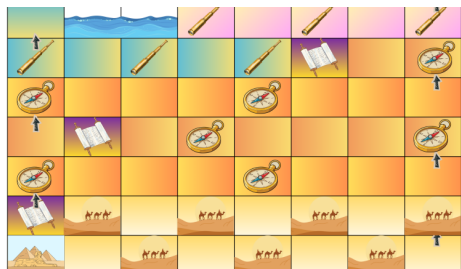


El camino a través del mar rojo



Un juego sobre el paso del pueblo de Israel por el Mar Rojo. Utiliza métodos del juego "Serpientes y Escaleras". Puede realizarse en interiores y exteriores.

Objetivo del juego

Los niños experimentan cómo el Señor puede superar los obstáculos si están con Él en el camino.

Historia

Estamos en Egipto y el Faraón por fin nos deja marchar.

Descripción del juego

El campo de salida está en la esquina inferior izquierda.

Juega en varios equipos, dependiendo del número total de niños.

Cada equipo busca su peón con el que recorrerá el campo.

Alguien del equipo tira el dado. Avanzan tantas casillas como haya tirado el dado. Si el peón cae en un campo determinado, todo el equipo tiene que resolver una tarea según el número que haya salido. Cuanto mayor sea el número, más difícil será la tarea. La tarea se resuelve en una estación en algún lugar del campo y, tras resolverla, el grupo vuelve al plan de juego y espera en fila hasta que llegue su turno.

En el campo guionizado, el peón debe detenerse independientemente del número del dado. Allí reciben una tarea del líder del juego que depende de cuánto haya avanzado el grupo respecto a los demás. Por ejemplo, hacer una representación sobre una historia bíblica, aprenderse un versículo de memoria, cantar una

canción, etc.

En la marea roja todo el grupo tiene que esperar hasta que todos los equipos hayan llegado a la marea roja. Entonces el juego se atasca y un líder trae a Moisés. A través de él, el mar se abre y el juego continúa dependiendo de quién haya llegado primero al mar.

La lección relaciona la sensación de estar atascado ante un obstáculo y la liberación que se siente cuando se supera el obstáculo de la mano de otra persona.

Tareas según el número lanzado:

1 Deporte fácil / Tareas fáciles

2 Pantomima: a un voluntario del equipo se le da una palabra y tiene que mostrársela a los demás a través de la pantomima

3 Lanzar la pelota: los niños forman un círculo y tienen que lanzar la pelota 10 veces sin caerse.

4 Biblia: se plantea a los niños una pregunta de la Biblia y/o de la lección.

5 Deporte difícil: Todo el equipo tiene que hacer un deporte más duro (10 flexiones, formar una pirámide de personas, correr, etc.)

6 Pequeños exploradores: Nudos, uso de una brújula, resolución de un código morse

El archivo es para imprimir en A3 o A4. Después de imprimir, pegue los papeles y se convertirá en A0 o A1.