

ALCANZANDO UNA NUEVA GENERACIÓN

*Por Lorena Peterson*

SIGUIENDO LOS  
PASOS DE  
MOISÉS

# ALCANZANDO UNA NUEVA GENERACIÓN

*Por Lorena Peterson*

## ANIMANDO A LOS JOVENES Y ADOLESCENTES A ESTUDIAR LA BIBLIA EN CASA CON UN CONCURSO BÍBLICO

1. Los alumnos estudiarán las Escrituras en casa para un concurso ameno y emocionante entre equipos en el cual nadie será avergonzado.
2. Drama o una lección visual aplica verdades aprendidas en la vida real.
3. Estudios bíblicos profundizan conceptos aprendidos por la vida de Moisés.
4. Dinámicas interesantes ayudan a los jóvenes a aprender bien un versículo para que puedan atesorar principios bíblicos para la vida.
5. Termina con una fiesta en que los juegos instructivos ayudarán a afirmar principios aprendidos de Moisés y los israelitas.



# **CONTENIDO**

## **SIGUIENDO LOS PASOS DE MOISÉS**

### **LECCIÓN I**

#### *Dios prepara a Moisés para servirle*

HOJA A - GUIA PARA ESTUDIAR PARA ALUMNOS

<b>LECCIÓN I - DIOS PREPARA A MOISES PARA SERVIRLE, INSTRUCCIONES GENERALES</b>	pp. 1-3
PON TU CABEZA A TRABAJAR	p. 4
PON TU CABEZA A TRABAJAR RESUELTO	p. 5
HOJA DE PREGUNTAS (ÉXODO 1-5)	pp. 6-8
ABRE TU BIBLIA	pp. 9, 10

### **LECCIÓN II**

#### *Siguiendo los pasos de Moisés*

<b>LECCIÓN II - DIOS HACE MILAGROS A FAVOR DE SU PUEBLO, INSTRUCCIONES GENERALES</b>	pp. 1-3
DRAMA INTRODUCCIÓN	p. 4
PON TU CABEZA A TRABAJAR I	pp. 5, 6
PON TU CABEZA A TRABAJAR RESUELTO I	pp. 7, 8
PON TU CABEZA A TRABAJAR II	p. 9
PON TU CABEZA A TRABAJAR RESUELTO II	p. 10
HOJA DE PREGUNTAS II (ÉXODO 6-11)	pp. 11-13
ABRE TU BIBLIA	p. 14
EXAMEN ABRE TU BIBLIA	pp. 15, 16

### **LECCIÓN III**

#### *Los isrealitas salen de Egipto*

<b>LECCIÓN I - LOS ISREALITAS SALEN DE EGIPTO, INSTRUCCIONES GENERALES</b>	pp. 1-3
PON TU CABEZA A TRABAJAR	p. 4
PON TU CABEZA A TRABAJAR RESUELTO	p. 5
HOJA DE PREGUNTAS (ÉXODO 11-15)	pp. 6-8
ABRE TU BIBLIA	pp. 9, 10

### **LECCIÓN IV**

#### *¡Fiesta!*

<b>FIESTA, INSTRUCCIONES GENERALES</b>	pp. 1-3
HOJAS B, C, D y E	

## GUIA PARA GANAR

Al usar este sistema para estudiar la Biblia puedes aprender lecciones muy valiosas de la vida de Moisés.

**Semana 1:** Estudia Éxodo capítulos 1-5

**Semana 2:** Estudia Éxodo capítulos 6-10

**Semana 3:** Estudia Éxodo capítulos 11-15

**Explicación de Éxodo 4:24-26:** Era mandamiento de Dios que cada descendiente varón de Abraham sea circuncidado, Moisés no podía guiar a la gente de Dios si él mismo no estaba cumpliendo con uno de Sus mandamientos.

1. Por cinco días lee en forma devocional un capítulo contestando las preguntas en tu cuaderno.
  - A. Lee el capítulo dos veces.
  - B. Escoge un título para el capítulo que describe el tema central.
  - C. Busca ejemplos para seguir y acciones para evitar y anótalos.
  - D. Si encuentras una promesa para reclamar o una verdad espiritual, anótalo.
  - E. ¿Qué metas tienes después de leer el capítulo?
  - F. ¿Hay algo que no entendiste? Apúntalo para preguntar a una persona que conoce más de la Biblia que tú.
  - G. ¿Qué pensamientos recibiste del Espíritu Santo cuando estabas leyendo el capítulo?
  - H.Cuál es la palabra de Dios que necesitas obedecer?  
¿Qué cambios necesitas hacer en tu vida?
2. En un día lee los cinco capítulos seguidos. Escribe las cosas que aprendiste que puedas aplicar a tu vida.
3. Toma una hora para estudiar. Después de leer un capítulo

cuidadosamente, haz un resumen por escrito aproximadamente de la tercera parte del capítulo. Sigue el proceso con los siguientes cuatro.

**NOTA:** Nombres en una genealogía, o que aparezcan solo una vez no son respuesta de ninguna pregunta de la lección

# ¡FIESTA!

## INSTRUCCIONES PARA EL LIDER

### Preparación:

1. Haga un mapa como lo ilustra Hoja B ampliado en una cartulina. Haga una bandera de color diferente para cada equipo. Consiga cinta, tachuelas, o alfileres para mover las banderas en el mapa.
2. Haga invitaciones para la fiesta animando a todos a que traigan personas nuevas. (si a su grupo le gusta la idea, cada joven puede disfrazarse como un israelita con ropa bíblica, calzados con sandalias, etc.)
3. Saque copias de la Hoja C para cada joven y cuatro copias de la Hoja D y una de la Hoja E para cada equipo. Necesita cortar las cuatro copias de la Hoja D haciendo un pedazo para cada palabra, mezclandolos y poniendolos en sobres para cada equipo. Equipos grandes se necesitarán más de un sobre.
4. Junte:
  - A. Lápices para cada persona
  - B. Dulces o diplomas para premios
  - C. Lápices y papel extra para cada equipo
  - D. Tazas o vasos para cada joven
  - E. Biblias, si los jóvenes no las llevan
5. Seleccione líderes de las cosas que cada equipo de diez a quince personas.
6. Haga las listas de las cosas que cada equipo debe juntar para el rally en que equipos necesitan juntar todo lo que esta en la lista. Puede usar las cosas en una de las listas o hacer cambios para hacerlos mejor de acuerdo a su situación.
7. Haga arreglos con el equipo que perdió para que traigan algo de comer para una sencilla cena.
8. Tenga música para poner de fondo (bajita para no interferir con personas hablando)

### Noche de Fiesta:

## 1

### MIENTRAS LLEGAN

Empiece cuando han llegado cuatro o cinco. De a cada persona Hoja C y un lápiz. Ellos necesitan ponerse como reporteros o reporteras para conseguir opiniones de Moisés con firmas de cada persona presente. Ellos necesitan imaginar que están en Egipto en el tiempo de Moisés. Cuando llegue cada persona reciba su hoja y empieza a jugar. Al fin la persona con más opiniones firmadas por diferentes personas, gana.

## 2

### BIENVENIDA Y ORGANIZACIÓN

1. Dé la bienvenida y den un aplauso a los nuevos.
2. Presente el mapa explicando que por una noche todos van a ser israelitas en el tiempo de Moisés viajando a la Tierra Prometida.
3. Equipos: Presente a los capitanes. Poner a las mujeres en una línea y a los hombres en otra. Ellos van a decir sus números alternativamente en voz alta: 1, 2; 1, 2, 3; 1, 2, 3, 4; etc. Depende en el número de equipos. Inmediatamente después de decir el número se va a su equipo. Esto es importante para una fiesta porque los nuevos se necesitan sentir aceptados. Si escogen según sus amistades, los nuevos se sentirán rechazados.

### Juegos:

## 3

### JUEGO UNO

Los israelitas vivieron en Gosén (apúntalo en el mapa). Después de la décima plaga cuando el faraón dijo que salieran, Moisés dijo que pidieran cosas de los egipcios para su viaje, y los egipcios estaban tan asustados que les dieron todo lo que pidieron. (Y era completamente justo, porque hicieron todo su trabajo como esclavos por años sin recibir nada).

Cada equipo va a recibir una lista de cosas para buscar, pueden conseguirlos en cualquier forma, menos robar. El primer equipo que junte todas las cosas, o el equipo que junte más cosas en quince minutos ganará. SI EN QUINCE MINUTOS TODOS LOS MIEMBROS DE SU EQUIPO NO ESTÁN, SU EQUIPO PERDERÁ.

### LISTAS DOS OPCIONES

#### OPCIÓN A

Si pueden salir de la iglesia

- Un pedazo de cordón
- Un palo
- Levadura
- Un par de sandalias

Un jarro de barro  
 Un suéter  
 Jabón  
 Una toalla  
 Una cuchara  
 Una cosa de plata  
 Un collar con joyas  
 Un dulce  
 Un anillo de oro  
 Un clavo  
 Un pan  
 Una cosa de oro  
 Un mapa  
 Una botella con agua  
 Una moneda de cinco  
 Una túnica blanca  
 Un animal vivo (si están en un rancho)

*Mueva la bandera del equipo ganador a Pihahiroth*

**OPCIÓN B**

**Si no pueden salir de la iglesia**

Moneda de diez pesos o centavos  
 Llave dorada  
 Arete o botón de plata  
 Una chamarra o saco rojo  
 Un reloj de oro  
 Ropa de color amarillo  
 Un chicle  
 Un chocolate  
 Un peine amarillo  
 Una cinta con oro  
 Un dibujo del faraón  
 Un espejo  
 Un anillo con piedra roja  
 Zapatos dorados  
 Una pluma plateada o dorada  
 Un mapa de Sinaí (no la cartulina)  
 Un suéter

Una liga  
 Un calendario  
 Un calcetín negro  
 Una pulsera de oro o plata  
 Un collar de oro

**4**

**JUEGO DOS**

Explique que ya están en el desierto en Pi-hahiroth, y necesitan aprender a conservar el agua.

- A. Dé vasos a cada persona.
- B. Forme los equipos en fila. El número de personas en cada fila necesitará ser el mismo.
- C. La primer persona en la fila necesitará un vaso lleno de agua y los otros necesitarán vasos vacíos.

Explique que es necesario derramar el agua vaso a vaso hasta el final de la fila lo más rápido posible. **AUNQUE NO HAS DICHO ESTO, EL EQUIPO QUE TIENE MÁS AGUA AL FINAL, GANA.**

Hay que mover su bandera al siguiente lugar.

Explique que en el desierto conservar agua es más importante que cualquier cosa.

**PREGUNTAS:**

Para mover los equipos hasta llegar al Monte Sinaí. (Usa el número de preguntas necesario)-

Nadie avanza todavía a Cades Barnea

Oportunidades para llegar a Monte Sinaí

- A. El primer equipo que traiga por escrito una lista de las diez plagas, avanza.
 

1. Agua en sangre	6. Úlceras
2. Ranas	7. Granizo
3. Piojos	8. Langostas
4. Moscas	9. Tinieblas
5. Plaga en el ganado	10. Muerte de primogénito

B. El primer equipo que trae por escrito la cita y el versículo completo que dice “Yo soy Jehová tu Sanador” avanza (Éxodo 15:26)

C. El primer equipo que puede traer por escrito que pasó en Mara, avanza. (El agua era amarga, Moisés puso un árbol en el agua)

para hacerlo bien para que los israelitas pudieran beberla. Éxodo 15:22-25)

- D. El primer equipo que pueda traer por escrito una descripción de Elim, avanza. (Tenía doce fuentes de agua y setenta palmeras. Éxodo 15:27)
- E. El primer equipo en traer por escrito el nombre del hermano de Moises, avanza (Aarón)
- H. El primer equipo en traer por escrito quienes murieron en la décima plaga, avanza. (Los primogénitos de los egipcios).

## 5 JUEGO TRES

En Monte Sinaí (apúntalo en le mapa) los israelitas recibieron los Diez Mandamientos.

1. Tome los sobres con cuatro copias de la Hoja D cortados en pedazos.
2. Explique que cada equipo recibirá un sobre de papelitos con palabras de un mandamiento. (Más que un sobre para que formen grupos si el equipo tiene muchas personas). El equipo necesita poner las palabras en orden para formar el versículo cuatro veces en una mesa, banca o en el piso. El primer equipo que lo haga, avanza.
3. Dé los sobres a cada equipo, y a la cuenta de tres, pueden empezar.
4. El primer equipo que arme correctamente Éxodo 20:12, avanza a Cades-Barnea.

## 6 JUEGO CUATRO

En Cades-Barnea mandó Moisés a los 12 espías para reportar como era la Tierra Prometida. Por medio de diez de ellos todos los israelitas perdieron la fe que Dios tenía todo el poder de hacerlos vencedores. Dé copias de la Hoja E a cada equipo. El primer equipo en descifrar y escribir el castigo por no obedecer a Dios con las palabras mezcladas, avanza.

**RESPUESTA: TODOS LOS QUE VIERON MI GLORIA Y MIS SEÑALES QUE HE HECHO EN EGIPTO NO VERÁN LA TIERRA PROMETIDA. EN ESTE DESIERTO CAERAN VUESTROS CUERPOS.**

(Si después de un tiempo necesitan una pista dígales que lean Números 14).

Si nadie ha llegado a Jericó, siga con las preguntas hasta que un

equipo llegue. Pueden usar biblias.

- A. El primer equipo que traiga por escrito el versículo con la cita que da instrucciones sobre como cocinar el borrego para la cena de pascua, avanza. (Éxodo 12:9).
- B. El primer equipo que trae por escrito el versículo con la cita que relata la amenaza que hizo faraón diciendo que maten a Moisés, avanza. (Éxodo 10:28)
- C. El primer equipo que traiga por escrito el versículo y la cita que nos relata todo lo que sabemos de la boda de Moisés, avanza. (Éxodo 2:21)
- D. El primer equipo que traiga por escrito los nombres de los 12 espías, avanza. (Números 13:4-15)

Explique que los israelitas marcharon alrededor de la ciudad de Jericó trece veces, en **COMPLETO SILENCIO**. Este salón o patio representa a Jericó y vamos a marchar alrededor trece veces, sin reírse o sonreír. Cada persona que sonríe o se ría necesita sentarse y puede ser parte del grupo tratando de causar risa con los que están marchando todavía. El equipo uno marcha primero, mientras que el equipo dos trata de hacerlos reír. Los que hacen cualquier ruido necesitan sentarse. Cuente el número de los que quedaron después de las trece vueltas. Entonces el equipo dos tiene su turno invirtiendo los papeles. El equipo que tenga más personas marchando sin reírse, gana. ¿Y qué van a comer? ¡Maná, por supuesto! (Palomitas)

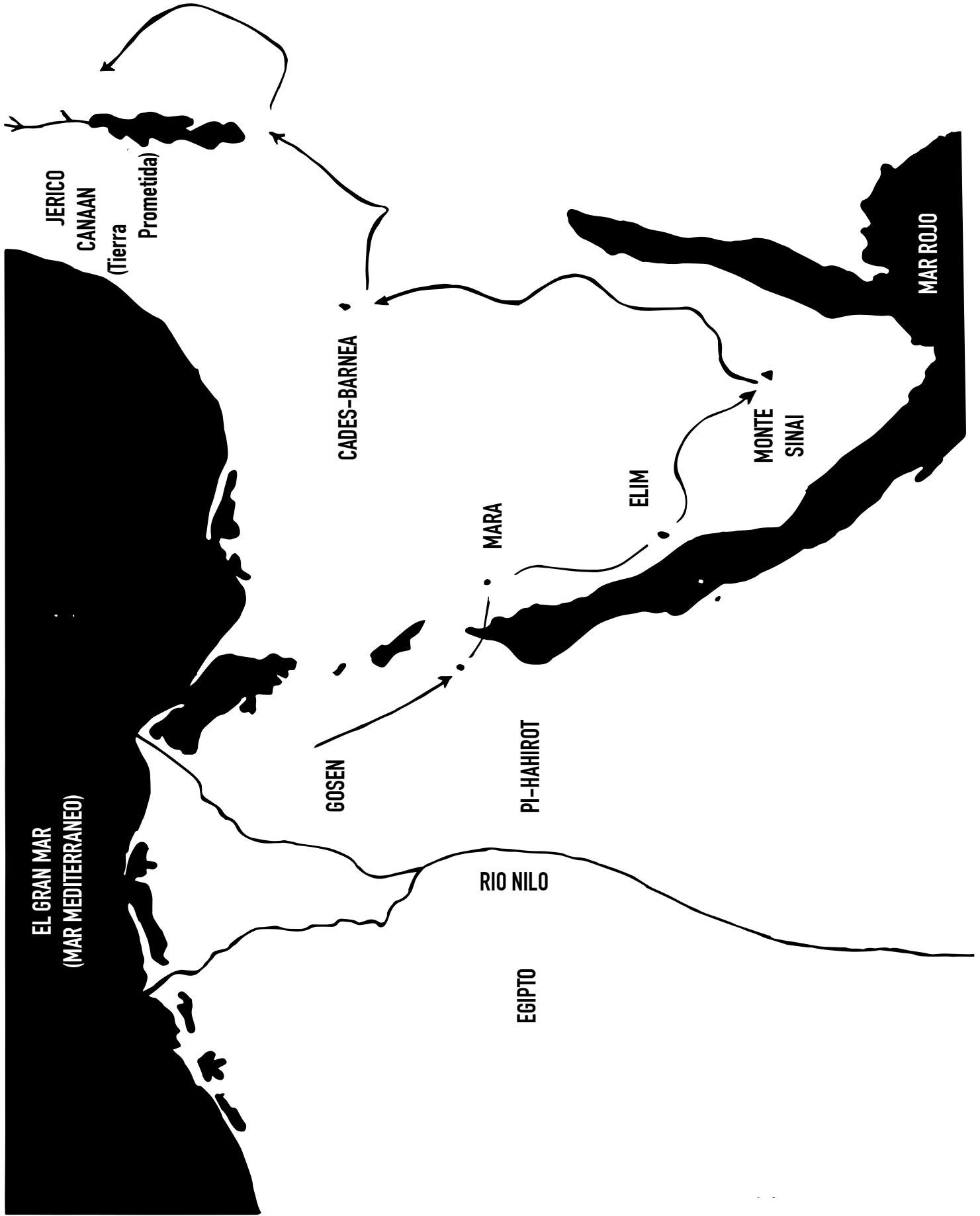
## 7 MENSAJE

Mientras comen palomitas, puede explicar que los israelitas, quienes escogieron no confiar en Dios, no podían entrar en la Tierra Prometida por cuarenta años, aunque era la voluntad de Dios que entraran de inmediato. Es lo mismo con nosotros. La única manera para entrar al cielo es por la fe en Jesucristo. En cinco minutos explique el evangelio y dé la oportunidad a los nuevos de aceptar a Cristo.

## 8 CENA

1. Ore por la cena
2. Explique que los que perdieron necesitan servir la cena a los que ganaron.

# HOJA B







# HOJA E

SDOTO SLO EQU EVINRO IM  
AGILRO Y SMI ÑLAEESS EQU  
EH HHCOE NE GIPEOT ON  
REVNA AL RRAIET AIEPRMOTD  
NE TEES TROEISED RANAEC  
TSSROUEV SPCORUE

# HOJA D

ALARGUEN EN LA A  
HONRA PARA QUE  
TE MADRE DIAS SE TU  
JEHOVA TU DIOS QUE  
PADRE TU TUS DA A Y  
TIERRA.