

## Dice Match

Materials needed: 1 dice per child, score pad/pencil

Pick a child to roll a number. Whatever they roll, everyone else has to roll their dice to match the same number. Each student tracks how many rolls it takes to reach the designated number. (This can be used as a review game: How many days did God spend to create the world? Everyone rolls a 6. How many men were thrown into the fiery furnace? Everyone rolls a 3.)



## Dice Dash

Materials needed: 1 dice per child, score pad/pencil

Student picks a number to be rolled, i.e. – 6. Rolling all (5) dice, if they roll a 6 as one of the dice, they can continue to roll or stop and record the sum of all their dice. If they do not roll a 6, their turn is over and they lose all the points from that turn. They must decide whether to keep their points or roll again before each roll. Most points wins.



## Dice Discussion

Materials needed: 1 dice per child, score pad/pencil

Use the following questions to review the story.

1. Re-tell the story in your own words.
2. What did you learn about God from the story?
3. Choose one character in the story. Do you agree with the choices that character made? Why or why not?
4. What do you think God wants to teach you from this story?
5. What's one question you have about the story?
6. Describe how this story made you feel. Why did it make you feel that way?

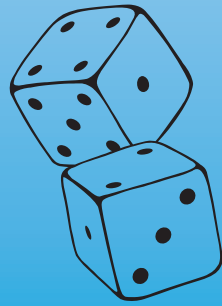
Each student rolls and answers the question that corresponds with the number rolled. If they answer correctly, they can tally points for the number they rolled.



## Lanzamiento de dados

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

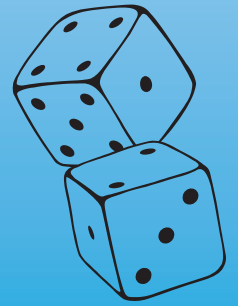
Los estudiantes eligen el número que deberá salir, ej: 6. Lanzando todos los (5) dados, si sacan 6 en uno de los dados, pueden continuar lanzando o detenerse y registrar la suma de todos los dados. Si no sacan un 6, su turno termina y pierden todos los puntos en ese turno. Ellos deberán decidir si desean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

