

Sigue al líder – la historia de Jonás

Esta actividad es una versión divertida del juego «Sigue al líder». El líder relatará la historia de Jonás. Abajo hay sugerencias de cómo relatar la historia. Lee cada declaración y haz lo que se sugiere en negrita.

- ¿Quién recuerda qué hizo Jonás cuando Dios le dijo que fuera a Nínive? Sí. Huyó, quiso escapar. **Corramos en nuestro lugar lo más rápido posible.**
- Jonás subió a un barco. **Ahora, imaginemos que estamos en un barco y rememos.**
- De pronto, se levantó una tormenta muy grande. **Zapateemos en el piso para que suene como tormenta.**
- Los marineros se asustaron, **muestren expresión de temor**, pero Jonás dormía tranquilamente. **Acostémonos y simulemos que estamos dormidos.**
- Cuando Jonás despertó, dijo a los marineros que lo echaran al mar. **Saltemos todos al mar. A la cuenta de tres. ¡1,2,3!**
- En el mar, un gran pez tragó a Jonás. **¿Pueden poner cara de pez? ¿A ver?**
- Jonás estuvo tres días y tres noches dentro del pez. **Siéntense y quédense muy quietos porque voy a contar hasta tres. Cuando diga tres, salten lo más alto que puedan. ¡1,2,3!**
- Jonás oró y pidió a Dios que lo salvara. **Sentémonos y juntemos las manos como si estuviéramos orando.**
- Dios escuchó la oración y el pez escupió a Jonás en la playa. **Salten a la playa.**
- ¡Jonás se salvó! **¡Aplaudan y den un grito porque Dios es bueno!**
- Dios dijo por segunda vez a Jonás que fuera a Nínive, y esta vez Jonás escuchó y obedeció. **Marquemos el paso en nuestro lugar, como si estuviéramos haciendo un largo viaje hasta Nínive.**

PREESCOLARES 6.1 TIEMPO CREATIVO



El texto bíblico indicado con «NTV» ha sido tomado de la *Santa Biblia*, Nueva Traducción Viviente, copyright © 2010. Usadas con permiso de Tyndale House Publishers, Inc., Carol Stream, Illinois 60188. Todos los derechos reservados.

© 2020 por el Concilio General de las Asambleas de Dios, 1445 N. Boonville Ave., Springfield, Missouri 65802. Todos los derechos reservados.

Se permite copiar solo para el uso de la iglesia local.