

# Hijos

Médias chrétiens

# NOÉ

Sugestiones para un  
programa para niños

## Présentation multimédia

# NOÉ

**N**os alegramos que usted pueda usar esta presentación en DVD para divulgar las buenas nuevas de Jesucristo. Deseamos de todo corazón que Dios le bendiga en esta tarea, por esa razón queremos saludarlo con las palabras del Salmo 145:13 que dice “Tu reino es un reino eterno; tu dominio permanece por todas las edades. Fiel es el Señor a su palabra y bondadoso en todas sus obras.”

Esta misma serie la puede encontrar en otros idiomas. Por más información sobre todo nuestro material puede visitar nuestra página en internet: <http://www.aseba.de>.

Incorporamos material extra „bonus“ para poder apoyarle y ayudarle con la mayor información posible. Puede acceder a este material por la bandeja DVD del PC/Mac.

Si llegase a tener algún problema con nuestro material o si tiene alguna idea, sugerencia o propuesta para futuros materiales para niños, no dude en dirigirse a nosotros a cualquiera de las siguientes direcciones:

**Aseba Alemania** | Darlehensgasse 2 | D-73110 Hattenhofen / Alemania  
Tel. +49 7164 909814 | Fax +49 7164 909815 | E-mail [info@aseba.de](mailto:info@aseba.de)

**Atención:** Por favor, le pedimos que tenga en cuenta que nuestro trabajo es de forma honoraria y no estamos disponibles full time, pero es nuestro deseo responder lo antes posible. Gracias por su colaboración. pas être disponibles à tout moment!  
Merci pour votre compréhension ainsi que votre collaboration!

© copyright by Aseba e.V. Allemagne

Tous droits de reproduction réservés! Sous peine de poursuites pénales, il est interdit de copier ce matériel, de le dupliquer, propager, reproduire, projeter ou diffuser en public ou de l'utiliser dans un but commercial, en totalité ou en partie.

## Sugestiones para un programa para niños

# NOÉ

Texto bíblico: Génesis 6:5-11,17

Versículo para aprender

Juan 10:9

Jesucristo dice: “Yo soy la puerta; el que entre por esta puerta que soy yo, será salvo ... ”

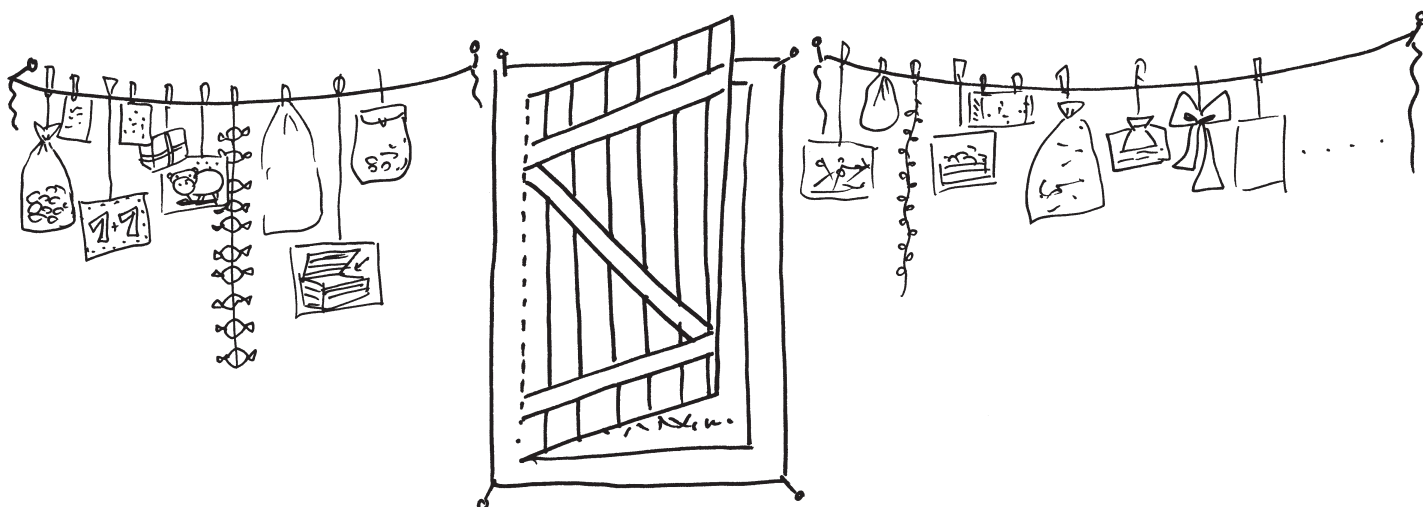
Meta a la cual conducen las actividades

Hay una sola posibilidad de entrar en el reino de los cielos, y ésta es una vida con Jesús.

**Sugestiones para un programa para una hora feliz para niños o jóvenes, una fiesta de cumpleaños o para un programa durante un campamento.**

Preparación del ambiente y preparativos generales

- Decorar las paredes con pósteres, fotografías o dibujos de animales
- Preparar una puerta gigantesca cortada de restos de papel de empapelar o tapicería. (= versículo para aprender) y colgar cuerdas con dulces, fruta seca y cartas para jugar (juegos y bricolaje) en sus lados.
- Copiar tarjetas de invitación (anexas) y distribuirlas



# Tema/Mensaje

## Introducción

- Drama Noé (a partir de 8 años)
- Tema « agua » (ante todo para preescolares debe haber dibujos, fotos u objetos que facilitan la concentración).
- ¿Para qué necesitamos agua? (paños, respiradores, vasos, macetas . . .)
- ¿Puede el agua llegar a ser peligroso también?
- ¿Podría llover sin parar hasta que todo quedaría inundado? ¡No!
- Pero: Mucho tiempo atrás exactamente esto ocurrió. . .

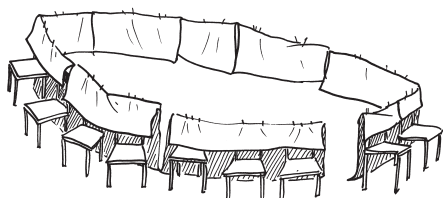
## Parte principal

- Mostrar la DVD con la presentación audiovisual
- Advertir a la puerta del arca (como único camino de encontrar salvación)
- Abrir la puerta gigantesca que es parte de la decoración y aprender conjuntamente el versículo bíblico

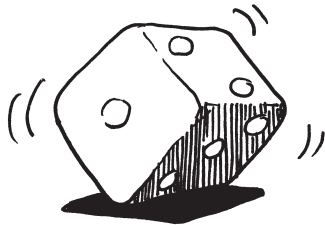
## Profundización

- Construir un barco gigantesco (de sillas, telas, etc...) y contar la historia Jugar la historia. Los niños juegan los papeles de Noé, su esposa, sus 3 hijos y sus 3 nueras.
- Con niños mayores de ocho años se puede entablar una conversación. Para esto hay que tener un cuarto, tiempo y un colaborador para dirigir la conversación.

¿Cómo puedo alcanzar la salvación y tener parte en la eternidad con Dios? Hay que distinguir si los niños meramente se interesan en COMO pueden salvarse o si el Espíritu de Dios le habló especialmente a un niño así que tiene el deseo de decidirse en favor de comenzar una vida con Jesucristo.

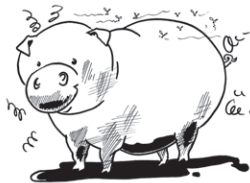


# Juegos

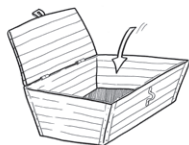


Para las sugerencias siguientes hay cartas para cada juego anexadas. Estas cartas pueden colgarse en una cuerda de programa. Los niños echan los dados uno tras otro con un gran dado hecho de espuma. Si hay más de 20 niños participando es mejor no optar por una cuerda de programa. En vez de ella elija 2 o 3 juegos. Si se usa una cuerda de programa se puede remunerar a los vencedores: por cada punto por una victoria cada niño del grupo victorioso recibe un osito de gominola (=golosina) o un palomito de maíz o . . .

Estas golosinas se distribuyen después que se terminaron todos los juegos. Si hay más que 11 niños participando se recomienda formar 2 grupos.



- Adivinar olores y fragancias : en botes de películas vacías se encuentran verduras o condimentos (pimienta, canela, curry, peperoni, cebolla. . .) o frutas (bananas, naranjas, mermelada de fresas, jugo de frambuesas o de uvas. ¿Quién es el que más adivina ?



- El patron manda : llamar respectivamente a dos niños con sus nombres. Ellos deben hacer lo que les manda el patron. Tráeme una cuchara/un zapato/una cuerda. ¿Quién lo hace lo más rápidamente?



- Laberinto/dédalo: A dos niños se les venda los ojos. Luego tienen que atravesar un trayecto de obstáculos (sillas, latas de basura, escobas. . .) Un ayudante voluntario les asiste, pero puede guiarlos solamente con palabras.



- Mirón/mirona de cerradura: Un voluntario sale del cuarto y espera detrás de la puerta. Ahora se manda a 1 – 3 niños, uno tras otro, a la puerta. Se miran por la cerradura ojo a ojo, y el voluntario en el otro lado de la puerta debe adivinar quiénes son.



- Quiz de agua. Formar grupos. Cada grupo recibe papel y lápices. Entonces los participantes tienen que encontrar palabras relacionadas con “agua”. Gana el grupo que apunta el número más grande de palabras - por supuesto dentro de un tiempo determinado. Ramasser des fruits et des légumes: on cache des morceaux de fruits et de légumes (frais ou secs) dans la pièce.



- Carrera de agua: En forma de una carrera de relevo los niños deben tratar de vaciar un balde de agua con cangilones.

# Juegos



- Búsqueda de frutas y verduras: escondidas en el cuarto hay frutas y porciones de verduras (frescas o secas).



- Llenar una caja grande de heno y paja y esconder pequeñas figuras de animales en medio del heno y de la paja. ¿Quién encuentra el número más grande de animalitos dentro de medio minuto ?



- Memory (mapa de la memoria) de animales: Una carta de memory de un memory de animales y un bote con el foraje que come este animal forman un juego. Este memory se juega como un memory normal de cartas (carta 1 + 1).

## Trabajos manuales, bricolaje

- Pintar un arco iris gigantesco en un rollo de papel de empapelar o en una ventana. Pintarlo con colores de dedos. Pintado con pincel resulta una decoración impresionante para el cuarto en que se reúnen los jóvenes.



Todo el material de ilustración se puede copiar, sin limitación de cantidad, para esta actividad determinada. Aparte de esta excepción las ilustraciones son protegidas y no pueden ser transmitidas a otras personas sin permiso.

[www.aseba.de](http://www.aseba.de)



**Aseba e. V. Alemania**

Darlehengasse 2 | D-73110 Hattenhofen / Allemagne | Téléphone +49 07164 909814 | Fax +49 07164 909815 | E-Mail [info@aseba.de](mailto:info@aseba.de)