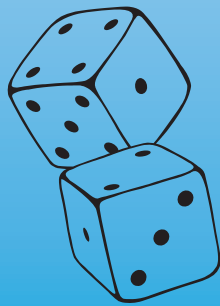


Lanzamiento de dados

Materiales necesarios: 1 dado por puntuación del niño, cuaderno/lápiz

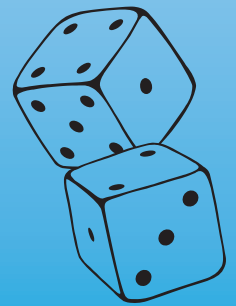
Los estudiantes eligen el número que deberá salir, ej: 6. Lanzando todos los (5) dados, si sacan 6 en uno de los dados, pueden continuar lanzando o detenerse y registrar la suma de todos los dados. Si no sacan un 6, su turno termina y pierden todos los puntos en ese turno. Ellos deberán decidir si desean mantener los puntos o lanzar de nuevo antes de cada lanzamiento. Gana el quien más puntos obtenga.



Si los dados coinciden

Materiales necesarios: 1 dado por puntuación del niño, cuaderno/lápiz

Escoge a un niño para que lance un número. Cualquiera que sea el número, todos los demás deberán lanzar el dado para que coincida con este número. Cada estudiantes escribirá cuántos lanzamientos les tomará llegar al número elegido. (Esto puede usarse para analizar el juego: ¿Cuántos días le tomó a Dios crear el mundo? Cada uno lanza un 6. ¿Cuántos hombres fueron arrojados al horno ardiente? Cada uno lanza un 3.)



Discusión de dados

Materiales necesarios: 1 dado por puntuación del niño, cuaderno/lápiz

Utiliza las siguientes preguntas para analizar la historia.

1. Vuelve a contar la historia en tus propias palabras.
2. ¿Qué aprendiste acerca de Dios con esta historia?
3. Elige un personaje de la historia. ¿Estás de acuerdo con las elecciones del personaje? ¿Por qué o por qué no?
4. ¿Qué crees que Dios te quiere enseñar con esta historia?
5. ¿Qué preguntas tienes acerca de la historia?
6. Describe cómo te hizo sentir esta historia. ¿Por qué te hizo sentir de esa manera?

Cada estudiante lanza y responde la pregunta que corresponde al número que salga. Si contestan correctamente, podrán sumar los puntos del número que sacaron.

