

# ¡FIESTA!

## ROMPE HIELOS

**Propósito:** Ocupar a los que vengan temprano y asegurarse de que nadie se quede solo.

**Preparación:** Antes del día de la fiesta:

1. Consiga papel o tarjeta y una pluma o lapiz para cada participante, cuatro premios (como chocolates), una campana o silbato para la persona encargada de la actividad y distintivos para “los policías”
2. Consiga personas para saludar a los que llegan dándoles una pluma o lapiz y un papel explicando la actividad, alguien para organizar la actividad “rompe hielos” y personas que van a usar sus distintivos para ser “los policías” para averiguar que todos están siguiendo las reglas.

## ROMPE HIELOS

**Meta:** Que todos platiquen con varias personas – especialmente nuevas

**Idea básica:** Cada vez que suena el silbato o la campana, cada persona encuentra otra pareja de conversación y los dos intercambian firmas hasta que suena otra vez la campana y los dos buscan otra pareja de conversación para hacer lo mismo y así sucesivamente.

Es posible empezar el proceso cuando han llegado seis u ocho personas. Cuando hay poca gente, será necesario que platiquen más tiempo. Después de que lleguen muchos, pueden hablar por dos minutos o aun un momento. Los policías deben eliminar cualquier persona que intente juntar firmas sin hablar el tiempo dado.

Al final del tiempo, deben recoger todos los papeles y las plumas o lapices. Los que recogen las hojitas deben determinar al ganador. (Revise los papeles de los que llegaron temprano porque uno de ellos va a ganar y decida cuantas firmas minimas necesitan para estar en el sorteo. Mezcla bien los papelitos y escoja ganadores por un sorteo).

PUEDA ESCOGER ENTRE DOS ACTIVIDADES O USARLAS SIMULTANEAMENTE

1. **JUEGO DE MESA** - Basado en la vida de José designado para enseñar verdades bíblicas importantes.

2. **UN PROYECTO ARTÍSTICO.** – Hacer con cartulinas un mural (o una serie de cartulinas) y presentarlo de forma atractiva, que contenga por escrito lecciones que podamos aprender de la vida de José.

**NOTA:** De antemano sería necesario asignar jóvenes en liderazgo como capitanes para cada juego o como encargados de cada sección del mural. (Si son adolescentes, se necesitan adultos para guiarles).

## JUEGO DE MESA

### “De la prisión al palacio”

**Propósito:** Que los jóvenes aprendan algo de la vida de José en una forma divertida

**Preparación:** Antes del día de la fiesta

1. De antemano, escoja un capitán para cada cinco personas que van a jugar con él o ella. Debe ser una persona capaz con don de liderazgo. Pida que todos los capitanes se presenten temprano para que expliquen a ellos las reglas del juego usando una tabla del juego como visual.
2. Prepare copias de las páginas DE LA PRISION AL PALACIO para construir una tabla del juego juntándolas para que los números corran de uno hasta ciento veinte usando cinta. Si es posible pegarlas a un cartón o una cartulina gruesa. Se necesita una tabla del juego para cada seis personas que vayan a jugar.
3. Para cada tabla de juego prepare copias de las HOJAS G, H e I cortando todas las tarjetas y mezclándolas bien. Se necesita un juego de cartas por cada tabla de mesa.
4. Prepare copias de la HOJA J – INSTRUCCIONES PARA EL JUEGO- “De la prisión al palacio” - uno por cada tabla del juego



# ¡FIESTA!

5. Consiga botones chicos de seis diferentes colores- uno de un color diferente para cada uno de los seis jugadores en una tabla de juego. (Sería posible pintar frijoles secos en vez de usar botones) o usar círculos de papel grueso de diferentes colores.

**Poniéndolo en acción:** Usando las instrucciones para jugar de la HOJA J, cada grupo de seis debe juntarse alrededor de una tabla de mesa para jugar.

## PROYECTO ARTÍSTICO

Cartulinas formando un mural con lecciones de la vida de José

**Propósito:** Aprendan algo mientras están haciendo el mural de lecciones de la vida de José para desplegar en la iglesia.

**Preparación:** Antes del día de la fiesta

1. Junte materiales: suficientes cartulinas, crayolas, marcadores, pintura, pegamento, etc.
2. Papel de colores y marcadores para copiar lo que está en cada sección de las HOJAS K y L o agrandarlas como están escritos en la computadora para pegarles en el mural.
3. Escoja personas capaces para estar encargados del proyecto.

**Poniéndolo en acción:** Explique que van a desplegarlo en la iglesia y decirles cuando necesitan terminarlo. (Alternativo: Es posible formar varios equipos para una competencia y votar con el aplauso de todos).

NOTA. Es posible usar HOJAS K y L como bases de una plástica

## REFRIGERIO

NOTA: Si el equipo que perdió trajo refrigerio, los que ganaron deben ser los primeros en la línea para ser servidos por los demás.

# HOJA G

Avanza al número 43

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Cambia de lugar con la persona que está perdiendo

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Regresa cinco números

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Repórtate al número dieciséis

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Regresa dos números

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Regresa tres espacios

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Anima a José porque sus hermanos están burlándose de él (número 15)

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Repórtate al número 40

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Tira el dado para otro turno

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Júntate con José en la cárcel y pierde el siguiente turno (número 65)

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Regresa siete números

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Avanza dos números

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Avanza nueve números

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Avanza seis números

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

# HOJA H

Toma dos turnos más

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Cambia lugares con la persona que está ganando

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Repórtate al número setenta y siete

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Empieza otra vez en número uno

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Avanza catorce números.

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Júntate con José en la cisterna (35)

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Pierde un turno

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Avanza once números

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Pierde el siguiente turno

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Repórtate al palacio (85) para orar por José mientras él interpreta el sueño de faraón.

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Cambia lugares con cualquier persona o quédate donde estás.

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Regresa quince números

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Pierde el siguiente turno

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

Avanza quince números

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

# HOJA I

**Repórtate a la casa de Potifar (45)**

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

**Pierde dos turnos**

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

**Visita a José en la cárcel (65)**

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

**Repórtate al número 80**

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

**Escucha el sueño de José (5)**

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

**Encuentra la caravana trayendo a José \_ Egipto (39)**

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

**Repórtate al número 50.**

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

**Pierde un turno**

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

**Avanza veintiún números**

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

**Repórtate a Siquén [Siguem] (31) para ayudar a José a encontrar a sus hermanos.**

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

**Regresa veinte espacios**

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

**Tira tu dado otra vez por otro turno**

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

**Avanza diez números**

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

**Asiste al funeral de Jacob (116) y regrésate al 67**

\_\_\_\_\_ ● \_\_\_\_\_

# HOJA J

## INSTRUCCIONES PARA JUGAR DE LA PRISIÓN AL PALACIO

1. Todos los jugadores tirarán el dado y el jugador con el número más alto debe comenzar.
2. Cada jugador en turno, moverá su botón el número de espacios indicado por el dado. (Está permitido dos o más botones sobre el mismo número).
3. Cada vez que un jugador coloque su botón sobre una tentación, él o ella necesita leer en voz alta:
  - A) Las circunstancias provocando la tentación (encontrados en el letrero con letras blancas que pasó antes de llegar a la tentación).
  - B) La tentación
  - C) El remedio por leer en la Biblia el versículo dado (Si no quiere leer en publico, puede pedir a otra persona que lea el versículo)
4. Cada vez que un jugador coloque su botón sobre el número: 20,40, 60, 80 ó 100, necesita tomar una tarjeta de encima de la pila de tarjetas de en medio y seguirá las instrucciones.
5. Cada vez que un jugador coloque su botón en el número 7, 77 ó 107 hay que tomar dos tarjetas y seguir las instrucciones de la tarjeta que prefiera.
6. Si se termina el tiempo antes de que alguien gane, la persona con el botón sobre el número más alto gana.
7. Siempre debe poner cada tarjeta abajo de la pila de tarjetas.

NOTA: Puede pegar una copia de las intrucciones en cada tabla de mesa.

Si olvida hacerlo, hay que regresar 20 números

# HOJA K

## LECCIONES DE JOSÉ PARA UN MURAL

Como José, pon tus ojos en Dios – no en lo que está a tu alrededor



Como José, obedece a Dios aunque nadie pueda descubrir tu pecado.



Como José, reconoce la presencia de Dios aun en situaciones horribles.



Como José, date cuenta que nunca es necesario pecar.



Como José, debemos hacer todo lo posible para servir a otros.



Como los hermanos de José, podemos caminar la senda de reconciliación después de la maldad- 1. Convicción de pecado. 2. Confesión de pecado. 3. Arrepentimiento total. 4. Obras dignas de arrepentimiento.



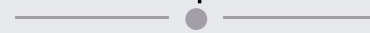
Como José, podemos arriesgar mucho para obedecer a Dios – aunque la compañía con los hebreos era una abominación para los egipcios, José no tenía vergüenza de su familia.



Como José, podemos reconocer que no es sabio compartir nuestros sueños con todo el mundo



Como José, debemos ver que las personas son responsables por sus acciones malas, pero que Dios obra después de todo.



Como José, debemos dejar un legado de fidelidad y lealtad a Dios Todopoderoso.



Como José, sigue a Dios aunque otros no entienda su llamado.



Como José, recibe todo lo malo y lo bueno de Dios sabiendo que Él tiene un propósito bueno.



Como José, está atento para recibir bendiciones de Dios- aunque estés en una prisión de circunstancias.



# HOJA L

## LECCIONES DE JOSÉ PARA UN MURAL

Como José, tú puedes obedecer a Dios a pesar de tu trasfondo y tu ambiente.



Como José, obedece a tus padres aunque pidan algo desagradable.



Como José, sigue a Dios aunque cause molestia a los que van por otro camino.



Como José, acepta el sufrimiento e injusticia como algo que Dios usará para producir en ti carácter firme.



Recuerda que Dios cumplirá una visión dada por Él en Su tiempo.



Si haces algo imprudente como José anunciando sus sueños, Dios puede arreglar la situación.



Como José, sé fiel en lo poco.



Como José, haz lo necesario para evitar el pecado.



Como en el caso de José, Dios puede usar la muerte de una visión para obrar en tu vida y después cumplirla.



Como José, ten temor de pecar en contra de Dios.



Como José, pon tu confianza en Dios, no en las circunstancias ni en los humanos.



Como José, permite que Dios borre tus heridas.



Como José, perdona en vez de vengarte.



Como José, haz lo mejor posible aun en trabajos o tareas desagradables





8  
OSU  
POR  
N

9 40 41 42 43 44 45 46 47

TENTACIÓN

TRABAJAR  
A MEDIAS

REMEDIO

Colosenses 3:17

José trabaja  
como esclavo  
sin paga, sin futuro

José es acusado  
falsamente y puesto  
en la cárcel

TENTACIÓN

AMARGARSE

REMEDIO

Hebreos 12:15

48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60

José esta  
en la cárcel  
injustamente

TENTACIÓN
ACTITUDES NEGATIVAS DE AUTO LASTIMA
REMEDIO
Jonas 2:8

De repente Jo  
delante del  
intepreta

El copero olvidó  
platicar con el faraón  
acerca de José

TENTACIÓN
DECIDIR QUE NO VALE LA PENNA AYUDAR A OTROS
REMEDIO
Proverbios 11:25

61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77

78 79 80 81 82 83 84 8

ELIAS

# NO ALIADO

Los hermanos de José lo tiraron en una cisterna

pide a José sus hermanos

TENTACIÓN

CULPAR A DIOS NO PREVENIR SUFRIMIENTO

REMEDIO

Romanos 8:2

TENTACIÓN

DE DESOBEDECER A SUS PADRES

REMEDIO

Efesios 6:1

25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39

IARD

# DEPRISI



...sé es llamado faraón para su sueño

Inmediatamente es ascendido al segundo puesto de mayor autoridad en Egipto

TENTACIÓN
SER ABRUMADO CON TEMOR Y NERVIOS
REMEDIO
Salmos 56:3,4

TENTACIÓN
LLEGAR A SER ORGULLOSO, OLVIDAR A DIOS
REMEDIO
Proverbios 16:18

Los hermanos de José se burlan de él

Jacob le buscar a s

José sueña estar en puesto de autoridad

TENTACIÓN

VER IMPOSIBILIDADES PRESENTES

REMEDIO

Filipenses 4:13

TENTACIÓN

DE VENGARSE

REMEDIO

Romanos 12:17-19

4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

18 19 20 21 22 23 24

J un

Jacob murió, dando a José la oportunidad de vengarse en contra de sus hermanos

Los hermanos de José se inclinaron delante de él

**TENTACIÓN**  
CULPAR A SUS HERMANOS POR EL SUFRIMIENTO

**REMEDIO**  
Genesis 50:19,20

**TENTACIÓN**  
NO PERDONAR

**REMEDIO**  
Efesios 4:32

100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 1 2 3