

Carreras Bíblicas
por Shirley Davis

Empezar una campaña o un evento especial con carreras como éstas es buena manera de atraer a otros niños de la vecindad, ¡y también permite que todos agoten su energía antes de sentarse para escuchar la enseñanza!

Es buena idea dividir todo el grupo en 3 o 4 equipos al principio, usando nombres o colores para distinguirlos – luego controlar a los niños es más fácil, y se puede regalar puntos por ganar juegos y carreras durante todo el evento, para que todos esperen hasta el fin para saber cuál equipo ha ganado.

Carrera de tres piernas

Cada equipo se divide en pares, y usando pedazos de tela una pierna de cada niño es amarrada a la pierna de su compañero. Por turno cada par tiene que correr el curso y regresar a su equipo para que el próximo par pueda salir. Al fin todos se sientan al piso. Se explica que si nos unimos que gente que quieren seguir otro rumbo en su vida es difícil, pero si nos unimos con otros creyentes que también quieren seguir a Cristo es mejor.

Carrera de ojos vendados

Cada equipo se divide en dos grupos en filas– uno a un lado del curso, otro en otro lado. Los niños en el primer grupo tienen los ojos vendados, y por turno tienen que caminar y llegar a la otra mitad de su equipo (dirigidos por los gritos de su equipo). Al llegar allí, son ayudados por la primera persona en la fila para que regresen a su equipo, para que el próximo pueda salir. Al fin todos se sientan en el piso.

Se explica que como es difícil avanzar con ojos vendados, así es difícil vivir nuestra vida cuando no entendemos de nuestro futuro. Pero Jesús es como el amigo que nos ayuda – él sabe nuestro futuro y entiende bien y por eso puede dirigirnos para avanzar mejor.

Carrera de la armadura de Dios

Escoja 6 bases alrededor del campo o cuarto y en cada base se pone un artículo de “armadura” por cada equipo según la lista que sigue. Un representante de cada equipo tiene que correr con los otros representantes a cada base por turno, parándose para vestirse con el artículo de armadura. El que termina primero vestido de toda la armadura gana. Luego se explica el significado de cada parte de la armadura según Efesios 6:14-17

- Base #1 – cinturón (de la verdad)
- Base #2 – playera (coraza de justicia)
- Base #3 – zapatos (el apresto del evangelio de paz)
- Base #4 – carton (escudo de la fe)
- Base #5 – gorra (yelmo de la salvación)
- Base #6 – palo (espada del Espíritu Santo – la Palabra de Dios)

Carrera del nacimiento de Jesús

Escoja 4 bases alrededor del campo o cuarto. Cada equipo necesita 4 niños para representar a José, María, al burro y al bebé Jesús. Se localizan así – los primeros 3 en el base #1, y “Jesús” en el base #2. En el base #3 se ponen 3 objetos para cada equipo, representando el oro, incienso y mirra. La carrera sigue así:

José dirige al “burro” con María sentada encima del base #1 al base #2.

María se baja y levanta al “bebé” para llevarlo mientras José dirige al burro y todos caminan al base #3.

María sigue llevando al bebé y José toma los “regales” y todos caminan al base #4 para terminar.

Luego se recuerda la historia con la ayuda de los niños.

Carrera del viaje misionero

Se escoge un representante de cada equipo para entrar la carrera. Se preparan 6 bases alrededor del campo con letrero mostrando el nombre del país, y en cada base se pone un artículo de ropa que representa el país por cada equipo según la lista que sigue. Al empezar, los representantes tienen que correr al primer base y vestirse con la ropa, luego siguen hasta el segundo etcetera. El que termina primero, vestido de toda la ropa, gana 1000 puntos por su equipo; el segundo 800, y el tercero 500.

Base #1 – botas – E.U.A

Base #2 – sábana – sari de India

Base #3 – guantes - Suecia

Base #4 – suéter - Chile

Base #5 – sombrero - México

Base #6 – bufanda – Rusia

Se habla de la diferencia de la vida en varias partes del mundo...