

DIDÁCTICA BÍBLICA

Juan Bautista Flórez



DINÁMICAS

Como un elemento más de nuestro trabajo bíblico les compartimos estas dinámicas que pueden ayudarnos mucho para el trabajo con los grupos y para

profundizar en nuestros conocimientos de este libro maravilloso que es la Biblia...Esperamos que les sean útiles y los animamos a seguir aportando.

1. VENIMOS DE JERUSALÉN

Se reparten los miembros del grupo en dos bandos, o en más, si son muchas personas. Cada equipo debe ir preparando la mímica de un pasaje de la Biblia, para que el otro pueda descubrir de qué se trata. Al principio, pueden ser sólo pasajes del Evangelio. Y con grupos más avanzados, de toda la Biblia.

Los que van a representar llegan y los otros les preguntan: ¿De dónde vienen?

Respuesta: De Jerusalén.

Pregunta: ¿Qué oficio traen?

Respuesta: Ya lo verán.

E inmediatamente comienzan a representar su mímica. Los otros observan y cuando crean que ya saben de qué se trata, lo dicen en voz alta. Si está correcto, ahí se termina y pasan a actuar ellos. Si no lograron saber, pierden un miembro y el equipo que actuó dice a quién deben dar.

Se pueden dar una, dos, o tres posibilidades de "adivinar", según el grupo.

Los equipos siguen actuando en forma alterna. Cuando el tiempo termine, gana el equipo que tenga mayor número de miembros.

2. LA BIBLIA INCOMPLETA

Se distribuyen entre los participantes los nombres de los libros de la Biblia, o de una parte de la Biblia, por ejemplo: los profetas. El que inicia dice: Esta Biblia está incompleta porque le falta el libro de Jeremías. El que tiene asignado ese libro dice: El libro de Jeremías no le falta, el que le falta es el libro de Amós. El otro dice: El libro de Amós no le falta, el que le falta es el libro de Sofonías. Y así se continúa.

3. UN PROFETA

Se van nombrando las diferentes clases de personajes que aparecen en la Biblia: profetas, reyes, apóstoles, evangelistas, patriarcas, fariseos, etc.

Se ponen todos en círculo. El primero dice: Un profeta. El que sigue dice: Un profeta y aumenta en una unidad su personaje diciendo dos... El que sigue dice: Un profeta, dos... y tres... Y así sucesivamente.

Ejemplo:

- Un profeta
- Un profeta y dos apóstoles
- Un profeta, dos apóstoles y tres reyes
- Un profeta, dos apóstoles, tres reyes y cuatro evangelistas

Cuando alguien pierde, se vuelve a comenzar. Gana el que queda de último.