

JUEGO CON ABREVIATURAS BÍBLICAS

1./ Se divide la clase en grupos (4 ó 5 por clase) y se elige un portavoz por grupo (caso que no se pongan de acuerdo, el profesor elegirá uno y el grupo lo aceptará). El profesor apunta el nombre de los portavoces, los cuales tendrán un positivo al final si realizan correctamente la tarea.

2./ Cada grupo expone:

a) una cita (sin abreviar) para que el siguiente grupo dé la abreviatura correspondiente.

b) una abreviatura (en la pizarra) para que el siguiente grupo busque en la Biblia y lea la cita.

3./ Puede haber rebote si a) o b) o ambas respuestas no son correctas. El rebote corresponde al grupo siguiente según el orden que se haya establecido.

4./ Si n es el número de grupos, el número de positivos ganados por el mejor grupo podría ser n y el del resto $n-1$, $n-2$, etc. Puede valorarse como se quiera, pero conviene que esto quede claro a los alumnos desde el comienzo del juego.

5./ Los alumnos han de saber que si la respuesta la da un alumno que no es el portavoz, habrá rebote automático (manera de forzarles a cierto orden).

6./ El tiempo de respuesta lo decide el profesor (puede ser de 1 min y 30 segs., por ejemplo).

7./ Posibles variables (entre otras):

- El profesor escribe una cita en la pizarra. Todos los grupos participan y estarán entre tanto con las biblias cerradas. Cuando el profesor dé la voz de salida, aquel grupo que lea antes el texto correspondiente a esa cita, ganará un punto.
- El profesor comienza a leer una cita. Los grupos tendrán que estar atentos para buscarla correctamente. Aquel grupo que la encuentre

antes (y lo demuestre leyendo el texto que corresponde a la cita), gana un punto.

- El profesor pide a todos los grupos que abran la Biblia por un lugar concreto. Cuando todos los grupos lo tengan ya localizado, el profesor leerá un texto aleatorio de entre las dos páginas que el alumno tiene ya localizadas. La buscarán, decidirán cómo se escribe la cita abreviada correspondiente a ese texto y cada portavoz saldrá a la pizarra a escribirla. Quien lo haga correctamente, ganará un punto.
- Finalizar el juego escribiendo la abreviatura de una cita súper larga en la pizarra/ grupo. Aquel que no falle leyéndola correctamente, ganará un punto. Ejem: Gn 1-3,2; 4.7,3.5.12.27-31; 12,3s.

Se necesita, por tanto:

- a) Tiza.**
- b) Cronómetro.**
- c) Al menos una Biblia por grupo.**