

**DINÁMICA BÍBLICA**  
[www.recursosdeescuelasabatica.com](http://www.recursosdeescuelasabatica.com)  
La Carrera de los Personajes Bíblicos

**Objetivo:**

Que los participantes refuercen sus conocimientos sobre diferentes personajes bíblicos, sus historias y enseñanzas, a través de una actividad dinámica y divertida.

**\*\*Materiales:\*\***

- Tarjetas con nombres de personajes bíblicos y una breve descripción de su historia o carácter.
- Espacio amplio para moverse.
- Línea de salida y línea de meta (pueden marcarse con cinta o cuerdas).

---

**### \*\*Preparación previa:\*\***

1. Escribe en tarjetas diferentes personajes bíblicos y una breve descripción, por ejemplo:
  - "Este rey fue conocido por su sabiduría y construyó el templo en Jerusalén." (Respuesta: Salomón)
  - "Fue tragado por un gran pez después de desobedecer a Dios." (Respuesta: Jonás)
  - "Fue pastor y escribió muchos salmos." (Respuesta: David)
2. Coloca las tarjetas en una caja o en una mesa, visible para todos.

---

**### \*\*Cómo se juega:\*\***

1. Divide a los participantes en **\*\*dos o más equipos\*\***.
2. Explica las reglas:
  - Un representante de cada equipo será el que participe en cada ronda.
  - La persona saca una tarjeta sin mirar y lee en voz alta la descripción del personaje bíblico.
3. Cuando todos hayan escuchado, los equipos discuten rápidamente y designan quién será el "corredor" que irá a la línea de meta en representación del personaje.
4. A la señal, el representante corre hacia la línea de meta, regresa con la tarjeta en la mano y la muestra para verificar.
5. El equipo que tenga el representante más rápido y correcto gana puntos por ronda.
6. Continúan con varias rondas, rotando a los representantes.

---

**### \*\*Variaciones:\*\***

- En lugar de correr, los participantes pueden responder rápidamente a una pregunta relacionada con el personaje, por ejemplo:
  - "¿Qué hizo este personaje?"
  - "¿En qué libro de la Biblia aparece?"
  - "¿Qué le aprendemos de él?"
- El equipo que responda correctamente en menor tiempo, gana puntos.

---

**### \*\*Final:\*\***

Al terminar varias rondas, suma los puntos y el equipo con más puntos será el ganador, recibiendo un pequeño premio o reconocimiento.