda sensación de indignidad, y la promesa de Jesús, de que se convertiría en pescador de personas.

Entonces, este mismo Pedro que una vez, osadamente, salió de la barca en un mar azotado por la tormenta (y luego se hundió por temor) se lanzó ahora al agua, ansioso por llegar a la orilla para estar con Jesús.

El Evangelio de Juan explica que, cuando los discípulos llegaron a la orilla, vieron un fuego sobre el cual se asaban algunos panes y pescados. Es interesante el hecho de que Juan también menciona el fuego junto al que Pedro se calentaba en el patio del sumo sacerdote la noche en que Jesús fue arrestado (Juan 18:18). Las imágenes y los olores suelen disparar recuerdos. ¿El fuego y el olor del humo habrán disparado la culpa en Pedro, haciéndole recordar esa noche en que había negado a Jesús?

Posiblemente el paralelo más significativo sucedió después del desayuno, cuando Jesús habló directamente con Pedro. Pedro había negado a Jesús tres veces. Ahora, Jesús le preguntó tres veces: «¿Me amas?». Pedro afirmó que amaba a Jesús las tres veces. El dolor que probablemente sentía, era la evidencia del arrepentimiento en su corazón. Después de cada afirmación, Jesús le dio a Pedro el mandato de cuidar de Sus ovejas. Jesús volvió a comisionar a Pedro como líder del grupo, bajo la autoridad del Pastor.

Jesús está igualmente interesado en los detalles de las vidas de los niños a los que enseñas. ¡Qué privilegio tener esta oportunidad de ayudar a los niños a saber que Jesús quiere una relación personal con cada uno de ellos, y que tiene planes únicos para sus vidas!

REFLEXIÓN

- Aun cuando fallas, Jesús ya ha escrito la historia de tu restauración. ¿Qué pensamientos dan vuelta en tu mente, haciéndote sentir indigno de Jesús?
- ¿Qué momentos te hacen correr hacia Jesús?
- Si Jesús te mirara a los ojos y te preguntara: «¿Me amas?», ¿Cuál sería tu respuesta?

VERSÍCULO ADICIONAL

«En quien tenemos redención, el perdón de pecados». *Colosenses 1:14*

NOTAS

ENSEÑAR EL ESTUDIO BÍBLICO (30 MINUTOS)

PREPARATIVOS PARA «COMENZAR»

- Ayudas 31 («¡Míralo!»)
- Brazaletes de goma o banditas elásticas anchas (1 por niño)

PREPARATIVOS PARA «APRENDER»

- No hay preparativos adicionales. Se usan las mismas Ayudas que en «Comenzar».

SUGERENCIA PARA EL LÍDER

- Practica contar la historia viendo el tablero de juego «¡Míralo!» (Ayudas 31) al revés para que cuando esté enseñando, los niños vean las imágenes al derecho.
- Si crees que la actividad podría distraer demasiado al grupo, simplemente cuenta la historia primero. Luego repasan la historia haciendo la actividad. La repetición mejora el aprendizaje.

COMENZAR (3 MINUTOS)

1. Dale a cada niño un brazaletes o una bandita. Coloca el tablero de «¡Míralo!» (Ayudas 31) en el suelo e invita a los niños a ubicarse alrededor de él, de pie o arrodillados.
2. Nombra un objeto que se encuentre en el tablero. Los niños deberán ubicarlo y lanzarlo tratando de rodear el objeto con el brazaletes. Si no lo logran, pueden recoger sus brazaletes e intentarlo otra vez.
3. El primero que logre rodear el objeto con su brazaletes conducirá la siguiente ronda y elegirá el objeto siguiente.
4. Después de varias rondas, comenta: «Algunas de las figuras de este tablero pueden ser usadas para contar una historia sobre Jesús y Pedro».

APRENDER (10 MINUTOS)

1. Abre tu Biblia en Lucas 22:31-34 y muestra el cuadro ¡Míralo! (Ayudas 31). Usa un brazaletes de goma para rodear los objetos del tablero de «¡Míralo!» que se indican con negrita en la historia antes de contar esa parte de la historia:

PEDRO NEGÓ A JESÚS Y FUE RESTAURADO

Toca el gallo (5 cuadros a la derecha, 7 hacia abajo)

Jesús sabía que pronto iba a ser arrestado, crucificado y sepultado en una tumba. También sabía que iba a resucitar al tercer día. Incluso sabía que Sus discípulos, por miedo, lo abandonarían por un tiempo. Jesús le dijo a Pedro que iban a venir tiempos difíciles, y que había orado por él. Pedro declaró que estaba dispuesto a seguirlo hasta la cárcel o, aun, hasta la muerte. Jesús le respondió: «Tú negarás que me conoces tres veces esta misma noche, antes que el gallo cante».

Toca el fuego (4 a la derecha, 9 hacia abajo)

Horas después, esa misma noche, en el huerto de Getsemaní, llegaron unos soldados y arrestaron a Jesús. Lo llevaron a la casa del sumo sacerdote e inventaron acusaciones contra Él. Pedro los siguió a cierta distancia. Varias personas estaban sentadas alrededor de un fuego, y Pedro se acercó a ellas. Una mujer del grupo lo reconoció y dijo: «Este hombre estaba con Jesús». Pedro respondió: «No lo conozco». Entonces, otra persona lo vio y dijo: «Tú también eres uno de ellos». Pedro dijo nuevamente: «¡No lo soy!». Una hora más tarde, otra persona dijo: «Estoy seguro de que este hombre estaba con Jesús». Pedro respondió: «¡No sé de qué estás hablando!».

Toca el gallo (5 cuadros a la derecha, 7 hacia abajo)

Entonces, cantó el gallo. Jesús se volvió y miró directamente a Pedro. De inmediato, Pedro recordó lo que Jesús le había dicho antes, y se alejó, lleno de vergüenza y llorando, arrepentido.

Toca la cruz (6 cuadros a la derecha, 4 hacia abajo)

Al día siguiente, Jesús fue crucificado y murió en la cruz. Su cuerpo fue sepultado en una tumba. Al tercer día, Jesús resucitó. Luego, se apareció a Pedro y a los demás discípulos ese día, y nuevamente una semana después.

Toca el pescado (2 cuadros a la derecha, en la parte superior del cuadro)

Algunos días más tarde, Pedro decidió ir a pescar. Seis de los discípulos fueron con él. Trabajaron toda la noche, pero no pescaron nada. A la mañana siguiente, un hombre les gritó desde la costa: «Amigos, ¿tienen algún *pescado*?». Los discípulos respondieron que no. Entonces, el hombre les dijo: «Echen las redes a la derecha de la barca». Ellos lo hicieron, y la red se llenó de tantos pescados que no podían levantarla. De repente, Juan, uno de los discípulos, se dio cuenta de que ese hombre era Jesús, y le dijo a Pedro: «¡Es el Señor!».

Toca el fuego (4 a la derecha, 9 hacia abajo)

Pedro se lanzó al agua y nadó hasta la orilla. Jesús ya había armado una *fogata* y les pidió que trajeran algunos pescados. ¡Había 153 pescados en la red! Jesús tomó el pan y el pescado que había cocinado, y los compartió con ellos.

Toca el corazón (3 a la derecha, 8 cuadros hacia abajo)

Después de comer, Jesús le preguntó a Pedro: «¿Me amas?». Pedro respondió: «Sí, Señor, tú sabes que *te amo*». Jesús le preguntó lo mismo dos veces más; cada vez, Pedro le respondió que lo amaba. Y cada vez, Jesús le dijo a Pedro que cuidara de Sus ovejas (es decir, a otros seguidores de Jesús). Pedro había negado a Jesús, pero Jesús sabía que Pedro estaba listo para volver a seguirlo.

(Luc. 22:31-34,54-62; Juan 18:15-18; 21:1-19)

SI LO PREFIERES, PUEDES USAR EL VIDEO DE LA «HISTORIA BÍBLICA» QUE SE ENCUENTRA EN EL DVD DE MÚSICA Y COREOGRAFÍA.

- Indica a los niños que se ubiquen alrededor del tablero y permite que lancen y recojan sus brazaletes hasta que uno de ellos rodee una de las ilustraciones de la historia. Pide al niño que explique la importancia de ese objeto en la historia. Repitan el procedimiento hasta repasar todas las partes de la historia.

CONOCER (3 MINUTOS)

- Muestra el Cartel del Versículo (Ayudas 21).
- Pídele a los niños que se pongan sus brazaletes en una de sus muñecas. Cuando les des la señal, dirán Salmo 25:4 en voz alta, cambiando el brazaletes de muñeca con cada palabra.
- Cuando terminen, pregunta a los que tengan el brazaletes en la muñeca izquierda: «¿Por qué creen que Pedro dijo que no conocía a Jesús?». Y a los que lo tienen en la derecha: «¿Cómo creen que se sintió Pedro cuando Jesús lo perdonó?». Después de que varios niños respondan cada pregunta, fija el Añadido del Día 3 (Jesús es perdonador) en el Telón (Ayudas 20c). Comenta: «Jesús perdona, aun cuando pecamos».

PREPARATIVOS PARA «CONOCER»

- Ayudas 21, 19, 20c (Cartel del Versículo de la EBV, Telón: Giros y vueltas, Añadidos al telón [Día 3])
- Brazaletes de goma o banditas elásticas anchas (1 por niño)

Toca el pescado (2 cuadros a la derecha, en la parte superior del cuadro)

Algunos días más tarde, Pedro decidió ir a pescar. Sels de los discípulos fueron con él. Trabajaron toda la noche, pero no pescaron nada. A la mañana siguiente, un hombre les gritó desde la costa: «Amigos, ¿tienen algún *pescado*?». Los discípulos respondieron que no. Entonces, el hombre les dijo: «Echen las redes a la derecha de la barca». Ellos lo hicieron, y la red se llenó de tantos pescados que no podían levantarla. De repente, Juan, uno de los discípulos, se dio cuenta de que ese hombre era Jesús, y le dijo a Pedro: «¡Es el Señor!».

Toca el fuego (4 a la derecha, 9 hacia abajo)

Pedro se lanzó al agua y nadó hasta la orilla. Jesús ya había armado una *fogata* y les pidió que trajeran algunos pescados. ¡Había 153 pescados en la red! Jesús tomó el pan y el pescado que había cocinado, y los compartió con ellos.

Toca el corazón (3 a la derecha, 8 cuadros hacia abajo)

Después de comer, Jesús le preguntó a Pedro: «¿Me amas?». Pedro respondió: «Sí, Señor, tú sabes que te *amo*». Jesús le preguntó lo mismo dos veces más; cada vez, Pedro le respondió que lo amaba. Y cada vez, Jesús le dijo a Pedro que cuidara de Sus ovejas (es decir, a otros seguidores de Jesús). Pedro había negado a Jesús, pero Jesús sabía que Pedro estaba listo para volver a seguirlo.

(Luc. 22:31-34,54-62; Juan 18:15-18; 21:1-19)

SI LO PREFIERES, PUEDES USAR EL VIDEO DE LA «HISTORIA BÍBLICA» QUE SE ENCUENTRA EN EL DVD DE MÚSICA Y COREOGRAFÍA.

- Indica a los niños que se ubiquen alrededor del tablero y permite que lancen y recojan sus brazaletes hasta que uno de ellos rodee una de las ilustraciones de la historia. Pide al niño que explique la importancia de ese objeto en la historia. Repitan el procedimiento hasta repasar todas las partes de la historia.

CONOCER (3 MINUTOS)

- Muestra el Cartel del Versículo (Ayudas 21).
- Pídele a los niños que se pongan sus brazaletes en una de sus muñecas. Cuando les des la señal, dirán Salmo 25:4 en voz alta, cambiando el brazaletes de muñeca con cada palabra.
- Cuando terminen, pregunta a los que tengan el brazaletes en la muñeca izquierda: «¿Por qué creen que Pedro dijo que no conocía a Jesús?». Y a los que lo tienen en la derecha: «¿Cómo creen que se sintió Pedro cuando Jesús lo perdonó?». Después de que varios niños respondan cada pregunta, fija el Añadido del Día 3 (Jesús es perdonador) en el Telón (Ayudas 20c). Comenta: «Jesús perdona, aun cuando pecamos».

PREPARATIVOS PARA «CONOCER»

- Ayudas 21, 19, 20c (Cartel del Versículo de la EBV, Telón: Giros y vueltas, Añadidos al telón [Día 3])
- Brazaletes de goma o banditas elásticas anchas (1 por niño)

ENSEÑAR EL ESTUDIO BÍBLICO (30 MINUTOS)

PREPARATIVOS PARA «VIVIR»

- Guía de actividades para escolares
- Pompones
- Cucharas de plástico
- Vasito para condimentos un poco más grande que los pompones

COMPARTIENDO EL EVANGELIO

La señal de la cruz 
Identifica la oportunidad para compartir el Evangelio guiados por el Espíritu Santo.

PREPARATIVOS PARA «FINALIZAR»

- Marcadores de memoria del Día 3 (CD 14)
- Brazaletes de goma o banditas elásticas anchas (1 por niño)

VIVIR (12 MINUTOS)

1. Dale a cada niño una cuchara y un pompón. Pon el vasito para condimentos en el otro extremo del salón.
2. Dale a todos oportunidad de usar sus cucharas como catapultas tratando de que un pompón entre en el vasito. (Sosteniendo el mango de la cuchara en una mano, colocar el pompón en la cuchara, tirar para atrás y soltar para lanzar). Es poco probable que alguien logre acertar el vasito la primera vez.
3.  Comenta: «Quizá erraste por poco o por mucho, ¡pero erraste!». Diles a los niños que «pecado» significa 'errar al blanco'. Diles: «Todo lo que decimos, hacemos o pensamos desobedeciendo a Dios, es pecado. El pecado nos separa de Dios».
4. Asegúralos a los niños que no tenemos por qué estar separados de Dios para siempre. Comenta: «Cuando Jesús murió en la cruz, cargó con el pecado que merecen los seres humanos pecadores».
5. Distribuye las guías de actividades para que los niños completen «Lanza la pelota» (pág. 7). Invita a quienes quieran a buscar y leer los versículos que tacharon a medida que avanzaban hacia el hoyo.
6. Comenta: «Quienes confían en Jesús reciben el perdón de pecado y la vida eterna; vida con Jesús, en el cielo, para siempre». Explícales que, para ser cristiano (seguidor de Jesús), una persona debe arrepentirse, es decir, apartarse del pecado, y recibir el perdón de pecado que Jesús le regala.

PARA NIÑOS MAYORES

Usa la sección «Bosquejo para compartir el evangelio con los niños» (en el interior de la portada de este Manual) para recordar los conceptos que debe incluir una breve presentación del evangelio. Los procedimientos que se explican en el Día 4 te darán oportunidad de medir la comprensión de la salvación de los niños y su disposición para responder.

7. Anima a todos a dar gracias en silencio a Jesús por Su amor y Su perdón, mientras lo haces en voz alta.

FINALIZAR (2 MINUTOS)

1. Muéstrales a los niños el marcador de memoria del Día 3 y desafíalos a explicar la relación que tiene con el estudio bíblico de hoy. Invítalos a unirlos a los marcadores de días anteriores.
2. Diles que durante el resto del día, en ocasiones, gritarás: «¡Jesús es...» y ellos deben completar: «¡...perdonador!». Practiquen el llamado y la respuesta con entusiasmo.

PANTALLAS

(Actividad para niños menores —10 minutos)

PREPARATIVOS

- Ayudas 29 (Pantallas)
- Apuntador láser o similar
- Marca estos versículos en tu Biblia:
 - Génesis 1:1 (*Dios reina*)
 - Romanos 3:23 (*Hemos pecado*)
 - Juan 3:16 (*Dios proveyó*)
 - Romanos 5:8 (*Jesús dio*)
 - Hechos 3:19 y Hechos 16:31 (*Respondemos*)

1.  Comenta: «Dios ama tanto a las personas que desde el principio tuvo un plan para que todos pudieran recibir perdón para sus pecados». Cuéntales que van a jugar un juego de coincidencias sobre el plan de Dios.
2. Mezcla las cartas de «Pantallas» (Ayudas 29). Ponlas boca abajo en dos hileras, en el suelo. Si lo deseas, oscurece el salón. Dile a los niños que el primer par de «pantallas» que quieren que encuentren es el que dice «Dios reina».
3. Aclárales las medidas de seguridad y entrega el apuntador láser a un niño para que marque dos cartas cualesquiera. Voltea las cartas. Si no coinciden, vuelve a voltearlas y dale el apuntador láser a otro jugador.
4. Cuando un jugador logre armar un par de cartas y la frase «Dios reina», pausa el juego. Abre tu Biblia en uno de los versículos relacionados y pídele que lea el versículo en voz alta. Ayúdalo con las palabras difíciles, de ser necesario.
5. Repite los pasos 3 y 4 para encontrar las siguientes tarjetas, por orden: Hemos pecado, Dios proveyó, Jesús dio, Respondemos.
6. Si les queda tiempo para una segunda ronda, después de hallar cada par, desafía a los niños a explicar en sus propias palabras lo que la frase significa para ellos.

PASA EL GLOBO

(Actividad para niños menores con el versículo adicional —10 minutos)

PREPARATIVOS

- Ayudas 25 (Cartel de Colosenses 1:14)
- Platos de plástico rígido (1 por jugador)
- Globos inflados (1 por cada 2 jugadores)

ADVERTENCIA: Supervisa de cerca a los niños más pequeños alrededor de los globos, ya que representan un peligro de asfixia. Comprueba si hay alergias al látex en su grupo antes de usar globos también.

1. Muestra el cartel de Colosenses 1:14 y pídele a los niños que se fijen cuáles son las dos palabras más largas (pecados, redención). Pregunta si desconocen el significado de alguna. (Seguramente, será «redención».)
2.  Di: «Redención significa pagar el precio para recuperar algo de otra persona. El pecado nos separa de Dios y Jesús pagó el precio para recuperarnos al morir en la cruz».
3. Proporciona a cada niño un plato de plástico y diles que jugaran un juego para aprender el versículo y recordar lo que Jesús hizo por ellos.
4. Guía a los niños para encontrar un compañero. Guíalos a todos a leer juntos Colosenses 1:14 en voz alta.
5. Cuando ya conozcan bien el versículo, cada par de niños se irá pasando el globo de uno a otro mientras dicen el versículo al unísono, una palabra por toque. Cuando se sientan cómodos haciéndolo, desafíalos a pasarse el globo diciendo cada uno una palabra consecutiva del versículo con cada toque.

COMPARTIENDO EL EVANGELIO

La señal de la cruz  identifica la oportunidad para compartir el Evangelio guiados por el Espíritu Santo.

OPCIONES DE ACTIVIDADES ADICIONALES

¡ESCUCHA ÉSTO!

(Actividad para niños mayores —10 minutos)

PREPARATIVOS

- Biblia
- Ayudas 30 (¡Escucha esto!)
- Cinta de pintor o masilla adhesiva
- Fija las tarjetas a la pared. En orden: «Dios reina», «Hemos pecado», «Dios proveyó», «Jesús dio», «Respondemos».

1. Muestra las tarjetas con títulos pegadas en la pared. Aclara que los títulos explican en pocas palabras cómo Dios brinda perdón de pecado.
2. Utiliza la Tarjeta A de «¡Escucha esto!» (Ayudas 30) para demostrar cómo se juega. Sostendrás una tarjeta con algo que parece una frase sin sentido, y los niños la leerán en voz alta hasta que «escuchen» algo que sí tenga sentido: frase: «Al cual te convoco», con «¡Qué juego loco!», La frase entonces sonaría: ¡Que juego loco! - Al cual te convoco.
3. Mezcla las tarjetas, elige una y da la señal de comenzar. En las «Ayudas 30» se incluye una tarjeta con las frases descifradas.
4. Cuando un niño acierte la frase, pídele que elija a qué título corresponde, y la pegue debajo de él. Luego, todos buscarán y leerán un versículo relacionado:
 - Génesis 1:1 (Dios reina)
 - Romanos 3:23 (Hemos pecado)
 - Juan 3:16 (Dios proveyó)
 - Romanos 5:8 (Jesús dio)
 - Hechos 3:19 y 16:31, Romanos 10:9-10,13 (Respondemos)
5. Desafía a los niños a parafrasear (explicar en sus propias palabras) los versículos.
6. Continúen el juego hasta haber usado todas las tarjetas.
7.  Diles a los niños que te encantará responder sus preguntas en privado si creen que ha llegado el momento de responder al plan de Dios para perdonar el pecado.

Sugerencia: Hablar de la salvación con un niño puede ser una conversación privada, pero no se quede a solas con un niño. Siempre tenga otro adulto a la vista.

BUENA LANA

(Actividad para niños mayores con el versículo adicional—10 minutos)

PREPARATIVOS

- Ayudas 25 (Cartel de Colosenses 1:14)
- Lana (un ovillo por cada 3-4 niños)
- Tijeras

1. Muestra el cartel de Colosenses 1:14 y señala la palabra «redención». Explica que redención es una palabra que significa pagar un precio para que alguien pueda ser liberado.
2.  Ofréceles una comparación divertida: «Estás encerrado en un cuarto de escape. Los acertijos solo pueden ser resueltos por alguien que tenga un doctorado en física nuclear. Tú no puedes resolverlos; son demasiado difíciles. De repente, recibes un texto de un doctor en física nuclear que te ayuda a resolver los problemas para que puedas escapar. Así es la redención. Jesús hizo posible que podamos ser liberados del pecado».
3. Forma equipos de 3-4 niños. Entrégale a cada equipo un ovillo de lana y unas tijeras.
4. Grita una palabra del versículo. Los equipos se apresurarán a cortar hebras de lana para formar letras con las que armarán la palabra que dijiste. El primero que complete la actividad y grite todo el texto de Colosenses 1:14 entero ganará la ronda.
5. Jueguen la mayor cantidad de rondas posibles dentro del tiempo disponible.

Para una opción más divertida (¡y pegajosa!) usa espagueti cocidos colocados sobre una sábana de plástico o cortina de baño vieja.

COMPARTIENDO EL EVANGELIO

La señal de la cruz identifica la oportunidad para compartir el Evangelio guiados por el Espíritu Santo.

MÚSICA

PARTIDA

- Mientras los niños llegan, haz sonar «Mi Dios es santo». Diles a los niños que se muevan al ritmo de la música. Pueden recordar los movimientos que aprendieron o crear otros nuevos.

NIVEL 1

- Dales la bienvenida a los niños a Música de otro nivel. Haz que se sienten formando un gran círculo, mirando hacia adentro. Dale a cada uno un vaso y las siguientes indicaciones: Deben colocar los vasos en el suelo, delante de sí, sin tocarlos hasta que comience el juego. Cuando muevan los vasos, deben hacerlo con suavidad, para que no se rompan.
- Diles que pongan una mano sobre sus vasos. Muéstrales cómo tocar con el vaso en el suelo formando un ritmo sostenido. Deben seguir un ritmo lento mientras tú cuentas. Haz sonar «Ven a Él» y haz que los niños toquen con los vasos en el suelo al ritmo de la música.
- Explica: «Ahora, nos vamos a pasar los vasos. Practiquemos». Indica la dirección en que deben pasarse los vasos en el círculo. Cada niño sostendrá el vaso en su mano y, cuando tú des la orden de pasarlo, colocará el vaso delante del siguiente compañero. Practiquen pasar los vasos varias veces. Cuando dominen el movimiento, cuenta con un ritmo sostenido para que ellos toquen el suelo y pasen el vaso: 1, 2, 3, paso.

«VEN A ÉL»

- Diles que se fijen en los números escritos en sus vasos. Haz que se pongan de pie y formen grupos según el número escrito en sus vasos. (Si es un grupo numeroso, forma más de un grupo por cada número).

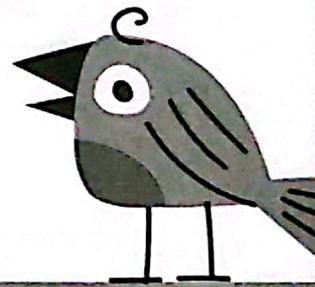
- Digan la Verdad bíblica: «Jesús me perdona cuando peco». Explícales que Jesús murió para pagar por nuestros pecados y que toda persona, hoy, puede recibir el perdón de Dios gracias a lo que Jesús hizo.
- Muestra la letra de la canción. Cada grupo buscará su número en la canción y aprenderá qué significa. (1: *Admite* ante Dios que eres un pecador y arrepíentete. 2: *Cree* que Jesús es el Hijo de Dios. 3: *Confiesa* tu fe en Jesucristo como Salvador y Señor). Después de explicar los Primeros pasos, repasen todos los movimientos de esta parte de la canción y luego, del resto.
- Muestra el video de la coreografía de «Ven a Él» del DVD de Música. Dado que ya han practicado partes de esta canción, los niños deberían aprenderlos con facilidad. Muestra el video dos veces.

LLEGADA

- Ora dando gracias a Dios por Su perdón a través de Jesús. Dales oportunidad a los niños de orar y dar gracias a Dios por Jesús. Guíalos en un juego de decir y responder: Di «1»; los niños responderán: «*Admite*». Di «2»; los niños responderán: «*Cree*». Di «3»; los niños responderán: «*Confiesa*». Repitan el juego mientras los niños forman fila y se encaminan a la siguiente rotación.

PREPARATIVOS

- Mira los segmentos del Día 3 en el DVD de coreografía para aprender la música y la coreografía de «Ven a Él».
- Estudia la Historia bíblica, el Versículo y la Verdad bíblica de hoy.
- Repasa el artículo «Cómo compartir el evangelio con los niños» en el interior de la tapa.
- Deja preparado el CD en «Mi Dios es santo».
- Deja preparado el DVD de coreografía en el menú del Día 3.
- Consigue vasos desechables grandes (uno por niño).
- En cada vaso, escribe un número: 1, 2 o 3 con marcador indeleble.



VEN A ÉL

Ven a Él
EBV Día 3

♩ = 153 80's New Wave
C

Kbd. cues

C

5

C

9

Des-pier-ta y ven a Él, _____

Y mi-ra Su po-der. _____

13

Te es-tá di-cien-do «Ven», _____

Des-pier-ta y ven a Él. _____ Ad-

C Bb F

17

mi-te a-ho-ra tu pe - ca - do, Y cre-e - en Je - sús, Hi - jo de Dios, Con-

C Bb F

21

fi-e-sa tu fe en Je - su - cris - to el Se - ñor y Sal - va - dor, Ven a Él. .

C

25

Kbd. cues

C

29

So-mos de Él Los re-di-mi-dos, So-mos de Él Los per-do-na-dos.

Letra y música de Paul Marino y Jeremy Johnson. Arreglo por Paul Marino y Jeremy Johnson.
© Copyright 2002 Van Ness Press, Inc. (ASCAP) (Ambos administrados por Lifeway Worship c/o Music Services, www.musicservices.org).
Todos los derechos reservados. Usado con permiso. CCLI#7205963.

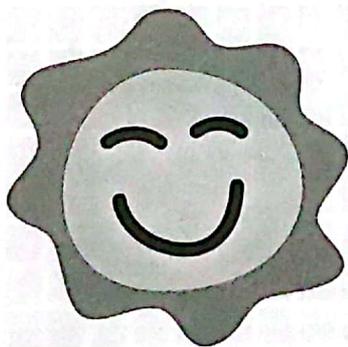
VEN A ÉL

Despierta y ven a Él,
Y mira Su poder.
Te está diciendo «Ven»,
Despierta y ven a Él.

¡UNO! Admite ahora tu pecado,
¡DOS! Y cree en Jesús,
Hijo de Dios,
¡TRES! Confiesa tu fe
en Jesucristo,
El Señor y Salvador,
Ven a Él.

Despierta y ven a Él,
Y mira Su poder.
Te está diciendo «Ven»,
Despierta y ven a Él.

¡UNO! Admite ahora tu pecado,
¡DOS! Y cree en Jesús,
Hijo de Dios,
¡TRES! Confiesa tu fe
en Jesucristo,
El Señor y Salvador,
Ven a Él.

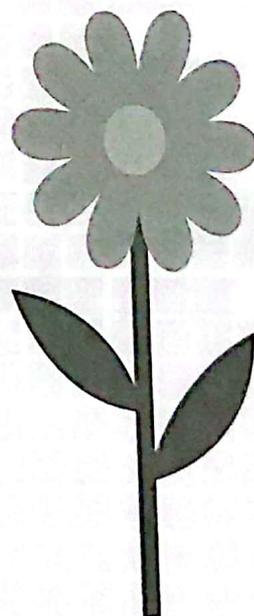


Somos de Él
Los redimidos,
Somos de Él
Los perdonados.

Somos de Él
Los redimidos,
Somos de Él
Los perdonados.

Despierta y ven a Él.
Despierta y ven a Él.

¡UNO! Admite ahora tu pecado,
¡DOS! Y cree en Jesús,
Hijo de Dios,
¡TRES! Confiesa tu fe
en Jesucristo,
El Señor y Salvador,
Ven a Él.



Ven a Él (*Make your Move*)

Letra y música de Paul Marino y Jeremy Johnson. Arreglo por Paul Marino y Jeremy Johnson. © Copyright 2022 Van Ness Press, Inc. (ASCAP) (Ambos administrados por Lifeway Worship c/o Music Services, www.musicservices.org). Todos los derechos reservados. Usado con permiso. CCLI#7198312.

MANUALIDADES

CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

Recuérdales a los niños que los giros y las vueltas de un laberinto suelen ser muy divertidos. Pero cuando tenemos «giros y vueltas» en nuestras vidas, como Pedro, no siempre es divertido. A veces, son cosas que no podemos controlar. Y a veces, esos giros y vueltas son causados por nuestras propias malas decisiones. Pero, pase lo que pase, podemos confiar en que Jesús nos ama, está con nosotros y nos perdona.

LABERINTO CON GIROS Y VUELTAS

MATERIALES

- Marcadores/Crayones
- Autoadhesivos del tema de la EBV 2023 (VBS 2023 Theme Stickers 2023 (9781087776552) o CD 10 (pág. 16)
- Pegamento para el molde
- Plastilina o fomy moldeable o limpia-pipas (4-5 por niño)
- Cinta adhesiva
- Laberinto «Giros y vueltas», (CD 10 Escolares) pág. 10 (o prepáralo como lo desees)
- Tijeras para niños
- Cartulina
- Cuentas de plástico circulares
- Perforadora
- Bolsitas con cierre hermético

ANTES DE LA SESIÓN

- Imprime el molde del laberinto de «Giros y vueltas» en cartón grueso, uno por niño.

Paso 1: Corta el molde de la caja de «Giros y vueltas».

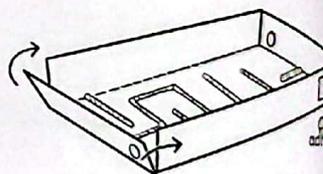
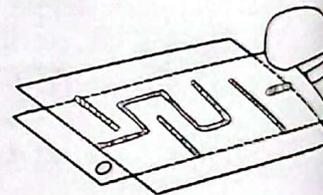
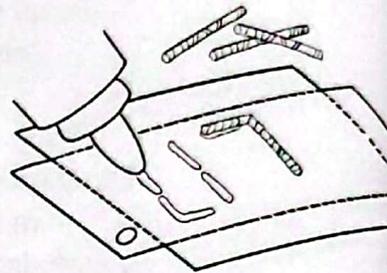
Paso 2: Decora el laberinto con crayones y marcadores.

Paso 3: Usa 3-4 palitos moldeables o limpia-pipas para formar las paredes interiores del laberinto adhiriéndolos sobre las líneas del molde. Presiona ligeramente para adherirlos bien.

Paso 4: Haz 2 orificios en las caras laterales de la caja según está indicado.

Paso 5: Pega los lados de la caja para terminar de armar el juego.

Paso 6: Coloca la cuenta circular en un extremo del tablero e inclina la caja para hacer avanzar la cuenta hasta la salida.



Sugerencia para el líder:

Si tienes niños mayores, haz que volteen el molde del lado que está en blanco y diseñen ellos mismos sus laberintos. Dale bolsitas con cierre hermético para que los lleven más fácil a sus casas.

MANUALIDADES



FAVORITO DEL DÍA

EL GALLITO

MATERIALES

- Huevo de plástico (1 por niño)
- Canica (1 grande o 3 pequeñas por niño, las canicas planas también funcionan)
- Plumas
- Ojitos locos (2 por niño)
- Plantilla de: «Gallo» CD 10 pág. 12)
- Goma EVA roja y amarilla
- Tijeras para niños
- Goma de pegar
- Pegamento en caliente (solo para uso del líder)

ANTES DE LA SESIÓN

- Haz y recorta copias de las piezas de la plantilla de «Gallo» para que los niños las calquen.

CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

Recuérdales a los niños que, en la historia bíblica de hoy, aprendimos que Pedro negó conocer a Jesús tres veces. Entonces, cantó el gallo, y Pedro recordó lo que Jesús le había dicho. Pero después de morir y resucitar, Jesús habló con Pedro y le dijo que él iba a tener un papel muy importante que cumplir para ayudar a crecer a la iglesia. Aunque Pedro se equivocó, Jesús lo perdonó y quiso trabajar por medio de él para que otros pudieran conocer a Jesús. Explica que los niños harán un «El Gallito» para recordar que Jesús es perdonador. Él perdona nuestros pecados cuando se lo pedimos.

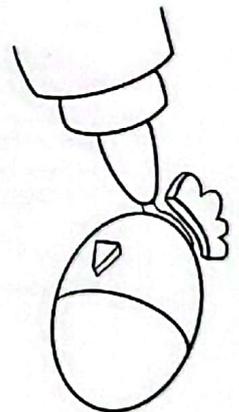
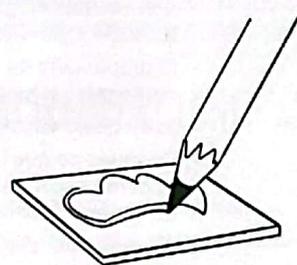
Paso 1: Coloca uno o más puntos de pegamento dentro del fondo del huevo y pega la canica grande o las tres pequeñas a los puntos de pegamento. Cierra el huevo.

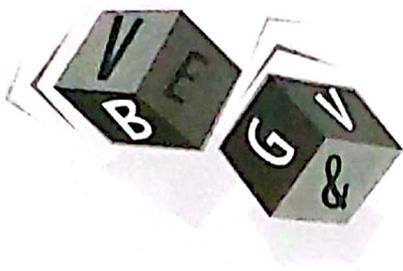
Paso 2: Traza las piezas de la plantilla de «Gallo» en goma EVA. Pega la cresta y el pico en el huevo.

Paso 3: Pega los ojitos en la cabeza y agrega las plumas en la parte posterior.

Sugerencia para el líder:

- Asegúrate de que las plumas estén lo suficientemente altas para que no interfieran con el balanceo del gallito.
- ¡Pega las canicas dentro del huevo como parte de la preparación para ahorrar tiempo!





RECREACIÓN

¡CUIDADO!

JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 3

JESÚS ES PERDONADOR

Historia bíblica
Pedro negó a Jesús y fue restaurado
(Luc. 22:31-34, 54-62;
Juan 21:1-19)

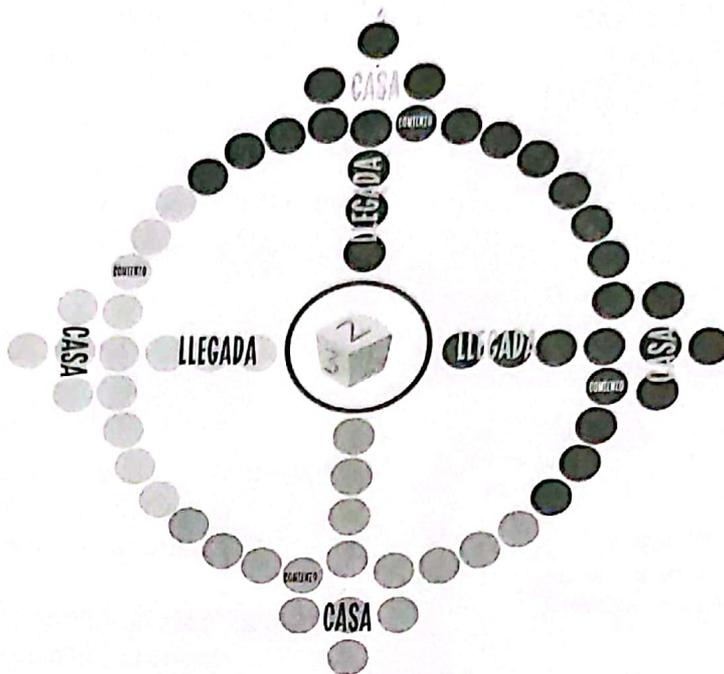
Versículo bíblico
«Señor, hazme conocer tus caminos; muéstrame tus sendas».
Salmo 25:4

Versículo adicional
«En quien tenemos redención, el perdón de pecados».
Colosenses 1:14

Verdad bíblica de hoy:
Jesús me perdona cuando peco.

PREPARA

- Coloca el aro de hula-hula en el centro del área de juego.
- Coloca puntos como se indica en la imagen. 8 platos de cada color forman el borde, 4 platos de cada color son la «casa» y la «Llegada».



MATERIAL

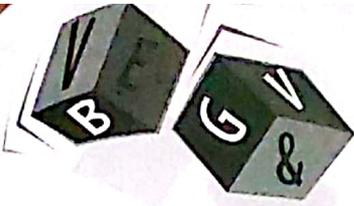
- 4 juegos de 16 platos desechables, cada juego de un color diferente
- Aro de hula-hula
- Cubo inflable gigante con los números del 1 al 6*

¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los niños en 4 equipos de cada color.
- Los equipos elegirán a 4 de sus jugadores, que serán las piezas del juego. Los demás se turnarán para lanzar el cubo.
- El primer niño de cada equipo lanzará el cubo. El equipo que saque el número más alto comenzará el juego.
- Ese equipo volverá a lanzar el cubo y su primera «ficha» avanzará por el tablero.
- Después de que las fichas de todos los equipos estén ubicadas en el tablero, los equipos deberán sacar un 6 para poder sumar otro jugador en el tablero; de no ser así, avanzará el número de casillas que salió.
- Si un jugador cae en el mismo lugar que un jugador de otro equipo, este último deberá volver al «Inicio».
- El equipo que logre hacer llegar a todas sus fichas a la «Llegada» ganará el juego.

APLICACIÓN BÍBLICA PARA LA VIDA

- Pregúntales a los niños si fue difícil cuando tuvieron que volver al «Inicio» durante el juego. Cuéntales que, cuando Pedro negó a Jesús, probablemente haya sentido que había retrocedido al punto de partida. Pero Jesús perdonó a Pedro y lo restauró, así como nos perdona a nosotros también cuando pecamos.



RECREACIÓN

BOLOS HUMANOS

DÍA 3

JESÚS ES PERDONADOR

Historia bíblica

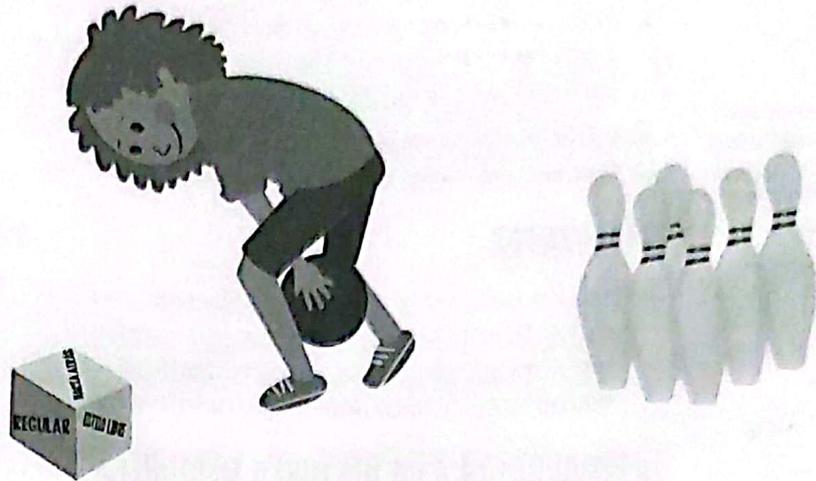
Pedro negó a Jesús y fue restaurado
(Luc. 22:31-34, 54-62;
Juan 21:1-19)

Versículo bíblico

«Señor, hazme
conocer tus caminos;
muéstrame tus sendas».
Salmo 25:4

Versículo adicional

«En quien tenemos
redención, el perdón
de pecados».
Colosenses 1:14



Verdad bíblica de hoy:

Jesús me perdona
cuando pecho.

Sugerencia

- Explica las medidas de seguridad del juego antes de comenzar.

MATERIAL

- Juego de bolos
- 6 pedazos de papel
- Marcador

PREPARA

- Coloca los bolos inflables como se acostumbra en el juego.
- Escribe una instrucción por pedazo de papel e insértala en el cubo o adhiérela a los lados de la caja: *hacia atrás, con las dos manos, mientras dice el lema de EBV, con los pies, estilo libre, regular.*

¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los niños en equipos.
- Cada jugador hará rodar el cubo para determinar cómo lanzará.
- Los equipos no re-acomodarán los bolos hasta que los hayan derribado todos, entonces podrán volver a jugar.
- Gana el equipo que más veces derriba todos los bolos.

MISIONES

PREPÁRATE CON ANTICIPACIÓN

MATERIALES

- ❑ Materiales para todos los días
- ❑ *CD 11 Misiones ítems 1, 2, 3, 4, 5 y 8
 - Cartel: Misiones en Colombia
 - Cartel: Misiones en Norteamérica
 - Carta «Proyecto misionero»
 - Fichas para el juego de misiones
 - Receta: Sopa de la amistad
 - Hoja de trabajo del Día 3
- ❑ Caja envuelta en papel de regalo
- ❑ Perforadora
- ❑ Cartulinas de colores

- ❑ Haz copias de la carta para el «Proyecto Misionero» (Carta para los padres, ítem 3) para los niños nuevos y la «Hoja del Juego del Día 3» (ítem 8) para cada niño.
- ❑ Haz copias del molde de «Fichas para el juego del Día 3» de Misiones (ítem 4) y escribe una de las siguientes palabras en cada ficha: perdón, evangelio, educación, ministerio, seguir.
- ❑ Haz copias de la receta de la «Sopa de la amistad» (ítem 5).
- ❑ Corta las cartulinas de colores en cuartos para pegar las recetas.
- ❑ Prepara una receta simple para mostrar a los niños.

BIENVENIDA

- Dales la bienvenida a los niños a Misiones en Equipo. Pregúntales qué aprendieron hoy en el estudio bíblico. (*Jesús me perdona cuando peco*). Recuérdales que todos pecamos, pero Jesús está dispuesto a perdonarnos, así como perdonó a Pedro cuando él pecó. Solo tenemos que decirle a Jesús que pecamos y pedirle que nos perdone.

INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA MISIONERA

- Muestra el «Cartel de las Misiones en Colombia» (ítem 1). Recuérdales a los niños que la familia Burkhalter vive en Colombia y trabaja con los Embera, un grupo étnico no alcanzado.
- Pregunta: «¿Quién recuerda qué tipo de proyecto hace Joy y su familia con las mujeres de Embera?» Permite que un niño responda.
- Di: «Hoy vamos a aprender más sobre los diferentes tipos de ministerio que la familia Burkhalter está haciendo con los Embera».
- Elige a un voluntario para sacar las «Piezas del juego» de hoy de la caja de juego y agrégalas a la ruta del juego que deseen.
- Lee las cinco palabras (*perdón, evangelio, educación, ministerio, seguir*) en voz alta y recuérdales a los niños que pongan atención a estas palabras al escuchar la historia misionera de hoy.

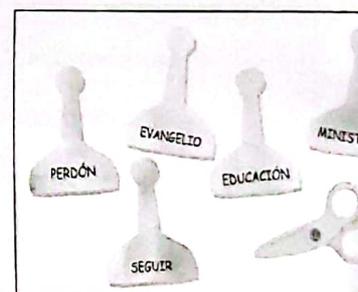
CUENTA LA HISTORIA MISIONERA DEL DÍA 3: MISIONES EN COLOMBIA: «LA CASA DE LOS EMBERA» (CD 11)

APLICA LA HISTORIA MISIONERA

- Pregunta a los niños qué palabras de las piezas del juego escucharon en la historia. Revisa la historia usando las piezas del juego.
- Algunas preguntas sugeridas, en caso de que sea necesario.
 - ¿Cuál es una de las historias bíblicas favoritas de Joy? (*Juan 21: Jesús perdonó a Pedro por negarlo*)
 - ¿Qué se le dio a Pedro? (*Una segunda oportunidad*)
 - ¿Por qué Raquel quería ir a Colombia? (*Para compartir el evangelio con su gente*)
 - ¿Qué quiere Raquel que reciba su gente? (*El perdón de sus pecados*)
 - ¿Cómo ayudó el gobierno colombiano a los Embera? (*Les dio una casa para el ministerio*)

SUGERENCIA PARA GRUPOS GRANDES

- Proyecta en pantalla grande el «Cartel: St. Louis» (ítem 2) insertando la imagen en tu boletín o programa de medios.



MISIONES

DÍA 3

- ¿Cuáles son las cuatro partes del ministerio de los Burkhalter a los Embera? (*Educación, ministerio de cuentas, desarrollo social, Jesús*)
- Si fueras a visitar la Casa Embera, ¿en cuál de las partes del ministerio te gustaría ayudar? (*Las respuestas varían*)
- ¿Qué espera Joy que hagan todos los Embera? (*Conocer a Jesús y seguirlo*)

Di: «Una de las historias bíblicas favoritas de Joy es sobre Jesús perdonando a Pedro cuando él lo negó sin embargo Jesús le dio otra oportunidad. Joy y su familia pasan sus días diciéndoles a los Embera cuánto los ama Dios. Jesús está ofreciendo la misma oportunidad. Todos tenemos la misma invitación a seguir a Jesús».

SUGERENCIA PARA EL LÍDER

- Encontrarás información sobre el proyecto sugerido para esta semana en la pág. 45

INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA MISIONERA

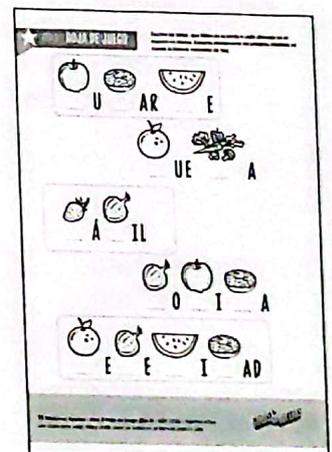
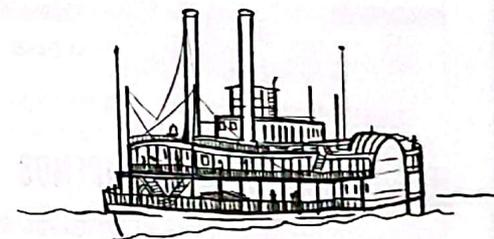
- Elige un voluntario para que cuente lo que aprendimos sobre Traci ayer.
- Pregunta si alguno de los niños se mudó a un lugar diferente alguna vez. Escucha varias respuestas. Explícales que hoy vamos a enterarnos de lo que sucedió cuando Michael y Traci regresaron a la ciudad donde se habían criado.
- Dale a cada niño la «Hoja del juego» y un lápiz. Muéstrales que la hoja del juego de hoy tiene cinco palabras, (*mudarse, nueva, fácil, comida, necesidad*) y tendrán que acomodar las letras para formarlas.
- Recuérdales que presten atención a las palabras de la historia y estén preparados para responder preguntas.

CUENTA LA HISTORIA MISIONERA DEL DÍA 3: «UNA NECESIDAD MAYOR QUE LA COMIDA» (CD 11)

APLICA LA HISTORIA MISIONERA

- Pregunta si todos pudieron decodificar las palabras para leerlas. Pide uno o cinco voluntarios que lean las palabras decodificadas.
- Haz las siguientes preguntas para repasar la historia:

- ¿Adónde se mudaron Michael y Traci? (*Regresaron a St. Louis*)
- ¿Para qué se mudaron allí otra vez? (*Para iniciar una nueva iglesia*)
- ¿Todos pensaban que era una buena idea iniciar una nueva iglesia? (*No*)
- ¿Qué les decía toda la gente sobre la iglesia? (*¿Para qué necesitamos una nueva iglesia en esta comunidad?*)
- ¿Fue fácil iniciar la nueva iglesia? (*No, nada fácil*)
- ¿Qué permitió Dios? (*Que Traci se criara en ese vecindario*)
- ¿Qué cosa siempre le faltaba a la gente de ese vecindario? (*Comida*)



MISIONES



SUGERENCIA PARA EL LÍDER

- Busca en la pág. 45 Información sobre el proyecto sugerido para esta semana. Diles a los niños adónde entregarán los frascos de Sopa para los amigos.
- Puedes escribir el versículo lema en la pizarra para que los niños lo copien al preparar las tarjetas de la receta.

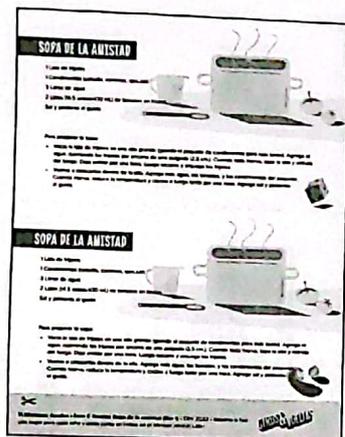
- ¿Qué era lo más fácil hacer por la gente que tenía hambre? (Comprarles comida)

- ¿Qué descubrió Tracl? (Que los vecinos tenían una necesidad aún mayor)

- Explica: «Michael y Tracl obedecieron a Dios, aunque eso significara volver a mudarse a su antigua ciudad. Dios tenía un plan y permitió que ellos crecieran en esa ciudad para poder luego regresar y contarles a todos que habían cambiado. Tú puedes hacer lo mismo en tu propia ciudad. Puedes contarles a los demás cómo seguir a Jesús cambió todo en tu vida y cómo Jesús te perdona cuando pecas».

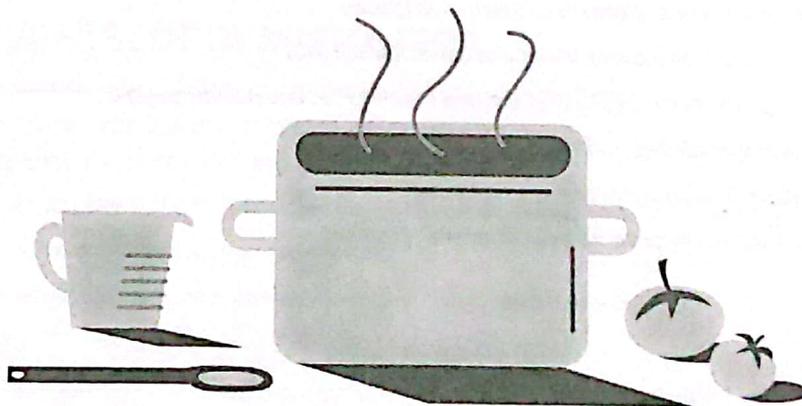
PROYECTO MISIONERO «SOPA DE LA AMISTAD»

- Recuérdales a los niños que el proyecto misionero de esta semana es hacer frascos de «Sopa de la amistad».
- Explícales: «Así como nuestros misioneros suplen necesidades y hablan de Jesús en sus comunidades, nosotros queremos hacer lo mismo aquí, en nuestra comunidad».
- Explícales que hoy van a armar tarjetas con la receta de la sopa para pegar en los frascos.
- Pregunta: «¿Sería útil darles a estas personas todos los ingredientes, pero no decirles cómo usarlos?». Muéstrales la tarjeta con la receta que armaste como muestra.
- Distribuye las cartulinas y las recetas ya impresas para que los niños las peguen y decoren el reverso con un versículo bíblico que hayan aprendido esta semana.
- Si necesitan ayuda para recordar algún versículo, muéstrales el que escribiste en la pizarra.
- Recuérdales que, así como seguir una receta nos ayuda a preparar una deliciosa comida, al seguir la Biblia encontraremos instrucciones para vivir mejor nuestra vida.
- Indícales cómo hacer un orificio en una esquina de la cartulina con la perforadora.
- Dales a los niños nuevos una Carta sobre el proyecto misionero (ítem 3 «Carta para los padres») para llevar a casa.



OREMOS

- Guía a los niños a orar por los misioneros para que continúen satisfaciendo las necesidades temporales así como las eternas de las personas. Oren para que los misioneros sean audaces al decirle a la gente que vale la pena seguir a Jesús. Oren para que los niños que asisten a la EBV tengan el valor de contarles a sus amigos acerca de Jesús.



DÍA 4: JESÚS ES DIGNO DE SEGUIR

HISTORIA BÍBLICA

Pedro habló audazmente sobre Jesús (Hech. 3:1-4:24)

VERSÍCULO BÍBLICO

«Señor, hazme conocer tus caminos; muéstrame tus sendas». Salmo 25:4

VERDAD BÍBLICA DE HOY

Vale la pena seguir a Jesús aun en tiempos difíciles.

MEDITACIÓN PARA EL LÍDER

¿Cómo reaccionas cuando lo que Dios hace no tiene sentido para ti? Quizás, como el hombre de la historia de hoy, tu hijo nació con una discapacidad que sabes que lo afectará de por vida. Quizás sufres un problema de salud que ha alterado tu relación rota. Quizás, como Pedro y Juan, eres perseguido por causa de tu fe.

En este mundo roto, hay algo que le has pedido a Dios que cambie, y parece que Él no ha hecho nada.

Mi teoría es que todos tienen una reacción predeterminada en estas situaciones. Algunos explotan de ira. Algunos caen en depresión y tristeza, a tal punto que ni siquiera pueden levantarse de la cama por las mañanas. Algunos comienzan a sentir la angustia de no tener la seguridad de que Dios siga teniendo control de las situaciones. Otros quieren controlar las situaciones ellos mismos y actuar según les parece mejor. «¿Así que Dios no quiere hacer esto por mí? Pues bien, entonces lo haré yo mismo». Hay personas que reaccionan de las cuatro maneras... y más (adivina cómo lo sé).

No siempre damos lugar para hablar de estas cosas. Tenemos miedo de parecer «malos cristianos», sin la suficiente fe. Escuchamos que los miembros de la iglesia primitiva, en Hechos, oraron pidiendo valentía y se regocijaron en la persecución. Creemos que eso significa que nunca sentían temor, tristeza o enojo.

Creo que el hecho de que estos primeros cristianos tuvieron que orar para pedir valentía significa que no tenían nada que se pareciera a la valentía en esas situaciones. Solo miremos todos los giros y vueltas que tuvo el camino de fe de Pedro en esta semana de la EBV. Creo que probablemente eran más como David.

«¿Hasta cuándo, SEÑOR, me seguirás olvidando? ¿Hasta cuándo esconderás de mí tu rostro? ¿Hasta cuándo he de estar angustiado y he de sufrir cada día en mi corazón? ¿Hasta cuándo el enemigo me seguirá dominando?» (Sal. 13:1-2).

Dios puede manejar ese tipo de preguntas; la Biblia lo muestra. Él no esquivo los momentos difíciles. Y nos demuestra una y otra vez que vale la pena seguirlo, aun cuando las cosas se pongan difíciles. Por eso es que el hombre del pasaje de Hechos 3 pudo alabar inmediatamente a Dios cuando fue sanado, en lugar de darles el crédito del milagro a Pedro y Juan. Por eso, Pedro y Juan pudieron plantarse firmemente ante los líderes judíos y decir las palabras que Dios les había dado.

Vale la pena seguir a Jesús porque Él tiene poder para sanar.

Vale la pena seguir a Jesús porque Él nos da las palabras que necesitamos cuando las necesitamos.

Vale la pena seguir a Jesús porque Él murió para salvarnos.

Aunque jamás hubiera hecho nada por nosotros, Jesús es digno de seguir por ser quien es. Una relación con Él es un tesoro más valioso que el oro o la plata. Y aun cuando parece que no actúa, podemos descansar seguros en esa relación como lo hizo David, sabiendo que la verdad de Su carácter significa que podemos estar seguros de que siempre está obrando para hacer todas las cosas nuevas.

«Pero yo confío en tu gran amor; mi corazón se alegra en tu salvación. Canto salmos al SEÑOR. ¡El SEÑOR ha sido bueno conmigo!» (Sal. 13:5-6).

REFLEXIÓN

- Considera un tiempo en tu vida en que recibiste algo positivo que no merecías. ¿Te sentiste agradecido? ¿Cómo expresaste tu gratitud?
- Considera un tiempo en tu vida en que pasaste por un momento difícil, pero que sabías y confiabas que era parte del plan de Dios para ti. ¿Cómo fortaleció Dios tu fe a través de esa experiencia?

VERSÍCULO ADICIONAL

«En ningún otro hay salvación, porque no hay bajo el cielo otro nombre dado a los hombres mediante el cual podamos ser salvos». Hechos 4:12

NOTAS

COMENZAR (3 MINUTOS)

1. Forma dos equipos de relevos para jugar una ronda de «Cae, lanza, vuela».
2. Un jugador de cada equipo dejará caer el disco delante de sus pies, saltará sobre el disco, lo recogerá, volverá a dejarlo caer delante de sus pies, y volverá a saltarlo. El jugador continuará de la misma manera hasta llegar a la línea de llegada, desde donde podrá lanzar el disco directamente a su siguiente compañero.
3. El primer equipo que logre llevar a todos sus jugadores a la línea de llegada ganará el juego.
4. Comenta: «En la historia bíblica de hoy, hubo mucha conmoción ¡porque un hombre comenzó a saltar por primera vez en su vida!».

APRENDER (11 MINUTOS)

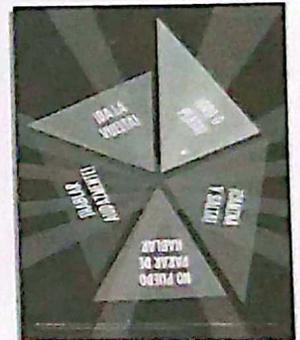
1. Muestra la «Perinola de la historia» (Ayudas 28). Forma dos equipos. Abre tu Biblia en Hechos 3. Explícales a los niños que la historia ocurrió poco tiempo después de que Jesús resucitara de los muertos y regresara al cielo.
2. Alternando los equipos, pide a los jugadores que hagan girar la perinola hasta que caiga en ¡ORO O PLATA!. Otorga 100 puntos al equipo, y cuenta la parte correspondiente de cada equipo haga tres intentos, si nadie cae en ese título después de que continúe el juego).
3. Agrega el Añadido del Día 4 (Jesús es digno de seguir) al Telón (Ayudas 19 y 20d). Muestra el Cuadro del Día 4 (Ayudas 18d). Comenten: «¿Cómo creen que Pedro creyó que Jesús era digno de seguir? ¿Por qué creen que Pedro y Juan siguieron hablando de Jesús, aun después de haber sido arrestados por hacerlo? ¿Qué sucedió gracias a que ellos siguieron hablando de Jesús?» (Muchas personas se convirtieron en seguidores de Jesús — Mira Hechos 4:4).

PREPARATIVOS PARA «COMENZAR»

- Discos voladores livianos para interior (2)
- Cinta de pintor. Marca las líneas de «Salida» y de «Llegada» en lados opuestos del salón.

PREPARATIVOS PARA «APRENDER»

- Biblia
- Ayudas 19, 20d, 28 y 18d. (Telón, Añadidos al telón [Día 4], Cuadro Día 4, Perinola de la historia)
- Opción: En lugar de un broche mariposa y un clip para hacer la perinola, usa la perinola de la EBV VBS 2023 Suction Cup Spinner (9781087776620) para la «Perinola de la historia».



PEDRO HABLÓ AUDAZMENTE SOBRE JESÚS

(¡Oro o plata!) Pedro y otro discípulo, Juan, iban camino al templo, cuando vieron un hombre que no podía caminar; por eso, ese hombre no podía ganar dinero para comprar comida. Así que les rogó que le dieran dinero.

«No tengo oro ni plata», le dijo Pedro, «pero lo que tengo, te doy: en el nombre de Jesús, ¡levántate y anda!».

(¡Camina y salta!) Por el poder de Jesús, el hombre fue sanado. Estaba tan feliz que entró en el templo con ellos, caminando, saltando y alabando a Dios. La gente del templo que lo conocía fue corriendo a ver qué había sucedido.

Pedro les dijo que Jesús les había dado a él y a Juan la capacidad para sanar al hombre. También les recordó todo lo que había sucedido: que la multitud había entregado a Jesús a las autoridades romanas y había pedido que lo crucificaran. Dijo que, tal como habían predicho los profetas, Jesús sufrió y murió para cargar con el castigo por nuestros pecados. ¡Pero Dios lo había resucitado!

DEFINICIÓN ÚTIL

Espíritu Santo—el Espíritu de Dios; El Ayudador prometido de Dios.

Arrepentirse—alejarse del pecado y volverse hacia Dios, pidiéndole perdón.

ENSEÑAR EL ESTUDIO BÍBLICO (30 MINUTOS)

(¡Da la vuelta!) Pedro le pidió a la multitud que cada uno se arrepintiera, es decir, que se apartara de su pecado y se acercara a Dios pidiéndole perdón. Les dijo que Dios iba a perdonar sus pecados.

Los líderes religiosos se enteraron de lo que estaba sucediendo y se enojaron mucho porque Pedro y Juan estaban predicando sobre Jesús. Por eso, los hicieron arrestar y los mandaron a la cárcel.

(¡Hablar audazmente!) Al día siguiente, Pedro y Juan se presentaron delante de los líderes religiosos más importantes. Estos les preguntaron de dónde habían obtenido el poder para sanar al hombre. Pedro, lleno del Espíritu Santo, habló con valentía. Les dijo que el hombre había sido sanado por el poder de Jesús, y agregó que confiar en Jesús y Su poder es la única manera de ser salvos del castigo por el pecado.

(No puedo parar de hablar) Los líderes sabían que Pedro y Juan eran hombres sin mucha educación, y quedaron asombrados por la seguridad con que hablaban. Se dieron cuenta de que hablaban así porque habían estado con Jesús. Entonces, les ordenaron que no enseñaran sobre Jesús, y los amenazaron con castigos peores. Pedro y Juan respondieron: «No podemos dejar de hablar de lo que hemos visto y oído».

Pedro y Juan sabían que estaría mal dejar de hablar de Jesús a los demás. Ellos sabían que vale la pena seguir a Jesús, aun cuando las cosas se ponen difíciles.

(Hech. 3:1-24)

SI LO PREFIERES, PUEDES USAR EL VIDEO DE LA «HISTORIA BÍBLICA» QUE SE ENCUENTRA EN EL DVD DE MÚSICA Y COREOGRAFÍA.

CONOCER (5 MINUTOS)

1. Usa el «Cartel del Versículo de la EBV» (Ayudas 21) para repasar Salmo 25:4.
2. Coloca la campanilla sobre una mesa o una silla. Dos competidores se ubicarán a ambos lados de la mesa.
3. Cubre el cartel o coloca la mesa de manera que los niños no puedan verlo. Di un número (que será el número de orden de una palabra del versículo), por ejemplo: «¡Cuatro!». El primer niño que toque la campanilla y diga la palabra correctamente ganará esa ronda.
4. Pide dos nuevos competidores y di otro número. Jueguen la mayor cantidad de rondas posibles en el tiempo disponible.

PARA NIÑOS MENORES

Recita Salmo 25:4 entero, correctamente o con algún error. Los competidores tocarán la campanilla y dirán «Correcto» o «Incorrecto».

PREPARATIVOS PARA «CONOCER»

- Ayudas 21 (Cartel del Versículo de la EBV)
- Campanilla o Juguete chillón

VIVIR (9 MINUTOS)

1. Distribuye las guías de actividades para escolares para que los niños completen «¡Salta cada letra!» (pág. 11). Invita a voluntarios que lean los versículos en voz alta.

PARA NIÑOS MENORES

Escribe las respuestas de la actividad (*fiel, santo, amoroso*) en cada hoja de papel. Realicen la actividad entre todos. Permite que los niños traten de acertar la palabra correcta y luego muestra la hoja para que sepan cómo formarla mientras saltan de un casillero a otro.

2. Entrega a los niños sus marcadores de memoria del día (CD 14). Mientras lo haces, invítalos a nombrar situaciones en que puede ser difícil seguir a Jesús. Reconoce la dificultad, pero destaca que Jesús es fiel y amoroso, y los ayudará a hacer lo correcto.

PARA NIÑOS MAYORES

Usa las Preguntas para comentar en el reverso del Cuadro del Día 4 para extender y ampliar la conversación.

3.  Comenta: «Podemos seguir a Jesús obedeciendo Sus mandamientos, aunque sea difícil. Lo más importante: podemos seguir a Jesús apartándonos de nuestro pecado. Podemos seguirlo creyendo que Él está vivo y aceptando el perdón de pecado que nos regala. Podemos seguirlo contándoles a otros que hemos confiado en Jesús como nuestro Salvador, el que controla nuestra vida».
4. Guía a los niños en oración y pide a Dios que los ayude a ser fuertes y valientes seguidores de Jesús.

PARA NIÑOS MAYORES

Dales copias de las «Tarjetas de respuesta: Giros y vueltas» del CD 6 de Escolares. Invítalos a completar las tarjetas expresando lo que saben o quisieran saber sobre la salvación. Enfatiza que no quieres presionarlos a tomar una decisión hoy. Recoge las tarjetas en una canasta o cubeta.

FINALIZAR (2 MINUTOS)

1. Lanza el disco desde la línea de partida a un niño.
2. Desafíalo a completar esta frase antes de lanzarle el disco, a su vez, a un compañero:
Puedo seguir a Jesús, aun cuando...

SUGERENCIA:

Puedes hablar de salvación con un niño en privado, pero nunca te quedes a solas con el niño. Siempre debe haber otro adulto a la vista.

PREPARATIVOS PARA «VIVIR»

- Guías de actividades para escolares
- Marcadores de memoria Día 4

COMPARTE EL EVANGELIO

La señal de la cruz  identifica la oportunidad para compartir el Evangelio guiados por el Espíritu Santo.

PREPARATIVOS PARA «FINALIZAR»

- Disco volador (mismo de «Comenzar»)

OPCIONES DE ACTIVIDADES ADICIONALES

GIRA Y PEGA

(Actividad para niños menores —10 minutos)

PREPARATIVOS

- Bollitos de papel (2 o 3)
- Cinta de pintor. Envuelve los bollitos de papel con cinta adhesiva, con la parte adhesiva hacia afuera.
- Cartulina
- Papel
- Escribe estos pasajes bíblicos en cada hoja de papel: Juan 15:9; Filipenses 4:13; Hebreos 13:6
- Usa un marcador para dibujar una cuadrícula de 2"x2" (5x5 cm.) en la cartulina. Escribe en cada casillero: Muéstrame cómo; Dime cómo; Dime por qué; Todos saltan.
- (Opcional) Pañuelos para cubrir los ojos

1. Forma tres grupos. Entrega a cada grupo una hoja de papel ya preparada y ayuda a los niños a buscar los versículos en sus Biblias. Sugiereles que lean el versículo en voz alta todos juntos.
2. Comenta: «Estos versículos nos dan tres excelentes motivos para seguir a Jesús: Él nos ama; Él nos ayuda; Él nos da fuerzas».
3. Elige a tres jugadores para comenzar el juego «Gira y pega», que es como «Ponle la cola al burro», con una variante: mientras hacen girar al jugador que tiene los ojos cubiertos, los demás girarán la cartulina como una ruleta y la pararán presionándola contra la pared para que su compañero pueda pegar la bolita de papel adhesivo.
4. Según el sector en que el niño haya pegado la bolita adhesiva, deberá responder:
 - Muéstrame cómo: representar sin palabras una forma de seguir a Jesús.
 - Dime cómo: contar con palabras una manera de seguir a Jesús.
 - Dime por qué: dar una razón para seguir a Jesús.
 - Todos saltan: todos deben saltar en un solo pie mientras dicen: «¡Jesús es digno de seguir, aunque se ponga difícil!».
5. Elige otros tres jugadores y repite los pasos 3 y 4 hasta que todos hayan participado. Cambia el bollito de papel por uno que mantenga el adhesivo, de ser necesario.
6. Recuérdales a los niños que la mejor manera de seguir a Jesús es confiar en Él como Salvador y Señor. Ofrecete a responder las preguntas que tengan sobre llegar a ser cristianos, ya sea en grupo o individualmente.

LANZA A LA CUBETA

(Actividad para niños menores con el versículo adicional —10 minutos)

PREPARATIVOS

- Ayudas 26 (Versículo adicional del Día 4 [Hechos 4:12])
- 6 recipientes o cubetas Irrompibles
- Pelotita de tenis de mesa o de rebote
- Cinta de pintor ancha. Divide Hechos 4:12 en 6 frases. Escribe las frases en tiras de cinta y pega cada tira en una cubeta.

1. Acomoda las cubetas por frases, formando una hilera.
2. Muestra el cartel de Hechos 4:12 (Ayudas 26). Comenta: «Este versículo nos dice por qué Jesús es digno de seguir: ¡confiar en Él es la única forma de ser salvos del pecado!».
3. Elige un competidor que se ubicará a unos 2 pies (60 cm.) de la línea de cubetas y entrégale una pelotita de tenis de mesa. Pide al grupo que grite la primera frase del versículo, el jugador deberá lanzar la pelotita a la primera cubeta.
4. Si acierta, pide al grupo que grite la segunda frase antes que su compañero intente lanzar la pelotita a la segunda cubeta. Continúen de la misma manera hasta que el jugador acierte todas las cubetas o no acierte un tiro.
5. Cuando un jugador no acierte un tiro, pide un nuevo jugador para que comience otra vez desde la primera frase.
6. Mantén un ritmo vivo de juego para que todos puedan participar. Involucra a todo el grupo animándolos a gritar las frases, aplaudir y alentar al compañero, y diciendo el texto de Hechos 4:12 completo entre una ronda y otra.

Sugerencia:

Para una versión mojada y alocada, juega al aire libre con cubos de agua y esponjas mojadas.

OPCIONES DE ACTIVIDADES ADICIONALES

DÍA 4

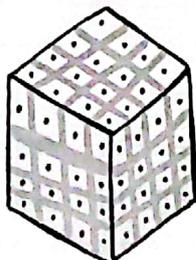
4 X 4 X 4

(Actividad para niños mayores —10 minutos)

PREPARATIVOS

- Caja de forma cúbica
- Washi tape (cinta adhesiva decorada)
- Tiras de limpi-pipas (2 colores). Corta las tiras por la mitad con pinzas para cortar alambre.
- Tarjetas de cartulina. Escribe cada cita bíblica en una tarjeta: Juan 16:33; 1 Corintios 10:13; Hechos 4:12; Romanos 8:18; 2 Corintios 4:8-9; 2 Pedro 3:1.
- Usa la cinta para marcar una cuadrícula de 4" x 4" (10x10 cm.) en 5 lados del cubo. Con una varilla, haz un orificio en el centro de cada cuadrícula.

1. Reconoce que seguir a Jesús no siempre es fácil. Comenta: «Pero Jesús no nos dejó a la deriva. Él siempre está cerca para ayudarnos a confiar en Él y obedecerle».
2. Distribuye las tarjetas ya escritas y ayuda a los niños a buscar los versículos. (Opción: escribe las citas bíblicas en cartulina. Pégalas en el cubo inflable y busquen el versículo que salga al lanzar el cubo).
3. Invita a voluntarios a leer los versículos en voz alta. Pregunta: «¿Cómo prueba este versículo que Jesús es digno de seguir, aunque las cosas se pongan difíciles?».
4. Forma dos equipos y dale a cada equipo una pila de tiras de limpia-pipas. Coloca la caja preparada en la mesa y anuncia que el objetivo del juego es insertar cuatro tiras de limpia-pipas en fila, en alguna de las cinco caras marcadas. Pueden usar cualquier cara en cualquiera de sus turnos.
5. Elige un equipo para comenzar. Antes de comenzar su turno, el jugador dirá una razón por la que Jesús es digno de seguir. A continuación, pregunta a todo el grupo: «¿Cuándo tendrías que recordar esta razón?».
6. El primer equipo que pueda insertar cuatro limpia-pipas en hilera ganará el juego.



Sugerencia: Proporciona piezas de limpia-pipas para que los niños los agreguen a sus marcadores de memoria como recordatorio que vale la pena seguir a Jesús!

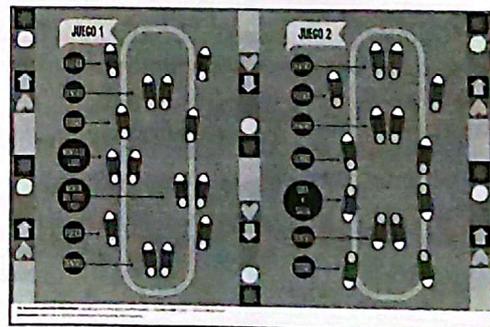
ELÁSTICO FANTÁSTICO

(Actividad para niños mayores con el versículo adicional —10 minutos)

PREPARATIVOS

- Ayudas 26 y 34 (Cartel de Hechos 4:12 y Guía para saltos)
- Elástico de un ancho de 3/4" (2 cm.) (2.75 a 3.50 cm.)
- Alfileres de seguridad. Une el elástico; con el que podrán trabajar 3 a 4 niños. También puedes usar cuerdas para saltar económicas.
- Banderitas autoadhesivas removibles

1. Comenta: «El versículo de hoy nos da pruebas de que Jesús es digno de seguir. Solo Él puede salvar a las personas del pecado». Muestra el cartel de Hechos 4:12 (Ayudas 26). Pide a los niños que mencionen cosas que muchos piensan (equivocadamente) que son necesarias para recibir la salvación (*portarse bien; hacer cosas buenas; ir a la iglesia*).
2. Explícales que pueden aprender el versículo jugando a un juego llamado «la cuerda china» o «el elástico».
3. Divide el versículo en 6 frases con banderitas autoadhesivas (la cita bíblica puede ser la séptima frase).
4. Dos niños se colocarán dentro del aro de elástico y lo estirarán, sosteniéndolo al nivel de los tobillos.
5. Muestra la «Guía para saltos» (Ayudas 34) y explícales que otro niño saltará adentro, afuera y sobre el elástico, como se ve en la ilustración, diciendo una frase de Hechos 4:12 con cada salto. Pueden intentar cualquiera de las dos formas de saltar.
6. Cuando el niño termine, tomará el lugar de uno de los que sostenía el elástico, que pasará a saltar. Continúen rotando los lugares hasta que todos puedan participar una o más veces.



NO NECESITO MÁS

No necesito más
EBV Día 4

♩=100 Rock Ballad

The musical score is written in treble clef with a key signature of two sharps (F# and C#) and a 4/4 time signature. It consists of ten staves of music. The first staff begins with a tempo marking of ♩=100 Rock Ballad. Chords are indicated above the staff lines. The lyrics are written below the notes. The score includes a first ending bracket at the end.

Chords: G#m, B, F#, C#, G#m, B, F#, C#

Lyrics:

No ne-ce-si-
- to más, Si hay cam-bios al - re - de - dor, - No im-por-ta dón-
- de es - toy, - No ne - ce - si - to más. - Cuan-do las du-
- das me a - tor-men - tan Ya - Ti pue-do cla - mar, - Sé que Tus bra-
- zos me ro - de - an, Je - sús, me guar-da - rás. -
No ne-ce-si-to más, Mi to-do en Ti es-tá, El mun-do lo ve-rá, No ne-ce-si - to más.
- En Ti com-ple-to es- toy, De al-ma y co - ra - zón, Que el mun-do se - pa hoy,
No ne-ce-si - to más. - No ne-ce-si - to más. - No ne-ce-si-

Letra y música de Paul Marino y Jeremy Johnson. Arreglos por Paul Marino y Jeremy Johnson.
© Copyright 2022 Van Ness Press, Inc. (ASCAP) (Ambos administrados por Lifeway Worship c/o Music Services, www.musicservices.org).
Todos los derechos reservados. Usado con permiso. CCLI#7205957.

NO NECESITO MÁS

37 **G#m** **B** **F#** **C#** **G#m**
 - to más, Si hay cam-bios al-re - de-dor, No im-por-ta dón - de es-toy, -

42 **B** **F#** **C#** | 2. **B(2)** **F#**
 No ne-ce-si - to más. No ne-ce-si-to más. Cuan-do las du -

48 **G#m** **B** **F#** **C#** **G#m**
 - das me a-tor-men - tan Ya Ti pue-do cla-mar, Sé que Tus bra - zos me ro-de-

53 **B** **F#** **C#** **F#** **C#(sus4)**
 - an, Je - sús, me guar-da-rás. No ne-ce-si-to más, Mi to-do en Ti es-tá,

58 **D#m7** **B(2)** **F#** **C#(sus4)**
 El mun-do lo ve-rá, No ne-ce-si-to más. En Ti com-ple-to es-toy, De al-ma y co-ra-zón,

62 **D#m7** **B(2)** **F#** **C#(sus4)**
 Que el mun-do se-pa hoy, No ne-ce-si-to más. No ne-ce-si-to más, Mi to-do en Ti es-tá,

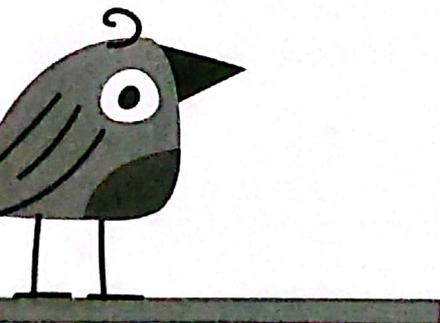
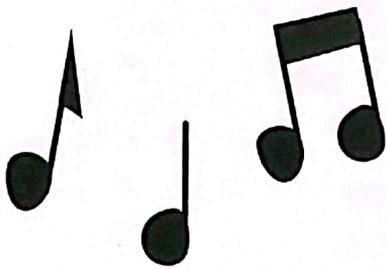
66 **D#m7** **B(2)** **F#**
 El mun-do lo ve-rá, No ne-ce-si-to más. En Ti com-ple-to es-toy,

69 **C#(sus4)** **D#m7** **B(2)** **F#**
 De al-ma y co-ra-zón, Que el mun-do se-pa hoy, No ne-ce-si-to más.

MÚSICA

PREPARATIVOS

- Mira los segmentos del Día 4 en el DVD de coreografía para aprender la música y la coreografía de «No necesito más».
- Estudia la Historia bíblica, el Versículo y la Verdad bíblica de hoy.
- Deja preparado el CD en «Giros y vueltas».
- Deja preparado el DVD de coreografía en el menú del Día 4.
- Marca una línea de Partida con cinta en un extremo del salón.
- 2 colores de notitas autoadhesivas y un marcador. Escribe las palabras del Versículo bíblico en las notitas, una por notita. Haz dos juegos, uno de cada color. Pega ambos juegos de notitas en la pared opuesta a donde está la línea de Partida, desordenadas y con los colores mezclados.



PARTIDA

- Saluda a los niños a medida que llegan. Haz que se sienten en círculo. Haz sonar «Giros y vueltas». Lánzale la bolsita de semillas a un niño para que se la lance a un compañero y continúen así de unos a otros mientras suena la canción. Detén la música. El niño que tenga la bolsita debe gritar: «¡Giros y vueltas!» (o el lema de la EBV). Recomienza la música y los niños volverán a lanzarse la bolsita. Si tienes un grupo numeroso o los niños son mayores, agrega más bolsitas para que las lancen al mismo tiempo.

NIVEL 1

- Da la bienvenida a los niños a Música de otro nivel. Comenta: «Hoy escuchamos otra historia bíblica sobre Pedro, en la que una persona comenzó a caminar, saltar y alabar a Dios. ¿Qué recuerdan de esta historia?». Ayúdalos a recordar que Pedro y Juan sanaron al hombre cojo en el nombre de Jesús. Comenten lo que sucedió luego. (Pedro predicó sobre Jesús. Pedro y Juan fueron arrestados y los líderes les dijeron que dejaran de predicar).
- Forma dos grupos iguales de niños. Ambos formarán filas delante de la línea de Partida. Asigna un color de notitas a cada equipo. A tu señal, el primer niño de cada fila correrá a la pared contraria, buscará la primera palabra del versículo del color de su equipo y volverá a su grupo para pegar la notita en la pared o en el suelo, junto a su equipo. El siguiente correrá a buscar la segunda palabra, y así sucesivamente hasta que hayan armado el versículo. Cuando hayan terminado, reciten todos juntos el versículo. Recuérdales a los niños que pueden continuar aprendiendo sobre los caminos de Dios y entender cómo seguirlo.

«NO NECESITO MÁS»

- Comenta que Pedro y Juan vivieron una situación difícil con los líderes religiosos después de predicar de Jesús. Los cristianos, hoy, también enfrentan ciertos problemas, aun cuando siguen a Jesús. Digan la Verdad bíblica: «Vale la pena seguir a Jesús aun en tiempo de dificultad». Recuérdales que Jesús es lo único que Su pueblo necesita.
- Muestra los movimientos de las palabras: «No necesito más» de los pasos 1-2 de la primera estrofa. Sugiere algunas situaciones que los niños podrían vivir y pídeles que respondan con los movimientos y diciendo: «Jesús, no necesito más». (Posibles situaciones: Nos mudamos a una casa nueva; estoy enojado con mi hermano o hermana; mi amiga me ignora; estoy nervioso porque tengo que dar un examen). Comenta que es posible que necesitemos ayuda para resolver algunos problemas o sentimientos, pero Jesús está con nosotros y nos ayuda a saber qué hacer.
- Muestra el video de la coreografía de «No necesito más». Invita a los niños a moverse según el video. Anímalos a intentar los demás movimientos de la canción. Detén el video y ayúdalos a corregir los movimientos según sea necesario. Muestra el video dos veces.
- Si les queda tiempo, muestra el video de la coreografía de alguna canción anterior para que los niños practiquen.

LLEGADA

- Ora y da gracias a Dios por ayudar a los niños a aprender más sobre Sus caminos y pedirle ayuda cuando tengan problemas. Lánzale la bolsita de semillas a un niño. Este la lanzará a otro y comenzará a formar la fila para la próxima rotación. Los niños continuarán de la misma forma hasta que todos estén en fila. Si tienes un grupo numeroso, usa más bolsitas y arma más de una fila.



FAVORITO DEL DÍA

RELOJ DE ARENA

MATERIALES

- Dos botellas de agua pequeñas
- Arena coloreada (aproximadamente 1 vaso por niño)
 - Opción: Arena sílica de color*
- Embudo
- Cinta adhesiva de empaque
- Arandelas de 5/16"/8 mm.
- Varillas de madera o lápices de colores sin punta (2 por niño)
- Cinta decorativa (washi)
- Autoadhesivos
- Cartulina

ANTES DE LA SESIÓN

- Para los niños más pequeños, considera poner la arena de la botella con anticipación.
- Corta las varillas para que tengan la misma altura de dos botellas de agua apiladas, o un poco más cortas.

Sugerencia para el líder

- La arena de colores es más barata en algunas ferreterías que en las tiendas de manualidades. También la puedes hacer usando pintura al temple en polvo. Verifica los ingredientes de la pintura que usarás y agrega una alerta de alergia cuando sea necesario.
- Haz tiras de cinta adhesiva con anticipación para que los niños ahorren tiempo. Colócalas sobre papel encerado hasta que se necesiten.

MANUALIDADES

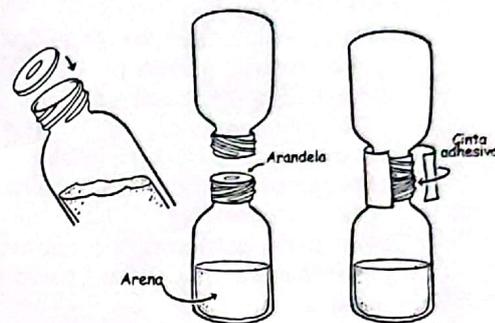
DÍA 4

CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

Jesús le enseñó a Pedro que el evangelio es una buena noticia y vale la pena contarla. Muchos juegos usan un reloj de arena y hay que responder una pregunta antes que la arena termine de caer. Haremos nuestros propios relojes de arena hoy, y puedes practicar lo que aprendiste en la EBV antes que termine de caer la arena.

Paso 1: Usa el embudo, para llenar una botella con arena.

Paso 2: Coloca una arandela en la boca de la botella que contiene la arena. Voltea la otra botella boca abajo. Coloca la cinta adhesiva alrededor de ambas bocas para asegurarlas juntas.



Sugerencia para el líder: Esta atento a quienes necesiten ayuda. También sugiérele a los niños que formen parejas y se ayuden unos a otros a sostener las botellas para colocar la cinta de empaque.

Paso 3: Agrega las varillas de madera o lápices a los lados de las botellas, envuélvelas con cinta adhesiva para mantenerlas allí. Agrega cinta washi para una decoración más divertida.

Paso 4: Distribuye cartulina a los niños. Permíteles escribir ideas de juegos donde se use cronómetro. Estas son cosas que pueden desafiar a un amigo a utilizar su reloj de arena.

Paso 5: Decora las botellas con auto-adhesivos y washi tape.

HASTA QUE TERMINE EL CRONÓMETRO:

- Pararse en un pie.
- Salta cinco saltos hacia adelante y cinco hacia atrás. ¡Repetir!
- Saltar la cuerda.

ANTES DE QUE TERMINE EL CRONÓMETRO:

- Di el Versículo adicional de hoy (Hechos 4:12).
- Di el Versículo lema de la EBV (Salmo 25:4).
- Di tantas cosas como puedas pensar sobre la Historia bíblica de hoy.
- Recita el alfabeto al revés.

MANUALIDADES

CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

Recuérdales a los niños que hoy aprendimos que vale la pena seguir a Jesús. En la historia bíblica de hoy, Pedro y Juan hablaron con valentía de Jesús y enseñaron sobre Él, aunque era arriesgado hacerlo. Nosotros también podemos hablarles a otros de Jesús.



LA RUEDA DE COLORES

MATERIALES

- Platos desechables de 6-7" (15-18 cm. de diámetro, [1 por niño])
- Plantilla: Rueda de colores (CD 10 pág. 14)
- Pinzas para ropa (2-3 por niño)
- Marcadores o crayones (5-6 colores diferentes por niño)
- Pompones (del mismo color que los marcadores o crayones que hayas elegido)
- Bolsa de papel pequeña
- Íconos del evangelio, CD 10 (pág. 13) (1 por niño)
- Marcadores de memoria (opcional)

ANTES DE LA SESIÓN

- Copia el molde de «Origami del evangelio» en cartón marrón (1 por niño).
- **Sugerencia para el líder:** Imprime los íconos de la «presentación evangelio» (1 serie por niño).

OTRAS OPCIONES

- Usa los íconos de los marcadores de memoria de la EBV 2023 para repasar lo que los niños han estado aprendiendo en la EBV esta semana.

Paso 1: Voltea el plato desechable. Divide el borde del plato en secciones iguales y colorea utilizando un patrón de colores.

Paso 2: Decora la bolsa de papel con los marcadores.

Paso 3: Elige pompones de los mismos colores de los marcadores/crayones. Coloca los pompones en la bolsa de papel.

Paso 4: Recorta los íconos del evangelio. Colorea los íconos y agrégalos a la bolsa.

Paso 5: Escribe «COMIENZO» y «FINAL» uno al lado del otro en dos secciones cualesquiera del plato. Señala algunos espacios como para avanzar y retroceder 1, 2 o 3 espacios. Dibuja 5 estrellas al azar en los demás espacios coloreados.

Paso 6: Escribe la Verdad bíblica de hoy en medio del tablero: «Vale la pena seguir a Jesús aun en tiempo de dificultad».

Paso 7: Colorea las pinzas para la ropa con los marcadores/crayones, cada una de un color diferente. Considera usar colores que no aparecen en el tablero para evitar confusiones.

Cómo se juega: Coloca una pinza para la ropa en la sección «SALIDA» del tablero para cada jugador. Cada jugador se turnará para sacar un pompón de la bolsa de papel. Luego moverá su pinza de ropa al siguiente espacio del color que sacó, siguiendo la secuencia alrededor del tablero de juego. Los jugadores repetirán este paso, siguiendo las instrucciones del tablero de juego a lo largo del camino (mover hacia atrás 2 y así sucesivamente). Si la ficha (pinza) cae en una estrella, el niño podrá sacar un ícono de la bolsa. Si explica correctamente lo que significa ese ícono y por qué es importante, podrá avanzar 2 espacios. El primer jugador que alcance la «LLEGADA» ganará el juego.



RECREACIÓN

MEGA NAVE DE COMBATE

JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 4

DÍA 4

JESÚS ES DIGNO DE SEGUIR

Historia bíblica

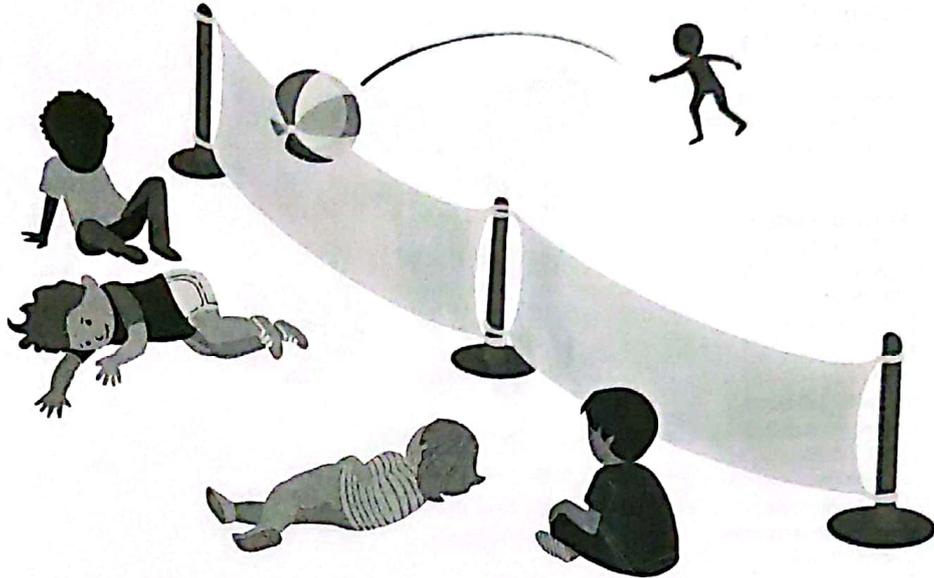
Pedro habló audazmente sobre Jesús (Hech. 3:1-4:24)

Versículo bíblico

«Señor, hazme conocer tus caminos; muéstrame tus sendas». Salmo 25:4

Versículo adicional

«En ningún otro hay salvación, porque no hay bajo el cielo otro nombre dado a los hombres mediante el cual podamos ser salvos». Hechos 4:12



Verdad bíblica de hoy

Vale la pena seguir a Jesús aun en tiempo de dificultad.

Sugerencia

- Para hacerlo más divertido, en lugar de una pelota, se pueden usar globos de agua.

MATERIAL

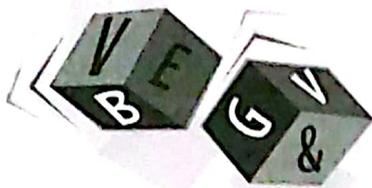
- Divisor, marcadores de límites, pelotas livianas (una opción sería globos).

¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Divide a los niños en dos equipos.
- Cada equipo elegirá a 5-10 jugadores para que sean las naves de combate. Estos estarán sentados o apoyados de costado, sin moverse durante el juego.
- De a uno por vez, desde una línea de lanzamiento determinada, los jugadores lanzarán una pelota a las «naves» del equipo contrario.
- La nave que sea tocada por la pelota queda fuera del juego.
- El equipo que logre acertar a todas las naves del contrario ganará la ronda.

APLICACIÓN BÍBLICA PARA LA VIDA

- Este juego no siempre era fácil. A veces, cuando te tocaba ser nave, tenías miedo, porque no podías hacer nada para impedir que la pelota te tocara. Si tenías que lanzar, probablemente era frustrante no acertar todos los tiros. Pedro y los discípulos pasaron momentos difíciles, como seguidores de Jesús, pero se dieron cuenta de que vale la pena seguir a Jesús, aun cuando las cosas se ponen difíciles; y eso sigue siendo cierto hoy. Nosotros podemos contarles a los demás quién es Jesús sin temor, porque sabemos que vale la pena.



RECREACIÓN

PIEDRA, PAPEL O TIJERA DE PERSONAS

JESÚS ES DIGNO DE SEGUIR

Historia bíblica
Pedro habló audazmente sobre Jesús (Hech. 3:1-4:24)

Versículo bíblico
«Señor, hazme conocer tus caminos; muéstrame tus sendas». Salmo 25:4

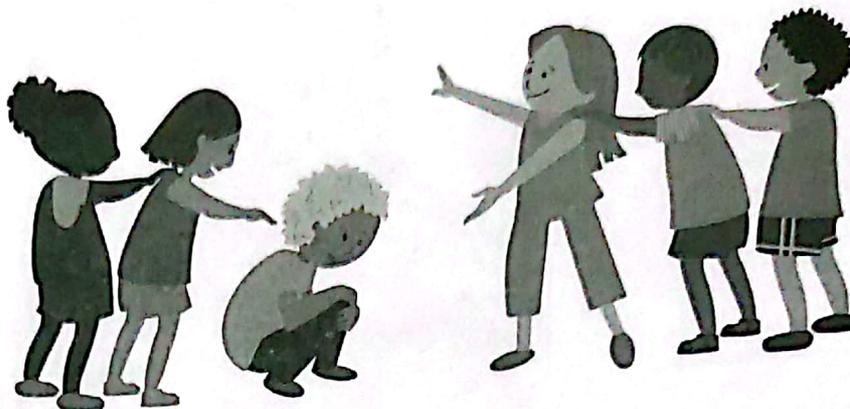
Versículo adicional
«En ningún otro hay salvación, porque no hay bajo el cielo otro nombre dado a los hombres mediante el cual podamos ser salvos». Hechos 4:12

Verdad bíblica de hoy

Vale la pena seguir a Jesús aun en tiempo de dificultad.

PREPARA

- Nada



MATERIAL

- Ninguno

¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Este juego se juega como «Piedra, papel o tijera» común, pero los niños usarán sus cuerpos en lugar de las manos para armar las figuras.
- Los movimientos son:
 - Piedra = hacerse una bolita.
 - Papel = extender los brazos a lo ancho del cuerpo.
 - Tijeras = hacer movimientos de cortar con los brazos extendidos.
- Indica a los niños que cada uno busque un compañero.
- A tu señal, jugarán una ronda de «Piedra, papel o tijera».
- Si un niño pierde, debe ponerse detrás del ganador para formar parte de su tren.
- A medida que ciertos niños ganan, sus trenes se harán cada vez más largos al vencer a otros trenes.
- El niño que gane la última ronda será el campeón.

MISIONES

DÍA 4

PREPÁRATE CON ANTICIPACIÓN

- Haz copias de la Hoja del juego del Día 4 (ítem 9) para cada niño.
- Haz copias del molde de Fichas para el juego (ítem 4) y escribe una de las siguientes palabras en cada ficha: *(discípulos, historia, Miriam, luz, seguir)*.
- Envuelve una caja con papel de regalo o decórala para que parezca una caja de juego de mesa. Guarda las «Piezas del juego» (ítem 4) en la caja para todos los días.
- Prepara un espacio para llenar los frascos con los ingredientes. Coloca cada ingrediente en un recipiente grande con el vaso medidor del tamaño que corresponda para que los niños puedan llenar los frascos.
- Prepara los trozos de cinta o cuerda para atar las tarjetas con las recetas en el exterior de cada frasco cuando estén llenos.

BIENVENIDA

- Dales la bienvenida a los niños a Misiones en Equipo. Pregunta: «¿Qué sucedió en la historia bíblica de hoy?». Dales oportunidad de responder a varios niños. Comenta: «¿Alguna vez tuvieron una noticia tenían que hablar de Jesús. Él es digno de seguir, aunque las cosas se pongan difíciles».

INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA MISIONERA

- Pregunta: «¿Quién recuerda a qué grupo no alcanzado sirve la familia Burkhalter?». Señala el mapa de Colombia y recuérdales a los niños que allí viven Joy y su familia.
- Pregúntales si alguna vez le contaron una historia bíblica a alguien. Dales a varios de ellos oportunidad de compartir.
- Anuncia: «Hoy vamos a aprender qué sucedió cuando Joy y su familia les contaron historias bíblicas a los Embera. También aprenderemos sobre una de los Embera que sigue a Jesús, aun cuando a veces, las cosas se vuelven difíciles».
- Pide un voluntario que tome las fichas del juego de hoy de la caja. El niño deberá colocar las fichas en el camino del juego.
- Lee las palabras de hoy (*discípulos, historia, Miriam, luz, seguir*) en voz alta y recuérdales a los niños que presten atención a ellas en el relato.

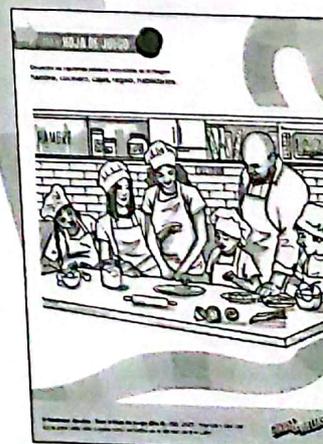
CUENTA LA HISTORIA MISIONERA DEL DÍA 4: MISIONES EN COLOMBIA «LA CREYENTE EMBERA» (CD 11)

APLICA LA HISTORIA MISIONERA

- Pregunta: «¿Quién le ha contado a un amigo una historia bíblica mientras jugaban o hablaban juntos?». Habla acerca de cómo la familia Burkhalter usa las historias bíblicas para compartir a Jesús con las personas en todas las situaciones.
- Formula algunas preguntas sobre lo que la familia Burkhalter enseña en referencia a la historia de hoy:

MATERIALES

- Materiales para todos los días
- Ítems 1, 2, 4, 9 (CD 11)
 - Cartel: Misiones en Colombia
 - Cartel: Misiones en Norteamérica
 - Fichas para el juego de misiones
 - Hoja de juego del Día 4
- Caja forrada con papel de regalo
- Ingredientes para la «Sopa de la amistad» (mira el CD 11 de Misiones pág. 11)
- Frascos de un cuarto de galón (32 onzas/ 1 litro) con tapas
- 5 tazones grandes de plástico
- 5 tazones pequeños de plástico
- 5 tazas medidoras de una taza
- 3 cucharaditas medidoras (de una cucharadita)
- 2 cucharas medidoras (de media cucharadita)
- Bolsas pequeñas con cierre hermético
- Etiquetas para la sopa (hechas el día 2)
- Tarjetas de recetas del día 3



MISIONES



- ¿Quién es la única persona que puede salvar a las personas? (*Jesús*)
 - ¿Qué estamos llamados a hacer? (*Contarles a otras personas acerca de Jesús*)
 - ¿Cuál es una forma en que los Burkhalter están haciendo discípulos? (*Contando historias bíblicas*)
 - ¿Qué historias bíblicas comparten? (*Historias a lo largo de la Biblia desde la creación hasta la resurrección*)
 - ¿Dónde pueden contar historias bíblicas? (*Sentado afuera, caminando por el centro, en cualquier lugar*)
 - ¿Quién fue uno de los primeros Embera que conocieron los Burkhalter? (*Miriam*)
 - ¿Qué decisión tomó Miriam? (*Ella decidió dar su vida a Jesús y ser bautizada*)
 - ¿Qué hace Miriam ahora? (*Ella les cuenta a otros acerca de Jesús*)
 - ¿Miriam sigue a Jesús incluso en tiempos difíciles? (*Sí, vale la pena seguir a Jesús incluso cuando la vida presente situaciones difíciles*)
- Di: «Puedes compartir a Jesús como Joy y su familia. Puedes contarles a tus amigos las historias bíblicas que estás aprendiendo en EBV esta semana. No tienes que ir muy lejos para ser misionero; Dios puede usarte aquí mismo en tu propia comunidad para decirle a la gente que vale la pena seguir a Jesús».

INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA MISIONERA

SUGERENCIA PARA GRUPOS GRANDES

- Proyecta en pantalla grande el «Cartel: St. Louis» (ítem 2) insertando la imagen en tu boletín o programa de medios.

- Pregunta: «¿Quién se acuerda de la historia de ayer, qué necesidad descubrieron Michael y Traci en su comunidad?». (La gente tenía hambre, necesitaba comida).
- Pide a los niños que levanten la mano si alguna vez tuvieron hambre. Elige varios voluntarios que te digan qué hacen cuando tienen hambre. Recibirás diferentes respuestas.
- Anuncia: «Hoy vamos a aprender qué hizo Traci cuando se dio cuenta de que muchas personas tenían hambre. Dios le mostró la manera de suplir esa necesidad y hablar del evangelio al mismo tiempo».
- Entrega la «Hoja del juego del Día 4» y lápices a los niños, y animales a buscar las palabras (*hambre, cocinar, cajas, don, habilidades*) escondidas en la figura mientras escuchan el relato.



CUENTA LA HISTORIA MISIONERA DEL DÍA 4: MISIONES EN ST LOUIS «LA HABILIDAD ESPECIAL DE TRACI» (CD 11)

APLICA LA HISTORIA MISIONERA

- Pregúntales a los niños si alguna vez prepararon una comida siguiendo una receta de cero, como Traci, o si les gustaría probar. Dales oportunidad de contestar a varios de ellos para que cuenten qué hicieron o qué querrían aprender a preparar.
- Muestra las palabras de la búsqueda de palabras y formula las siguientes preguntas para el repaso:
 - ¿En qué vecindario viven los Byrd? (*Baden*)
 - ¿De qué tipo de problemas hay mucho en Baden? (*Delitos y violencia*)
 - ¿Qué problema tienen muchas personas allí? (*No tienen para comer y pasan hambre*)
 - ¿Por qué regalar cajas con comida no era la solución? (*Porque las personas no sabe cocinar*)

MISIONES

DÍA 4

- ¿Qué pregunta respondieron Michael y Traci? (¿Cómo podemos ayudar a nuestros vecinos?)
- ¿Qué comenzó a hacer Traci? (Dar clases de cocina para mujeres)
- ¿Qué don comparte Traci? (Cómo cocinar partiendo de los ingredientes)
- ¿Qué hace Traci en cada clase? (Un estudio bíblico)
- ¿Qué tipo de necesidades están supliendo? (Necesidades temporales y eternas)
- ¿Qué aprenden las mujeres? (Habilidades que les sirven para su vida)
- Comenta: «Dios les mostró a Michael y Traci cómo suplir una necesidad en su vecindario al tiempo que hablan de Jesús. Él puede usarnos a cada uno de maneras diferentes. Dios nos ama a ti y a mí y quiere que lo sigamos».

PROYECTO MISIONERO «SOPA DE LA AMISTAD»

SUGERENCIA PARA EL LÍDER

- Encontrarás información sobre el proyecto sugerido para esta semana en la pág. 45.
- Considera pedir a 2 o 3 adultos que ayuden hoy en las misiones para llenar frascos. Asigna a cada adulto un ingrediente específico para ayudar a llenar.

- Anuncia: «Así como Michael y Traci usan la comida para acercarse a sus vecinos, este año, nuestro proyecto misionero también utiliza la comida para acercarnos a nuestros vecinos. Hoy vamos a preparar la Sopa de la amistad en un frasco. Cada uno de ustedes ayudará a llenar los frascos y así podremos llevar el amor de Jesús a quienes nos rodean y suplir una necesidad».
- Explícales a los niños cómo dispusiste los ingredientes en recipientes con los vasos medidores correspondientes. Señala a los adultos que los ayudarán a llenar los frascos.
- Divide a los niños en grupos según la cantidad de ingredientes. Cada niño colocará un ingrediente en un frasco y lo pasará al siguiente compañero, que hará lo propio con su ingrediente, hasta que hayan puesto todos los ingredientes en todos los frascos.
- Pide a algunos adultos que te ayuden a cerrar las tapas de los frascos. Los niños también pueden turnarse para colocar las etiquetas en los frascos y atar la tarjeta de la receta con una cinta o cuerda.
- Recuérdales que dar comida a las personas solo suple una necesidad temporaria. Al mismo tiempo, queremos, como hizo Pedro y hacen los misioneros, hablarles de Jesús para suplir su necesidad eterna.
- Anima a los niños a formar grupos de 2 o 3 y contarse unos a otros la historia bíblica de hoy.
- Recuérdales que, así como Joy y su familia, ellos pueden contarles historias bíblicas a las personas con quienes se encuentran, ya sean los vecinos de la casa de al lado o en un parque, jugando con un amigo. Queremos que todos sepan que vale la pena seguir a Jesús, aun cuando las cosas se ponen difíciles.



OREMOS

- Guía a los niños en oración por los misioneros, para que continúen supliendo las necesidades temporales y eternas de otros. Oren para que los misioneros hablen con valentía de Jesús y que vale la pena seguirlo. Ora para que los niños hablen con valentía de Jesús a sus amigos.

GIROS & VUELTAS

DÍA 5: JESÚS ES PARA TODOS

HISTORIA BÍBLICA

Pedro le habló a Cornelio sobre Jesús (*Hech. 10*)

VERDAD BÍBLICA DE HOY

Jesús es para todos, Includéndome a mí.

VERSÍCULO BÍBLICO

«Señor, hazme conocer tus caminos; muéstrame tus sendas». Salmo 25:4

MEDITACIÓN PARA EL LÍDER

Al seguir el camino de Pedro con Jesús esta semana, lo hemos visto pasar de pescar peces a pescar personas. Su vida cambió cuando reconoció la santidad de Jesús. Tuvo fe para caminar sobre el agua (al menos por un breve tiempo) y aunque temió por su vida en medio de inimaginables giros, vueltas y pruebas, amaba profundamente a Jesús. Pedro tomó muy en serio el desafío de Jesús: «Alimenta a Mis ovejas» (Juan 21:17). En el día 5, vemos cómo Pedro no solo aprendió que Jesús es para todos, sino compartió con decisión lo que había aprendido.

Hasta hace poco, yo siempre había pasado por alto el detalle de que Simón, que estaba hospedando a Pedro, era curtidor. Parecía algo común presentar a alguien diciendo: «Este es Simón. Es curtidor de cuero». Pero esta introducción seguramente sonaría diferente para un judío del primer siglo que como me suena a mí, un gentil del siglo XXI. Ser curtidor, trabajar con pieles de animales, era una profesión inmunda. Entonces, ¿por qué Pedro se hospedó en casa de Simón? ¿Será que Dios estaba trabajando en el corazón de Pedro para hacerle comprender que «lo que Dios ha purificado, tú no lo llames impuro?» (*Hech. 10:15*).

Después de todo, Dios ya había estado trabajando en el corazón de Cornelio. Cornelio ya estaba interesado en Dios y hacía muchas cosas «buenas». Dios escuchó sus oraciones y envió visiones a dos hombres que no se conocían, ambos obedientes, para asegurarse de que Cornelio y su familia escucharan claramente el mensaje de salvación.

- Cornelio tuvo que reconocer que la visión que tuvo era de Dios.
- Tuvo que obedecer el mensaje y enviar hombres a Jope.
- Los hombres tuvieron que ir a buscar a Pedro.
- Pedro tuvo que ir al techo a orar.
- Dios tuvo que darle a Pedro una visión para que comprendiera por qué debía ir con esos hombres.
- Pedro tuvo que entender y creer la visión.
- Pedro tuvo que ir con los hombres a Cesarea, donde estaba prohibido, por la costumbre, que los judíos se relacionaran con extranjeros.
- Cornelio tuvo que reunir a sus familiares y amigos.
- Los familiares y amigos tuvieron que aceptar la invitación para escuchar el mensaje de Pedro.
- Pedro tuvo que ser valiente para dar un mensaje que iba en contra de la creencia común de los judíos. En este tiempo, muchos judíos pensaban que la salvación era solo para ellos (ver *Rom. 3:29*).

Todos los que se reunieron tuvieron que prestar atención, abrir sus corazones y tomar la decisión, cada uno, de poner su fe solo en Jesús para ser salvos.

por Su perfecta bondad, Dios organizó que sucedieran todas estas cosas, para que Cornelio pudiera hacer algo más que orar a Dios y dar caridad. Hizo todas esas cosas para que él pudiera comprender cómo tener una relación personal con Dios. Si Dios hizo que sucedieran tantas cosas para que Cornelio pudiera tener una relación personal con Él, sin duda, Dios puede hacer lo mismo por ti. Puede hacer lo mismo por tu familia, por los niños de la EBV, y aun por personas que la sociedad dice que no son suficientemente buenas. Jesús es para todos.

¿Te imaginas qué privilegio habrá sido compartir, por primera vez en el mundo, que la libertad de pecado y el regalo de la salvación eterna están al alcance de TODAS las personas? Los creyentes en Jesús aún tienen ese mismo privilegio que Pedro tuvo ese día en Cesarea. Para la persona con la que hables hoy, quizás sea la primera vez que escuche el mensaje de salvación. ¿Qué esperas? ¡Ve a contárselo a alguien!

REFLEXIÓN

Toma unos minutos para alabar a Dios por el milagro de tu salvación. Escribe algunas cosas especiales que sucedieron para que tú pudieras entender el regalo de la salvación. Dale gracias a Dios porque el perdón de pecados está disponible para todos, para cualquier persona. Pídele que te muestre a una persona a quien puedas compartirle esta maravillosa verdad esta semana.

Piensa en la hermosa variedad de niños a los que guiarás en la EBV. ¿Cómo puedes ayudarlos a comprender que, sin importar las diferencias que tengan entre sí, la salvación en Jesús es para cada uno de ellos?

VERSÍCULO ADICIONAL

«De él dan testimonio todos los profetas, que todo el que cree en él recibe, por medio de su nombre, el perdón de los pecados». *Hechos 10:43*

NOTAS

ENSEÑAR EL ESTUDIO BÍBLICO (30 MINUTOS)

PREPARATIVOS PARA «COMENZAR»

- CD 3 (Pa-sa-je)
- Pegamento
- Cronómetro
- Platos desechables. Corta los círculos de «Pa-sa-jes» y pega cada uno en un plato.

COMENZAR (4 MINUTOS)

1. Indica a los niños que formen un círculo. Fija el cronómetro en un número cualquiera de segundos entre 20 y 60.
2. Muéstrales el primer plato de «Pa-sa-jes» (CD 3). El objetivo del juego es que no te atrapen con el plato en mano cuando termine el tiempo. Pero, para poder pasar el plato al siguiente compañero, cada niño debe nombrar algo que corresponda a esa categoría.
3. Cuando termine el tiempo, el jugador que tenga el plato comenzará la siguiente ronda. Entrégale un nuevo plato y vuelve a fijar el cronómetro.
4. Continúen de la misma manera hasta haber usado todos los platos.

PARA NIÑOS MENORES

Omite el factor tiempo. Simplemente deja que los niños se pasen el plato de a uno a otro en el círculo y cada uno nombre algo que corresponda a la categoría. Cambia de plato cuando hayan respondido todos.

5. Sostén los platos y di: «Un soldado (*trabajos que hacen las personas*) llamado Cornelio (*nombres que empiezan con C*) aprendió sobre Jesús porque alguien que estaba en un techo (*partes de una casa*) tuvo una visión con unos animales».

APRENDER (6 MINUTOS)

1. Pregúntales a los niños si les gustan los acertijos. Muestra un molde del Libro de una página e instrucciones (CD 7a-b) y explícales que pueden convertir una hoja en un libro de 8 hojas.
2. Distribuye las copias del libro de una página y siguiendo las instrucciones, muestra cómo armar el libro, de a un doblez por vez.

PARA NIÑOS MAYORES

Prepara un libro para cada niño por adelantado con las 7 palabras en negrita de la historia bíblica. Pregúntales a los niños cuántas páginas tiene el libro. Cuando ellos hayan contado y respondido, desdobra tu libro y di: «¡No, solo una!».

3. Indícale a los niños que busquen en sus libros la página de Cornelio. Abre tu Biblia en Hechos 10 y comienza a contar la historia. Cada vez que leas una palabra marcada en negrita, pausa para que los niños puedan buscar la página correspondiente en sus libros. Los niños pueden marcar las páginas a medida que se usan. Algunas páginas se utilizarán más de una vez.
4. Muestra el Cuadro del Día 5 (Ayudas 20e). Pídele a los niños que busquen la página del libro que crean que corresponde a esa ilustración. Pregunta: «¿Qué aprendió Pedro de esta experiencia?». Agrega el Añadido del Día 5 (Jesús es para todos) al Telón. Comenta: «Jesús es para todos... ¡también para ti!».

PREPARATIVOS

PARA «APRENDER»

- Ayudas 19, 20e, CD 7a-b y 18e (Giros y vueltas, Añadidos al telón, Libro de una página, Cuadro del Día 5)
- Tijeras
- Marcadores

DIOS ENVIO AL ESPIRITU SANTO

Cornelio era un oficial del ejército romano que vivía en Cesarea y adoraba a Dios con toda su familia. Siempre oraba a Dios y daba generosamente para las personas que necesitaban ayuda. Una tarde, vio a un ángel de Dios en una **visión**.

El ángel le dijo a: «Dios ha escuchado tus oraciones y ha visto cómo ayudas a otros». Además, le indicó que enviara algunos hombres a la ciudad de Jope, a buscar a un hombre llamado **Pedro**. El ángel le dijo a **Cornelio** dónde se hospedaba **Pedro**. **Cornelio** hizo lo que el ángel le había dicho.

Al día siguiente, mientras los hombres estaban acercándose a la ciudad, **Pedro** fue a orar al techo de la casa donde se hospedaba. Tenía hambre y quería comer algo, pero mientras preparaban el almuerzo, **Pedro** tuvo una **visión**. Vio algo que parecía una sábana muy grande que bajaba del cielo, llena de toda clase de animales terrestres, reptiles y aves. Entonces, una voz le dijo: «Levántate, **Pedro**; mata y come».

Según las leyes de Dios, estaba prohibido comer de esos animales, así que **Pedro** dijo: «No, Señor. Nunca comí nada que fuera impuro». La voz le dijo: «No llames impuro a lo que Dios hizo puro». Esto sucedió tres veces.

Pedro estaba confundido. Mientras él trataba de entender lo que significaba la visión, llegaron a la puerta de la casa los hombres que lo buscaban. El Espíritu Santo le dijo a **Pedro**: «Hay tres hombres que te buscan. Ponte de pie, baja y ve con ellos, porque Yo los envié». Los hombres le contaron a **Pedro** lo que le había sucedido a **Cornelio**, y que el ángel le había indicado que mandara a buscarlo.

Al día siguiente, **Pedro** fue con los hombres a Cesarea. **Cornelio** había reunido a sus familiares y amigos para escuchar el mensaje. **Pedro** les explicó: «Ustedes saben muy bien que nuestra ley prohíbe que un judío se junte con una persona no judía. Pero Dios me ha mostrado que no debo pensar de esa manera».

Pedro continuó: «Dios no hace acepción de personas. Cualquier persona es aceptable para Dios si tiene fe en Él. Jesús es Señor de todos». Y les recordó lo que ellos sabían, que Jesús había hecho milagros, que quienes habían estado con Jesús lo vieron morir en la cruz, pero Dios lo había resucitado al tercer día. Jesús les había dicho a Sus seguidores que les hablaran a otras personas de Él. **Pedro** les explicó también que toda persona que cree en Jesús recibirá el perdón de sus pecados.

Mientras **Pedro** hablaba, el Espíritu Santo descendió sobre todos los que escuchaban el mensaje, no solo sobre los judíos. **Pedro** les dijo que se bautizaran en el nombre de Jesús, y todos le pidieron que se quedara con ellos algunos días más.

(Hech. 10)

DEFINICIÓN ÚTIL

Visión—una forma en que Dios se comunica con las personas; es como experimentar un sueño excepto que la persona está despierta.

Inmundo—describe algo que la ley judía decía que la gente no podía usar o hacer.

Favoritismo—tratar a una persona o grupo de personas como más especial o importante que otra.

Espíritu Santo—el Espíritu de Dios; El Ayudador prometido de Dios.

SI LO PREFIERES, PUEDES USAR EL VIDEO DE LA «HISTORIA BÍBLICA» QUE SE ENCUENTRA EN EL DVD DE MÚSICA Y COREOGRAFÍA.

ENSEÑAR EL ESTUDIO BÍBLICO (30 MINUTOS)

PREPARATIVOS PARA «CONOCER»

- Ayudas 21 (Cartel del Versículo de la EBV)
- Pañuelo para cubrir los ojos

PREPARATIVOS PARA «VIVIR»

- Biblia
- Guías de actividades para escolares
- Añadido del Día 5 para el marcador de memoria

COMPARTE EL EVANGELIO

La señal de la cruz  identifica la oportunidad para compartir el Evangelio guiados por el Espíritu Santo.

PREPARATIVOS PARA «FINALIZAR»

- Ayudas 19 (Telón: Giros y vueltas)
- Cámara o teléfono inteligente

SUGERENCIA

Consulta con tus líderes de la EBV para asegurarse de que no haya restricciones de fotografía para los niños de tu clase. Quien maneje la inscripción debe tener esta información. No compartas fotos de niños sin el permiso de sus padres.

CONOCER (3 MINUTOS)

1. Usa el «Cartel del Versículo de la EBV» (Ayudas 21) para repasar Salmo 25:4.
2. Entrega un pañuelo a un niño para que escriba una palabra del versículo en el aire.
3. El primero que adivine la palabra será el próximo en escribir una palabra en el aire, siempre que pueda decir Salmo 25:4 de memoria.

PARA NIÑOS MENORES

Indica a los «escritores» que escriban solo la primera letra de una palabra importante del versículo.

4. Permíteles jugar todas las veces posibles dentro del tiempo disponible.

VIVIR (8 MINUTOS)

1. Proporcione la etiqueta del marcador de memoria del día 5. Pregúntales cómo se relacionan la figura de las personas con la historia bíblica de hoy. ¡Recuérdales a los niños que Jesús es para todos y que Jesús ama a todos! Eso significa todas las personas, incluso las personas que son diferentes a ti. Invita a un voluntario a mostrar y describir todos las etiquetas que han recopilado a través de la EBV, así como las historias o la verdad bíblica de cada día que les ayudará a recordar.
2. Distribuye las guías de actividades para escolares para que los niños completen «Mapas mentales» (pág. 13).

PARA NIÑOS MENORES

Lee cada versículo de «Mapas mentales» al grupo y pide voluntarios que respondan en voz alta en lugar de escribir sus respuestas.

3. Pide a los niños que se pongan de pie. Menciona características que permitan identificarlos, como «cumpleaños en abril» o «es hijo único». Quienes respondan a esa descripción se sentarán. Continúa hasta que solo quede un niño de pie.
4. Pide al niño que quedó de pie que diga algo que todos deben saber sobre Jesús. Si les queda tiempo, jueguen una o dos rondas más del juego.
5.  Comenta: «Cuando Jesús murió en la cruz, cargó el castigo por los pecados de todas las personas del mundo... ¡incluido tú! Jesús resucitó y quiere que todos (¡incluido tú!) confíen en Él como su Salvador y Señor (el que tiene control sobre tu vida)».
6. Recuérdales a los niños que estás disponible para hablar con ellos sobre la salvación y lo que significa para ellos.

FINALIZAR (2 MINUTOS)

1. Toma una foto grupal de los niños junto al Telón (Ayudas 19). Guárdala en tu teléfono como recuerdo para orar, alentar y mantenerte en contacto con ellos después de terminada la EBV.
2. Forma tantos grupos como líderes tengas y oren por los niños, por nombre. Pídanle a Dios que los ayude a ser valerosos seguidores de Jesús, sin importar los giros y vueltas que encuentren en su camino.

OPCIONES DE ACTIVIDADES ADICIONALES

DÍA 5

DEDOS SOBRE EL TABLERO

(Actividad para niños menores —10 minutos)

PREPARATIVOS

- Media hoja de cartulina blanca
- Autoadhesivos (rojos, amarillos, azules)
- Papel de construcción (rojo, amarillo, azul)
- Bolsas para regalo (2)
- Arma una cuadrícula de autoadhesivos a una distancia de 2" (5 cm.) entre sí en la cartulina formando filas de un solo color.
- Corta el papel de colores en cuadrados de 2" (5 cm.) de lado. Escribe estas palabras en cada cuadrado: *pulgar, índice, medio, anular, meñique.*
- Coloca los cuadrados de colores en un bolsa de regalo.

1. Invita a los niños a prestar atención mientras lees tres versículos en voz alta: Juan 3:16; Juan 6:37; Juan 6:47. Pregúntales qué idea tienen en común esos versículos. (*Jesús ama y vino a salvar a todas las personas.*)
2. Comenta: «Así como Pedro le habló a Cornelio de Jesús, nosotros podemos contarles a otros lo que sabemos de Jesús».
3. Coloca la cartulina blanca sobre la mesa. Los niños se turnarán para poner los dedos de una mano en los autoadhesivos según indiquen los papeles que saques de cada bolsa. Antes de poner los dedos sobre el tablero, deberán dar una respuesta según el color que les toque:
 - Rojo— ¿A quién conoces, que necesita saber más sobre Jesús?
 - Amarillo— Di algo que todos deben saber sobre Jesús.
 - Azul— ¿Por qué deberías hablarles a otros de Jesús?
4. En la medida de lo posible, anímalos a dar respuestas originales, no repetidas ni obvias.
5. Después que todos hayan puesto un dedo en el tablero, continúen el juego. La ronda termina cuando un jugador no pueda alcanzar el lugar designado con un dedo.
6. Anima a los niños a contarles lo que aprendieron en la EBV a sus amigos, familiares y vecinos.

UN LÍO DE VASOS

(Actividad para niños menores con el versículo adicional —10 minutos)

PREPARATIVOS

- Biblia
- Ayudas 27 (Cartel de Hechos 10:43)
- Vasos desechables (aproximadamente 40)
- Cronómetro
- Coloca la mitad de los vasos en el suelo, boca abajo, y la otra mitad boca arriba.

1. Ayuda a los niños a buscar Hechos 10:43 en sus Biblias. Desafíalos a determinar quién estaba hablando. (*Pedro, predicándole a la familia de Cornelio.*) Define «profeta» como alguien que habla por Dios y «testificar» como contar lo que sabes.
2. Comenta: «Pedro quería que sus nuevos amigos supieran que mucho antes que Jesús viniera, los profetas habían hablado del plan de Dios para perdonar de pecado a todas las personas, de todas partes».
3. Forma dos equipos: Boca arriba y Boca abajo. Explícales que el objetivo del juego es voltear la mayor cantidad de vasos posible en la dirección asignada para cada equipo. Los niños pueden voltear vasos que hayan sido volteados por otro, hasta que termine la ronda.
4. Fija el cronómetro en 45 segundos y comienza. Supervisa el juego para mayor seguridad de los niños, que irán por el salón volteando los vasos.
5. Da por terminado el tiempo y cuenten cada grupo de vasos entre todos. Felicita al equipo ganador y pídeles que reciten Hechos 10:43 juntos, consultando el cartel, de ser necesario.
6. Reubica los vasos y jueguen más rondas adicionales dentro del tiempo disponible.

DAME LA CLAVE

(Actividad para niños mayores —10 minutos)

PREPARATIVOS

- Ayudas 19 y 20a-e
(Telón: Giros y vueltas y Añadidos de cada día)
 - Cronómetro
 - Tarjetas de cartulina (4). Escribe cada grupo de tres palabras en una misma tarjeta:
 - *redes, pescados, seguir*
 - *barco, tormenta, detuvo*
 - *gallo, fuego, amor*
 - *oro, caminar, predicar*
1. Pide un voluntario que piense que tiene talento para las palabras. Entrégale una tarjeta ya preparada.
 2. Explícale que tiene 60 segundos para hacer que todos adivinen las tres palabras de la tarjeta. Pero solo puede usar pistas de no más de tres palabras a la vez. Por ejemplo: si la palabra clave es «Jesús», las pistas podrían ser: Hijo de Dios, ama a todos, resucitó.
 3. Fija el cronómetro en 60 segundos y dale la señal de comenzar al jugador. Si nadie acierta las palabras después de 60 segundos, diles y pregunta qué historia de la EBV representan.
 4. Muestra el Telón con el añadido del día correspondiente. Pregunta: «¿De qué manera la historia de (Jesús camina sobre el agua) prueba que (Jesús es digno de confianza)?».
 5. Llama a un nuevo jugador, reinicia el cronómetro y vuelvan a jugar.
 6. Concluye con comentarios como: «Todos necesitan saber que Jesús es santo, digno de confianza y perdonador. Todos tienen que saber que Jesús es digno de seguir, pase lo que pase». Desafía a los niños a hablar de estas verdades con la mayor frecuencia y el mayor entusiasmo posibles.

MUEVE LA PILA

(Actividad para niños mayores con el versículo adicional —10 minutos)

PREPARATIVOS

- Ayudas 27 (Cartel de Hechos 10:43)
 - Vasos desechables (rojos y amarillos). Escribe una palabra de Hechos 10:43 en cada vaso (boca arriba) y aplálos por orden, comenzando por la primera palabra abajo. Arma una pila de vasos rojos y otra de amarillos.
1. Ayuda a los niños a encontrar Hechos 10:43 en sus Biblias. Desafíalos a determinar quién estaba hablando. (Pedro, predicando a la familia de Cornelio). Pregúntales: «Según Pedro, ¿quiénes pueden ser perdonados de sus pecados? ¿Qué deben hacer para recibir el perdón?». (Todos; creer en Jesús).
 2.  Diles a los niños que, aunque la EBV ya casi terminó, la invitación para confiar y seguir a Jesús no termina. Anímalos a hacerte saber si quisieran hablar más sobre la salvación después de terminada la EBV.
 3. Forma dos equipos, rojo y amarillo. Elige a un voluntario de cada equipo para que sostenga su pila de vasos.
 4. A tu señal, cada competidor, con sus compañeros de equipo alentándolo, dirá la primera palabra de Hechos 10:43 (escrita en el vaso); luego, pasará el vaso arriba de todo en su pila. Luego dirá la segunda palabra, pasará el vaso arriba de la pila, y así sucesivamente, hasta que vuelva a aparecer la primera palabra del versículo debajo de todo.
 5. El equipo que primero termine de rearmar la pila sumará 100 puntos.
 6. Reubica los vasos, invita a otros dos jugadores y continúen jugando dentro del tiempo disponible.

MÚSICA

DÍA 5

PARTIDA

- Mientras los niños llegan, haz sonar «Ven a Él». Diles que se muevan por todo el espacio disponible al ritmo de la música. Lanza el cubo y lee un movimiento. Los niños se moverán según lo indicado: 1. Avanza: Avanzar o moverse en fila. 2. Retrocede: Caminar o moverse hacia atrás. 3. Girar: Girar sobre sí mismos. 4. Saltar: Saltar por todo el salón. 5. Quédate en el lugar: Como congelados. 6. Pierdes un turno: Dejarse caer al suelo. Lanza el cubo varias veces para cambiar de movimiento.

NIVEL 1

- Entrega a cada niño un autoadhesivo de color para pegar en su mano. Distribuye los colores por igual dentro del grupo. Haz sonar «Para todos» y diles a los niños que se muevan al ritmo de la música, pero sin mover los pies del piso. Detén la música y diles que queden congelados. Di un número del 1 al 10. Todos los niños se reunirán en grupos de ese número con otros que tengan autoadhesivos del mismo color. Recomienza la música. Detenla y diles que queden congelados. Di otro número e indícales que se reúnan en un grupo de ese número con, al menos dos colores de autoadhesivos. Haz sonar la música nuevamente para que se muevan. Detén la música y diles que queden congelados. Di: «Todos los colores». Los niños se reunirán en grupos del número indicado con todos los colores posibles. Cuando estén todos juntos, pueden gritar: «¡Jesús es para todos!».
- Pídeles que formen un círculo y se sienten. Repasa la historia bíblica con ellos. Diles que Pedro aprendió que Dios quiere que todas las personas sepan sobre Jesús.

«PARA TODOS»

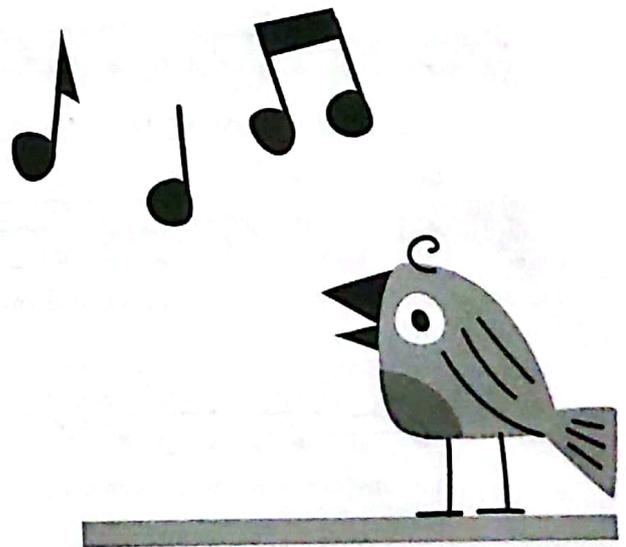
- Muestra la letra de la canción. Pregúntales a los niños cuántas veces dice «todos». Lean la letra completa y comenten el significado. Abre la Biblia en el Versículo adicional de hoy y léelo (Hechos 10:43). Comenta que parte de las palabras del versículo están en la letra de la canción.
- Muestra los movimientos de la canción e invita a los niños a practicarlos contigo. Muestra el video de la coreografía de «Para todos» del DVD de coreografía para que practiquen los movimientos. Repite el video. Si les queda tiempo, repasen la coreografía de alguna otra canción con su video.

LLEGADA

- Ora y pide a Dios que ayude a niños y adultos a recordar lo que aprendieron en la EBV. Di: «¡Jesús es para todos, incluyendo a _____ y _____!» (completa con los nombres de dos niños del grupo). Diles a esos niños que formen una fila para pasar a la siguiente rotación. Continúa repitiendo la Verdad bíblica de hoy con los nombres de otros niños hasta que todos estén en fila. (Si quieres hacerlo más rápido, di más de dos nombres por vez).

PREPARATIVOS

- Mira los segmentos del Día 5 video en el DVD de coreografía para aprender la música y la coreografía de «Para todos».
- Estudia la Historia bíblica, el Versículo y la Verdad bíblica de hoy.
- Deja preparado el CD en «Ven a Él».
- Deja preparado el DVD de coreografía en el menú del Día 5.
- Consigue el cubo inflable que usaste en los días 1 y 2.
- Consigue autoadhesivos de 4 colores diferentes.
- Escribe los siguientes movimientos en papeles: avanza, retrocede, gira, salta, quédate en el lugar, pierdes un turno. Inserta los papeles en los lados del cubo inflable.



PARA TODOS

Para todos

♩=124 Upbeat Techno

EBV Día 5

Gm Dm C F C Gm Dm C C Dm Gm Dm C F C

Gm Dm C C Dm Gm Dm C Gm Dm C

7 Sin im-por-tar de dón-de ven-gas, Sin im-por-tar en dón-de es-tás,

12 Sin im-por-tar cuál tu tras-fon-do es, Con Cris-to pue-des es-tar. So-lo en Je-

17 Gm Dm C Dm Gm Dm C Dm

sús, To-do a-quel que cre-e en Él Ob-ten - drá a-mor y per-dón. So-lo en Je -

21 Gm Dm C Dm Gm Dm C

sús, To-do a-quel que cre-e en Él Ob-ten - drá a-mor y per-dón. Su a-mor es pa-ra

25 Gm Bb F C Gm Bb

to - dos, Su a-mor es pa-ra to - dos, Su a-mor es pa-ra to - dos,

30 F C Gm Dm C Dm C

Su a-mor es pa-ra to - dos, Su a-mor.

35 Gm Dm C C Dm Gm C Gm

Hay per-dón, mi-se-ri - cor-dia, Es-pe-ran-za y gran a - mor.

40 C Gm C Gm

Los que in-vo-can hoy Su nom-bre Tie-nen vi-da y sal-va ción. Su a-mor es pa-ra

Letra y música de Paul Marino y Jeremy Johnson. Arreglo por Jeremy Johnson y Paul Marino.
© Copyright 2002 Van Ness Press, Inc. (ASCAP) (Ambos administrados por Lifeway Worship c/o Music Services, www.music-services.org).
Todos los derechos reservados. Usado con permiso. CCLI#7205961.

PARA TODOS

DÍA 5

43 to - dos, _____ Su a-mor es pa-ra to - dos, _____ Su a-mor es pa-ra

49 to - dos, _____ Su a-mor es pa-ra to - dos, _____ Su a-mor.

53 Synth bass solo

59 So-lo_en Je - sús, To-do_a-quel que cre-e en Él Ob-ten - drá a-mor y per-dón. So-lo_en Je - sús, To-do_a-quel que cre-e en Él Ob-ten - drá a-mor y per-dón.

64 So-lo_en Je - sús, To-do_a-quel que cre-e en Él Ob-ten - drá a-mor y per-dón. So-lo_en Je -

69 sús, To-do_a-quel que cre-e en Él Ob-ten - drá a-mor y per-dón. Su a-mor es pa-ra

73 to - dos, _____ Su a-mor es pa-ra to - dos, _____ Su a-mor es pa-ra to - dos, _____

78 Su a-mor es pa-ra to - dos, _____ Su a-mor es pa-ra to - dos, _____ Su a-mor es pa-ra

83 to - dos, _____ Su a-mor es pa - ra to - dos, _____

88 Su a-mor es pa - ra to - dos, _____ Su a - mor.

MANUALIDAD EN PAQUETE

Señor, hazme conocer
tus caminos;
muéstrame
tus sendas. Salmo 25:4



FAVORITO DEL DÍA

MANUALIDADES

CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

Di: «Hemos pasado la semana aprendiendo sobre los giros y vueltas de la vida de Pedro a medida que aprendió a seguir a Jesús y a compartir a Jesús con todos. Este juego te permitirá ver cuánto has aprendido sobre Jesús y te ayudará». Comparte información sobre Jesús con las personas que conoces. «¡Jesús es para todos!»

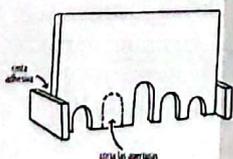
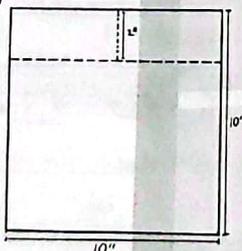
REPASO CON CANICAS

MATERIALES

- Íconos del evangelio (CD 10 Escolares pág. 13)
- Íconos diarios (CD 10 Escolares pág. 15)
- Marcadores
- Cartón o goma EVA (6 x 7" – 15 x 18 cm. - por niño)
- Regla
- Lápices
- Tijeras para niños
- Figuras de goma EVA autoadhesivas de la EBV 2023
- Canica (1-2 por niño)
- Cutter (para uso del líder)
- Puntos de pegamento
- Cinta adhesiva

ANTES DE LA SESIÓN

- Recorta trapezoides de 6 x 7" (15 x 18 cm.), uno por niño.
- Dibuja y recorta 5 aberturas de diferentes tamaños en la parte inferior del tablero. Cada agujero debe ser lo suficientemente grande como para que quepa una canica.
- Marca los lados verticales para que se puedan doblar hacia atrás para formar apoyos. Asegúralos con cinta adhesiva, de ser necesario.
- Copia de la «Plantilla de íconos del Evangelio» para cada niño.



Paso 1: Recorta y colorea la «Plantilla de íconos del Evangelio».

Paso 2: Pega los íconos a un lado del tablero con puntos de pegamento, uno sobre cada orificio.

Paso 3: Escribe los números 1, 2, 3, 4 y 5 sobre los orificios del otro lado de su tablero. Pega los íconos diarios sobre los números, sin cubrirlos.

Paso 4: Decora tu tablero con marcadores y formas adhesivas de espuma y u otros materiales.

Cómo se juega: Hay varias formas de jugar este juego. Coloca el juego a unos pies/metros de distancia de ti sobre una superficie plana. Haz rodar la canica hacia el juego.

Método 1: El lado del número queda hacia el jugador. El jugador recibe el mismo número de puntos que el orificio por el que pasa la canica. El primer jugador en tener 20 puntos gana.

Método 2: Si usas los íconos diarios, coloca este lado hacia un jugador. El jugador debe recordar algo de la historia bíblica de ese día para ganar un punto después de pasar una canica por ese agujero. Alternativamente, un jugador debe recitar el versículo adicional del día.

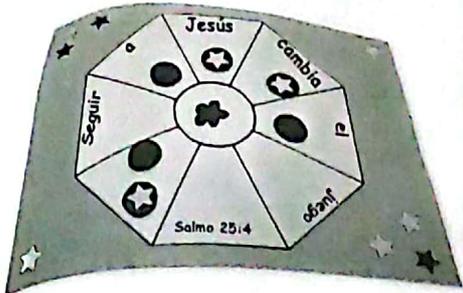
OTRAS OPCIONES

- En el paquete «Repaso con canicas» para la EBV 2023 (VBS 2023 Marble Review Craft Pack (9781087781679). se encuentran los materiales para una manualidad similar.

MANUALIDADES

CONEXIÓN CON LA HISTORIA BÍBLICA

Este juego es originario de Kenia. Pregúntales a los niños si alguno ha estado en Kenia o conoce a alguien que venga de ese país. Explícales que Kenia es un país que se encuentra al otro lado del mundo, en el continente africano. En todo el mundo hay niños como tú, a los que les gusta jugar y divertirse. Y esos niños, como tú, pueden escuchar la buena noticia de Jesús. Hoy aprendimos que Jesús es para todos. Eso quiere decir que, vivas en Kenia ¡o en la Antártida!, Jesús te ama y quiere que lo conozcas.



SHISIMA

MATERIALES

- Modelo de «Shisima» (CD 10 Escolares pág. 13)
- Cartulinas de varios colores
- 2 tiras goma EVA
- Lápices
- Marcadores
- Figuras adhesivas
- Regla
- Pegamento o cinta adhesiva

ANTES DE LA SESIÓN

- Haz copias de Shisima (CD 10 Escolares pág. 13), una por niño.
- Haz un tablero de un juego terminado para que los niños puedan ver cómo se ve.

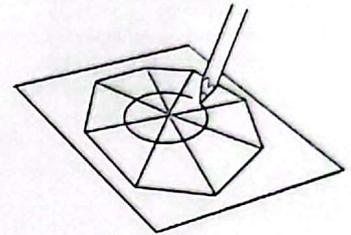
Sugerencia para el líder:

- Imprime una copia de la «Plantilla Shisima» para cada niño.

Muestra un tablero de juego para que los niños puedan ver cómo se ve.

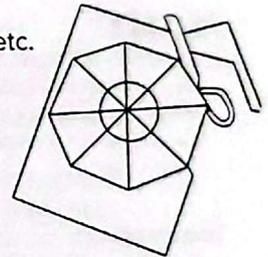
Paso 1: Con la «Plantilla de Shisima» dibuja el tablero; enseguida remarca la líneas apoyándote de la regla utilizando el color de tu preferencia.

Paso 2: Elige un color de cartulina como fondo del juego. Recorta el octógono de la «Plantilla de Shisima» y péguelo con cinta adhesiva o péguelo al fondo.



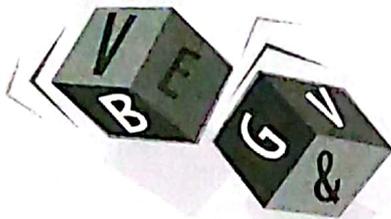
Paso 3: Decora tu tablero con marcadores, crayones, pegatinas, etc.

Paso 4: Corta cuadrados de espuma para crear 3 fichas de juego de cada color. Decora tu tablero con marcadores, crayones, autoadhesivos, etc.



CÓMO SE JUEGA: (2 jugadores)

Cada jugador pondrá 3 fichas alrededor del octógono en los puntos donde convergen. Los jugadores se turnarán para mover una ficha por vez a un lugar diferente, siguiendo las líneas del tablero hasta llegar al nuevo lugar. No puede brincar la ficha para cambiarla de lugar; solo puede deslizarla por las líneas ya marcadas. El primer jugador que logre colocar sus tres fichas en hilera, con una en el medio, gana.



RECREACIÓN

CUCHARAS GIGANTES

JUEGO DE LA HISTORIA BÍBLICA DÍA 5

JESÚS ES PARA TODOS

Historia bíblica

Pedro le habló a Cornelio sobre Jesús (Hech. 10)

Versículo bíblico

«Señor, hazme conocer tus caminos; muéstrame tus sendas». Salmo 25:4

Versículo adicional

«De él dan testimonio todos los profetas, que todo el que cree en él recibe, por medio de su nombre, el perdón de los pecados». Hechos 10:43

Verdad bíblica de hoy

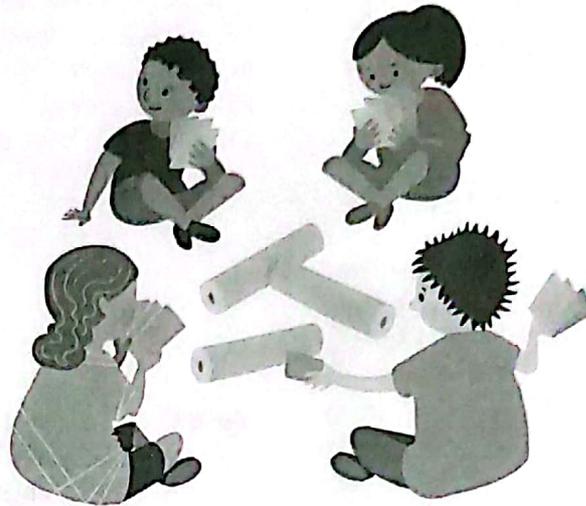
Jesús es para todos, incluyéndome a mí.

PREPARA

- Escribe en las esponjas los números del 1 al 13. Haz cuatro juegos. Coloca barras flotadoras en medio del círculo.

Sugerencia

- Arma un cartel para indicar cuáles son los colores buenos y cuáles los malos.
- Si son niños mayores, asigna diferentes puntajes a los colores. Por ejemplo: azul: 5; verde: 3; Amarillo: 2.



MATERIAL

- 52 esponjas (u otro elemento liviano)
- 9 barras flotadoras
- Marcadores de límites

¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Forma grupos de 10 niños. Dale a cada grupo 52 esponjas y 9 barras flotadoras.
- El objetivo es conseguir 4 esponjas del mismo número. Los niños comenzarán con 4 esponjas de diferentes números.
- El primer niño del círculo tomará una esponja de la pila y descartará otra dándosela (boca abajo) al compañero de la izquierda.
- El juego continúa hasta que alguno consiga tener 4 esponjas del mismo número. Ese niño tomará una barra flotadora del centro.
- Una vez que ese jugador tome una barra, todos los demás podrán tomar una.
- El jugador que quede sin barra flotadora saldrá del juego. Quita una barra y comienza una nueva ronda del juego con los niños que queden.

APLICACIÓN BÍBLICA PARA LA VIDA

- En el juego, nunca había suficientes barras flotadoras para todos. Siempre alguien quedaba afuera. En el estudio bíblico de hoy vemos que Jesús no tiene favoritos, sino que ama a todas las personas. Esa era una buena noticia para los gentiles, y también para nosotros. Jesús es para todos, incluyendo a cada uno de nosotros.



RECREACIÓN

¡TE ATRAPÉ!

DÍA 5

JESÚS ES PARA TODOS

Historia bíblica

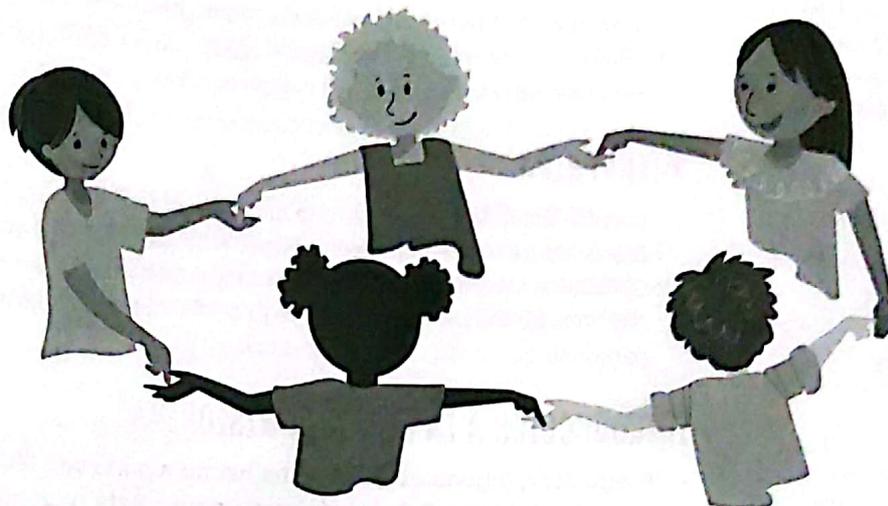
Pedro le habló a Cornelio sobre Jesús (Hech. 10)

Versículo bíblico

«Señor, hazme conocer tus caminos; muéstrame tus sendas». Salmo 25:4

Versículo adicional

«De él dan testimonio todos los profetas, que todo el que cree en él recibe, por medio de su nombre, el perdón de los pecados». Hechos 10:43



Verdad bíblica de hoy

Jesús es para todos, incluyéndome a mí.

PREPARA

- Nada

Sugerencia

- Para que todos puedan participar todo el tiempo, arma un nuevo círculo con los jugadores que deban salir del primero.

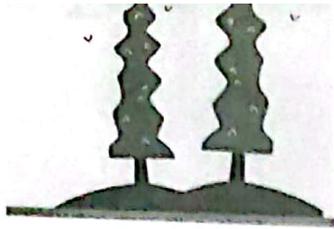
MATERIAL

- Ninguno

¡EN SUS MARCAS! ¡LISTOS! ¡RECREACIÓN!

- Los niños se ubicarán en círculo, con los brazos extendidos a los costados.
- La palma de la mano izquierda debe estar hacia arriba, y el dedo índice derecho hacia abajo, tocando la palma izquierda de su compañero.
- A tu señal, los niños tratarán de atrapar el índice del compañero con su mano izquierda, al tiempo que evitan que el del otro lado atrape su propio dedo índice.
- Si un niño logra atrapar el dedo índice de su compañero, este último debe salir del juego.
- Si un niño atrapa el índice de su compañero al mismo tiempo que su propio índice es atrapado por su compañero de la derecha, es neutral y puede continuar en el juego.
- Jueguen varias rondas hasta que solo queden dos jugadores.

MISIONES



MATERIALES

- Materiales para todos los días
- *CD Misiones 11 ítems 1, 2, 4, 10
 - Cartel: Misiones en Colombia
 - Cartel: Misiones en Norteamérica
 - Fichas para el juego de misiones
 - Hoja de juego del Día 5
- Caja forrada con papel de regalo
- Cartulina de colores brillantes
- Autoadhesivos
- Caja pequeña (como para unos aretes)
- Papel de regalo

PREPÁRATE CON ANTICIPACIÓN

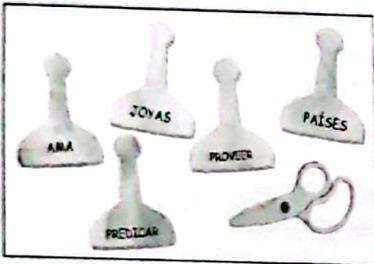
- Haz copias de la Hoja del Juego del Día 5 (ítem 10) para cada niño.
- Haz copias del molde de «Fichas para el juego de Misiones» (ítem 4) y escribe una de las siguientes palabras en cada ficha: (*ama, joyas, proveer, países, predicar*).
- Envuelve con papel una cajita de regalo pequeña, como una cajita para aretes.
- Corta las cartulinas de colores en cuartos para dárselas a cada niño para que las decoren como un recordatorio de oración.

BIENVENIDA

- Dales a los niños la bienvenida al último día en Misiones en equipo. Pregúntales cuál fue su parte preferida de la rotación de Misiones esta semana. Da oportunidad para que varios respondan. Cuéntales cuánto has disfrutado compartir con ellos en Misiones esta semana. Anuncia: «Tenemos un rato más juntos para aprender algo sobre nuestros misioneros y lo que ellos hacen para decirles a las personas que Jesús es para todos».

INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA MISIONERA

- Pregunta: «¿Alguno de ustedes ha hecho alguna vez bisutería, es decir, fabricar joyas? Quizá hicieron un brazalete o un collar como regalo para alguien o para usar ustedes mismos».
- Pídeles a los niños que te cuenten qué tipo de bisutería han hecho y para quién. Dales oportunidad de responder a varios de ellos.
- Muéstrales el mapa de Colombia (ítem 1). Diles que vamos a visitar a la familia Burkhalter por última vez para aprender sobre la fabricación de bisutería que realizan para suplir necesidades y contarle a la gente que Jesús es para todos.
- Pide un voluntario que venga a sacar las fichas del juego de hoy de la caja y las coloque en el camino para completarlo.
- Lee las palabras en voz alta (*ama, joyas, proveer, países, predicar*) y anima a los niños a prestar atención a esas palabras durante el relato.



CUENTA LA HISTORIA MISIONERA DEL DÍA 5:

«PROYECTO DE BISUTERÍA CON CUENTAS PARA LOS EMBERA» (CD 11)

APLICA LA HISTORIA MISIONERA

- Muestra la cajita de regalo envuelta y pregúntales a los niños si les gusta recibir regalos. Cuéntales que, cuando una persona le regala un par de pendientes del Proyecto de Cuentas de Embera, está ayudando a esas mujeres a proveer para sus familias.
- Anuncia: «Voy a pasarle esta cajita de regalo a uno de ustedes para que me diga algo que aprende de la historia misionera. Ese niño, luego, se la pasará a otro, que contará otra cosa, y así continúa».
- Si necesitas preguntas para hacer sobre la historia, te damos algunas sugerencias:
 - ¿Qué ministerio comenzó cuando los Burkhalter combinaron el mandato de Dios, de «ir», con su amor por los Embera? (*El ministerio de hacer joyas con cuentas*)



MISIONES

DÍA 5

- ¿A quiénes ayuda ese ministerio? (A las mujeres que tuvieron que huir de sus hogares)
 - ¿Qué fabrican? (Bellas Joyas de bisutería artesanal)
 - ¿Qué hace Beth mientras las mujeres hacen estas joyas? (Se relaciona con ellas, les cuenta historias y les habla del amor y la esperanza de Jesús)
 - ¿Cuánto cuestan los pendientes? (\$20 en los Estados Unidos)
 - ¿Qué pueden comprar con ese dinero? (Comida para una familia de cuatro personas durante una semana)
 - ¿Pueden los Burkhalter hacer este trabajo solos? (No, se necesita un equipo completo)
 - ¿Qué países están representados en el equipo de IMB (Junta Internacional de Misiones)? (Cuba, Panamá, EE.UU. y Colombia)
 - ¿Podemos sumarnos a ellos? (Sí, contándoles a las personas de todas partes que Jesús es para todos)
 - Anima a los niños a sumarse a la obra de los Burkhalter hablándoles a sus amigos y vecinos de Jesús
- Comenta: «Recordemos que Jesús es para todos... ¡y eso te incluye a ti! Dios quiere que llevemos su amor a todo lugar donde Él nos haya llamado, y eso incluye al lugar donde vivimos ahora, nuestra comunidad».

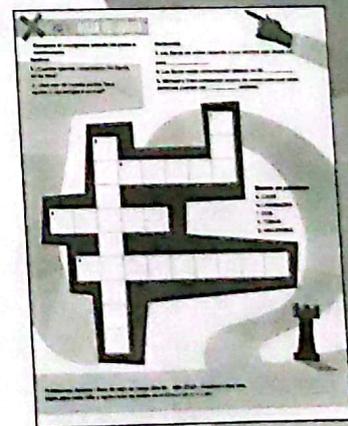
INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA MISIONERA

- Pide un voluntario que muestre en el mapa dónde viven los esposos Byrd. Recuérdales a todos que Dios llamó a Michael y Traci a regresar a la ciudad donde se habían criado.
- Pregunta: «¿Alguien recuerda qué gran necesidad existía en ese vecindario, y cómo Traci está ayudando a suplir esa necesidad?». Escucha varias respuestas y recuerda las clases de cocina que Traci comenzó a enseñar.
- Diles que hoy van a ver cómo Dios está usando a Michael y Traci para iniciar, no una, sino dos iglesias en su antiguo vecindario.
- Distribuye lápices y la Hoja del juego de hoy. Explícales a los niños que pueden completar las palabras cruzadas con las cinco palabras (Louis, cambiadas, dos, todos, saludable) que escuchan en la historia misionera.

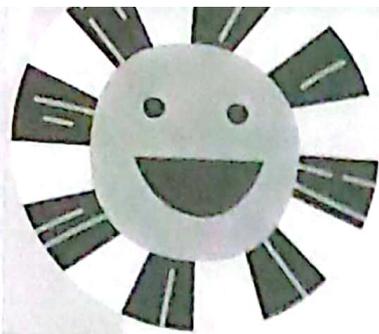
CUENTA LA HISTORIA MISIONERA DEL DÍA 5: «DOS NUEVAS IGLESIAS» (CD 11)

APLICA LA HISTORIA MISIONERA

- Pregunta si todos completaron sus palabras cruzadas. Diles que pueden usar las palabras para recordar lo que escucharon de la historia misionera.
- Haz las siguientes preguntas para repasar la historia:
 - ¿Adónde llevaron las vueltas de la vida a Michael y Traci? (De vuelta al lugar de donde habían salido)
 - ¿Por qué los Byrd se habían mudado fuera de Baden? (Porque se sentían más seguros en otro lugar)
 - ¿Es buena idea decir «nunca»? (No... «Nunca digas nunca»)
 - ¿Qué impulsó Dios a que Michael hiciera? (Iniciar una iglesia nueva en su antiguo vecindario)
 - ¿Cómo ayudó Traci a sus vecinos? (Comenzó a dar clases de cocina)
 - ¿Qué oportunidad les dieron las clases de cocina? (Hacer lo que hizo Jesús)



MISIONES



SUGERENCIA PARA GRUPOS PEQUEÑOS

- Proyecta en pantalla grande el «Cartel: St Louis» (ítem 2) insertando la imagen en tu boletín o programa de medios.

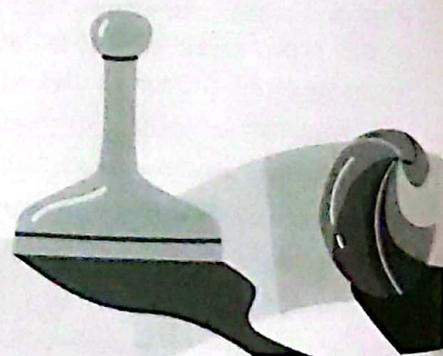
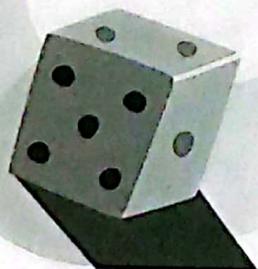
- ¿De qué se dieron cuenta los vecinos de los Byrd al ver suplidas sus necesidades y sus vidas cambiadas? (De que no necesitaban una iglesia, sino Dios)
- ¿Qué les dicen los Byrd a las personas? (Cómo pueden seguir a Jesús)
- ¿Qué quiere Michael que todos sepan? (Que Dios puede cambiarlos a ellos también)
- Explica: «Michael y Traci les cuentan a todos cómo Dios los cambió a ellos. Quieren que sepan que Dios puede cambiarlos a ellos también, porque Jesús es para todos. Tú puedes ser un misionero, como los Byrd, simplemente contándoles a los demás cómo Dios te cambió, y que Jesús es para todos, incluyéndonos a ti y a mí».

PROYECTO MISIONERO (SOPA DE LA AMISTAD)

- Anuncia: «Queremos que la gente sepa que Jesús es para todos. Toda esta semana, para nuestro proyecto de misiones, hemos estado recolectando ingredientes para hacer frascos de Sopa para los amigos, y ayer llenamos los frascos. Pero no queremos solo suplir necesidades físicas; también queremos hablarles de Jesús».
- Explícales a los niños que incluimos versículos bíblicos en el reverso de las tarjetas de recetas para que las personas sepan que Dios las ama.
- Diles que, aunque no conoceremos a cada persona que recibirá estos frascos para hablarle personalmente de Jesús, lo que sí podemos hacer es orar.
- Anuncia: «Hoy vamos a orar por las personas que recibirán estos frascos de Sopa para los amigos y haremos un recordatorio para tener en casa y continuar orando».
- Entrega la cartulina pre-cortada a los niños, junto con marcadores, crayones, autoadhesivos. Indícales que escriban palabras o hagan dibujos en la cartulina que les recuerden orar por los misioneros y por las personas que van a recibir los frascos.
- Anímalos a llevar los recordatorios a casa y ponerlos en algún lugar de su cuarto donde los vean todos los días para no olvidarse de orar.
- Haz que los niños se reúnan en grupos pequeños para orar por cada persona que recibirá un frasco de Sopa de la amistad. Oren para que sepan que Dios las ama.

OREMOS

- Guía a los niños a orar por las familias Burkhalter y Byrd, para que continúen supliendo las necesidades físicas de las personas mientras les hablan del amor de Dios. Guíalos a orar por los misioneros y por sí mismos, para hablar valientemente de Jesús con quienes los rodean y decirles que Jesús es para todos.



ÍTEMS INCLUIDOS EN EL CD PARA ESCOLARES (005840719)

ESTUDIO BÍBLICO Y SITIOS DE ROTACIÓN

- 1 Instrucciones para los ítems
- 2 Lista de materiales
- 3 Pa-sa-jes
- 4 Piedra, papel, tijeras, rinoceronte, perro
- 5 No hay palabras
- 6 Tarjetas de respuesta
- 7a-b Libro de una página e instrucciones
- 8 Títulos de sesiones de cada día
- 9 Versículo bíblico
- 10 Manualidades: Ayudas
- 11 Misiones
- 12 Música
- 13 Recreación
- 14 Marcadores de memoria

CANCIONES

- «Mi Dios es santo»
- «Sin temor»
- «Ven a Él»
- «No necesito más»
- «Para todos»
- «Giros y Vueltas»

ÍTEMS ADMINISTRATIVOS

- | | |
|-----------------------|------------------------------------|
| CD Admin 1 | Manualidades en paquete |
| CD Admin 2 | Logos |
| CD Admin 3 | Arte gráfico |
| CD Admin 4 | Inscripción |
| CD Admin 5 | EBV: Propósito y principios |
| CD Admin 6 | Oración |
| CD Admin 7 | Meditación para los líderes |
| CD Admin 8 | Continuar con las conexiones |
| CD Admin 9 | Presupuesto |
| CD Admin 10 | Rally de adoración |
| CD Admin 11 | El pastor y la EBV |
| CD Admin 12 | Publicidad |
| CD Admin 13 | Reclutamiento de líderes |
| CD Admin 14 | Aprecio por los líderes |
| CD Admin 15 | Entrenamiento del liderazgo |
| CD Admin 16a | Responsabilidades del liderazgo |
| CD Admin 16b | Planificación |
| CD Admin 17 | Lanzamiento |
| CD Admin 18 | Noche de familia |
| CD Admin 19a | Decoración |
| CD Admin 19b | Carteles de los sitios de rotación |
| CD Admin 20 | Etiquetas para nombre |
| CD Admin 21 a-b | Certificados |
| CD Admin 22 | Meriendas |
| EBV 2023 para Jóvenes | |
| EBV 2023 para Adultos | |

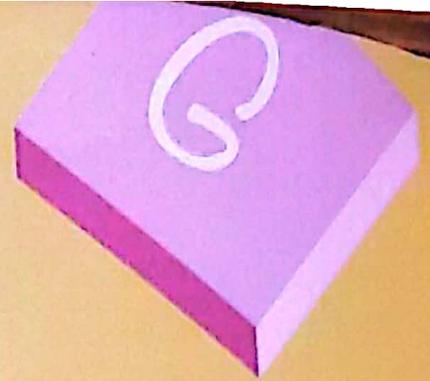
ÍTEMS INCLUIDOS EN LAS AYUDAS PARA LA ENSEÑANZA (005840727)

- | | | | |
|-------|--------------------------------|-----|-----------------------------------|
| 1 | Instrucciones para los ítems | 27 | Cartel: Hechos 10:43 |
| 18a-e | Cuadros didácticos (Escolares) | 28 | Perinola de la historia |
| 19 | Telón: «Giros y Vueltas» | 29 | Pantallas |
| 20a-e | Añadidos al telón | 30 | ¡Escucha esto! |
| 21 | Cartel: Salmos 25:4 | 31 | ¡Míralo! |
| 22 | Los agujeros en el queso | 32 | Tablero de preguntas |
| 23 | Cartel: Hechos 2:21 | 33a | Tarjetas con historia bíblica |
| 24 | Cartel: Isaías 41:10 | 33b | Minitarjetas con historia bíblica |
| 25 | Cartel: Colosenses 1:14 | 34 | Guía para saltos |
| 26 | Cartel: Hechos 4:12 | | |

EBV 2023

ESCOLARES

MANUAL PARA EL LÍDER



Para los líderes de niños de los grados 1-6
(Niños de 6 a 12 años)

RECURSOS ADICIONALES PARA ESCOLARES

Guía de Actividades para Escolares grados 1-6
(005840724)

Ayudas para la Enseñanza
(005840727)

CD para Escolares
(005840719)

Guía del Evangelio para Niños
(005840722)

Guía para los Padres
(005840723)

¡SEGUIR A JESÚS LO CAMBIA TODO!

GIROS & VUELTAS

Lifeway EBV

lifeway.com/ebv
lifewayninos.com



ÍTEM 005840725