

Manualidades y juegos

Cinco días, material reciclado · Listas para armar con lo que hay en casa

Antes de empezar

Ninguna manualidad de este kit necesita que compres nada en una librería. Todo se hace con lo que se bota en las casas: cartón de cajas, botellas plásticas, tapas, periódico, tubos de papel higiénico, retazos de tela, latas y bolsas de papel. Las latas y las botellas las corta un adulto, y cubre el borde con tirro. Lo único que conviene tener y no siempre hay es tijeras suficientes, pega blanca y creyones o marcadores. Pídelos como donación en la congregación tres semanas antes, y pide que cada niño traiga los suyos si tiene.

Cuatro claves para el taller

1. Haz tú la manualidad completa antes de la clase. Una muestra terminada a la vista vale más que diez explicaciones, y te va a mostrar los problemas antes de que los tengan treinta niños.
2. Prepara el material cortado y contado por niño la noche anterior: así el reparto es rápido y el salón se mantiene en orden.
3. Lo que importa no es que quede bonito. Un trabajo torcido hecho por el niño vale más que uno perfecto hecho por el maestro: deja que cada uno lo haga a su manera.
4. Escribe el nombre del niño en su trabajo apenas lo termine. El domingo va a haber una exposición y lo vas a agradecer.

Con párvulos: se usan tijeras sin punta. Corta tú todas las piezas antes y deja que ellos peguen, pinten y armen. Y ten a mano agua y un trapo: más de uno se va a pintar las manos.

Las cinco manualidades

Día 1 · Mi ladrillo

Material: cartón de caja o cartulina, creyones o pintura, tijeras, tirro o pega. Cada niño recibe un rectángulo de cartón del tamaño de media hoja. Lo pinta de color ladrillo y escribe su nombre en grande. Este es el ladrillo que se pega en el muro de la pared el primer día, y es el que va a ver crecer toda la semana.

- Párvulos: el maestro recorta y escribe el nombre; el niño solo pinta.
- Primarios: pintan y escriben su nombre solos.
- Intermediarios y adolescentes: además del nombre escriben una cosa que ellos pueden aportar.

Truco: prepara desde el lunes los ladrillos de los cinco días, todos cortados. Cada día se entrega uno más pequeño que el del lunes; así el muro crece sin quedar gigantesco.

| Día 2 • El plano de la ciudad

Material: hoja o cartulina, creyones, regla si hay, recortes de revista o periódico. Cada niño dibuja el plano de una ciudad amurallada: la muralla por fuera, las puertas, y adentro las casas, el templo y lo que quiera poner. Los mayores le ponen nombre a cada puerta, como en Nehemías 3, que nombra la puerta de las Ovejas, la del Pescado, la de la Fuente.

- Párvulos: entréguales una muralla ya dibujada y que ellos peguen adentro casitas de papel de colores.
- Adolescentes: en vez de una ciudad, que dibujen el plano de su propia vida y marquen dónde está el muro caído. Ese plano es de cada uno: se lo lleva a su casa y no se expone.

| Día 3 • La cadena de manos

Material: papel o periódico, tijeras, creyones, pega. Cada niño calca su mano en un papel y la recorta. Escribe adentro una cosa que sabe hacer. Después se pegan todas las manos unidas, una tras otra, formando una cadena larga que se cuelga a lo largo del salón o alrededor del muro. Es la manualidad más importante de la semana en términos de mensaje: al final del día se ve una cadena hecha de manos distintas, todas del mismo tamaño de importancia.

Hazlo visible: cuelga la cadena donde los padres la vean el domingo. Es la pieza que mejor explica de qué se trató la semana sin necesidad de que nadie lo explique.

| Día 4 • El escudo

Material: cartón de caja, creyones o pintura, tirro, y un pedazo de tela o cinta para el agarre por detrás. Cada niño recorta un escudo de cartón y lo decora. En el frente escribe una verdad de Dios que responde a lo que lo desanima. Sugiere opciones escritas en la pizarra: «Dios pelea por mí», «Yo hago una gran obra», «Dios me hizo y me conoce».

- Párvulos: escudo pre-recortado, frase escrita por el maestro, el niño pinta.
- Intermediarios: pueden añadir por detrás la burla que quieren dejar atrás, y ese lado no se muestra a nadie.
- Adolescentes: en vez de escudo pueden hacer un separador de libro con las dos columnas del ejercicio de su sesión.

| Día 5 • La ciudad terminada

Material: cajas de cartón de todos los tamaños, botellas plásticas, tubos de papel higiénico, papel de colores, pega, pintura. Es una construcción colectiva, no individual. Entre todos los grupos se arma una maqueta de la ciudad con muralla: las cajas son las casas, los tubos son las torres, las botellas cortadas son las puertas. Cada grupo aporta una parte. Se monta en una mesa y se deja armada para la exposición del domingo. Es la pieza central de la muestra a los padres.

Organización: asigna a cada grupo de edad una zona de la maqueta desde el lunes, y que cada día vayan aportando piezas. Así el viernes da tiempo de terminarla.

Banco de juegos

Estos juegos sirven para el recreo, para arrancar la clase o para cuando el grupo se dispersa y hay que recuperarlo. Todos son sin material o con material mínimo, y todos se pueden hacer en un espacio pequeño.

Juegos de movimiento

La cadena de ladrillos

Dos equipos en fila. Hay que llevar bloques, cajitas o botellas de un extremo al otro pasándolos de mano en mano, sin caminar con ellos. Gana el equipo que traslada más en dos minutos. Después de jugar, hazles notar que nadie llevó un bloque de un extremo a otro: cada uno lo movió un pedacito.

Levanta el muro

Cada equipo tiene vasos plásticos o cajitas. A la señal, construyen la torre más alta posible en un minuto. Variante que enseña: al equipo B se le dan veinte segundos para planificar antes de tocar nada. Lo más probable es que gane el que planificó.

El escombros

Riega papeles arrugados por todo el salón. Los niños tienen que recogerlos y llevarlos a un cesto, por equipos, en un tiempo dado. Con los pequeños, sin competencia: recoger juntos y celebrar el salón limpio.

Guardias y constructores

La mitad del grupo construye una torre; la otra mitad son guardias que la protegen de un lanzamiento suave de papel arrugado. Se cambian los roles a mitad. Regla firme: se lanza solo a la torre, nunca a las personas.

Juegos de atención y memoria

El versículo desarmado

Escribe el versículo del día en tiras de papel, una palabra o frase por tira, y desordénalas. Por equipos, hay que armarlo en orden. Es la forma más rápida de que se aprendan el versículo sin repetirlo mecánicamente.

Se dice o no se dice

Tú dices frases y ellos responden si aparecieron o no en la historia de hoy. Bueno para cerrar la clase y ver qué quedó.

¿Quién construyó?

Para el día 3. Tú nombras oficios —perfumero, orfebre, sacerdote, mercader, astronauta, youtuber— y ellos gritan «¡construyó!» o «¡no existía!». Se divierten y se les queda el capítulo.

La cara de Nehemías

Para párvulos y primarios. Tú dices una situación y ellos ponen la cara: triste, contento, asustado, valiente. Repasa así toda la historia del día.

| Juegos tranquilos

El teléfono descompuesto del mensajero

Pasa un mensaje al oído en cadena. Al final se compara con el original. Sirve para hablar de la importancia de que el mensaje llegue completo.

El plano escondido

Esconde en el salón papelitos con las partes de un dibujo o de un versículo. Los niños los buscan y arman el resultado entre todos. Perfecto para el día 2, cuando Nehemías inspecciona de noche.

Dos verdades y una burla

Solo para adolescentes, en el día 4. Es voluntario: el que no quiera, pasa; el líder empieza con la suya. Cada uno dice tres frases sobre sí mismo: dos verdaderas y una que es algo que le han dicho y no es cierto. El grupo adivina cuál es la falsa. Se abre solo hacia una conversación honesta.

Clave para todos los juegos: cambia la composición de los equipos cada día. Así nadie queda siempre en el equipo que pierde, y todos se van contentos.

| «Venid, y edifiquemos.»

Nehemías 2:17

¡Dios te bendiga!

Material gratuito de Audiovisión Musical · audiovisionmusical.com. Puede reproducirse libremente para uso de tu congregación.
Texto bíblico: Reina-Valera 1960 © Sociedades Bíblicas en América Latina, 1960; © renovado 1988, Sociedades Bíblicas Unidas.
Utilizado con permiso. Reina-Valera 1960® es una marca registrada de Sociedades Bíblicas Unidas.