

Daniel y sus amigos

Actividades para Escuela Bíblica Vacacional

Sugerencias por Marcos y Mateo Piérola, hijos de Ximena que ha escrito las lecciones

ACTIVIDAD 1 | *Seguir el buen camino*

El tema de la escuela vacacional puede ser «Sigue el camino correcto». Para ello se pueden organizar caminatas y carreras de obstáculos. Se les explicará a los niños acerca del tema. Todos, aún los pequeños, saben que deben ir por el camino correcto para no caer; pero ¿cómo se puede saber cuál es el camino correcto? En estas lecciones lo aprenderán.

Los organizadores preparan una carrera con muchos obstáculos. Por ejemplo:

- túneles armados con tela y ula-ulas
- obstáculos para trepar (sillas, arena o piedras; dependiendo del lugar donde estén)
- obstáculos con agua (charcos que saltar, evitar ser mojados por mangueras, etc.)
- obstáculos con pintura (pasar por el túnel de la pintura, un lugar donde hay algunos chisquetes que disparan pintura lavable)

El juego consiste en que los participantes observen bien todo el recorrido y que conozcan los obstáculos detalladamente. Luego se inicia la carrera. Los que logren llegar ilesos, serán los que escogieron el camino correcto y que no se «contaminaron» con los obstáculos.

ACTIVIDAD 2 | *De Jerusalén a Babilonia*

Se escoge como voluntario a un niño, al que se lo disfraza de Daniel. El juego se llama «Ayuda a Daniel a llegar de Jerusalén a Babilonia». Con una tiza se dibuja un tramo largo por el que «Daniel» debe caminar de Jerusalén a Babilonia. Se puede hacer dibujos de ambos lugares en pliegos de papel. También se dibujarán con tizas de otro color unos baches en el camino trazado, donde se escribirá «Alto».

En esos lugares de «Alto», **Daniel** debe pararse a contestar preguntas con la ayuda de los demás. Las preguntas deben estar relacionadas con la vida cotidiana de los niños; por ejemplo: «Jaime va a la escuela después de tomar un rico desayuno. ¿Gracias a quién tomó el rico desayuno?» Los niños deben responder frases similares a ésta: «Gracias a que Dios le dio a sus padres para que se lo proveyeran».

Se explica a los niños que para ayudar a «Daniel» a llegar a su destino, deben colaborar respondiendo con frases que den gloria a Dios, en los lugares donde dice «Alto».

Ejemplos de preguntas y respuestas:

- Cayó una fuerte granizada, pero la cosecha no se perdió. ¿Por qué?

Respuesta: «Dios protegió esa cosecha del granizo enviando un fuerte viento.»

- María obtuvo una buena calificación en matemáticas. ¿Cómo lo logró?

Respuesta: «María aprendió a esforzarse y Dios la bendijo con una buena calificación.»

ACTIVIDAD 3 | *Escoge lo bueno*

Reparta a los niños variadas clases de objetos que simbolicen «bienes» (ej. granos de maíz); cada niño tendrá una determinada cantidad de bienes. Los organizadores, preparados de antemano, les dirán diversas y tentadoras ofertas con el fin de que obtengan un incremento considerable de «bienes»; sin embargo, las ofertas que los organizadores hagan serán ilícitas e irán en contra de las reglas del juego.

Los niños deben decidir si aceptan o no las ofertas, resistiendo a la tentación y eligiendo entre hacer lo correcto (elegir a Dios) o hacer las trampas que se les proponga (servir a otros dioses).

Cuando finalice el juego se realizará un conteo de las veces que cada uno cayó en la tentación y desobedeció a Dios. Finalmente se les explicará que los «bienes» no son algo malo, pero que el camino que seguimos para obtenerlos es lo que Dios mira y juzga; y que aunque a veces el mal parezca lo mejor, en realidad sus consecuencias no lo son. Dios quiere lo mejor para nosotros y recompensa a quien elija obedecerle y servirle.

ACTIVIDAD 4 | *Evita las trampas*

Los organizadores deben preparar un paseo por diferentes lugares. Debe haber personas que se encarguen de realizar «Trampas de envanecimiento» para los niños. Durante el paseo, estas personas deben tratar de que los niños caigan en sus ardides, los que pueden ser, por ejemplo:

- «Tú eres demasiado capaz como para participar en este paseo tan sencillo. ¿Por qué no te quedas para que te hagamos un festejo?»
- «Bienvenido al rincón de los halagos.»
- «¿Quieres que te enseñemos cómo puedes ser mejor que los demás?»

Los niños que logren llegar al punto de destino sin caer en las trampas de envanecimiento serán los ganadores.

ACTIVIDAD 5 | *Meta de adoración a Dios*

Necesitará varios pliegos de papel y dados. Se dividirá a los niños en grupos. Cada grupo debe crear, sobre su pliego de papel, un juego, dibujando un camino numerado con casillas, que pasen por distintas etapas hasta llegar a la meta, que es la adoración a Dios.

Por ejemplo, el camino se puede dividir en 100 casillas. Cada siete números los chicos deben responder una pregunta, si quieren seguir avanzando.

Ejemplo de preguntas:

- ¿Puedes dar un ejemplo de cómo honrar a Dios?
- ¿Por qué debemos honrar a Dios?

Cuando cada grupo termine de armar su juego pueden invitar a jugar a sus compañeros de otro equipo. Necesitará un dado para cada equipo.

ACTIVIDAD 6 | *El mayor*

Los niños se dividen en dos grupos. A cada grupo se le provee de periódico, retazos de tela y vasos de agua. Se organiza un paseo y se explica a los grupos que en el tramo de ida, el grupo No.1 debe encargarse de hacer lo más cómodo posible el paseo del otro grupo. Luego, el grupo No. 2 hará lo propio por el otro grupo en el tramo de regreso.

Se puede poner como ejemplo que el grupo que se encarga de atender debe dar agua a los que tienen sed; también pueden hacerles unas sombrillas de tela o papel, a los que estén casados.

Al final del paseo, los organizadores llamarán a los niños que se mostraron más serviciales y les darán un listón o escarapela que diga «El mayor», explicando al resto del grupo que fueron ellos los que sirvieron con más empeño a sus compañeros, y que la Biblia enseña que el que sirve a los demás es el mayor. Además deben decirles que cuando servimos a nuestros hermanos, estamos también sirviendo a Dios.

ACTIVIDAD 7 | *La espera*

Tras leer cómo Daniel aguardó por la respuesta de Dios, explique a los niños que de igual manera deben aguardar las respuestas de Dios. Hable también de la importancia de esperar el regreso de Jesús. Luego, proponga una actividad sorpresa.

Lleve a todos a una habitación espaciosa en la que haya algunos juguetes (deben ser una cantidad muy inferior a la del grupo de niños que entró en la habitación); también debe haber muchas cosas tiradas por el piso (prendas de ropa, bolas de papel, etc.). En una mesa, colocada en el centro de la habitación, habrá un poco de comida especial (bizcochos o aperitivos).

Se explicará a los niños que la habitación simboliza el corazón de cada uno. Se les indicará que deben cuidarlo muy bien y se les advertirá que no deben comer nada de lo que está en la mesa, pero que sí pueden jugar con los juguetes. Sin dar más explicaciones el maestro abandonará la habitación, dejando a los niños solos y prometiéndoles que regresará luego.

Después de un determinado tiempo de espera (5 ó 10 minutos), el maestro entrará repentinamente en la habitación y observará rápidamente la escena. Si los niños no pelearon por los juguetes, sino que los compartieron (a pesar de haber muy pocos); si levantaron las cosas tiradas en el piso y las ordenaron o colocaron las bolas de papel en el basurero; y si no comieron de la comida «prohibida», los felicitará y les explicará que es así como deben aguardar el regreso de Cristo, cuidando bien su corazón, pues su regreso será repentino e imprevisto (como el del maestro).

Finalmente, a quienes hayan cuidado bien de la habitación «corazón», se les ofrecerá comer de la comida que estaba sobre la mesa.