

FIESTAS EVANGELISTICAS

CONTENIDO

SEIS PAQUETES

Cada paquete contiene todos los planes para una fiesta evangelística dinámica incluyendo invitaciones, instrucciones para lider, juegos, dramas, y pláticas evangelísticas.
Cada paquete contiene algunas hojas de diferentes colores para ayudarle a identificar de que se trata la hoja.
Cada paquete contiene una hoja con dos invitaciones que aparecen como portada.

PARA TODAS LAS FIESTAS ENCONTRARA

- 1. UNA INVITACION:** Está ya hecha para hacerlo más fácil para Ud.. Puede añadir y quitar cosas. Es importante que la invitación no incluya actividades que no habrá en la fiesta. (Hay dos invitaciones en cada hoja que deben ser dobladas como la muestra en el paquete.)
(varios colores)
- 2. INSTRUCCIONES PARA LIDER:** Explica todas las actividades y como llevarlos acabo para una fiesta de éxito. (blanco)
- 3. DRAMA:** Es una obra pequeña para captar la atención e interés en la plática evangelística.
(verde)
- 4. PLATICA EVANGELISTICA:** (Aunque Ud. puede dar una explicación del evangelio propio, al usar éstas pláticas los jóvenes cristianos aprenderán algo y no será un tiempo aburrido para ellos.)
(amarillo fuerte)

OTRAS HOJAS QUE LLEVAN ALGUNAS FIESTAS

- 1. ROMPE HIELOS:** Esta hoja resuelve el problema de casi cada fiesta. Los que vienen temprano se aburren porque no pasa nada. Estas hojas sirven para dar algo que hacer a los que vienen temprano y para darles la oportunidad de platicar con todos los que estan presentes.
(azul)
- 2. JUEGOS ESPECIALES** (blanco)

VINO NUEVO
LORENA PETERSON
APARTADO POSTAL 1117
CD. JUAREZ,,CHIHUAHUA, MEXICO C.P. 32000
TELS.(16) 13 11 33 Y 11 22 01 FAX (16) 16 76 41

LA FIESTA EVANGELISTICA *Diversión Con Un Propósito*



¿POR QUE UNA FIESTA EVANGELISTICA?

En primer lugar, da la oportunidad a jóvenes cristianos de desarrollar sus vidas sociales en una forma sana y pura. Las fiestas cristianas bonitas también quitan la atracción de las fiestas paganas.

Recuerdo una vez cuando un joven me dijo "la cosa más emocionante que hace nuestro grupo de jóvenes es comer palomitas". Otro me contó lo siguiente: "Yo quería hacerme cristiano antes pero tenía temor porque pensaba que los cristianos no hacían nada divertido. Estuve muy equivocado. Las fiestas cristianas son mucho más divertidas que a las que asistía como inconverso". Pienso que los líderes de los dos grupos de jóvenes fueron iguales de sinceros y entregados a Cristo. Pero solamente en uno de los casos el líder reconocía la necesidad de un joven para diversión y el otro no.

Con la creatividad que Dios nos ha dado, debemos tener fiestas muy bonitas y muy divertidas, fiestas que honran a Dios. Esto es posible y debemos hacerlo. Una muchacha de una familia muy pagana y muy rica me comentó "Esta fiesta es más divertida que una quinceañera tradicional. Voy a pedir a mí mamá que tengamos una igual cuando cumpla quince años". Yo sentí, "Esto es como debe ser. Los no creyentes sienten envidia de los cristianos por sus fiestas hermosas".

Pero también el líder de jóvenes se preocupa mucho por la vida espiritual de los jóvenes y sabe bien que es posible que el grupo de jóvenes caiga en la trampa de hacerse solamente un club social. ¿Cómo es posible enseñar la Biblia, organizar eventos de evangelismo, y también proveer diversión para los jóvenes cuando tienen sus horarios de trabajo y de la escuela tan variables? Aunque nadie puede decir que es fácil dar a los jóvenes

todo lo que necesitan, es posible "matar dos pájaros de un tiro" en la fiesta evangelística.

¿QUE ES UNA FIESTA EVANGELISTICA?

La fiesta evangelística es una fiesta con comida, música, juegos, y otras actividades en que los cristianos invitan a sus compañeros de la escuela y del trabajo. En medio de este ambiente muy amigable hay una presentación del evangelio corto e interesante (no un sermón) con la oportunidad para que las personas entreguen sus vidas a Cristo. Mientras que los consejeros tratan con los que tienen interés en aceptar a Cristo, sigue otra actividad y la comida. Debe ser hecho en una forma en que la persona más pagana que vino solamente para divertirse no se sienta incómoda pero con confianza de asistir a otra fiesta del mismo tipo. El Santo Espíritu convencerá a los que están listos para aceptar a Cristo. **NO DEBE HABER PRESION ALGUNA.** Recuerde también que Dios es parte de todo lo que hacemos. No es irreverente tener un drama serio y una plática evangelística y después seguir con un juego. Dios es Señor en todo lo que hacemos.

LA FIESTA EVANGELISTICA HACE LO SIGUIENTE PARA UN GRUPO DE JOVENES.

1. Les da una oportunidad más fácil de testificar a sus amigos. ¿Quién no quiere ir a una fiesta? especialmente si está en una casa, no en el templo. (Si el grupo de jóvenes es grande sería posible tener algunas fiestas iguales en diferentes casas para tener más gente nueva).
2. Les da la oportunidad de involucrarse y trabajar en

equipo para aprender responsabilidad formando comités de decoraciones, comida, juegos, drama, invitaciones etc.

3. Ayuda al presupuesto del grupo de jóvenes porque si cada evento evangelístico es un concierto, una cena de gala, o una película los gastos pueden ser fuertes. Pueden poner fiestas evangelísticas que cuestan muy poco dinero.

4. Las fiestas les dan la oportunidad de conocerse unos a otros en una forma diferente que en reuniones, conciertos etc. Les da la oportunidad de formar amistades fuertes entre cristianos.

5. Combinar el evento evangelístico con el evento social les da más tiempo para hacerlo con excelencia.

6. Aunque el grupo de jóvenes sea muy pequeño pueden hacer fiestas evangelísticas de éxito.

COMO USAR LA FIESTA EVANGELISTICA PARA DESARROLLAR LIDERAZGO Y EVANGELISMO

Involucrar a los jóvenes en las siguientes comisiones puede enseñar responsabilidad y deseo de ganar a sus amigos para Cristo. (NOTA: Si hay pocos jóvenes es posible hacer la mayoría del trabajo Ud. dando algunas responsabilidades a ellos que puedan llevarlas acabo.

1 INVITACIONES

Cada fiesta trae una *invitación* en la cual puede poner la hora y el tiempo de duración (mejor decir 8:00 a 10:00 que solamente a que horas empieza para que los padres quienes van por sus hijos sabrán a que horas llegar) y el lugar (debe incluir dirección, teléfono si hay uno y como llegar). Hay un espacio en blanco en que puedes poner información adicional, como, un mapa para llegar, la comida que deben traer, el tipo de vestuario que deben usar, (de gala, sport etc.) costo si necesitan pagar etc.

La Comisión de invitaciones debe:

1. Recibir la información de usted con dos o tres copias de la invitación dado para preparar una invitación modelo con letra bonita para mostrar al líder. Si está bien hecha, pueden ponerlo en el original y sacar copias.

2. Sacar el número de copias que indica Ud. para la fecha indicada. (Nota: Si decide cambiar la fiesta es importante cambiar la invitación. Por ejemplo si no habrá drama no debe aparecer en la invitación, es fácil borrarlo con corrector y poner otra cosa.

2 ORACIÓN

Entrega las invitaciones al grupo dos semanas antes de la fiesta. Anime a cada miembro del grupo a

compartir con los demás por escrito los nombres (entre dos y cinco) de las personas a quienes ellos van a invitar dando algo de información acerca de ellos, (ejemplo: estudia en la prepa y sus papás son Testigos de Jehová o "trabaja conmigo y perdió a su mamá de cáncer hace dos meses," etc. Pueden formar grupos de cuatro personas para orar por cada persona escrita en las listas de las personas del grupo.

La Comisión de Oración debe:

1. Recoger las listas de personas invitadas.

2. De una manera confidencial hacer una lista de estas personas, dar a los que quieren orar cada día por estas personas y orar en grupo por ellos (tal vez 15 minutos antes de la reunión). Explique que nadie debe compartir la información en la lista.

3 DECORACIONES

Algunos globos u otro tipo de decoración dará la idea que la fiesta va a ser especial. Esto es una responsabilidad que pueden dar a personas nuevas o no muy responsables porque la fiesta puede marchar sin decoraciones. Sin embargo, procure que por lo menos una persona responsable dirija al grupo. Puesto que, es muy bonito tener decoraciones creativas y llamativas.

La Comisión de Decoraciones debe:

1. Tener un presupuesto definitivo y entender que no pueden sobrepasarlo.

2. Poner todos las decoraciones antes de que empiece la fiesta.

4 REFRIGERIO O ALIMENTOS

Esta comisión es importantísima. Los jóvenes tienen la tendencia de prometer y olvidar. Si no hay una persona sumamente responsable, mejor que lo haga Ud. o que un comité de mujeres de la iglesia planee esto.

La comisión de refugio o alimentos debe:

1. Organizar la bien la comida.

Escoger entre una de estas posibilidades:

a. De "traje" con personas totalmente responsables para traer platos, vasos, cubiertos, bebidas, frijoles, ensaladas, etc. y otras botanitas, postres etc.

b. **Comprando**, de un fondo especial (de una ofrenda, de lo que la iglesia tiene presupuestado, etc.) poner, por ejemplo, alguien encargado para comprar tamales y refrescos.

c. Los jóvenes pagan su comida, por ejemplo, hamburguesas por una cierta cantidad de dinero. En este caso sería bonito si cada persona del grupo invitó y pagó por otra persona.

2. Asignar personas para servir y después recoger todas

las cosas (y cobrar dinero si es necesario pagar.)

5 JUEGOS

Hay que escoger personas sumamente responsables y checar que están haciendo su trabajo.

La comisión de juegos debe:

1. Juntar todas las cosas para los juegos
2. Animar a los demás a participar en los juegos (Hay muy poca gente que puede dirigir juegos. Si no hay un joven con talento de liderazgo y de movilizar a la gente, mejor hagalo Ud..)

6 MUSICA

Necesita una buena grabadora y casetes de música cristiana moderna. Es importante que la persona encargada sea puntual. Si las personas escuchan buena música cuando llegan, pensarán que de veras hay fiesta.

7 DRAMA

Presentar el evangelio a través de un drama cabe muy bien dentro de una fiesta. Bien ensayado y presentado, el mensaje puede impactar a todos. Escoja actores responsables que presentarán el drama con excelencia.

8 TESTIMONIO

Si la fiesta incluye un testimonio personal, la persona necesita ensayar y presentar su testimonio a Ud. antes de presentarlo al grupo. No debe durar más de tres o cuatro minutos. Debe ser un testimonio de impacto para jóvenes dado por una persona que está caminando en victoria.

9 PLÁTICA

La plática debe ser dada por alguien que puede comunicarse bien con los jóvenes. Si no hay nadie, debe darla Ud.

1. Debe durar no más de cinco minutos (NOTA: Las pláticas están designadas para que los jóvenes cristianos puedan aprender nuevas maneras de compartir el evangelio. Ellos se aburren si la plática es siempre lo mismo.)
2. Debe darse a la mitad de la fiesta o por lo menos antes del refrigerio (o comida o alimento.)
 - a. Para no ser interrumpidos por padres recogiendo a sus hijos. Si llegan padres inconversos sin respeto durante la invitación, cambie todo el ambiente "espiritual" e impida que tengan libertad de aceptar a Cristo. Evitalo a toda costa.

b. Para dar la oportunidad a consejería individual mientras que los demás participan de una actividad en la cual no todos tienen que estar.

c. Para dar la impresión a los nuevos de que Cristo es parte de todo lo que hacemos y no es solamente algo para un tiempo "religioso".

3. Debe dar a los que quieren aceptar a Cristo la oportunidad de levantar sus manos SIN NINGUNA PRESION. En este momento los de consejería pueden llevarlos a un lugar aparte y otra persona guiar a los demás en una actividad o juego.

NOTA: El bosquejo de las pláticas es para ayudar a la persona presentando el material, usualmente no debe estar dado al público. La introducción será más interesante (y usualmente todo el mensaje sin incluir el bosquejo o el resumen.)

10 LIMPIEZA

Todos deben tomar su turno en esta comisión. No deben dejar todo el tiradero para que la anfitriona limpie. Todos los jóvenes deben aprender responsabilidad.

11 SEGUIMIENTO

En este caso es más fácil porque todos los invitados son conocidos. Si la que invitó a la persona le invita a su casa o a un puesto a tomar refresco, alguien encargado de seguimiento puede venir y juntos pueden tener un estudio bíblico. Es bueno evitar tener estas reuniones en el templo porque muchos padres de familia no permitirán que sus hijos asistan. Hay que ser creativos en la manera de discipular a los nuevos. Si es necesario tener una fiesta de seguimiento, hagalo!

Orden de eventos

Es fácil cambiar el orden para tener el formato más tradicional- la plática al fin en un ambiente "más espiritual." Pero no lo haría por las siguientes razones:

1. Los invitados saldrán y todo el propósito de la fiesta será perdido.
2. Es muy importante tener un ambiente casual y amigable para que los líderes de los jóvenes puedan hacerse amigos de los padres inconversos. Estos padres deben sentirse cómodos. Siempre hay RIESGO de sobrepasar el tiempo y creame es muy incomodo dar una invitación para aceptar a Cristo cuando los padres están vigilando a sus hijos!
3. He trabajado con organizaciones e iglesias en que parte de su éxito era romper el molde: necesitamos tener "un tiempo para diversión" y "un tiempo hacernos espirituales." La vida cristiana debe ser integra- en todo debemos glorificar al Señor- Nuestro Dios es Dios de diversión y no solamente de pláticas bíblicas.

Deben presentar el drama y la plática antes de la comida, apartando alimento para los que aceptan a Cristo y consejeros. Dios no necesita un ambiente formal para obrar. Los que asisten deben salir con la idea de que fue una fiesta "padre" que aun los rebeldes renuentes piensen en asistir a la próxima fiesta.

CASOS ESPECIALES

1. Si los jóvenes inconversos tienen miedo de entrar en su templo, trate de tenerlo todo en hogares. (Si el grupo es grande es posible tener dos o tres al mismo tiempo en varias áreas de la ciudad. Tal vez todos puedan juntarse en un parque para el evangelismo y el alimento de lugar cuatro o para el postre y jugar.
2. Si el grupo es muy grande, mejor dividirles según las áreas de la ciudad para sus cenas y juntarlos para el evangelismo o postre.
3. Si anfitrionas de casas grandes se encuentran en problemas económicos, mejor anunciar que cada entrada será dada entre tres anfitrionas, trayendo platos, vasos y comida a la casa en que van a juntar a los jóvenes. Otra posibilidad es proveer a los anfitriones de recursos para preparar los alimentos.
4. Si no hay carros, es posible tomar transporte público o caminar si es que las casas están relativamente cerca.
5. Si no hay suficientes casas, pueden servir los alimentos en parques, utilizando platos desechables.

Te invitamos a ...



¿Donde ?

¿Cuando ?



Te sugiero que traigas dinero para:



¡ La Gran Kermess !



Premios:

Te invitamos a ...

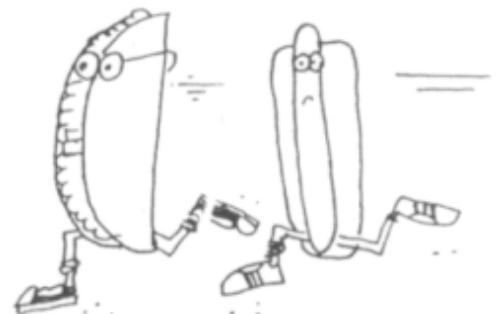


¿Donde ?

¿Cuando ?



Te sugiero que traigas dinero para:



¡ La Gran Kermess !



Premios:

FIESTA: LA GRAN KERMESS EN RESUMEN

¡Una gran kermess diferente y muy divertida!

**POSIBILIDADES
PARA PUESTOS GRATIS**

1 JUEGO: "AROS "

Ponga tres latas de refresco (pueden ponerle arena o piedritas adentro para que no se mueva) a una distancia de un metro, uno de otro. Haga una línea con gis dos o tres metros de las latas.

Cada concursante tendrá tres oportunidades de tirar brazaletes de plástico o de metal, o aros hechos de alambre sobre las latas. Habrá dulces, boletos para un gran premio o diploma para cada persona que lo logre.

2 JUEGO: "CUADRO DE PALABRAS".

Hasta veinte personas se pueden sentar en mesas con una pluma y un cuadro de la HOJA N. (Esta hoja se encuentra en la fiesta: DE REGRESO A CLASES).

Cada vez que dicen una letra, hay que ponerla en un cuadro cualquiera. No es posible cruzar ni cambiar nada. El juego consiste en formar todas las palabras que pueda con dos letras o más dentro del cuadro. Recibirán dos puntos por cada palabra de dos puntos, tres por cada palabra de tres, etc. La persona con más puntos, gana.

3 JUEGO: "DARDOS CON GLOBOS".

Hay que inflar muchos globos y amarrarlos con cordón, o atarlos bien y guardarlos en bolsas. Ponga tres a la vez sobre la pared o una tabla de madera o cartón. Cada persona tiene tres tiros. *(En vez de tres dardos puede usar bolsas de tela rellenas de frijoles, pero hay que coserlas bien para que no se puedan salir de ella los frijoles).*

4 JUEGO: "BOLICHE".

Con botellas de plástico de leche o jugo de dos litros, haga bolos de boliche. Con una pelota de tenis, futbol o volibol, hay que intentar derribarlos todos en dos tiros.

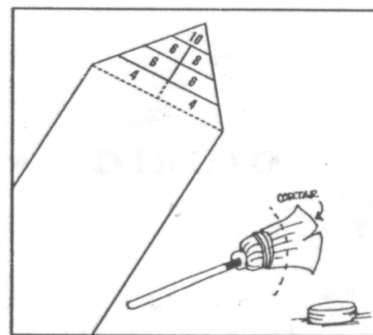
5 JUEGO: "PALO Y PLATOS"

Usando una escoba vieja, corte las pajas dos centímetros después del tejido que une las pajillas, para formar la pala.

Hay que poner suficiente silicón caliente para reforzar las pajillas y que no se empiece a deshacer. Entregue dos tapas de plástico fuerte (tal vez de botes de yogurt) rellenos de un paquete de plastilina bien pegado con "kola loca" u otra goma fuerte haga los platos tipo cocos, para simular que es una ficha de hockey.

Hay que escoger un lugar de cemento liso o de piso con azulejos, con una superficie de dos metros de ancho y diez metros de largo, si es posible. (Si no está liso, no será posible empujar el plato a tanta distancia.)

El juego consiste en empujar el plato hasta la meta por diez, ocho o seis puntos. Hay que premiar a los que tienen más puntos en tres oportunidades.



Los lugares con líneas así - - - - - son opcionales. Tal vez sea buena idea para que menos personas queden en cero.

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

6 JUEGO DE RULETA

Haga una ruleta de madera o nieve seca montada para que se mueva fácilmente. Hay que tener espacios con cierto número de puntos, boletos para ganar el gran premio, o dulces y otros con castigos como abdominales (u otros ejercicios), que canten, que cuenten un chiste o que vayan a la cárcel, etc.

7 JUEGO: "CHIFLANDO CON PINOLE"

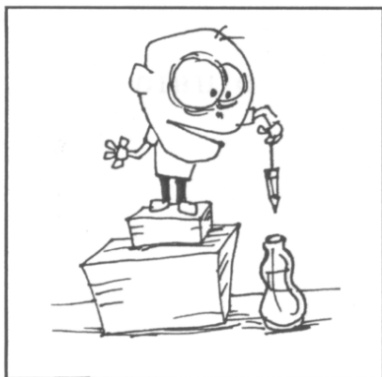
Tres a diez concursantes deberán comer la misma cantidad de pinole y el primero que pueda chiflar, gana.

8 JUEGO: "GEOGRAFIA ALFABETICA".

Seis a veinte personas forman un círculo alrededor de un juez con un atlas, o un buen libro de geografía. La primer persona dice el nombre de un lugar, (o el juez dice el nombre de un río, ciudad, país, etc.) La siguiente persona necesita decir otro lugar (río, etc.) que empiece con la letra con la que terminaba el lugar dicho por la persona anterior. Cada vez que alguien no pueda hacerlo, estará fuera. (Si nadie puede, todos se quedan y el juez decide que letra deben usar). La última persona que queda, gana.

9 JUEGO: "BOTELLAS Y LAPICES".

Cada concursante intenta en la primera oportunidad poner un lápiz que está atado a un hilo dentro de una botella.



FIESTA: LA GRAN KERMESS

10 JUEGO: "CAJA DE POSIBILIDADES"

Una caja maciza con orificios suficientemente grandes para meter tapas de botellas de refrescos, pero no tan grandes para que no entren tan fácilmente. De cierta distancia, cada persona podrá hacer cuatro tiros. Cada vez que meta uno, gana puntos.

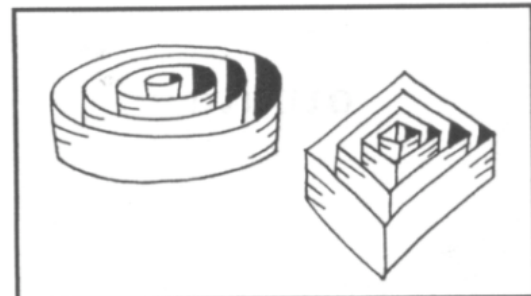
11 JUEGO: "EL PERRO NECESITA SU HUESO"

Según el patrón de la HOJA O haga un perro grande de fieltro puesto sobre un cartón cubierto con franela o fieltro. Haga --- huecos de fieltro. Cada concursante está vendado y forzado a dar algunas vueltas antes de caminar al cuadro para dar al perro su hueso sin tocar el cuadro.

Si puede ponerlo en la boca del perro, debe ganar muchos puntos o un buen premio.

12 JUEGO: "DICHOS MEXICANOS"

Este es un concurso para dos hombres, dos mujeres, o bien, un hombre y una mujer. Nadie puede repetir este concurso por segunda vez. De cuatro a ocho parejas recibirán el buscapalabras de la HOJA Q. Tendrán quince minutos para encontrar los dichos mexicanos. La pareja que descifre más refranes en el tiempo dado, o que termine primero, gana. Recibirán individualmente los puntos que ganaron.



13 TIRO DEL PESO

Consiga tres moldes, tres cajas o tres charolas de tamaños diferentes. Hay que tirar tres pesos. Si caen en la orilla cuenta un punto, si en la de enmedio, tres puntos y si en el centro, seis puntos.

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

14 JUEGO: "GLOBOS CON AGUA"

En un lugar espacioso del patio o estacionamiento, seis a diez parejas reciben un globo lleno de agua. Ellos a una distancia de un metro uno de otro, empiezan a tirárselos entre ellos. Cada vez que intenten tirarlo de nuevo hay que tomar una paso hacia atrás. La pareja que lleve más distancia entre ellos, antes de que se rompa el globo, gana.

15 JUEGO: "MONEDAS EN EL AGUA"

En un recipiente grande lleno de agua ponga varios vasos de vidrio bajo el agua y también llénelos de agua. A una distancia de medio metro o más arriba del nivel del agua, hay que dejar caer las monedas, procurando que entren a los vasos.

16 JUEGO: "TIRO POR LA LLANTA EN MOVIMIENTO."

Una llanta está colgada de una soga de un árbol grande o una viga del edificio. Mientras que dos personas están moviéndola rápidamente de un lado a otro, hay que lanzar una pelota para que pasa por enmedio de la llanta.

POSIBILIDADES

PARA PUESTOS DE INGRESOS

Pueden ser manejados por miembros de la congregación para ganar dinero personalmente, pero hay que pagar algo por este privilegio. Este dinero puede comprar los premios y cubrir los gastos.

A. FOTOS INSTANTANEAS

Alguien con una cámara de revelado instantáneo puede poner un puesto y tomar fotos por un precio previamente anunciado.

B. LA CARCEL

Requiere de guardias y "policía" para arrestar a la gente después que los clientes han comprado una demanda. (Ver HOJA P). Pagarán cierta cantidad de dinero por cada cinco minutos

FIESTA: LA GRAN KERMESS

que están "encarcelados". La "demanda" debe ser llenada por un oficial para que ningún joven ponga cosas vergonzosas.

C. PUESTO DE DULCES, CACAHUATES, ETC.

D. PUESTO DE AGUAS Y REFRESCOS

E. PUESTO DE TACOS, FLAUTAS O HAMBURGUESAS

CONCURSOS

PARA HACER LA GRAN KERMESS MAS EMOCIONANTE

1. CANTIDAD DE FRIJOLES EN UNA BOTELLA

Debe haber un lugar para registrarse con nombre y su número. El Maestro de Ceremonias primeramente interrumpe diciendo: "Hay solamente quince minutos para registrarse con su número para ganar" y después llamar a todos para felicitar al ganador y entregarle sus premios o sus boletos.

2. CANTIDAD DE CENTIMETROS EN UNA BOLA DE CORDON.

Coloque un puesto para registrarse con nombre y número. El Maestro de Ceremonias interrumpe diciendo: "Hay solamente quince minutos para registrarse con su número para ganar." Después llama a todos para felicitar al ganador y entregarle su premio o sus boletos.

3. NUMERO DE SORTEO

Cada persona recibe un número al entrar. El Maestro de Ceremonias anuncia que en cinco minutos todos necesitan presentarse en tal lugar para el sorteo. Seleccione un número con gran alboroto para dar el premio o boletos al ganador. **TODOS SE SIENTAN Y DETIENEN EL MOVIMIENTO DE TODA LA KERMESS**

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

13 DRAMA

Presenta los problemas de vivir en un mundo en que supuestamente no hay valores absolutos.

14 PLATICA

Gracias a Dios hay principios absolutos en este mundo . Tú puedes saber qué es correcto y qué es malo.

15 MUSICA

Cantos especiales durante el tiempo de oración y anotación de datos de los que aceptaron a Cristo.

FIESTA: LA GRAN KERMESS

4. EL PESO DE UN HOMBRE GORDO Y MUSCULAR.

Para finalizar la gran kermess, el Maestro de Ceremonias debe decir que solamente hay quince minutos para ganar acertando al peso de la persona musculosa que allí pueden ver. Entonces premie al ganador. Después hay que entregar los boletos para los tres mayores premios. Se cierran todos los puestos y se agradece la asistencia despidiendo a todos amigablemente.

DOS SEMANAS ANTES DE LA FIESTA

• **ORGANIZACION:**

Se sugiere tener algunos puestos gratis, poner personas de la congregación encargados de puestos con ingresos económicos, requiriendo una renta o un porcentaje de las ganancias para los gastos, además de tener "boletos" como premios en cada juego que se puedan usar para ganar premios grandes al final.

Dé autorización al Maestro de ceremonias para hacer los anuncios que se requieran e indicar públicamente quiénes fueron los ganadores de los diversos juegos.

1. Por tener suficientes puestos gratis, será posible divertirse bien sin gastar nada de dinero, haciendo posible la asistencia de jóvenes de bajos recursos económicos.

2. El asignar adultos de la congregación encargados de puestos de ingresos y requiriendo de ellos renta, o un 30% ó 40% de las ganancias, cubrirá los gastos de la kermess y pagará los premios grandes, además librará al liderazgo de los jóvenes de fuertes gastos.

3. Esta kermess está diseñada para un alcance evangelístico. Detener la kermess de vez en cuando

para dar premios es divertido y se hace muy natural un tiempo para un drama y una plática evangelística.

4. El dar boletos firmados con puntos para cada cosa que gane, y guardarlos hasta el término de la kermess asegurará más participación porque quieren ganar puntos, así que nadie querrá salir antes de la plática evangelística.

5. El uso de adultos voluntarios para ayudar con los juegos libres y para dar boletos permitirá a los jóvenes divertirse y pasar tiempo con sus invitados inconversos.

6. El hecho de que reciban algo justo para cada gasto hace a los inconversos no sentirse que ustedes están usándolos únicamente para juntar dinero para su proyecto. (Una kermess para juntar dinero para misiones, etc. debe ser distinta que una kermess de alcance). También los precios para dulces, refrescos, tacos, etc. deben ser razonables, no exagerados. Esto es parte de dar un buen testimonio. Si pueden encontrar suficientes voluntarios para que ayuden, la cárcel puede ganar mucho dinero porque no lleva gastos. Tal vez de esta fuente quedará dinero extra para misiones u otra

FIESTAS EVANGELISTICAS III

actividad.

NOTA: Será imposible saber lo que los jóvenes van a escoger como más interesante y dónde se necesitará más gente. El éxito depende de voluntarios capaces de hacer lo que sea necesario con alegría para que la noche sea novedosa y atractiva para todos.

- **PUBLICIDAD**

Una buena kermess con entrada gratuita será atractiva a los jóvenes. Si es posible anúncielo en una estación de radio que escucha la juventud, o ponga anuncios o posters en escuelas y otros lugares donde se frecuentan los jóvenes.

- **INVITACION**

1. Llene la invitación con toda la información local, incluyendo la hora que se planea terminar.
2. Debe explicarse que habrá cosas de comer y fotos instantáneas a la venta y anuncie lo que será el gran premio de la noche.
3. Saque suficientes copias para que todos puedan invitar a muchos jóvenes.
4. Lleve ropa típica si la fecha está cercana a algún día festivo a nivel nacional o regional. Debe estar indicado en la invitación.

- **MUSICA**

Consiga un buen sistema de sonido para poder tener también música en vivo, o en casete. Si hay un día de fiesta, use la música típica para ese día especial, como música mexicana para el día de la Independencia. La música debe ser atractiva a los jóvenes inconversos.

- **PUESTOS CON VENTAS**

Escoja personas muy honestas y capaces para apoyarse en ellas. Use gente que tal vez necesita ganar un poco extra. Ellos deben saber que es necesario tener los precios previamente establecidos con usted para tener la seguridad que son justos antes de comprar cosas y planear el puesto. NO permita que una persona con mal testimonio ponga un puesto para la kermess de jóvenes. De esta forma pueden tener buenos

FIESTA: LA GRAN KERMESS

puestos sin nada de planeación ni trabajo extra por parte de los jóvenes.

- **CONSIGA VOLUNTARIOS PARA MANEJAR LOS PUESTOS LIBRES Y REPARTIR BOLETOS.**

Necesitan ser amables, positivos, sonrientes y personas con buen testimonio que aman a los jóvenes. Las personas que dan boletos necesitan ser sumamente honestos y firmes. Ellos necesitan tener contrarecibos para que puedan firmar de recibido al entregar boletos. El dar boletos a sus favoritos sin ganarlos causará serios e innecesarios problemas con miembros del grupo de jóvenes.

- **CONSIGA UN AMENO MAESTRO DE CEREMONIAS Y MICROFONO.**

Debe ser una persona capaz con gran facilidad de palabra que pueda avivar la kermess con bromas y anuncios. El necesita dos o tres mensajeros para que le digan quién ganó y en dónde se necesitan personas repartiendo boletos. El anunciará cosas como:

1. "Felicitamos a Beto Rivera por juntar 30 puntos en el "tiro del peso" y a Alma López por ganar en el "cuadro de palabras".
2. Hay que registrarse para decir cuántos centímetros hay en la bola de cordón.
3. Esta es tu oportunidad. Va a empezar un nuevo concurso de globos con agua. Ahora no hay línea para el divertido juego de palo y platos.
4. En cinco minutos vamos a detener todo para tener el sorteo del número de la entrada. Quiero que todos vengan a encontrar dónde sentarse en esta área, etc.

- **BOLETOS**

HAGA UNA GRAN CANTIDAD DE BOLETOS DE PAPEL DE COLORES USANDO UNA PLUMA DE COLOR NO COTIDIANA ESCRIBIENDO "UN PUNTO", "CINCO PUNTOS", "DIEZ PUNTOS" EN MANUSCRITO Y PONIENDO EN ELLOS SU FIRMA.

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

Una persona debe hacer todos los boletos con la misma letra y misma firma. Esa persona debe encontrarse en la kermess por si es necesario hacer más. **HAY QUE HACERLOS DE TAL MANERA QUE NADIE PUEDA DUPLICARLOS.**

- **CONSIGA TRES O CUATRO PREMIOS, UNO PARA EL SORTEO GENERAL Y DOS O TRES PARA LOS QUE JUNTEN LOS BOLETOS.**

Las posibilidades para los premios serán certificados por cierta cantidad de dinero para gastar en una tienda de ropa, una comida o cena para dos personas en conocido restaurante, viaje pagado a un congreso de jóvenes, descuento en la compra de casetes cristianos, un radio, boletos de entrada a algún concierto, invitación a comer con los pastores, un balón de basquetbol, etc.

- **ESCOJA LOS JUEGOS Y PUESTOS QUE VAN A PONER Y PONGA PERSONAS RESPONSABLES PARA ATENDERLOS.**

Tal vez hay puestos que quieran poner. Lo ideal será tener la kermess en un patio o estacionamiento con algunos puestos bajo techo. Debe asignar dónde va a estar cada puesto según el espacio designado.

Es importante incluir posibilidades como el cuadro de palabras, porque algunos jóvenes no

FIESTA: LA GRAN KERMESS

se animan a participar en eventos que requieren talento atlético y que van a revelar frente a otros que no pueden.

Si hay muy pocos jóvenes y bajos recursos, sería posible poner música, los puestos más sencillos y dar dulces como premios.

Siempre es necesario intentar el juego varias veces antes de la kermess, en caso que se necesita cambiar la distancia o el tiempo. Por ejemplo, si son adolescentes, será necesario hacerlo más facil que si fueran solamente jóvenes más grandes. Hay otros factores que pueden hacer necesario un cambio. Revisándolo varias veces, puede asegurarse que no es demasiado fácil ni tampoco imposible.

- **NO INCLUYA NADA A LA KERMESS SIN INTENTARLO VARIAS VECES.**
- **HAGA UN POSTER PARA CADA JUEGO DONDE SE INDIQUE CUANTOS PUNTOS RECIBIRAN AL GANAR.**
- **COMO HACER UNA BOLSA DE FRIJOLES.**

Para algunos juegos una bolsa de frijoles es preferible que una pelota. Se necesitan dos cuadrillos de tela fuerte cosida por tres lados. Después hay que rellenar la bolsa con frijoles y después coser el último lado.

PUESTOS LIBRES

1

JUEGO: "AROS"

Llene tres latas de refresco con piedritas o arena y consiga nueve brazaletes de metal o plástico (tal como aros para bordado), o bien, hágalos con alambre de tamaño apropiado.

2

JUEGO: "CUADRO DE PALABRAS"

Arregle el lugar con mesas para que puedan jugar de diez a veinte personas. Consiga una pluma para cada participante. Saque copias de la HOJA M de la fiesta: "DE REGRESO A CLASES", y córtelas para tener suficientes para la kermess.

3

JUEGO: "DARDOS CON GLOBOS".

Hay que inflar muchos globos, atarlos y guardarlos en costales. Consiga una tabla de aserrín prensado, corcho, madera o nieve seca, y una cinta que pegue sobre cualquier superficie, para pegar los globos sobre la tabla que haya conseguido.

También consiga dardos o haga bolsas de frijoles de 15 x 15 centímetros. Si tiran dardos obviamente la distancia será más lejana que si tiran bolsas de frijoles. No debe estar demasiado fácil.

**FIESTAS EVANGELISTICAS III
INSTRUCCIONES PARA LIDER**

4 JUEGO: "BOLICHE"

Consiga diez botellas de plástico con sus tapas (pueden ser de jugo o leche de dos litros) y tenga una pelota de futbol o volibol. Debe acomodar las botellas en el piso de la siguiente manera, llenándolas primero con agua hasta el nivel indicado. Haga cuadritos con pluma o lapiz en el piso para quep uedan reponerlas correctamente cada vez que se caigan.

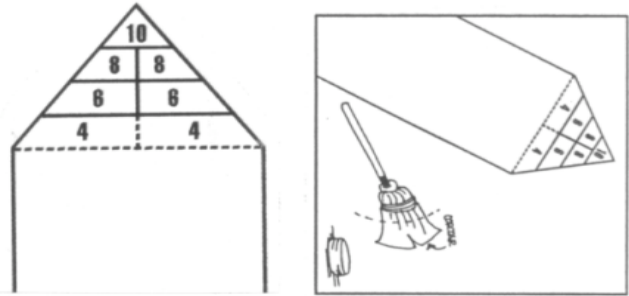


Hay que ensayar con la distancia que se tenga para tirar la pelota. Si necesita que las botellas pesen más para tener un nivel de dificultad razonable, puede poner más agua dentro de las botellas y después tapparlas. (Debe ser muy difícil que todas caigan. Deben estar puestas para que sea posible golpear la botella de frente y todos caigan por el impacto, pero muy difícil). Debe tener botellas extras, porque se pueden romper.

5 JUEGO: "PALO Y PLATOS."

1. Consiga una escoba muy usada. Corte las pajas desde dos o tres centímetros del tejido para formar un palo. Será necesario poner silicón caliente sobre las líneas de costura para que no se despeguen. Sería conveniente también cubrir las pajas.
2. Haga tres platos, cada uno hecho de dos tapas de plástico duro de recipientes de tipo yogurt, rellenándolo de un paquete de plastilina bien pegado a las dos tapas con kola-loca u otro pegamento que funcione bien.
3. Escoja un lugar de cemento liso o un piso de azulejo de más o menos dos metros de ancho y diez metros de largo. (Si no está muy liso, no será posible lanzar el plato a tanta distancia).
4. Con gis haga la pista para jugar así:

FIESTA: LA GRAN KERMESS



6 JUEGO: "RULETA"

Haga una ruleta de madera o nieve seca montada para que se mueva fácilmente. Este es un ejemplo:



H

Debe decir solamente ejercicios porque dependerá en que si la persona es hombre o mujer y cómo esté vestido.

7 JUEGO: "CHIFLANDO CON PINOLE"

Consiga la cantidad de pinole que sea necesaria para la asistencia esperada.

8 JUEGO: "GEOGRAFIA ALFABETICA"

Consiga un juez que pueda estar encargado de todo y un atlas geográfico.

9 JUEGO: "BOTELLAS Y LAPICES"

Consiga tres o más (depende del número de jóvenes esperados) botellas vacías de refresco e igual número de lápices del mismo largo. Ate un hilo de aproximadamente un metro a cada lápiz. Haga la línea de salida con gis, como de tres a cuatro metros de las botellas.

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

10 JUEGO: "CAJA DE POSIBILIDADES"

Consiga una caja maciza y una gran cantidad de tapas de refrescos. Haga orificios en la caja por los cuales puedan entrar las tapas de botellas de refresco que consiguió, pero que no entren con gran facilidad.

Pintando la caja y las tapas de refresco con pintura fosforescente pueden dar mejor presentación a un juego tan sencillo. Según la edad de su grupo intente después de jugar varias veces modificar la distancia.

11 JUEGO: "EL PERRO NECESITA SU HUESO"

1. Saque una copia de la HOJA O para ser usados como patrones, para hacer el perro y el hueso en grande. Entonces haga con fieltro un perro y el número de huesos necesarios según el número de participantes. Cada hueso tendrá su propio número empezando con el número uno. Por ejemplo: si llevan grupos de diez, necesitan diez huesos, etc.
2. Cubra un cartón grande con fieltro o franela. Obviamente es necesario que sea más grande que el perro. Ponga el perro sobre el franelógrafo.
3. Consiga dos vendas y una persona para estar encargado del puesto.

12 JUEGO: "DICHOS MEXICANOS"

Saque suficientes copias de la HOJA Q para tener una copia para cada pareja que participará. Consiga lápices.

13 JUEGO: "TIRA PESOS"

Consiga tres moldes de tamaños diferentes (tres moldes, cajas o charolas) y tres pesos. Por intentarlo varias veces y por considerar la edad de los participantes, decida la distancia de la cuál van a tirar los pesos.

14 JUEGO: "GLOBOS CON AGUA"

Aparte un lugar en el estacionamiento o en un patio muy grande. Consiga la cantidad de globos que van a necesitar, llénelos con agua atándolos bien.

FIESTA: LA GRAN KERMESS

15 JUEGO: "MONEDAS EN LA FUENTE"

Consiga un recipiente muy grande y llénelo con agua. (Un tanque de vidrio como un acuario de peces sería ideal). Adentro ponga vasos de vidrio también llenos de agua hasta que queden cubiertos. Consiga muchas monedas de diez y veinte centavos. Inténtelo varias veces para decidir la distancia superior del tanque de la que necesitan tirar las monedas.

16 JUEGO: "TIRO POR LA LLANTA QUE SE MUEVE"

Consiga una llanta y una soga larga y gruesa. Encuentre un árbol grande o una viga del edificio de donde se pueda colgar la llanta. Consiga una pelota grande, tal como una pelota de basquetbol o futbol..

PUESTOS QUE TIENEN INGRESOS

1. FOTOS INSTANTANEAS

Consiga a alguien que sea buen fotógrafo y una cámara para fotografías instantáneas. Debe tener cambio para facilitar la compra de las mismas.

2. LA CARCEL.

a. Encuentre un rincón y arréglole de tal manera que nadie pueda escapar fácilmente. Lo más visible que esté la cárcel, lo más exitosa que será. Es preferible que no esté tan aislada de todas las demás actividades.

b. Saque copias necesarias de la HOJA P y consiga un reloj grande.

c. Ponga los precios por cada cinco minutos en una cartulina. Puede tal vez escribir: "Cinco pesos por cinco minutos, ocho pesos por diez minutos, y diez pesos por quince minutos." Quince minutos debe ser el máximo porque las personas no disfrutarán pasar toda la noche en la cárcel. Debe costar el doble poner nuevamente a una persona en la cárcel, después de haber cumplido anteriormente sus quince minutos dentro.

d. Consiga un carcelero para poner orden en la cárcel y escribir el nombre de cada persona que

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

entra, la cantidad de tiempo que necesita quedarse y el tiempo exacto cuando entraron. No pueden salir sin permiso del carcelero.

e. Consiga una persona para vender y llenar demandas. No debe poner crímenes muy malos o vergonzosos. Debe tener efectivo suficiente para poder dar cambio a quien lo necesite, además de buena letra para el llenado de documento.

f. Consiga "policías" más o menos uniformados. Deben ser personas que conocen muchos jóvenes y que puedan aparentar autoridad porque necesitan arrestar a las personas.

3. PUESTOS DE COMIDAS Y DULCES.

Aparte un lugar para cada puesto y verifique que los precios sean razonables.

CONCURSOS DE KERMESS

• CANTIDAD DE FRIJOLES EN UN FRASCO

Cuente un número grande frijoles y póngalos en un frasco. EL NUMERO DEBE SER CONOCIDO SOLAMENTE POR LA PERSONA CONFIABLE QUE LOS CONTO.

Consiga papel con líneas y plumas para que cada persona pueda registrarse con su nombre y el cálculo de la cantidad de frijoles que piensa hay en el frasco. Consiga una anfitriona que no sepa el número correcto de frijoles para registrar a las personas que deseen participar.

• CANTIDAD DE CENTIMETROS EN UNA BOLA DE CORDON.

Mida el cordón y enróllelo otra vez SIN DECIR A NADIE CUANTOS CENTIMETROS TIENE. Consiga papel con líneas y plumas para que las persona escriban su nombre y su cálculo. Puede usar la misma anfitriona que atiende a los que calculan la cantidad de frijoles en un frasco.

• SORTEO GENERAL.

Cada persona al entrar recibirá un número. Hay que hacer papelitos de estos números firmados por alguien que use un color de tinta muy diferente a los comunes, o compre boletos. Lo mejor es tener el número en un color, poner un círculo

FIESTA: LA GRAN KERMESS

alrededor con otro color y firmarlo en otro color, para que no puedan ser falsificados. Haga suficientes para que no falten.

Hay que comprar el premio para el sorteo general. Consiga una persona para entregar los números del sorteo a los que entran. Obviamente se necesita un recipiente grande para poner los papelitos de todos los números dados para sacar el número ganador.

• CONCURSO DE PESO

Consiga un hombre adulto muy robusto (no de los jóvenes, ni nadie que sea tímido) como voluntario para ayudar en el puesto de estimación.

Consiga papel con líneas para que los jóvenes puedan poner sus nombres y su cálculo del peso de la persona.

• DRAMA

a. Consiga actores: Profesor López, Paco, Tina, Vero y tres alumnos más. Consiga útiles: Mochilas, libros, cuadernos, etc. sillas para los alumnos, un libro y un atril para el profesor.

b. Ensayen bien antes de la kermess y nuevamente el mismo día del evento. El mensaje es importante y debe ser presentado con exactitud y en forma dinámica.

• PLATICA

La plática debe ser dada por alguien que pueda manejar grupos grandes. El contenido es importante para cada joven hoy en día y debe ser presentado con entusiasmo.

• MUSICA ESPECIAL.

La kermess debe suspenderse mientras oran con los que aceptaron a Cristo, no reiniciando sino hasta después que hayan tomado los datos de cada persona. Un grupo musical debe presentar a todos con música juvenil hasta que terminen.

ESTO NO DEBE SER ALABANZA EN QUE TODOS PARTICIPAN, PORQUE LOS NUEVOS SE SENTIRAN FUERA DE LUGAR.

Seleccione buena música juvenil, con palabras que puedan penetrar al corazón.

NOCHE DE LA FIESTA

• **MUSICA**

De principio a fin debe haber música alegre y atractiva a los no cristianos. La música mexicana es una opción.

• **BOLETOS**

Los boletos dados en cada juego deben tener la firma con pluma del que lo recibe y la firma con pluma de la persona entregando el boleto, para que no hagan trampa en juntar boletos de muchas personas para ganar. *Las instrucciones están dadas para un evento de evangelismo grande, sin embargo, es posible simplificarlo si el grupo de jóvenes es pequeño.*

1 **JUEGO: "AROS"**

Tres personas concursarán a la vez. Ponga las tres latas de refresco como a un metro o dos, una de la otra. Tres personas lanzan aros a las latas de refresco. Recibirán 30 puntos si los tres aros caen en las latas, 15 puntos para dos y 5 puntos para uno. El ganador recibirá diez puntos extras, pero si están empatados no hay puntos extras. *Ellos necesitan esperar que les firmen y entreguen sus boletos de puntos y necesitan firmarlos con pluma mientras los reciben.*

2 **JUEGO: "CUADRO DE PALABRAS"**

- a. Todos se sientan en las mesas y recibirán una pluma y un cuadrado de palabras.
- b. El juez explica que cada vez que dice la letra del alfabeto (apuntándola para evitar repeticiones y asegurarse que ha usado todas las vocales. Una vocal extra está bien), los jugadores necesitan ponerlo en un cuadrado de inmediato. El propósito es intentar formar palabras de dos letras o más. La persona recibirá dos puntos por cada palabra de dos letras, tres puntos por una palabra de tres letras, etc.
- c. Si hay muchos jugando a la vez, el juez debe tener otra persona como asistente para asegurarse que no guarden letras para poner donde quieran después. (NO MENCIONE LA POSIBILIDAD).
- d. Hay que revisar cuidadosamente que la persona que gane ponga solamente las letras dadas.

El primer premio serán 50 puntos, el segundo 30 puntos y el tercero 15 puntos. (Si juegan de seis a diez personas, se dan menos puntos). *Hay que esperar sus boletos y firmarlos con pluma antes de recibirlos.*

e. NO permita que nadie salga sin romper y tirar su "cuadro de palabras". Evitará trampas.

3 **JUEGO: "DARDOS CON GLOBOS"**

La tabla debe tener como tres globos a la vez. Cada persona tiene tres tiros. Si rompen todos recibirán 30 puntos, 15 puntos por dos y cinco puntos por uno. Si usa bolsas de frijoles en vez de dardos, debe recibir más puntos porque será más difícil de romper.

4 **JUEGO: "BOLICHE"**

a. Hay que marcar el puesto de cada botella de plástico en el piso con lápiz o pluma para que no se borre y para reponer las botellas en su lugar exacto para cada juego. De no hacerlo, el juego sería injusto.

b. Cada persona tiene dos turnos para tirar la pelota. Si tira todas las botellas a la vez, gana 60 puntos. Si las tira todas en dos tiros, gana 30 puntos. Si no puede tirarlos todos, recibe dos puntos por cada uno que cae.

NOTA: No debe ser tan fácil tumbarlos todos. *Hay que esperar sus boletos, firmarlos y recibir la firma de la persona encargada antes de recibirlos.*

5 **JUEGO: "PALO Y PLATOS"**

Cada persona puede lanzar tres platos con el palo. Recibirá los puntos que agrega. *Hay que esperar por sus boletos firmados y firmarlos al recibirlos.*

6 **JUEGO: "RULETA"**

Cada vez que juegue, la persona recibe lo que indica la ruleta. Hay que esperar los boletos y firmarlos antes de recibirlos.

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

7 **JUEGO: "CHIFLA CON PINOLE"**
De tres a diez personas pueden concursar a la vez. La primer persona que chifle ganará 15 puntos y el segundo 10 puntos, o menos si concursan muy pocos. *Hay que esperar por sus boletos firmados y firmarlos antes de recibirlos.*

8 **JUEGO:
"GEOGRAFIA ALFABETICA"**
De seis a veinte personas forman un círculo alrededor de un juez con un atlas geográfico. La primer persona dice el nombre de un lugar (o el juez decide un río, una ciudad, un país, etc.) La siguiente persona necesita decir otro lugar (río, etc) que empiece con la letra con que termina el lugar dicho por la persona anterior. Cada vez que alguien no puede cumplir con este requisito, queda fuera. (Si nadie puede, todos se quedan y el juez decide qué letra necesitan usar). La persona que gana, recibirá 50 puntos y la penúltima 30. Si hay menos de diez personas, deben dar menos puntos.

9 **JUEGO: "BOTELLAS Y LAPICES"**
Deben concursar de cinco a ocho personas. Cada concursante intenta ser la primer persona para poner un lápiz atado a un hilo de un metro en una botella vacía de refresco. Hay que tener su brazo extendido desde su hombro rectamente. Si lo baja, queda descalificado. A la cuenta de uno, dos, tres, hay que caminar los dos o cuatro metros partiendo de la línea de salida y encontrar la botella y poner el lápiz dentro de la botella. El ganador recibirá 20 puntos y el segundo 15 puntos menos si hay pocos concursantes. *Hay que esperar para recibir sus boletos firmados y firmarlos con pluma antes de recibirlos.*

10 **JUEGO:
"CAJA DE POSIBILIDADES"**
Cada concursante tendrá tres oportunidades de tirar tapas de botellas de refresco a través de los orificios de la caja.
NOTA: No debe ser demasiado fácil. Si meten los tres, ganará 30 puntos, 15 puntos por dos y 5 por uno. *Hay que esperar los boletos firmados y firmarlos con pluma antes de recibirlos.*

FIESTA: LA GRAN KERMESS

11 **JUEGO: "EL PERRO QUE
NECESITA SU HUESO"**
Seis a veinte personas pueden concursar a la vez. En turno, cada persona será vendada de los ojos y se les hará girar tres veces y se colocarán en la dirección de la tabla del perro.

SIN HABER TOCADO LA TABLA ANTES, hay que poner el hueso en la tabla. La persona que lo ponga más cerca de la boca del perro ganará 30 puntos, y el segundo lugar ganará 15. *Hay que esperar los boletos firmados y firmarlos con pluma antes de recibirlos.* **NOTA:** Si son pocos los concursantes deben ganar menos puntos.

12 **JUEGO: "DICHOS MEXICANOS"**
Deben sentarse por parejas. Cada pareja recibirá una copia de la HOJA Q y un lápiz. Tendrán quince minutos. Si nadie tiene resueltos los dichos antes del tiempo, la pareja con más dichos, gana. Si terminan bien antes del tiempo, ambos ganarán 70 puntos. Los que terminan en segundo lugar antes del tiempo ganarán 50 puntos cada uno. Si vencen los quince minutos, los que tengan más dichos resueltos ganará 40 puntos cada uno. **ANOTE LOS NOMBRES DE TODOS LOS QUE PARTICIPAN EN ESTE JUEGO, PORQUE NADIE PUEDE JUGAR DOS VECES A ESTE.** *Hay que esperar sus boletos firmados y firmarlos con pluma antes de recibirlos.*

NOTA: No permita que nadie salga sin romper su media hoja y tirarla en un lugar seguro.

13 **TIRO DE PESO**
Cada persona tiene derecho a tres tiros. Recibirá 30 puntos si los tres caen en medio, 15 por dos y cinco por uno. Recibirán tres boletos por cada peso que cae en el segundo círculo o cuadro y un boleto por cada persona en el tercer círculo o cuadro.

14 **JUEGOS: "LOS GLOBOS DE AGUA"**
Cinco a quince parejas pueden concursar a la vez. Empiezan a distancia de un metro a tirarse el globo con agua uno a otro.

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

NOTA: Si hay espacio limitado, pueden concursar uno por uno midiendo las distancias para determinar quién gana.

Las parejas que queden mas lejos, uno del otro, sin romper el globo, ganan. Ambos de primer lugar ganarán 40 puntos y 20 puntos por segundo lugar. Si hay pocos concursando, deben ganar menos puntos. *Hay que esperar por sus boletos firmados y firmarlos con pluma antes de recibirlos.*

15 JUEGO: "MONEDAS EN EL AGUA"

Cada concursante tendrá tres oportunidades. Recibirá diez boletos si puede tirar las tres en un vaso, cinco boletos por dos y un boleto por uno.

Hay que esperar sus boletos firmados y firmarlos con pluma antes de recibirlos.

16 JUEGO: "TIRO POR LA LLANTA QUE SE MUEVE"

Es como un tiro libre en basquetbol. Cada persona tendrá una oportunidad y recibirá cinco boletos cada vez que puede tirar la pelota dentro de la llanta. *Hay que esperar sus boletos firmados y firmarlos con pluma antes de recibirlos.*

17 PUESTOS DE INGRESOS.

El Maestro de Ceremonias debe anunciar estos puestos de vez en cuando, especialmente la cárcel. Si puede hacer la cárcel muy popular, no habrá problemas financieros. Los puestos con refrigerio y fotos debe funcionar sin problemas.

w LA CARCEL.

- a. El cliente entrega su dinero a la persona que dará su cambio y llena su demanda, HOJA P.
- b. La demanda será dada a un "policia" que tiene la autoridad de arrestar a la persona y traerla al carcelero.
- c. El carcelero escribirá el nombre de la persona y el tiempo exacto que entró en la cárcel y el número de minutos que se necesitan servir en la cárcel. Los guardias se asegurarán de que no escape.

FIESTA: LA GRAN KERMESS

Hay que anunciar que cada persona que intenta escapar automáticamente pierde 50 puntos para los premios de la kermess, y si escapa, perderá 200 puntos.

d. Cuando cumple su sentencia, el carcelero permite a la persona salir.

NOTA: Alguien debe estar encargado de la organización general. Es importante ver dónde se necesita más gente. Es muy probable que necesitarán más personas para dar boletos. No se olviden que deben ser confiables, o sea, que las personas no darán boletos a su gente conocida) o más policia para la cárcel o para un puesto que sea muy popular.

HORARIO DE LA GRAN KERMESS

El Maestro de Ceremonias es la clave para la kermess. Debe anunciar lo siguiente:

1. Puestos que no están aglomerados de gente.
2. Puestos donde se necesitan boletos.
3. Nombres de personas que ganaron concursos y los que tuvieron éxito con los tres tiros, etc. o la persona ha ido en la cárcel más veces, etc.
4. **MUY IMPORTANTE:** Debe interrumpir la kermess dos veces antes de la plática diciendo: "En cinco minutos, pido que todos vengan aquí para anunciar quien calculó más acertadamente el número de frijoles en el frasco. Hay que dar boletos con cien puntos y entrevistar a los ganadores, haciendo preguntas, tales como: "¿A qué atribuye su éxito? (También deben recibir derecho a refrescos y comida sin pagar).

Otra vez deben detener toda la actividad para el concurso de cuántos centímetros tiene la bola de cordón. Con mucho escándalo anuncie el ganador/a regalando boletos de cien puntos y entrevistando al ganador/a. Pueden dar como premio a los que ganan fotos gratis y cierta cantidad para gastar en un puesto de refrigerio.

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

TODO ESTO HACE EL AMBIENTE PARA QUE SEA MUY FACIL ANUNCIAR QUE EN CINCO MINUTOS TODOS NECESITAN JUNTARSE Y SENTARSE PARA EL GRAN SORTEO. DEBE ESCOGER EL NUMERO CON GRAN EMOCION Y PREMIAR AL GANADOR/A.

Los del drama deben estar listos desde que se anuncie que van a tener el gran sorteo. De inmediato deben anunciar el drama y seguirlo con la plática.

Toda la kermess debe estar cerrada durante el tiempo de la invitación y el tiempo de orar con los que respondan al llamado. El grupo musical debe presentar su mini concierto mientras algunos oran para aceptar a Cristo.

Después pueden regresar la kermess y antes de la hora que termina anunciar que deben presentar sus boletos para los premios. Pida que todos los que tengan más de doscientos puntos en boletosque están firmados en pluma por

FIESTA: LA GRAN KERMESS

encargados, y firmados con pluma por los que los recibieron, que levanten la mano, etc. y revisar quién ganará cada premio. Debe hacerlo con gran entusiasmo y la kermess terminarla con gran final, en vez de disminuirla poco a poco.

LA RAZON POR LA CUAL ES MEJOR DAR LA PLATICA Y LA INVITACION A LA MITAD EN VEZ DE HACERLO AL FINAL ES PORQUE ES SUMAMENTE INCOMODO DAR UNA INVITACION CUANDO HAY MUCHOS PADRES NO CRISTIANOS QUE HAN LLEGADO PARA RECOGER A SUS HIJOS. ES MUCHO MEJOR DAR EL MENSAJE A LA MITAD Y TENER TIEMPO SIN PRESIONES PARA TRATAR CON LOS QUE HAN HECHO SU PROFESION DE FE. NO ES FALTA DE REVERENCIA PORQUE DIOS ES PARTE DE TODA LA VIDA, NUESTRA DIVERSION IGUAL QUE NUESTRA ALABANZA O ESCUCHAR UN SERMON.



DRAMA: PIENSA OTRA VEZ

ESCENA: UN SALON DE CLASES CON UN ATRIL PARA EL PROFESOR Y SILLAS Y LIBROS, PARA DAR A SEIS ALUMNOS O MAS.

Profesor López: Lo que es la verdad para una persona, no es necesariamente la verdad para otra. Cada persona puede escoger sobre qué es la verdad para él o ella. No hay una verdad absoluta para todo pueblo en todo lugar, en todos los siglos. El humano moderno observa las cosas diferentes y así es como debe ser.

Paco: Si todo es relativo, nadie puede estar equivocado. Usted no tiene derecho de quitar puntos de mi examen solamente porque no estoy de acuerdo con usted acerca de lo que debe ser la respuesta correcta. "No hay una verdad absoluta para todo pueblo." Tengo mi propia verdad. Si yo pongo que Julio César es presidente de México y que el agua se compone de dos partes de potasio y una de hierro, está bien porque creo fielmente en esto.

Profesor López: Pues, pues, como recuerdas, estábamos platicando de fanáticos que dicen que todos necesitamos aceptar su moralidad. Nadie tiene derecho a juzgar el estilo de vida de otra persona.

Paco: Lo que usted está diciendo es que dos ideas contradictorias son igual de verdaderas. Mi estilo de vida es matar a cada maestro que no está de acuerdo conmigo. Usted piensa que su vida tiene valor y debe ser protegida. Ambos estamos en lo correcto. Así que yo puedo matarlo y usted puede creer que no debo hacerlo. Ambos podemos ser auténticos, ¿verdad? Jaime puede decidir que París está en Africa; Sara puede poner en su examen que París está en Costa Rica y yo puedo afirmar que París está en Francia, y todos tenemos la razón. Todos cabemos en el cielo.

Miembros de la clase, menos Tina y Vero: ¡Paco, Paco, Paco! ¡Sí se puede, sí se puede...!

Profesor López: MUY MOLESTO. ¡Silencio, orden por favor! ¡Cállense, cállense!

Miembros de la clase, menos Tina y Vero: ¡Paco, Paco, Paco! ¡Sí se puede, sí se puede...!

Paco: Gracias. TODOS SE CALLAN. Gracias por su atención. Si todo es relativo, no hay nada absolutamente nada que es una verdad universal, que es absolutamente la verdad para todos. Y no hay ninguna verdad que nunca cambie y por esto nadie puede estar equivocado y el aprendizaje es imposible. La educación y la escuela existen para corregir ideas falsas y enseñar verdades. Profesor López, con todo respeto, si todo es relativo, dos por dos pueden ser seis, o cuatro, o quince, y usted y los demás profesores no son necesarios. Si todo es relativo, nadie puede equivocarse y el comportamiento inmoral, o peligroso, o pecaminoso no existe. Si todo es relativo, usted no puede decirme que no traiga un rifle a la escuela y por supuesto no puede insistir en que haga mi tarea. Mi verdad es que la tarea hace daño a mi salud.

Miembros de la clase, menos Tina y Vero: ¡Paco, Paco, Paco! ¡Sí se puede, sí se puede, sí se puede...!

Paco: Gracias. Además, no es posible fundar una sociedad en la creencia que todo es relativo. Me gusta la idea de tomar lo que quiero sin pagar, pero si usted roba mi moto, voy a convertirme en una persona que cree en valores absolutos, especialmente en el que dice "no hurtarás" y defenderé mi derecho a recuperar mi motocicleta. La mentira es cómoda cuando me ayuda a salir de problemas, pero me pongo furioso cuando usted me miente. ¿Qué país puede funcionar si es aceptable mentir cuando juro en la corte? Muéstreme una sociedad donde violar a niños y matar a gente está considerado tan noble, como dar a los pobres y visitar a los enfermos, y si usted decide mudarse a este país, entonces voy a creer que usted es un relativista sin hipocresía. SUENA EL TIMBRE Y TODOS SALEN DEL SALON. TINA Y VERO HABLAN.

Vero: Tina, nosotros necesitamos orar mucho por el profesor y por nuestros compañeros.

Tina: Es importante que seamos respetuosas con el profesor para que nos escuche cuando digamos algo que es la verdad.

Vero: Sí. No podemos juntarnos con los que faltan el respeto a la autoridad. Pero debemos hablar la verdad. Es obvio que nuestros compañeros tienen interés en conocer la verdad.

LA VERDAD NO ES RELATIVA**NO ES POSIBLE ORGANIZAR UNA SOCIEDAD SIN REGLAS ABSOLUTAS.**

Hay personas que dicen que nada es la verdad para toda persona en todo lugar y en todo tiempo. Es decir, que la verdad depende de las circunstancias; la verdad es relativa. ¿Pero sería posible vivir a un día sin negar en práctica el relativismo? ¿Sería posible tomar el camino al norte para llegar a _____? (Una ciudad conocida al sur de su población) Recuerdo que es intolerante decir que hay solamente un camino a _____ y todas las direcciones tiene un valor igual, ¿verdad? Si _____ (Una señorita presente) cree que tomando un vaso de _____ (veneno conocido) con el desayuno va a quedar su piel tersa y suave, puede beberlo sin que nadie le diga que no lo haga, ¿verdad? ¿Sería posible cruzar una calle muy transitada a la hora de mayor tráfico, cuando la luz del semáforo está en verde para los autos, si la verdad de la persona es nunca cruzar con la luz en rojo? ¿Puede quitarse el peligro porque cree que está seguro? ¿Sería correcto decir a un niño que vaya contigo a una fábrica de chocolates donde van a regalarle todo lo que quiera, pero en vez de esto vender el niño a una persona para abusar?

Recuerda que según el relativismo nada puede ser incorrecto.

¿Está bien robar ropa costosa para que puedas vestirme como modelo? ¿Está bien sacar una pistola y matar al oficial de tránsito porque no te deja pasar cuando tienes prisa?

Si todo es relativo y lo bueno y lo malo no existen y por eso no hay problema con ninguno de estos comportamientos, porque nadie puede juzgar el comportamiento del otro.

Sin embargo, cada persona razonable sabe que si cada individuo hace exactamente lo que le da la gana, tendremos un caos tremendo. Si lo que es la verdad para una persona no es la verdad para otro, no sería posible hacer leyes porque no existe lo bueno y lo malo. Las escuelas no serían necesarias, porque no habría ninguna verdad que enseñar. Tampoco existirían las iglesias, porque nadie creería que hay reglas absolutas dadas por

un Dios Todopoderoso. No es difícil ver que el creer en una moral absoluta es necesaria para mantener una sociedad.

Para las personas que han decidido que no existe Dios, siempre hay un dilema. Dice algo por este estilo: "Tal vez es necesario que la gente crea en algunos absolutos de moral por el bien de la sociedad". Pero, ¿De dónde vienen estas reglas?

Si no hay un Dios Todopoderoso, solamente hay dos opciones para mantener una sociedad: permitir que la gente vote y forzar la voluntad de la mayoría sobre todos, o permitir que una persona o un grupo de personas haga las decisiones para todos, como dice el dictador o los supuestamente más sabios, o los que tengan más soldados proclaman lo que es la verdad.

LEYES PUESTAS POR HOMBRES HAN CAUSADO MUCHO SUFRIMIENTO.

Obviamente lo ideal sería que un Ser de todo conocimiento y con amor incondicional y sin preferencia pueda hacer las reglas por el beneficio de todo humano. Sí existe este Ser. Se llama Dios. También hay estas reglas: son los mandamientos y los principios de la Biblia. Pero hay un enemigo que intenta engañar a toda la gente para que no obedezcan estas normas de comportamiento para su protección y felicidad: se llama el diablo.

Los que creen que cada persona tiene su propia verdad y debe vivir según ello, deben ser sentenciados a quedarse solos, encerrados con diez niños de dos años por dos semanas con alguien vigilando para asegurar que esta persona permita que cada niño tenga el derecho de vivir su verdad. Los que creen que cada persona debe tener el derecho de vivir su propia verdad, deben formar su propio país en que no hay reglas ni autoridades. Pero no necesitamos un experimento para saber qué pasaría.

En varios lugares y diferentes épocas hubo gente que se quedó sin gobierno. Cuando cayó el Imperio Romano había tanto caos que viajar, conducir, comercio, o disfrutar un mes de paz era

imposible. Cada persona hizo exactamente lo que quiso, si no estaba muerta. También tenemos ilustraciones de la historia con malas y oprimidas decisiones por un rey o un dictador, o un tirano.

Stalin mató a todos lo que no estuvieron de acuerdo con él, millones de ellos, por no regalar sus ranchos al gobierno, por no dejar de adorar a Dios, por decir lo que pensaban, etc. Y gobiernos por un grupo supuestamente más capaz que la mayoría han producido cosas como la inquisición de España, el invadir países pacíficos y guerra civil.

Aún gobiernos verdaderamente democráticos han puesto leyes decidiendo que los esclavos necesitan ser regresados a sus dueños, que el aborto es completamente legal, que el matar a los ancianitos es protegido por la ley, y que está en contra de la ley para un padre disciplinar a un niño desobediente.

LAS REGLAS DE DIOS ENCONTRADAS EN LA BIBLIA SON CORRECTAS.

El precio por ignorar que la Biblia dice que todos descendemos de la misma pareja, que todos somos iguales en Cristo y que toda vida tiene valor porque Dios es el Autor de la Vida, ha costado mucho. Alguien ha dicho: "Si aprendemos algo del pasado es que no aprendemos nada del pasado." Esto es porque repetimos los errores de la historia vez tras vez. Siempre hay nuevas razones para considerar a algunas personas inferiores.

A pesar de que es contrario a lo que aprendemos de la historia, lo que vemos en la experiencia humana y la lógica, el diablo usa mil voces para decir que la verdad es relativa y que cada humano debe decidir por sí mismo qué es la verdad porque el humano mismo es la fuente de la verdad. Por repetir esa mentira tantas veces, la mayoría empieza a creerla.

Debemos analizar los resultados desastrosos por no obedecer los diez mandamientos. Si solamente supiéramos cuánto nos cuesta el robo. Si solamente supiéramos tanta miseria que ha sido causada por las mentiras. El precio del sexo ilícito

se cuenta en enfermedad y depresiones y bebés sin padres. El costo de valorar cosas e ídolos en vez de Dios ha dado el resultado con inseguridad, temor, desesperación y almas perdidas por toda la eternidad.

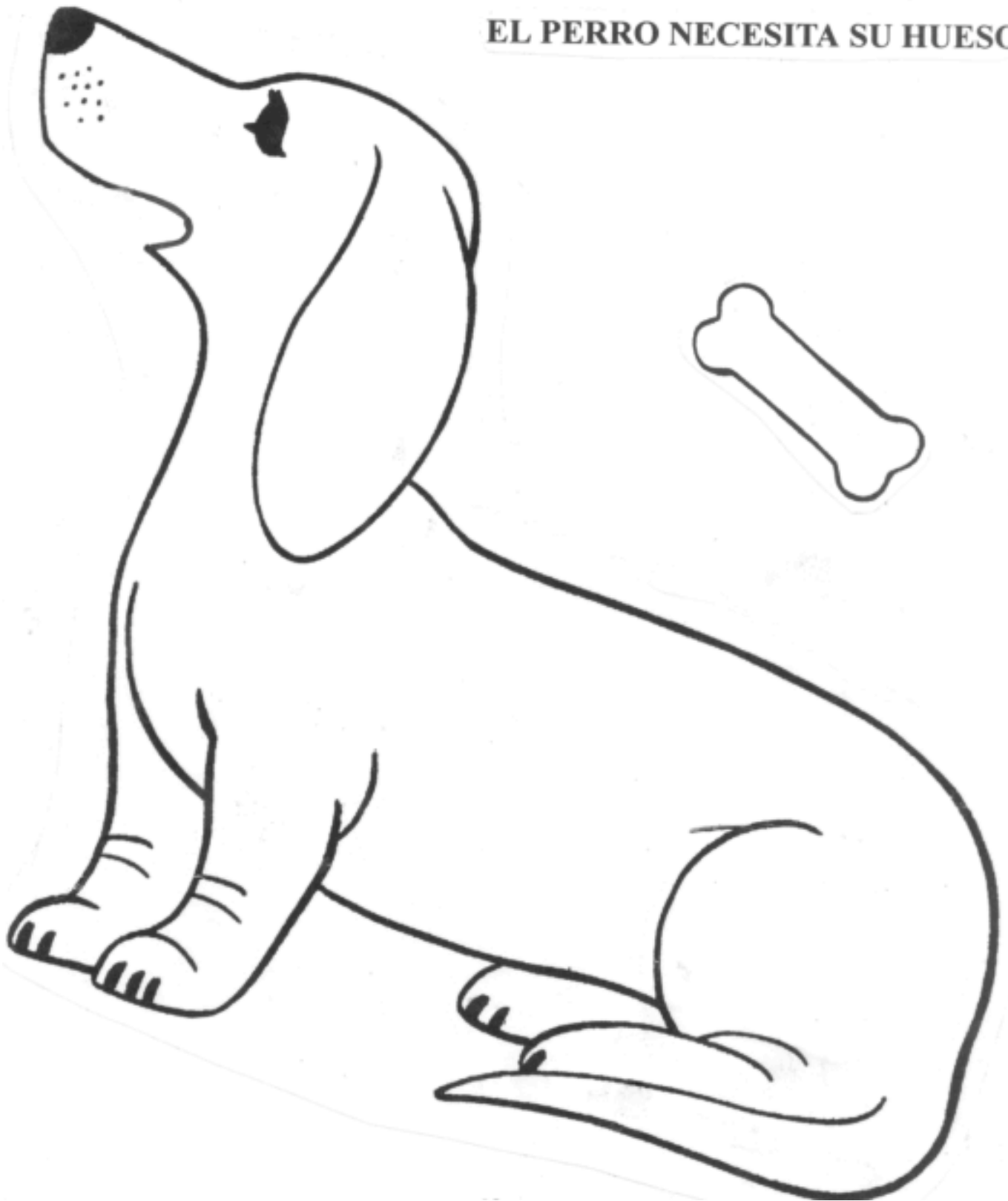
Salmo 119:165,166 dice: *"Mucha paz tienen los que aman tu ley, y no hay para ellos tropiezo. Tu salvación he esperado, oh Jehová, y tus mandamientos he puesto por obra."* Al escuchar a Dios tendremos una vida mejor aquí en el planeta Tierra y la vida eterna. Y Dios no solamente nos da sus mandamientos para protegernos, sino también nos da el poder del Espíritu Santo para que podamos hacer Su voluntad. Al nacer de nuevo, el Espíritu de Cristo viene a morar dentro de la persona que por fe invita a Cristo a tomar control de la vida.

Cristo mismo dijo: *"De cierto, de cierto te digo, que el que no naciere de nuevo, no puede ver el reino de Dios."* Las palabras de Jesucristo en **Apocalipsis 3:20** se aplican a tí este día: *"He aquí, yo estoy a la puerta y llamo; si alguno oye mi voz y abre la puerta, entraré a él, y cenaré con él y él conmigo."*

La entrega de tu vida a Cristo resulta un milagro descrito en **II Corintios 5:17**: *"De modo que si alguno está en Cristo, nueva criatura es; las cosas viejas pasaron; he aquí todas son hechas nuevas."* Te invito esta noche a dar toda tu vida a Cristo. El está tocando a la puerta de tu corazón.

HOJA 0

EL PERRO NECESITA SU HUESO



HOJA P

DEMANDA

El Ministerio Público presenta a _____

Nombre de le persona haciendo la acusacion

Agredido(a) u ofendido(a) con domicilio en _____

Calle, Colonia y Ciudad

demanda a _____

Nombre de la persona culpable

del delito de _____ con el fundamento en el codigo penal de _____.

Que hizo la persona?

Estado

Sentenciado a _____ minutos en la carcel.

HOJA Q

DICHOS MEXICANOS

Encuentra en el busca palabras las palabras para formar "dichos mexicanos".

Puedes encontrar los ocho dichos mexicanos en este buscapalabras?

A R R E G L O H V A L E P P B M C
P M H Q P A R A Q X M A L O U A A
Z A O U F D U C U Z Q U E D E Ñ B
A S Y E N R N E E M A L I E N A A
P E R R O A R R P D H V T R U N L
A X P S F Z E S R X K A O P Z A L
T D U B K J M V E Ñ Q L H E S K E
E E E G Q U E L V A L E J D O N R
R J D M H P D F E P V J L T Ñ H O
O E E T U S I R N Ñ M U E R D E D
B S S P Q M A S I L G K E K M B I
T Ñ S Q U E R E R P F P S D R M N
R X O U P O D E R O S O T T N A E
A J L E B Ñ L G Ñ Z A P A T O S R
A C O M P A Ñ A D O K Z R F L O O

Escribe los ocho dichos aquí:

- 1.-
2.-
3.-
4.-
5.-
6.-
7.-
8.-

Puedes encontrar los ocho dichos mexicanos en este buscapalabras?

A R R E G L O H V A L E P P B M C
P M H Q P A R A Q X M A L O U A A
Z A O U F D U C U Z Q U E D E Ñ B
A S Y E N R N E E M A L I E N A A
P E R R O A R R P D H V T R U N L
A X P S F Z E S R X K A O P Z A L
T D U B K J M V E Ñ Q L H E S K E
E E E G Q U E L V A L E J D O N R
R J D M H P D F E P V J L T Ñ H O
O E E T U S I R N Ñ M U E R D E D
B S S P Q M A S I L G K E K M B I
T Ñ S Q U E R E R P F P S D R M N
R X O U P O D E R O S O T T N A E
A J L E B Ñ L G Ñ Z A P A T O S R
A C O M P A Ñ A D O K Z R F L O O

Escribe los ocho dichos aquí:

- 1.-
2.-
3.-
4.-
5.-
6.-
7.-
8.-

HOJA Q

RESULTADO

A	R	R	E	G	L	O	H	V	A	L	E	P	P	B	M	C
P	M	H	Q	P	A	R	A	Q	X	M	A	L	O	U	A	A
Z	A	O	U	F	D	U	C	U	Z	Q	U	E	D	E	Ñ	B
A	S	Y	E	N	R	N	E	E	M	A	L	I	E	N	A	A
P	E	R	R	O	A	R	R	P	D	H	V	T	R	U	N	L
A	X	P	S	F	Z	E	S	R	X	K	A	O	P	Z	A	L
T	D	U	B	K	J	M	V	E	Ñ	Q	L	H	E	S	K	E
E	E	E	G	Q	U	E	L	V	A	L	E	J	D	O	N	R
R	J	D	M	H	P	D	F	E	P	V	J	L	T	Ñ	H	O
O	E	E	T	U	S	I	R	N	Ñ	M	U	E	R	D	E	D
B	S	S	P	Q	M	A	S	I	L	G	K	E	K	M	B	I
T	Ñ	S	Q	U	E	R	E	R	P	F	P	S	D	R	M	N
R	X	O	U	P	O	D	E	R	O	S	O	T	T	N	A	E
A	J	L	E	B	Ñ	L	G	Ñ	Z	A	P	A	T	O	S	R
A	C	O	M	P	A	Ñ	A	D	O	K	Z	R	F	L	O	O

Escribe los ocho dichos aquí:

- 1.- Querer es poder
- 2.- Poderoso caballero es don dinero
- 3.- Zapatero a tus zapatos
- 4.- Perro que ladra no muerde
- 5.- Mas vale prevenir que remediar
- 6.- Mas vale estar solo que mal acompañado
- 7.- Nodejes para mañana lo que puedes hacer hoy
- 8.- Vale mas un mal arreglo que un buen pleito

**TE INVITAMOS
A LA FIESTA**

¿Donde ?

Informacion Adicional



¿Cuando ?



Usa ropa deportiva

**¡BIENVENIDO A
LA LOCURA !**



**TE INVITAMOS
A LA FIESTA**

¿Donde ?

Informacion Adicional



¿Cuando ?



Usa ropa deportiva

**¡BIENVENIDO A
LA LOCURA !**



FIESTA: BIENVENIDO A LA LOCURA EN RESUMEN

¡Una noche de juegos graciosos y divertidos!

repite el proceso invirtiendo los lugares. El equipo con más puntos, gana.

1 ROMPEHIELOS.

Frijoles pintados de varios colores estarán escondidos en grandes cantidades alrededor del salón o patio. Los que llegan a la fiesta deben escoger los frijoles y esconderlos en sus bolsos, zapatos, etc. sin que nadie los vea y sin saber cuántos puntos vale cada frijol, según su color. Si la policía los encuentra "robando" frijoles, o los ve en su mano, o son visibles en la bolsa, etc. entonces la policía va a quitárselos. La persona que al final tenga más puntuación debido a los frijoles que tiene, gana.

2 SOMBREROS DE PERIODICO.

Cada persona recibe un periódico. Tiene diez minutos para diseñar algo para llevar puesto en su cabeza, todo hecho completamente de periódico. Todos llevan puestos sus sombreros en un desfile de modas y los jueces asignarán premios.

3 CAMINATA RIDICULA.

Todos deben intentar caminar de espaldas hacia una pared en exactamente dos minutos. Hay castigo por ver su reloj. La persona que lo hace en el tiempo más exacto, gana.

4 PATAS ARRIBA.

Se forman dos equipos, uno se saldrá afuera, completamente aislado, mientras que el otro equipo debe cambiar todo lo que pueda, tal como su ropa de adentro a afuera, objetos al revés, cosas "patas arriba", cambiar el reloj, etc. Todo en dos minutos. Entonces el otro equipo vendrá con un líder quien es el único que puede hablar. Las otras personas pueden hacer señas para que note las diferencias. El equipo recibe un punto por cada cosa que nota cambiada. Si comete un error, se le quitan dos puntos. Tiene tres minutos y el juez debe apuntar cada acierto y cada error. Entonces

5 CANTANTES MARCIANOS.

Usando los mismo equipos, ellos tendrán diez minutos (o un poco más), para ensayar y cantar algo ridículo, tal como "La cucaracha", pero al revés. Los coros cantan para los jueces, quienes señalarán a los ganadores.

6 RELEVOS

A. EJERCICIOS EN LA HUMILDAD.

Hay que mover un cacahuate con cáscara a cierto punto y regresar moviéndolo con la nariz gateando en el piso.

B. CARRERA "TODOS EN BOLA".

Seis a diez personas del mismo sexo ponen sus manos arriba y atados a la cintura con un cordón forman una bola. A la cuenta de una, dos, tres, todos caminan para alcanzar una meta definida.

C. VASO VOLANTE.

Cada equipo de cinco a seis personas, se necesita un cordón y una taza desechable con orificios en el fondo. Soplando, cada persona necesita llevar el vaso a otro lado del cordón. Mientras uno sopla, los demás le dicen cosas cómicas y hacen señas tratando de hacerlo reír. El que lo haga en menos tiempo, gana.

D. HOMBRES ESFORZADOS Y VALIENTES.

Los hombres se acuestan boca arriba en el piso con los brazos cruzados. A la cuenta de uno, dos, tres, hay que pararse sin tocar el piso con las manos o los dedos. El equipo con más personas de pie, gana.

E. AL REVES.

Dos equipos del mismo número de personas pueden jugar al mismo tiempo. A dos metros atrás de la línea donde cada concursante necesita pararse está un balde. Las personas en el equipo

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

FIESTA: BIENVENIDO A LA LOCURA

pasan en turno para tirar tres pinzas de ropa atrás del hombro, mientras ven para adelante, tratando de meterlas en el balde. El equipo que meta más pinzas en el balde, gana.

Cada equipo necesita anotar los puntos en una cartulina o bien, en una hoja.

F. ORTOGRAFIA AL REVES.

Debe tener dos equipos parados frente a frente con dos metros entre ellos. Por turnos se darán palabras para deletrear al revés. Cada vez que alguien no pueda hacerlo, quedará fuera. Al final, el equipo con más personas participando todavía, ganará.

G. EN BUSCA DEL TESORO.

Forme cuatro equipos que van en cuatro direcciones tocando casas o pidiendo algo más grande o mejor, que les quieran dar. Una señorita debe tocar para que la gente no se asuste. Ellos deben explicar que están en una fiesta y para ganar se necesita algo más grande o mejor que les deseen dar.

Nada puede ser prestado, y no pueden aceptar dinero. El equipo necesita regresar en veinte, máximotrenta minutos, o serán descalificados. Los jueces califican y deciden quién es el ganador.

7 DRAMA

Personas que no conocen el evangelio encuentran una vida sin sentir.

8 PLATICA.

Una explicación de cómo ver el mundo desde el punto de vista bíblico, cómo traer propósito y sentido a la vida y cómo las ideas comunes están equivocadas.

9 ARTE A LA LOCA.

Cada persona recibirá una hoja con veinte puntos grandes, todas las hojas son iguales. (Ver HOJA I) una pluma y un lápiz. Con la pluma, hay que conectar los puntos y con el lápiz dibujar más para producir una obra de arte. Hay que mostrar los diseños de todos y con los aplausos determinarán al ganador.

10 PLUMA LOCA.

Se necesita una pluma de gallina o artificial para jugar "volibol". Con gis o un cordón, se marca la pista de volibol y la línea entre los dos equipos. Soplando, los nueve jugadores tratan de mover la pluma para que aterrice en el territorio del otro equipo para ganar un punto. NO PUEDEN PASAR LA LINEA DIVIDIENDO LOS DOS EQUIPOS SIN PERDER LA PLUMA.

El "saque" es tirar la pluma en el aire y las reglas de volibol se aplican, excepto que todos pueden soplar todo lo que necesitan para que no se caiga la pluma hasta que llegue a territorio contrario, y por supuesto el otro equipo tratará de evitar esto. El equipo con mayor puntuación, gana.

11 CUENTOS EN SERIO.

Cada equipo esogerá a alguien que presente una historia infantil, como Blanca Nieves, los Tres Osos, etc. Los aplausos determinarán al ganador.

12 UN TIEMPO PARA REIRSE.

Hay que tirar una tela o un pañuelo desechable al aire. Mientras está en el aire, todos deben reírse, pero al momento en que toca el piso, hay que guardar silencio total. Si alguien todavía está riéndose, queda fuera. El que queda más tiempo, gana.

13 TELEFONO DESCOMPUESTO.

Hay que dar el mismo mensaje por escrito a la primer persona en cada equipo. Esta persona repite el mensaje en voz baja a la segunda, etc. La última persona dice el mensaje a todos. Después de ésto, alguien lee el mensaje original. Puede repetirlo varias veces.

14 REFRIGERIO.

DOS SEMANAS ANTES DE LA FIESTA

INVITACIONES.

1. Llene la invitación con toda la información local.
2. Indíqueles que deben llevar ropa sport.
3. También indique si es necesario que lleven dinero o botanitas para el refrigerio.
4. Saque copias suficientes para que todos puedan invitar a sus amigos.

DRAMA.

Consiga cuatro actores: dos mujeres y dos hombres. Se necesita una bata oriental para un hombre, una pancarta que diga: 'HAGO LO QUE QUIERO' y otra que diga "TOLERANCIA TOTAL."

PLATICA.

Consiga a alguien para dar la plática si es que no la impartirá usted. Si un joven va a dar la plática, debe hacerlo frente a usted una o dos veces antes de hacerlo frente al grupo. Si no lo hace bien a la primera vez, entonces que lo haga una segunda vez, pero no debe verse como un castigo el ensayarlo de nuevo. Si lo hace a la perfección a la primera, puede felicitarlo.

REFRIGERIO.

Forme una comisión para decidir si solamente los jóvenes de la iglesia van a prepararlo y traerlo, o si van a pedir una cuota o que todos traigan algo. En este caso, debe estar indicado en la invitación.

PREPARACION Y SELECCION DE LOS JUEGOS

1 ROMPEHIELOS

1. Compre tres o cuatro bolsas de frijoles, (O aún más si el grupo es grande). Una será para dar como premio (la cual necesita una etiqueta con el lema: "Bienvenido a la locura") y las otras deberán pintarse de varios colores con pintura aerosol.
2. NO ESPERE HASTA EL ULTIMO MOMENTO PARA PINTARLOS, PORQUE SE NECESITAN SECAR COMPLETAMENTE DE UN LADO ANTES DE PINTAR EL OTRO. Van a esconderlos y tendrán valor según la cantidad que haya. Los de un punto no se necesitan pintar y deben ser la mitad del total de frijoles que tenga.
2. Si los de color amarillo valen cinco puntos, debe pintar muchos de ellos; pinte menos de los de diez puntos, (tal vez rojos); aún menos de los de quince puntos (tal vez verdes), y lo mínimo de los de veinte puntos (tal vez negros).

3. Debe esconderlos en varios lugares y de ser posible, el fondo que sea del mismo color. No diga cuántos puntos vale cada color, es parte de la locura.
4. Consiga "policías" para cuidar que no se roben los frijoles. Si es posible, que sus ayudantes se uniformen, o por lo menos que usen playeras del mismo color y con estrellas sobrepuestas. La policía necesita bolsas para juntar todos los frijoles que encuentra en manos de los jóvenes, o visibles en las bolsas, etc.

SOMBREROS DE PERIODICO.

Consiga papel periódico de días pasados, uno por cada persona que asista a la fiesta y resistol en cantidades suficientes para todos los que necesiten usarlo, tengan acceso a el. Consiga una señorita para ser locutora del desfile de modas.

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

FIESTA: BIENVENIDO A LA LOCURA

3 **CAMINATA RIDICULA.**
Consiga un juez y un reloj con manecillas de segundero.

4 **CANTANTES MARCIANOS.**
Consiga tres jueces.

5 **RELEVOS.**
A. EJERCICIOS EN LA HUMILDAD.

Consiga una bolsa de cacahuates con cáscara.

B. CARRERA DE "TODOS EN BOLA".

Consiga un cordón grueso de cuatro a cinco metros para cada grupo de seis a diez gentes.

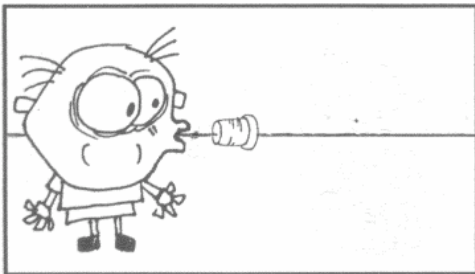
C. VASO VOLANTE.

1. Busque un lugar entre dos postes u otro lugar donde se puede tender un cordón a un nivel aproximado de las bocas de los participantes. Si no, puede escoger dos personas para tender el cordón.

2. Consiga cordón liso ya cortado a la medida correcta.

3. Consiga a cada equipo de cinco o diez personas una taza de nieve seca.

4. Haga hoyos en ellas para que pasen fácilmente sobre el cordón. Es importante que el cordón esté bien nivelado.



5. Si hay postes, lo mejor es medir en los dos postes para que sea completamente nivelado el cordón. Ponga la taza y después ate el cordón. Ponga cinta para que se asegure. Tenga otras tazas con hoyos a la mano porque se pueden destruir con las que juegan.

E. AL REVES.

Consiga dos baldes, por lo menos seis pinzas de ropa (más sería mejor) y dos cartulinas u hojas, dos marcadores o plumas.

F. ORTOGRAFIA AL REVES.

Se necesita un diccionario y una copia de las palabras dadas en la página No. 6.

G. EN BUSCA DEL TESORO.

Consiga cuatro monedas de diez centavos.

6 **ARTE A LA LOCA.**

Consiga una hoja para cada participante con 20 puntos grandes (Puede sacar copias de la HOJA I, o trazar copias porque todas las hojas necesitan ser iguales.) Cada persona necesita una pluma y un lápiz.

7 **PLUMA LOCA**

Consiga una pluma grande de gallina, o una artificial, y gis para marcar la "cancha de volibol", y dibujar la línea entre los equipos.

8 **UN TIEMPO PARA REIRSE.**

Consiga una tela de aprox. 30 X 30 cms. o un pañuelo desechable.

9 **TELEFONO DESCOMPUESTO.**

Haga en papelitos pares de mensajes, información interesante y un poco complicada acerca de personas presentes.

NOCHE DE LA FIESTA

1 **ROMPEHIELOS.**

Hay que esconder los frijoles antes de que lleguen los invitados y cuidar el lugar para que nadie entre y cambie todo. La "policía" necesita llegar temprano. Cuando lleguen, explique que hay frijoles escondidos en todos lados. El propósito es encontrarlos y esconderlos sin que la "policía" se dé cuenta. La "policía" tiene el poder de ordenar que abran las manos y confiscar los frijoles en las manos o quitárselos sin son visibles, por ejemplo, una bolsa tan llena que sea visible.

En este caso se necesita vaciar la bolsa y darlos a la "policía", pero no pueden tocar a la persona. Sin advertencia detenga todo. La "policía" debe asegurarse de que nadie tiene frijoles en sus manos. Entonces anuncie el valor de los frijoles según el color. Empiece con preguntas, tales como ¿Quién tiene más de mil puntos? Hasta que la "policía" pueda averiguar quién es el ganador.

El premio al afortunado ganador será una bolsa de frijoles que diga: "¡Bienvenido a la locura!"

2 SOMBRREROS DE PERIODICO.

1. Dé a cada persona un periódico explicando que tienen diez minutos (Pueden dar más tiempo si lo cree necesario) para cortar el periódico y usar el resistol provisto para diseñar un sombrero o algo que poner en su cabeza.

2. Explique que los jueces valorarán originalidad, trabajo bien hecho, calidad artística y utilidad.

3. Cuando terminen, cada uno necesita caminar un poco, (en una plataforma si es posible) frente a todos mientras la locutora describe el sombrero al público, tal como un desfile de modas. Los jueces elegirán cinco finalistas. Los aplausos serán para votar por el mejor sombrero.

OPCIONAL. Sería un gran detalle tomar una fotografía del ganador(a) y después regalársela.

3 CAMINATA RIDICULA

1. Todos deben formarse con las manos en sus bolsillos, o a los lados, y con la espalda hacia la pared a la que se dirigen. Está prohibido ver su reloj, pues si lo hacen, quedarán descalificados. Explique que la persona que dure exactamente dos minutos para llegar a la pared, ganará.

2. A la cuenta de uno, dos y tres, empezarán a caminar de espaldas hacia la pared. No pueden ver la pared. Con reloj de segundero una persona debe anunciar cuando se terminan los dos minutos.

4 PATAS ARRIBA

1. Al contar uno, dos, uno, dos, deben formar dos equipos.

2. Explique que mientras un equipo está afuera, el otro tiene dos minutos para cambiar todo lo que pueda, ropa invertidamente, objetos al revés, cosas "patas arriba", reloj cambiado, zapatos al revés, etc. Entonces vendrá el otro equipo con un líder designado que es el único que puede hablar, los demás no. Únicamente pueden hacer señas para que él note ciertas cosas, para notar todos los cambios en tres minutos.

3. Un juez apuntará un punto por cada cosa dicha correctamente, y dos puntos menos por cada equivocación.

4. Se invierten los papeles, y el equipo uno sale mientras los del equipo dos hacen cambios. El equipo uno regresa para describir las modificaciones que se han hecho. Si no hacen todos los cambios posibles, automáticamente pierden. El equipo con más puntos, gana.

NOTA: Si el grupo es muy grande y la fiesta es en la iglesia, sería mas divertido tener equipos de no mas de quince personas usando diferentes salones.

5 CANTANTES MARCIANOS

Los mismos equipos tendrán diez minutos para ensayar un canto ridículo, tal como "la Cucaracha", pero al revés. Cada equipo debe cantar para que los jueces decidan qué equipo canta mejor.

6 RELEVOS

~~A. EJERCICIOS EN LA HUMILDAD~~

1. Con gis o cordón hay que marcar las líneas de salida y meta.

2. Cada equipo debe escoger cinco personas con ropa adecuada para gatear.

3. Hay que formarse para gatear con la nariz atrás de un cacahuete con cáscara atrás de la línea de salida.

4. A la cuenta de uno, dos, tres, hay que avanzar empujando el cacahuete con la nariz. Los otros de sus equipos deben echarles porras. El primer equipo que empuje cinco cacahuates a la línea de la meta, gana.

B. CARRERA DE "TODOS EN BOLA".

Seis a diez personas, preferiblemente del mismo sexo, con manos arriba y atados a la cintura con un cordón forman una bola. A la cuenta de uno, dos, tres, caminan para alcanzar una meta definida.

C. VASO VOLANTE

1. Se forman equipos de cinco a diez personas. Si no hay postes para poner el cordón, elija dos personas del otro equipo para detener el cordón.

Antes de empezar, hay que revisar que el hueco es suficientemente grande para que la taza se mueva con facilidad sobre el cordón. (Muestra en "preparación para los juegos", página 4).

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

2. Un juez con reloj con segundero cuenta uno, dos, tres, y la persona empieza a soplar mientras los demás tratan de hacerlo reír para que tome más tiempo en llevar la taza al fin del cordón. La persona que sople la taza al fin del cordón en menos tiempo, gana. Un concurso de ganadores para escoger un campeón es opcional.

D. HOMBRES ESFORZADOS Y VALIENTES.

Todos los hombres se acuestan boca arriba en el piso con los brazos cruzados. A la cuenta de uno, dos, tres, hay que pararse SIN TOCAR EL PISO CON MANOS O DEDOS. La primer persona en hacerlo, gana.

OPCION: Puede formar equipos y el grupo de hombres que más se puedan levantar, gana.

E. AL REVES

Dos equipos del mismo número de personas pueden jugar al mismo tiempo. A dos metros atrás de la línea donde cada concursante se necesita parar, se coloca un balde. Las personas del equipo pasan en turno para tirar tres pinzas de ropa por atrás del hombro mientras ven hacia adelante, tratando de encestar en el balde. El equipo que ponga más pinzas en el balde, gana. Se necesita alguien de cada equipo para poner los puntos en cartulina o anotarlas en la hoja.

F. ORTOGRAFIA AL REVES

Dos equipos equitativos deben pararse frente a frente. El juez (con diccionario en la mano) debe turnarse en dar palabras para deletrear AL REVES. Si alguien dice una letra incorrecta, la persona está fuera y la siguiente persona del equipo opuesto tiene la oportunidad.

Debe empezar con palabras de cinco letras, después con palabras de seis letras y después usando el diccionario siga con palabras más difíciles. **EL JUEZ SIEMPRE NECESITA TENER LA PALABRA A LA VISTA, PORQUE NO ES TAN FACIL PENSAR EN COMO DELETREAR UNA PALABRA AL REVES.**

Depende del interés y tiempo, pueden detenerse cuando quiere y el equipo con más personas de pie gana o continuar hasta que una persona gane al representar a su equipo.

FIESTA: BIENVENIDO A LA LOCURA

PALABRAS DE CINCO LETRAS.

RELOJ, FUERA, PUNTO, BLUSA, SOBRE, VERDE, TECHO, LAPIZ, PLUMA, ATRAS, BRAZO, PAPEL, PARED, HACER, VENIR, PONER, BELLO, BOLSA, HASTA, PLATO, COMER, TRAER, NUEVA, VIEJO, MUJER, GENTE, TINTA, LIDER, VAMOS, COMER, AVION, PERRO, CALLE , CARTA, LIBRO, RADIO.

PALABRAS DE SEIS LETRAS.

SUEGRA, HOMBRE, DENTRO, AFUERA, FRIJOL, FORMAR, CUATRO, PARQUE, NOMBRE, TRATAR, TIERRA, EQUIPO, TIMIDO, BONITA, MUEBLE, ACCION, TRISTE, CIERTO, GRACIA, CUERPO, PROPIO, PENSAR, PORQUE, CORDON, DIABLO, SANGRE, ETERNO, SALIDA, CUENTA, PECADO, BASURA, ASUNTO, ENCIMA, LIMPIO, CIERTO, OFENSA, PUEDES, MUCHAS, TIEMPO, PERDON, ADEMAS, QUEDAR, CUESTA, COPIAS, LLENAR, CUANDO, ESCOJA, PALETA, PELOTA, SERVIR, QUINCE, ESPOSA, MUSICA, VARIOS, PRIMER, PUESTO, VEINTE, FIRMAR, PENSAR, ZAPATO, COBIJA, INGLES, FOGATA, GANADO.

7 EN BUSCA DEL TESORO

Forme cuatro equipos de igual número de personas. Cada equipo debe tener un capitán. Hay que verificar la hora exacta para que todos puedan poner sus relojes con el mismo tiempo que el del juez.

Dé a cada equipo una moneda de diez centavos y explique que deben irse de casa en casa diciendo que están en una fiesta y que necesitan algo lo más grande o mejor para ganar y que no debe ser dinero. Es importante que las señoritas vayan adelante y que ellas hablen primero, para evitar intimidar a la gente. Asigne una calle o una dirección para cada equipo. No pueden andar dispersos. **TODO EL EQUIPO NECESITA ANDAR SIEMPRE JUNTO.** Si las personas se alejan del equipo o quedan en territorio del otro equipo, o no llegan después de la hora fijada serán descalificados. Por ejemplo, si acuerdan verse a las 8:30 llegan a las 8:35, no se tomarán en cuenta. **NADA PUEDE SER PRESTADO, TODO DEBE SER OBSEQUIADO.**

Deben dar una demostración de cómo deben llevar a cabo su tarea. Una señorita toca a la puerta diciendo: "Nosotros estamos en una fiesta, para que nuestro equipo gane, estamos pidiéndole

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

FIESTA: BIENVENIDO A LA LOCURA

a usted, y si es posible, que nos obsequie algo grande y mejor que ésto que estamos regalándole a usted. Es muy importante que siempre sean muy amables. Si el equipo piensa que la cosa ofrecida no es mejor que lo que tienen, pueden decir gracias y pedir en otra casa.

NOTA: Usted necesita decidir si funcionará esta actividad en su área. En algunas ciudades puede ser peligroso y no es recomendado en áreas donde hay mucha oposición al evangelio.

8 **DRAMA.**
Se presenta el drama.

9 **PLATICA.**
Inmediatamente después del drama continúa la plática. Imparta la plática con una invitación para animar a las personas para recibir a Cristo. Los que respondan y los consejeros deben apartarse a otro lugar para charlar y orar, y hacer una cita de seguimiento.

10 **ARTE A LA LOCA.**
Cada persona recibirá una hoja con veinte puntos, (ver HOJA I para usarla como patrón o hacer copias), una pluma y un lápiz.

Con la pluma hay que conectar los puntos para formar un objeto o varios, y con el lápiz dibujar más detalles para formar una obra de arte. Después de diez minutos, (o un poco más de tiempo) hay que mostrar a todos el trabajo, y por aplausos determinar quién es el ganador.

11 **PLUMA LOCA.**
Se necesita una pluma de una gallina o una artificial con la que van a jugar "volibol". Con gis o un cordón se marca la "cancha de volibol" y la línea entre los dos equipos. Soplando, los nueve jugadores tratan de llevar la pluma para que aterrice en territorio del otro equipo para ganar un punto. El "saque" será tirar la pluma en el aire y las reglas de volibol se aplican, excepto que todos puedan soplar todo lo que necesitan para que no caiga la pluma hasta que llegue a territorio del otro equipo, y por supuesto el otro equipo tratará de evitar ésto. El equipo con más puntos, gana.

12 **CUENTOS EN SERIO.**
Cada equipo debe escoger a alguien para decir un cuento de niños, tal vez el de Los Tres Osos, etc. Como si fuera un concurso de poesía o declamación en la escuela.

13 **UN TIEMPO PARA REIRSE.**
Hay que tirar una tela de más o menos 60 cms. x 60 cms. o bien, un pañuelo desechable (klennex) al aire. Mientras está en el aire, todos deben reírse, pero al momento en que toca el piso, hay que guardar silencio completo. Si alguien todavía está riéndose, quedará fuera. El que quede más tiempo, gana.

14 **TELEFONO DESCOMPUESTO.**
Se forman dos equipos. Hay que dar el mismo mensaje por escrito a la primera persona en cada equipo. Un mensaje como: "Jorge quiere proponerle matrimonio a Karla, pero tiene miedo que el papá de ella quiera que se case con Tomás, porque el tiene mucho dinero." "¿Has oído que la Señora Lengua Larga ganó la lotería, pero no quiere que nadie en la iglesia se entere, por eso se va a mudar a Torreón." Queda mejor que: "Bertha fue al mandado y compró verduras y dos kilos de frijoles." Después de leer el papelito y regresarlo al líder, la primer persona de cada equipo repite el mensaje en voz baja al segundo que repite en voz baja al tercero, etc. La persona al final de cada línea debe repetir el mensaje como lo recibió. El líder debe leer el mensaje original. Es posible mandar dos o tres mensajes mas por "el teléfono descompuesto."

15 **REFRIGERIO.**

PLATICA: ¿POR QUE ESTOY AQUI?

Si despertaste un día para encontrar un cielo de color naranja fosforescente y árboles con hojas color púrpura, agua que el martes se congelaba a veinte grados y el miércoles se congelaba a cero grados, y una ley de gravedad que a veces funciona y a veces deja que las cosas flotarán en el aire, o desaparecieran como globos de helio, ¿Cómo te sentirías? "Bienvenido a la locura." Es atractiva como una fiesta de tres horas, pero nosotros preferimos que la vida sea predecible y segura. Aun nos gusta la rutina y aburrimiento más que la incertidumbre, aunque sea más emocionante.

¿Qué sería preferible para un niño? Tener un padre que a veces le da regalos y dulces y otras veces le pega sin causa y es cruel, o bien, un padre que es siempre malo? (Déjelos contestar). Pienso que sería más fácil tratar con alguien consistente, aunque malo, porque sería posible protegerse de él. El sentir una desilusión, por esperar algo bueno y recibir algo malo es muy feo. Tal vez es preferible saber que siempre será desagradable el trato.

El Dios que creó el universo es amor, y por eso hizo leyes naturales que no cambian, a menos que por Sus milagros especiales que producen algo bueno para todos. Nos da seguridad que el sol siempre amanece en el este, que el dedo cortado empiece a sanar y que llueva agua y no clavos o huevos.

Y por medio de Su palabra, Su hijo y el universo que El creó, Dios también nos ha dado respuestas confiables y firmes a las preguntas básicas de la existencia: ¿De dónde venimos? ¿Quién soy yo? ¿Qué es el propósito de la vida? ¿A dónde voy?

1. ¿DE DONDE VENIMOS?

Decir que somos accidentes del tiempo y la suerte, hechos de energía y materia, el origen del cual es un misterio toma muchísima fe, especialmente a la luz de estos hechos científicos.

1. Una célula es increíblemente compleja, es como una fábrica moderna puesto en la milésima parte de un punto.

2. Aunque sería posible producir vida de algo inanimado, y no hay ninguna evidencia de eso, la

probabilidad matemática de producir tres mutaciones relacionadas es uno en un billón-trillón, y solamente una mutación en mil es favorable. El gran científico Federico Hoyle hizo estudios profundos acerca de la probabilidad matemática de producir con tiempo y suerte una célula cualquiera. Afirmó que Dios existe, aunque no lo creía antes, porque sus estudios probaban que la evolución es completamente imposible.

3. Además, reciente información en microbiología muestra que cada criatura tiene su propio código genético, el cual permite variedad dentro de una especie, tal como una gran variedad de perros, pero no permite la habilidad de cambios más radicales. No es posible para una rana transformarse en un príncipe, no importa cuántos billones de años pasen.

No hay mejor comentario científico que lo descrito en **Génesis 1:1**: *"En el principio creó Dios los cielos y la tierra."*

2. ¿QUIEN SOY YO?

Si únicamente existe materia física, tú eres un accidente rumbo a la extinción. Según las religiones orientales y la Nueva Era tú eres dios o parte de Dios, pero Dios es inanimado, una fuerza nada más. Pero la Biblia enseña que tú eres una persona diseñada por un Dios amoroso que tiene un plan especial para tu vida y tu eternidad.

Si eres un accidente, tus acciones solamente tendrán la importancia que les tomes, porque no tienen ningún valor eterno, y por eso puedes hacer lo que tú quieras. Pero si eres un dios, no hay mucha esperanza para una existencia mejor, porque nadie sabe más que tú y todos los dioses pierden cosas, sufren de resfrios y llegan tarde al trabajo.

Tal vez nunca has apreciado la seguridad y dignidad que tienes porque un Dios Todopoderoso que te ama te diseñó para un propósito importante.

Lo que el Señor reveló a Jeremías se aplica a todos: *"Antes que te formase en el vientre te conocí, y antes que nacieses te santifiqué, te di por profeta a las naciones."* **Jeremías 1:5**

El 'tú' verdadero vivirá para siempre. **Eclesiastés 12:7** declara: *"El polvo vuelve a la tierra, como era, y el espíritu vuelve a Dios que lo dio."* Por ser tan amado y tan valioso, Dios hizo reglas para protegerte: Sus mandamientos.

Encontramos en **Josué 1:8**: *"Nunca se apartará de tu boca este libro de la ley, sino que de día y de noche meditarás en él para que guardes y hagas conforme a todo lo que en él está escrito; porque entonces harás prosperar tu camino, y todo te saldrá bien."*

No eres un accidente dejado en este mundo sin propósito que pueda hacer lo que quiera porque no tienes ningún valor eterno, y no eres parte de Dios condenado a buscar la verdad dentro de tí sin la oportunidad de conocer un Ser Todopoderoso, con sabiduría sin límite, lleno de amor incondicional y justicia absoluta.

Fuiste hecho por Dios para depender en El y recibir Su salvación y pasar una eternidad fabulosa con El.

3. ¿CUAL ES EL PROPOSITO DE LA VIDA?

Si la vida es nada más tener todo el placer posible de los pocos años de vida antes de dejar de existir, como pasar tu vida es asunto tuyo y nadie tiene el derecho de decirte qué hagas. Nadie necesita dar cuentas a nadie porque tus moléculas son tan buenas como las del Presidente, o el juez, etc. Si eres Dios o parte de Dios, nunca hay posibilidades para experimentar el amor de Alguien que te comprende totalmente, que tiene poder de cambiar tu vida, que te dará un propósito verdadero para vivir y quién resucitó de la muerte para ofrecerte una eternidad hermosa. Pero el Dios de la Biblia sí existe y te ofrece esto y más. El Padre Nuestro define la gran meta de la vida: *"Venga tu reino. Hágase tu voluntad, como en el cielo, así también en la tierra."*

Cuando nosotros cumplimos la voluntad de Dios para nuestras vidas, estamos contentos y tranquilos, y además traemos la bendición a los demás.

Si sigues el consejo de **Hebreos 10:36**, tu vida será mucho mejor: *"Porque os es necesaria la paciencia, para que habiendo hecho la voluntad de Dios, obtengáis la promesa."*

4. ¿A DONDE VAS?

Según la Biblia, vivirás para siempre. Tú puedes escoger si vas al cielo o al infierno. La culpa de que alguien llegue al infierno no es de Dios. Por ejemplo: 'Un muchacho muy noble, rico, íntegro y amable, de buena familia empieza a pretender a una muchacha mandándole flores y chocolates, pero ella lo desprecia diciendo: "No pierdas tu tiempo conmigo". El persiste invitándola a un restaurante muy elegante, y ella va solamente para coquetear con el mesero. Aún así él compra una casa muy bonita y cuando le propone matrimonio, ella ni siquiera lo trata con cortesía. Ella se casa con el mesero para vivir en la miseria. Después de que tiene una hija, el mesero se va a vivir con otra mujer. Con estos problemas, sería muy injusto culpar a su primer pretendiente de ellos. Igual de injusto es culpar a Dios de que alguien llegue al infierno. Ella escogió su vida; así otros escogen el infierno.

Dios te ama y está dándote la oportunidad de entregarle tu vida. Cristo mismo dijo: *"Voy, pues, a preparar lugar para vosotros"*, un lugar más precioso que puedas imaginar. Y antes de irse, Cristo dió su vida en una cruz derramando Su sangre por tí.

Hablando de Cristo, **Efesios 1:7** dice: *"En quien tenemos redención por su sangre, el perdón de pecados según las riquezas de su gracia."* Nuestra parte es creer y aceptar a Cristo. **Juan 1:12** dice: *"Mas a todos lo que le recibieron, a los que creen en su nombre, les dio potestad de ser hechos hijos de Dios."* En **Romanos 10:9,10** leemos: *"Si confesares con tu boca que Jesús es el Señor, y creyeres en tu corazón que Dios le levantó de los muertos, serás salvo. Porque con el corazón se cree para justicia, pero con la boca se confiesa para salvación."*

Esta noche puedes decidir tu destino eterno, y puedes aceptar a Cristo y saber que al fin de esta vida llegarás al cielo.

W W W W W W

DRAMA

ESCENA: LA CALLE. UN JOVEN ORIENTAL ESTA MEDITANDO, UNA SEÑORITA TIENE UNA PANCARTA QUE DICE: "HAGO LO QUE QUIERO" Y OTRA PERSONA TIENE UNA PANCARTA QUE DICE: "TOLERANCIA TOTAL."

ENTRA CRISTIANO

CRISTIANO: (HABLANDOLE AL ORIENTAL) ¿Por qué estás meditando?

ORIENTAL: Quiero ser una persona con alma universal.

CRISTIANO: ¿Para que quieres esto?

ORIENTAL: Quiero entrar en Nirvana donde no hay deseo ni conflicto, donde puedo estar en paz y estar en unidad con el alma universal.

CRISTIANO: ¿Pero no crees que todo es parte de Dios: una piedra, un perro, oxígeno y tú mismo?

ORIENTAL: Sí

CRISTIANO: Si eres parte de Dios, ¿cómo es posible que estás separado de Dios y necesitas meditar para recibir iluminación para saber que eres parte del alma universal?

ORIENTAL: Nunca pensé en esto.

CRISTIANO: ¿Crees que nada en la existencia es real, verdad?

ORIENTAL: Sí, mi cuerpo no es real. Es una ilusión, por eso los deseos corporales son malos.

CRISTIANO: Si todo lo que es real permanece y todo lo que no es real perece, estás perdiendo tu tiempo, porque lo que es real automáticamente es parte del alma universal. Mejor sería que juegues fútbol en vez de meditar. ¿Y cómo es posible que una flor es parte de Dios cuando pasa de la existencia? Es decir, ¿que Dios no es real? Además, ¿Cómo es posible que anhelas ser parte de una fuerza impersonal? Es dejar de existir. Mi deseo es ir al cielo, vivir para siempre con Jesucristo, sin dolor, lágrimas o muerte. ¿No tienes interés a esto?

ORIENTAL: Pues, pues...

CRISTIANO: HABLANDO A MUJER CON PANCARTA QUE DICE "HAGO LO QUE QUIERO" ¿Tú piensas que no necesitas dar cuentas a nadie, verdad?

HUMANISTA: Por supuesto que sí. No hay Dios y no hay infierno. No hay existencia después de la muerte. Nadie puede decirme qué hacer.

CRISTIANO: Si yo pienso que es bueno para mí matarte a tí, ¿esto está bien?

HUMANISTA: Solamente está bien matar si mejora el bienestar de la mayoría.

CRISTIANO: ¿Pero quién decidiría si ésto es el interés de la mayoría?

HUMANISTA: Pues, tal vez el gobierno, tal vez por votación.

CRISTIANO: Entonces si la mayoría está de acuerdo en que te asesine, ¿Puedo hacerlo?

HUMANISTA: Pues no, no quiero morir.

CRISTIANO: Tal vez tienes temor. Si dejamos de existir, ¿Por qué temes a la muerte? Pero realmente, tienes un deseo de vivir para siempre en perfecta salud, en un paraíso sin violencia o sufrimiento?

HUMANISTA: ¡Qué ridículo hablar de algo tan imposible!

CRISTIANO: Pero es tu deseo, ¿verdad?

HUMANISTA: A todos nos gustan estas fantasías.

CRISTIANO: En la naturaleza hay maneras de llenar nuestros deseos carnales. Tenemos hambre y hay comidas ricas. Hay agua para calmar la sed y sueño para aliviar el cansancio, etc. ¿No sería posible que si tenemos deseos profundos y universales que este mundo no puede llenar, que somos hechos para otro mundo? Por todo lo que tú dices acerca de que los humanos somos lo máximo y podemos resolver todos los problemas del universo, no tienes el deseo que existe Alguien confiable que te ama sinceramente, que tiene más poder y más sabiduría que tú para darte consejo?

HUMANISTA: Pues...

CRISTIANO: Dios nos hizo para El mismo y experimentamos inquietud hasta que encontramos descanso en el Señor. SE ACERCA LA PERSONA CON LA PANCARTA QUE DICE "TOLERANCIA TOTAL"

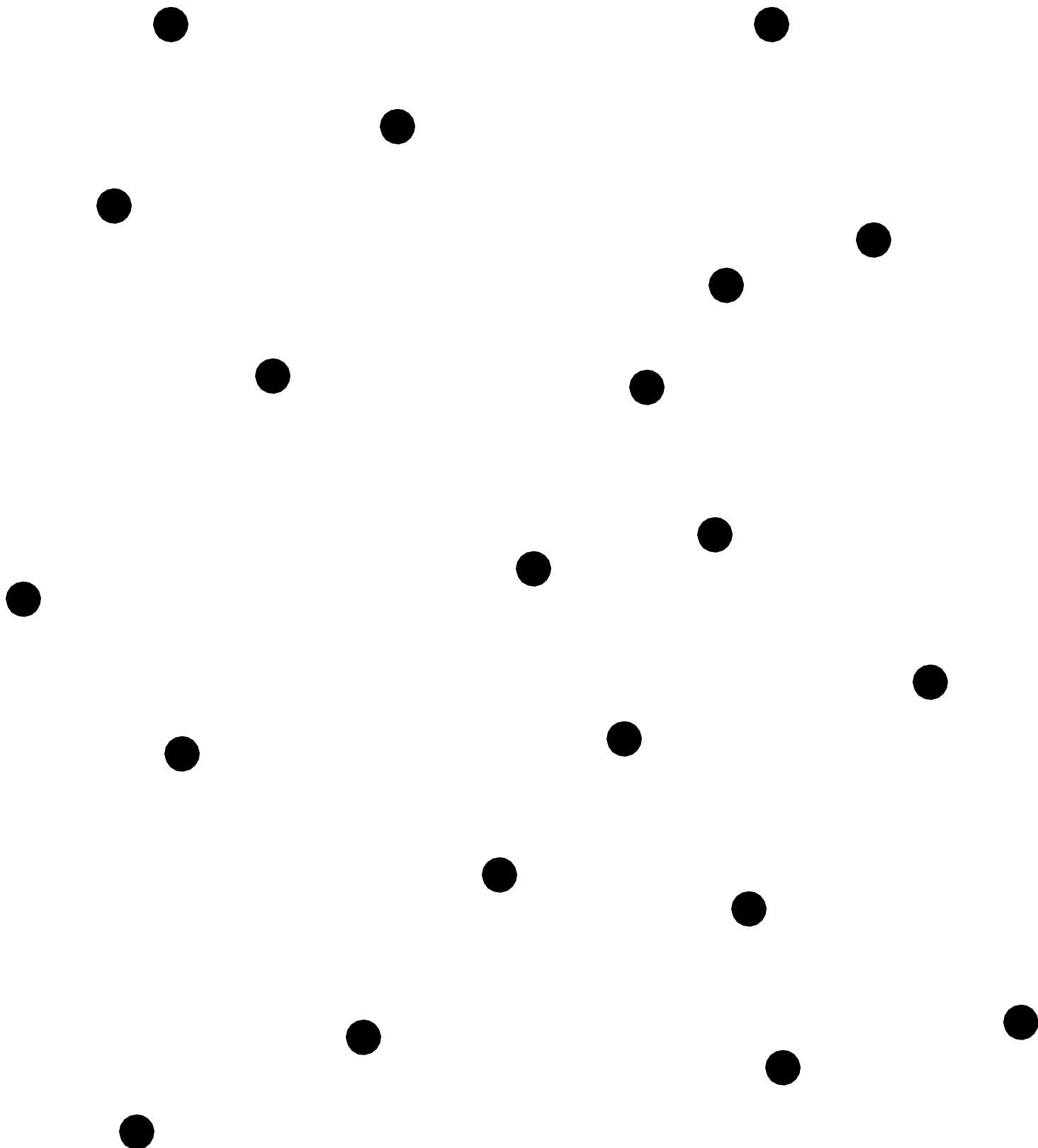
TOLERANTE: ¡Qué intolerancia! Usted es un arrogante que piensa que tiene la razón mientras todo el mundo está equivocado.

CRISTIANO: Ellos (APUNTANDO AL ORIENTAL Y SEÑORITA HUMANISTA) piensan que cesamos de existir como individuos después de morir, aunque en el caso de mi amigo que está meditando no llegaremos a este punto hasta que hayamos muerto algunas veces. En cambio, yo creo que nuestros espíritus vivirán para siempre. (APUNTANDO AL ORIENTAL). El dice que todo es Dios y todo es parte de Dios, y yo digo que Dios nos creó y está hecho de materia diferente que su creación, incluyendo a nosotros. Y todos estamos en lo correcto, Hazme favor.

TOLERANTE: Hazme el favor de ser tolerante. Tú eres un dictador. Tú eres la causa de guerra y pleitos. Tú eres culpable de robar el mundo de paz.

CRISTIANO: Entonces, soy tu oportunidad más grande de mostrar tu tolerancia total.

HOJA I
"ARTE A LA LOCURA"



TE INVITAMOS



A LA FIESTA

¿Donde ?

Informacion Adicional

¿Cuando ?

**¡NAVIDAD
EN
JULIO!**



TE INVITAMOS



A LA FIESTA

¿Donde ?

Informacion Adicional

¿Cuando ?

**¡NAVIDAD
EN
JULIO!**



FIESTA: NAVIDAD EN JULIO EN RESUMEN

¡Una noche increíble de diversión diferente!

1 ROMPEHIELO.

Los que llegan temprano deben decorar uno (o más) árboles de Navidad y poner otras decoraciones mientras escuchan la música navideña.

2 RELEVOS.

1. PASA LA ESFERA.

Hombres contra mujeres pasando una esfera de Navidad sin el alambre, cuello a cuello, sin romperlo o usar las manos.

2. PASA LA CAMPANA.

En equipos mixtos deben pasar campanas de Navidad hechas con papel de china para usar solamente popotes.

3. PASTORCITOS A BELEN.

Cinco miembros de cada equipo son seleccionados para ser pastorcitos. Al primero se le dan dos cartones y un bastón. El necesita ir a "Belén" y regresar con sus pies siempre sobre los cartones, sin tocar con sus pies el piso, y sin levantar su bastón del suelo.

4. CONCURSO DE REYES MAGOS.

1. Cada equipo tiene un camello de cartón con un cordón. El propósito es llevar el camello de cartón bajo sus pies hasta cierto punto y regresar. (Vea HOJA E).

3 MENSAJE DE NAVIDAD.

Cada equipo recibe una rama de globos, que tendrán adentro hojitas con palabras de la HOJA A, las cuales son las palabras necesarias para formar el versículo descrito en Isaías 9:6. El primer grupo en romper los globos y armar el mensaje, gana.

4 ROMPECABEZAS NAVIDEÑO.

Con las hojas de papel, lápices y crayolas provistas, cada persona debe dibujar una escena

navideña en diez minutos. Después deben cortarla exactamente en 20 piezas y pasarla a la persona que está a la derecha. La persona que pueda armar su rompecabezas más rápidamente, gana.

5 GRUPOS MUSICALES.

Cada persona recibirá un papelito con el nombre de un canto navideño ampliamente conocido. Serán seis u ocho papelitos con el mismo canto. Por cada persona que tarareando el canto encuentra a los demás de su equipo para el siguiente juego.

6 ARBOLES NAVIDEÑOS EN VIVO.

Después de formar sus grupitos por entonar el mismo canto, entregue a cada grupito papel de china color verde, rojo y de otros colores, lápices, tijeras, tarjetas o decoraciones navideñas, cinta adhesiva, etc. El equipo que decore mejor a una persona como árbol de Navidad, gana.

7 DRAMA.

Una maestra está enseñando que todas las culturas, celebraciones y creencias son igual de valiosas, comparando el día de los muertos con la Navidad. Preguntas de los alumnos revelarán que esta idea no es correcta.

8 PLATICA.

Tomará más tiempo que las pláticas de las demás fiestas.

Hay una diferencia entre la ley moral de Dios y las costumbres o ideas que no traen significado moral. Lo que está en contra de las reglas de Dios está mal en cualquier cultura, pero no debemos juzgar las cosas que no están en contra de las Escrituras. *Haga cartulinas con el material de la HOJA G, pues ilustrará la plática.*

9 ROMANCE NAVIDEÑO.

Todos están sentados en un círculo. Después de llenar un espacio en la HOJA H, hay que doblar la hoja y pasarla a la persona siguiente.

"Era Navidad y _____ (un muchacho) conoció a _____ (una muchacha) en, al lado de, afuera de _____ (lugar.) El dijo: "_____ ella replicó _____." Resulta que _____ y todo el mundo dijo _____." Después de llenar las hojas se leerán ante todos.

10 REGALOS.

Hay que colocar sillas en medio, pero va a faltar una persona. Todos marchan alrededor del círculo con música navideña de fondo. Cada vez que alguien está fuera, porque no encuentra una silla, está dando un número uno hasta que todos

reciben alguno. Entonces la persona con el número más alto puede escoger el primer regalo, la persona con el segundo número más alto sigue escogiendo, etc.

11 ENVOLVIENDO REGALOS DE NAVIDAD.

Escoja algunas parejas de hombres y mujeres. Ate la mano derecha de uno con la mano izquierda del otro que para que quede solamente la mano derecha de uno y la mano izquierda del otro. En una mesa deberán encontrar una cajita, papel de china, tijeras, cinta adhesiva y listón. Hay que envolver el paquete muy bonito. El paquete mejor arreglado, gana.

12 REFRIGERIO NAVIDEÑO.

DOS SEMANAS ANTES DE LA FIESTA

INVITACIONES.

1. Incluye que cada persona debe traer algo usado, de preferencia algo cómico, envuelto en periódico como regalo. Si es exclusivamente para hombre o mujer, deberá ser especificado en el paquete.
2. Si es necesario traer dinero para una cooperación, o algo para el refrigerio, hay que indicarlo en la invitación.
3. Después de poner los datos locales, saque suficientes copias para que todos puedan invitar a sus amigos.

MUSICA.

Consiga casetes de música navideña y una grabadora para poner ambiente en la fiesta.

REFRIGERIO.

Forme una comisión para decidir si solamente los jóvenes de la iglesia van a prepararlo y traerlo, o si van a pedir una cuota, o si todos van a traer algo. (En este caso debe estar indicado en la invitación).

DRAMA.

1. Escoja seis actores: Maestra, Beto, Karla, Kiko, Lily y el alumno con pistola; también algunos "extras" para sentarse como alumnos. Los materiales que necesitan son: sillas, libros y mochilas para los alumnos, un atril para la maestra y una máscara, (Una bolsa de plástico con orificios para ojos y nariz), pistola de juguete y efectos de sonido para el tiro de balazos (globos inflados y una persona con alfiler tronándolos en el tiempo apropiado podría funcionar).
2. Deben ensayar muy bien, porque el contenido es importante el cual debe ser presentado con exactitud y en una forma interesante para ser actuado bien.

PLATICA.

Recuerde que tomará más tiempo que otras pláticas.

1. Haga las siete cartulinas con la información dada en la HOJA G.

2. Es mejor si el líder de jóvenes comparte esta plática, porque requiere interacción con los jóvenes, y alguien sin experiencia tal vez no pueda manejarlo apropiadamente. Estudie bien el material dado.

Es importante presentar la plática con exactitud. El ambiente de las escuelas de hoy nos urge a dar esta información a los jóvenes.

**JUEGOS QUE NECESITAN PREPARACION ANTES DE LA FIESTA.
SELECCIONES LOS QUE USTED VA A USAR.**

1 ROMPEHIELOS.

1. Consiga una persona con talento artístico y habilidad de dirigir a la gente para estar encargado de decorar el salón con los invitados que llegan temprano. Tendrá aprox. media hora y por esto deben hacer cosas que sean rápidas y que al mismo tiempo el salón esté decorado con poco trabajo.

2. Consiga un árbol de navidad (pero si el grupo es grande entonces varios) con luces y extensiones, decoraciones o tarjetas de navidad ya usados, papel de colores: rojo, verde y blanco, tijeras, resistol, crayolas y marcadores para hacer decoraciones. Cadenas de papel o cordones puestos para colgar la decoración podrían facilitar el arreglo. También pueden usar conos y ramas de pino, u otro material para hacer coronas. Si hay mucha gente, debe tener estaciones en varios lugares en que se encuentran los materiales necesarios, para evitar que se amontone la gente.

No intente decoraciones complicadas que no podrán terminar en diez minutos.

3. Si su grupo siempre llega muy tarde, debe asignar a algunas personas a llegar temprano para empezar a decorar.

2 RELEVOS

Hay que tener un juez para cada equipo en cada relevo.

a. PASA LA ESFERA. Consiga seis esferas por cada equipo de diez personas, porque tal vez será necesario reemplazar algunas rotas. Quite el alambre para que no quede nada puntiagudo y cubra el lugar con cinta adhesiva.

b. PASA LA CAMPANA.

1. Haga campanas de cinco o seis centímetros de altura con papel de china color rojo, dos a tres docenas para cada equipo de diez a quince personas. Debe hacer una cantidad suficiente de cuadritos de papel de china para que todos puedan usar sus popotes para ensayar en pareja.

2. Consiga un popote para cada persona.

c. PASTORCITOS A BELEN.

1. Consiga tres pedazos de cartón de tamaño de 40 a 50 cms. de largo por 20 a 30 cms. de ancho, para cada equipo. (Tenga un cartón extra en caso de que se rompa uno).

2. Cada equipo necesita un bastón y si puede conseguir un turbante y bata para cada equipo, mejor.

d. CONCURSO DE REYES MAGOS.

Cada equipo necesita una figura en cartón grueso del camello, tal como HOJA E, sobre una plataforma más gruesa. Ponga un orificio para colocar un cordón corto. (Si es demasiado largo será difícil jalar el camello.) También si quita el rey mago para tener solamente el camello, el balance será más fácil.

Ate el camello a la "plataforma" con cinta o resistol.

IMPORTANTE: Intente jalar el camello sobre el piso o cemento que van a usar en la fiesta. Según la dificultad de jalarlo, decida la distancia a "Belén". Si se cae fácilmente, hay que hacer la plataforma aún más gruesa.

3 MENSAJE DE NAVIDAD.

1. Haga una copia por cada equipo de diez de la HOJA F y corte cada palabra por separado asegurando cada juego con clips.

2. Consiga globos rojos y verdes, si cuenta con dinero suficiente compre uno para cada palabra, si no, ponga algunas palabras en un globo y use de tres a siete papelitos en un globo.

3. Primeramente ponga el número de globos que utilizará para cada rama con un juego de palabras. Antes de meter las palabras en los globos, mézclelos bien. Después de meter las palabras, deje los globos de cada rama en bolsas para inflarlos y amarrarlos hasta última hora antes de la fiesta.

(Es importante tener cuidado que cada rama de globos tenga cada palabra que aparece en la HOJA F.)

4 ROMPECABEZAS NAVIDEÑOS.

1. Consiga una hoja de papel para cada persona. (Opcional: revistas para apoyarse).

2. Consiga marcadores, lápices de colores, crayolas, plumas, etc. suficientes para que todos puedan dibujar y pintar su escena navideña. Junte todas las tijeras que pueda.

5 GRUPOS MUSICALES.

Haga de seis a diez papelitos de cada canto navideño conocido para que puedan formarse equipos de los que tengan el mismo canto. (Las opciones para cantos son: "Noche de paz", "Allá en el pesebre", "Venid pastorcillos", "Venid fieles todos", "Canta la celeste voz", "Dejaste tu trono", "Feliz Navidad, etc.").

6 ARBOLES NAVIDEÑOS VIVOS.

Cada equipo de seis a diez personas necesitan el mismo material: Suficiente papel de china color verde para hacer el árbol, papel de varios colores, marcadores y crayolas, tijeras, tarjetas de Navidad usadas, resistol, lápices y todo lo que necesita una persona para decorar un árbol de navidad.

9 ROMANCE NAVIDEÑO.

Haga copias de la HOJA H y recórtelas para que cada persona tenga una en la fiesta, y consiga lápices para cada uno.

10 REGALOS

1. Encuentre quizá diez cosas usadas, (o más si sabe que tendrá muchos invitados) y envuélvalas en periódico para que los que olviden sus regalos tengan un presente que dar.

2. Haga papelitos con números; tiene que haber más que el número que esperan de invitados en la fiesta.

3. Consiga música navideña y un estéreo en que el botón de pausa funcione muy bien, para que puedan detener e iniciar la música fácilmente. También consiga sillas para cada persona que asistirá a la fiesta.

11 ENVOLVIENDO REGALOS DE NAVIDAD.

Decida cuántas parejas van a participar en el concurso. Por cada pareja necesita una caja chiquita, papel de regalo, tijeras, cinta adhesiva y un moño. Se necesita cordón para atar una mano a otra par que cada persona use solamente una mano.

NOCHE DE LA FIESTA

1 ROMPEHIELOS.

1. Ponga la música navideña para hacer ambiente.
2. Coloque el árbol de Navidad (o varios si el grupo es grande) cerca de enchufes con las extensiones necesarias. Abajo de cada árbol debe estar una caja de decoraciones o materiales: papel, crayolas o marcadores, cinta scotch, cordón o hilo, resistol, etc. para hacer decoraciones.
3. Ponga también una mesa, o varias, si el grupo es grande, con todos los materiales necesarios para hacer decoraciones para el salón. También puede incluir decoraciones ya hechas por ellos y colocarlas. Revise que los cordones estén bien puestos para que ellos puedan tender las decoraciones que hagan. Con ésto se quita el problema que colocándolas directamente en la pared y evitan dañar la pintura.

Recuerde siempre que el plan de decorar debe ser simple y algo que no será difícil interrumpir, porque cuando llega la gente, es cuando va a empezar la fiesta, aunque no terminen las decoraciones. EL PROPOSITO ES QUE LOS QUE LLEGAN TEMPRAN DISFRUTEN SU TIEMPO Y TENGAN LA OPORTUNIDAD DE CONOCER A PERSONAS NUEVAS. No importa si las decoraciones no son tan buenas.

2 RELEVOS

A. PASA LA ESFERA

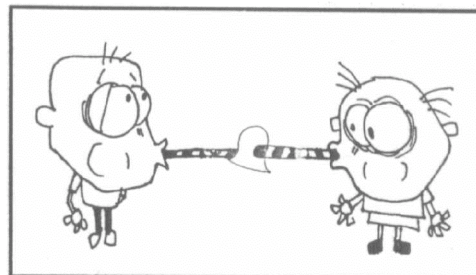
1. Debe asegurarse que se quitó el alambre a cada esfera usada y que el hueco ha sido tapado con cinta transparente para que no se lastime nadie.
2. Deben formar dos equipos (con no más de quince personas en cada uno), uno de hombres y otro de mujeres. Cuéntelos para confirmar que tengan el mismo número de personas.
3. Explique que van a pasar la esfera cuello a cuello, y si se cae, o se rompe, hay que empezar de nuevo. Si un equipo rompe seis (o menos) esferas, están descalificados automáticamente.

Por eso más vale hacerlo con cuidado que rápido, porque ganará el equipo que mejor lo logre.

4. El primer equipo que pase la esfera al final de la línea, gana.

B. PASA LA CAMPANA

1. Forme equipos mixtos de no más de quince personas. Puede usar los mismos equipos para los siguientes relevos.
2. Explique que la meta es pasar las campanitas con popote de persona a persona como relevo. Si cae la campanita, no es posible levantarla. El equipo que pasa más campanitas al final de la línea, gana.
3. Hay que dar una demostración y darles la oportunidad de ensayar con hojitas cuadradas. El propósito es que la primer persona inhale por el popote para sostener la campanita al otro extremo del popote, mientras otra persona pone su popote pegado en ese mismo extremo para obtener la campanita por inhalar. Cuando la primer persona sabe que la otra ya la tiene, debe exhalar soltando la campanita.



4. Después de ensayar, entrega las quince campanitas a cada equipo y contando, una, dos, tres, deben pasar todos al final de la fila. El equipo que tenga más, gana.

C. PASTORCITOS A BELEN

1. Permítales escoger cinco hombres de cada equipo.
2. Entregue a cada equipo la bata de pastor, el turbante, el bastón y dos pedazos de cartón.

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

FIESTA: NAVIDAD EN JULIO

Explique que cada persona necesita poner el turbante, y la bata, manteniendo el bastón siempre en el piso, y poniendo sus pies siempre sobre uno o dos cartones y nunca en el piso; llegar a cierto punto y regresar al siguiente en el relevo dándole todas las cosas para que la siguiente persona pueda hacer lo mismo. Si el bastón no está en el piso, o si sus pies tocan el piso, necesitan empezar de nuevo.

3. El primer equipo en mandar cinco personas que cumplan la carrera con éxito, gana.

D. CONCURSO DE REYES MAGOS

1. Cada equipo de quince personas o menos, debe tener un camello con su rey mago hecho de cartón grueso (Vea la HOJA E para tener un patrón) con un cordón por su nariz que las personas van a usar para avanzar.

2. El propósito es hacerlo avanzar con el cordón en forma que las patas del camello estén siempre en el piso. Cada persona necesita jalar el camello a cierto punto y regresarlo para que la persona siguiente pueda hacer lo mismo. Si el camello se cae, es necesario empezar de nuevo.

3. El equipo que manda a todos sus miembros a cumplir con la carrera exitosamente, gana.

3 MENSAJE DE NAVIDAD

1. Cada equipo recibirá una rama de globos que tienen dentro las palabras para formar un mensaje navideño. NADIE SABE EL CONTENIDO DEL MENSAJE.

2. Al contar uno, dos y tres, todos los equipos rompen los globos para armar el mensaje correctamente.

3. El equipo que lo haga primero, gana.

4 ROMPECABEZAS NAVIDEÑO

1. Cada persona recibirá una hoja de papel (una revista, etc. para sostenerla, si hay) y un lápiz. Por cada diez personas hay una caja con crayolas y marcadores que puedan compartir.

2. Dé diez minutos o poquito más para que cada persona dibuje una escena navideña.

3. Pida que cada persona corte su hoja exactamente en veinte pedazos para crear un rompecabezas, que mezclen las piezas y que las entregue a la persona de su derecha.

4. A la cuenta de uno, dos, tres, cada persona debe intentar armar el rompecabezas dado. La primer persona en hacerlo, gana.

5 GRUPOS MUSICALES.

1. Cuente el número de personas presentes pensando en el número de paquetes de material que tengan para hacer "árboles navideños en vivo". Por ejemplo: si hay 49 personas en la fiesta, y hay seis paquetes de material, hay que asegurar que haya seis juegos de ocho y 1 juego de nueve ($8 \times 6 = 48 + 1 = 49$). Es decir, que debe hacer ocho papelitos de "Noche de Paz", ocho papelitos de "Venid fieles todos", etc. y nueve papelitos de "Venid pastorcillos."

Explique que todos deben tararear el canto dado a ellos, escuchando a los demás, intentando encontrar a otra persona con el mismo canto.

Cuando encuentre a otra persona con el mismo canto, los dos deben andar juntos tarareando el canto, intentando hallar a otro miembro del equipo hasta que se junten todos. El primer equipo que se integre, gana. Para asegurarse que están en el equipo correcto, deben mostrar todos sus papelitos, y los demás deben de continuar en el juego hasta que se formen todos los equipos.

6 ARBOLES NAVIDEÑOS EN VIVO.

1. Después de formar grupitos por tararear el mismo canto, dé a cada grupo su paquete de papel de china color verde, y diversos tipos de papel de colores, lápices, tijeras, tarjetas o decoraciones navideñas, cinta, pegamento, etc.

2. Explique que cada equipo necesita decorar a una persona como un árbol de Navidad. Hay que dejar orificios para sus ojos, nariz y boca. En la

competencia, puede mostrar la espalda de la persona si quieren.

3. A la cuenta de una, dos y tres, cada equipo tendrá quince minutos (un poquito más) para decorar su persona como un árbol de navidad.

4. Cuando se acaba el tiempo, todos los "árboles" deben llegar al frente para que puedan votar por el mejor por medio de aplausos. Si alguien tiene una cámara, una foto sería un bonito recuerdo.

7 **DRAMA.**

Presente el drama.

8 **PLATICA.**

Consiga dos personas capaces para mostrar cada cartulina cuando es el tiempo para los jóvenes de verla e imparta la plática. Pida que los que quieran recibir a Cristo se aparten a otra habitación con los consejeros que van a orar con ellos y tomar sus datos para darles seguimiento.

9 **ROMANCE NAVIDEÑO**

1. Pida que todos formen un círculo con las sillas y que se sienten.

2. Dé a cada persona su copia de ROMANCE NAVIDEÑO, un lápiz y una revista, etc. para apoyar, si hay.

3. La historia la debe planear mentalmente para escribirla después en las hojitas. Deben poner el nombre del joven y doblarla en la línea (-----) y pasarla a la persona de la derecha. Esta persona pondrá el nombre de la señorita y la pasará a su derecha, así sucesivamente hasta que han cumplido toda la historia. Al final, cada persona debe leer su romance navideño.

10 **REGALOS**

1. Hay que colocar sillas en medio contadas exactamente, para que uno de los participantes no encuentre una silla.

2. Todos deben marchar alrededor de las sillas, y cuando se detiene la música, cada persona trata de encontrar una silla. La persona que no tuvo éxito está fuera y recibe el número uno.

Entonces quita una silla y se repite el procedimiento sucesivamente hasta que quede una persona que gane.

3. La persona con el número más alto puede escoger su regalo primero, y sigue la persona con el número inferior siguiente, y así hasta que la persona con el número uno reciba el regalo que queda.

4. Todos deben abrir sus regalos.

11 **ENVOLVIENDO REGALOS DE NAVIDAD.**

1. Escoja algunas parejas de hombre y mujer, según el material que tenga.

2. Ate la mano derecha de uno con la mano izquierda del otro, para que quede solamente la mano derecha de uno y la mano izquierda del otro útil.

3. Cada pareja debe encontrar en una mesa una cajita, papel de china, tijeras, cinta y un listón. Hay que envolver el "regalo" en la forma más bonita que puedan. El paquete mejor decorado, gana.

12 **REFRIGERIO.**

HAY QUE DAR INSTRUCCIONES CLARAS PARA QUE NADIE ESCRIBA ANTES DE TIEMPO. PIDA QUE LA LETRA SEA LEGIBLE.

DRAMA: "¿TOLERANCIA TOTAL?"

Maestra: Todas las culturas son igual de correctas en todo. Los conquistadores no apreciaron las religiones indígenas y destruyeron sus estatuas llamándolos ídolos. ¿Qué arrogancia! La intolerancia es la causa de guerras y falta de unidad entre la gente. ¿Quién puede decir que la celebración de la navidad es más bonita que el festival de los muertos de los indígenas o la celebración del Año Nuevo en la China? ¿Quién puede decir que los frijoles son más deliciosos que la sopa de ojos de pescado o carne de víboras, u hormigas cubiertas con chocolate? ¿Hay que evaluar cada cultura y cada costumbre como iguales?

Beto: Si regresamos a la religión de los Aztecas y su hijo ha sido seleccionado como uno de los cuales su corazón sería arrancado para ofrecer al sol. ¿Estaría usted de acuerdo con esto?

Maestra: Me parecería bien si yo creyera en esa religión, pero si no creo en ella, estaría en desacuerdo.

Karla: ¿Está usted defendiendo los sacrificios humanos de la religión azteca? ¿Está diciendo que es igual de bonito el matar gente en un festival como poner un árbol de Navidad y cantar "Noche de Paz"? ¿Debemos apreciar su religión de sacrificio humano, igual que con el hecho que nos han dado la tortilla?

Maestra: Pues, no debes juzgar.

Beto: Los satanistas hoy en día hacen sacrificios de animales y de humanos en Halloween. ¿Esto está bien? ¿Debo tolerar sus matanzas lo mismo que los gritos de "Viva México" en la noche de independencia? ¿No tienen derecho las víctimas de los sacrificios? Dudo que los gatos negros y los bebés estuvieran de acuerdo con que les mataran.

Maestra: El punto es que muchos burlaron las costumbres de otros, de su ropa, su comida, sus festivales y sus maneras de hacer las cosas. Falta de tolerancia causa pleitos y guerras.

Kiko: Piensa que estamos pasando en alto algo muy importante. Hay una diferencia entre costumbres y prácticas morales y los que no son. Existen muchas áreas en que lo que hagas es asunto de gusto. Si a mí me gusta comer carne asada de avestruz o ver concursos en que brincan las ranas, o mi pasatiempo es coleccionar diferentes tipos de papel sanitario, debes tolerarme, pues no estoy rompiendo ninguna ley moral. Pero si mi religión es matar a las personas que se pintan el pelo de color rojo (u otra cosa) como usted, y robar dinero de personas con ojos claros (negros, etc.) como usted, y golpear niños por placer, ¿es correcto tolerar mis acciones?

Maestra: ¿Y de dónde vas a sacar tus ideas de lo qué es entre comillas "una ley moral"?

Kiko: De la Biblia.

Maestra: Tu problema es esto precisamente. ¿Quién te dió la idea que un libro tan antiguo puede juzgar las acciones de todo ser humano. A veces es necesario robar para no morir de hambre y matar para defenderse. Las personas que creen que la Biblia es la autoridad para todos son muy arrogantes, no toleran a los demás.

Kiko: Los que no permiten que los niños jueguen con fósforos (cerillos), que dan advertencia que la gente tome solamente agua de garrafón y que digan a sus hijos que no acepten regalos de personas no conocidas, están limitando la libertad y son muy intolerantes.

Maestra: Pues...

Lily: Si la Biblia no contiene docenas de profecías que fácilmente podamos demostrar que son cumplidas; si leyendo la Biblia no ha transformado miles y miles de vidas; si los consejos y mandamientos bíblicos no funcionan en la vida real, y si los hechos de la Biblia no han sido comprobados por la historia y la arqueología, tal vez su argumento tendría valor. Pero el sentir de propósito, la tranquilidad, la habilidad de realizar sus metas y la habilidad de llevarse bien con los demás, depende para una persona como una nación al grado en que han puesto en práctica los principios y mandamientos de la Biblia.

ENTRA UNA PERSONA ENMASCARADA Y CON PISTOLA. DESPUES DE TIRAR ALGUNOS BALAZOS AL AIRE MIENTRAS TODOS ESTAN ESCONDIENDOSE Y SALIENDO COMO PUEDEN. SE QUITA LA MASCARA.

Alumno: Maestra, ¿Usted cree en la tolerancia? Esta es su oportunidad para mostrarlo. No me mande a la dirección. Estoy haciendo lo que creo es correcto. Usted no cree que los diez mandamientos de un libro antiguo y anticuado como la Biblia se aplican hoy, ¿verdad? ¿Puedo matar a quien quiera o usted va a decirme "no matarás"?

PLATICA: COMO RECONOCER LO CORRECTO

¿QUE ES LA FUENTE DE LA VERDAD?

¿Cómo es posible saber qué es lo correcto y qué es lo incorrecto? Hay solamente pocas posibilidades. Tú y cada uno de los seis billones de gente en este planeta tierra pueden decidir por sí mismos qué es correcto: matar bebés, quemar escuelas, tirar huevos a las viejitas, háglo si tú te sientes bien haciéndolo.

Pero el mundo sería un caos. Podemos usar la democracia y permitir que la mayoría decida qué es lo bueno y lo malo. Si votan aprobando que el aborto es correcto, entonces sí lo es. O un grupo, los más fuertes, los más inteligentes, o el gobierno, puede decidir por todos. Esto es el resultado de grupos como los nazis y los comunistas tomando control.

La única alternativa es recibir la verdad de Dios. Y el Señor nos reveló sus reglas en la Biblia, y por la vida y enseñanzas de su Hijo Jesucristo, quien resucitó de los muertos y mostró Sus credenciales. Por estudiar las vidas de muchas personas y la historia de naciones, es posible comprobar que lo más que obedecieron los mandamientos de Dios, lo más que llevaron sus vidas con victoria, paz, propósito, realización de sus metas y calidad de vida.

El diablo quiere destruir. Por esto él trabaja veinticuatro horas al día para intentar que todo individuo y sociedad distorcionen los mandamientos de Dios con los suyos, para hacerlos más miserables. Vamos a ver si Satanás ha tenido un poquito de éxito en tu vida: (Pida que todos cierren sus ojos para que puedan expresar su opinión sin que los demás sepan cómo piensan).

1. Levanta tu mano si te sintieras culpable si al faltar siete segundos para terminar el partido de basquetbol que va empatado no encestas ninguno de los dos tiros libres.
2. Levanta tu mano si te sintieras culpable al decirle a tu hermanita: "Dí que no estoy" para evitar hablar con alguien.
3. Levanta tu mano si te sintieras culpable si tu papá robó dinero de su trabajo y por eso estuvo en la cárcel.
4. Levanta tu mano si te sintieras culpable si llegaras a ver a la persona que robó el examen para dar las contestaciones a sus amigos, pero no diste la información a la maestra cuando ella te preguntó: "¿Sabes quién lo hizo?"

5. Levanta tu mano si te sintieras culpable si gritaste cosas feas a tu mamá para que ella quitara el castigo de que no fueras a la fiesta de cumpleaños de tu amigo.
6. Levanta tu mano si te sintieras culpable si cuando estaban levantando fondos para comprar un regalo para un compañero que está en el hospital y no tenías dinero para contribuir.
7. Levanta tu mano si te sintieras culpable por empezar un chisme falso en contra de la persona que te quitó a la novia o novio por levantar falsos contra tí.

Pregunte a todos cuál debe ser la razón para sentirse culpable. Continúe preguntando hasta que alguien responda que debemos sentir culpa por algo que la Biblia dice es pecado. Saque las cartulinas diciendo: "Vamos a ver cuáles de las cosas mencionadas son pecado."

1. ¿Por qué sintieron algunos culpa por perder tiros libres. (Es la presión de la sociedad). Saque la cartulina # 1 y pida a alguien que la lea.
2. Debes sentirte culpable por contar lo que algunos llaman una mentirita. ¿Por qué a veces no nos sentimos culpables por mentir en algunas situaciones? Pida a alguien que lea la cartulina # 2.
3. Debes sentirte culpable por las acciones de otra persona. (No, a excepción de que alguien más chico siguiera tu ejemplo o si usaste tu influencia para animarle a hacer lo incorrecto). Pida a alguien leer la cartulina correspondiente al # 3.
4. ¿Debes sentirte culpable por no traer el culpable a justicia? En estas situaciones, hay que estar en contra de la sociedad. Pero recuerda que ningún sistema de justicia funcionará si todos tienen miedo de testificar en contra de los culpables. Pida que alguien lea la cartulina # 4.
5. Qué es más importante, ¿Honrar a tus padres o salirte con la tuya? Pida que alguien lea la cartulina # 5.
6. ¿Por qué no es lógico sentirse culpable por no hacer lo imposible? Pida que alguien lea la cartulina # 6.
7. ¿Por qué debemos tener mucho cuidado en todo lo que decimos? Pida que alguien participe leyendo la cartulina # 7.

El diablo quiere destruir tu vida. Si el diablo puede hacerte sentir culpable por cosas que no son

FIESTAS EVANGELISTICAS III

pecados y hacerte sentir bien mientras desobedece las leyes de Dios, él está logrando su meta para destruir tu vida poco a poco.

La sociedad a veces pone normas con tanta presión que las personas se sienten culpables y avergonzadas por cosas que no son pecados. Por ejemplo: Los medios de comunicación están llenos de anuncios diciendo que eres menos por no tener el carro más bonito, la ropa de moda o las vacaciones exóticas, un cuerpo desenvuelto, pelo que brilla y una sonrisa perfecta.

Muchas personas menosprecian a los pobres y exaltan a los ricos. Pero no hay ninguna razón para tí de tener vergüenza, si tu casa es humilde, tu ropa sencilla y tu trabajo regular. Los mensajes dados por los anuncios nos informan que debemos ser deportistas sobresalientes, grandes músicos, personas inteligentes, ricos, guapos o bonitas con personalidades que atraen como un imán. ¡Qué ridículo compararte con otros y tratar de ser Supermán o la Mujer Maravilla!

La Biblia dice en **I Samuel 16:7**: *"El hombre mira lo que está delante de sus ojos, pero Jehová mira el corazón."* **Proverbios 31:30** dice: *"Engañosa es la gracia, y vana la hermosura; la mujer que teme a Jehová, ésa será alabada."*

Según la Biblia las cualidades que cuentan son las que todos podemos alcanzar: integridad, honestidad, diligencia, humildad, corazones que buscan a Dios y disponibilidad de obedecer a los mandamientos del Señor.

Un comentario en otro tema: Si ustedes usaran un estandarte que usa Dios para medir a la gente y para escoger una novia o un novio, serían mucho más felices.

Satanás también tiene sus trucos para que justifiquemos nuestro pecado: "Todos lo hacen, solamente soy humano, nadie es perfecto." Llegamos al punto que toleramos todo: la mentira, el no honrar a nuestros padres, el robar cosas chicas, el sexo fuera del matrimonio, el uso de malas palabras y el de codiciar, todo lo que Dios llama pecado.

Los resultados son inhabilidad de confiar en nadie, bebés sin padres, personas nunca satisfechas con lo que tienen, gente herida por palabras fuertes e inapropiadas y padres con corazones rotos. El costo de no obedecer los mandamientos de Dios es muy alto.

El diablo también quiere cegarnos de pecados nacionales por tratar de poner todo de una cultura como si fueran cosas igual de buenas: la música de mariachi, la mordida, los tamales y el adorar a la virgen de

FIESTA: NAVIDAD EN JULIO

Guadalupe. Momento: La Biblia no prohíbe la música y comida sana. Pero dice: *"No tuerzas el derecho, no hagas acepción de personas, ni tomes soborno; porque el soborno ciega los ojos de los sabios y pervierte las palabras de los justos."* **Deuteronomio 16:19** y *"Al Señor tu Dios adorarás y a él sólo servirás."* **Mateo 4:10**.

Hay que distinguir entre raíces culturales sanas y prácticas en contra de las Escrituras. No debemos sentir el mismo orgullo por los Aztecas por sus sacrificios humanos y por haber inventado las tortillas. No es igual el ofrecer comida a los muertos, sabiendo que la Biblia condena el tratar de comunicarse con los muertos en Deuteronomio 18:11 y celebrar la resurrección de Jesucristo.

En fin, solamente por seguir a los principios bíblicos podemos salvarnos del caos y la locura.

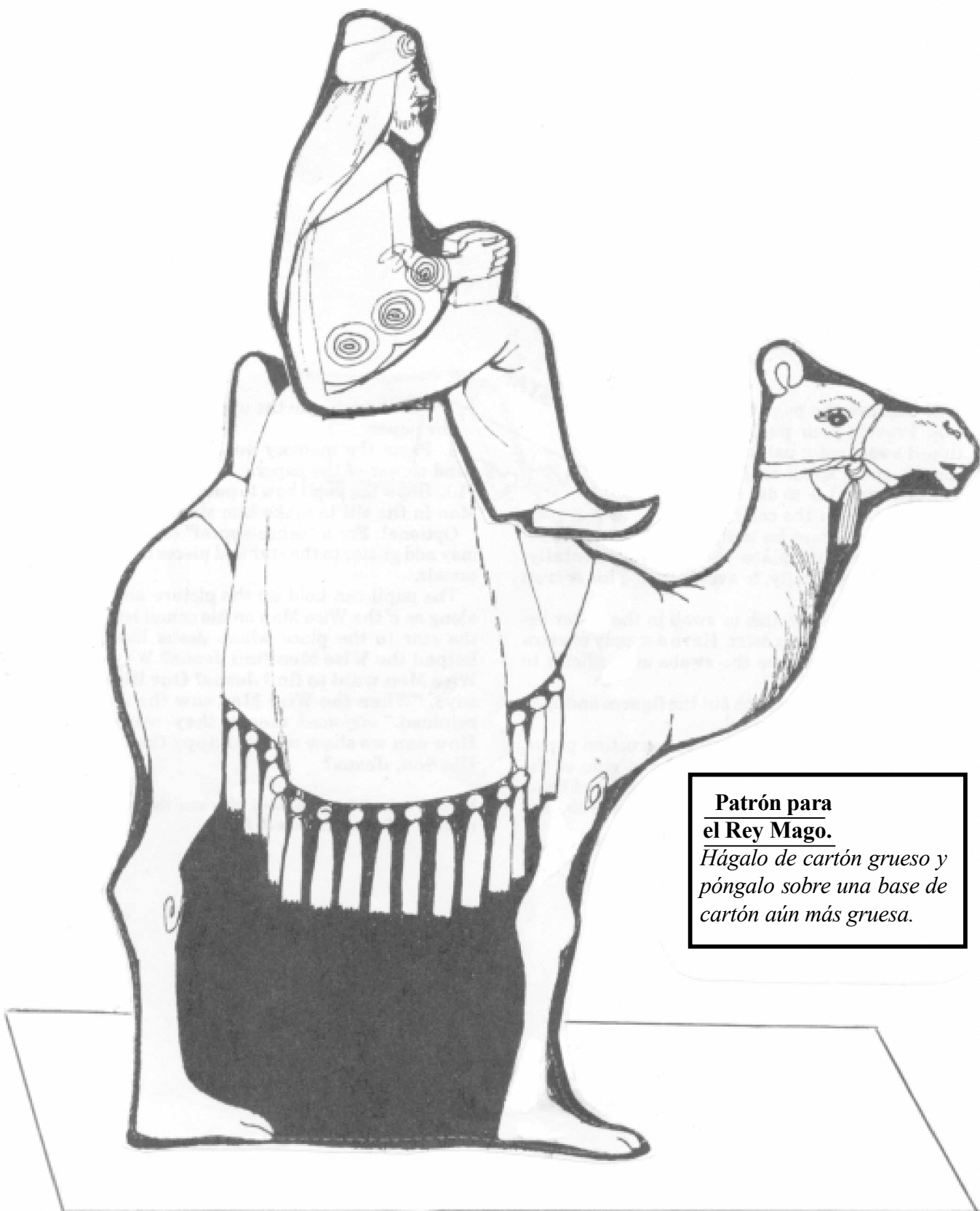
También el diablo quiere confundirte acerca de la salvación. Pero recuerda que la salvación es de Dios. Hay muchos dichos erróneos tales como: "Todos cabemos en el cielo, a pesar de su creencia o comportamiento, todas las religiones son iguales, todos los caminos llegan a Dios. Cada persona encontrará a Dios a su manera, etc." Comentarios de este estilo dan al mundo una impresión falsa, pero la verdad está escrita en **Hechos 4:12** refiriéndose a Jesucristo: *"Y en ningún otro hay salvación; porque no hay otro nombre bajo el cielo, dado a los hombres, en que podamos ser salvos."*

Hay solamente una manera de quitarnos los pecados, porque en **I Juan 1:7** dice: *"La sangre de Jesucristo su Hijo, nos limpia de todo pecado."* **Efesios 1:7** también dice de Jesucristo: *"En quien tenemos redención de su sangre, el perdón de pecados según las riquezas de su gracia."*

Esta noche es tu oportunidad de entregar tu vida a El quien es *"El camino, la verdad y la vida."* **Juan 14:6**.



**HOJA E
RELEVOS 4**



**Patrón para
el Rey Mago.**
*Hágalo de cartón grueso y
póngalo sobre una base de
cartón aún más gruesa.*

HOJA F
MENSAJE DE NAVIDAD

**PORQUE UN NIÑO NOS ES
NACIDO, HIJO NOS ES DADO,
Y EL PRINCIPIADO SOBRE SU
HOMBRE Y SE LLAMARA SU
NOMBRE ADMIRABLE,
CONSEJERO, DIOS FUERTE,
PADRE ETERNO, PRINCIPE
DE PAZ!**

ISAIAS 9:6

**HOJA G
PLATICA**

1. No debes sentirte culpable por perder un juego de basquetbol. No es pecado.

COMO EL PADRE SE COMPADECE DE LOS HIJOS, SE COMPADECE JEHOVA DE LOS QUE LE TEMEN. PORQUE EL CONOCE NUESTRA CONDICION; SE ACUERDA DE QUE SOMOS POLVO. Salmo 103:13,14.

2. Debes sentir culpable por cada mentira.

POR LO CUAL, DESECHANDO LA MENTIRA, HABLAD VERDAD CADA UNO CON SU PROJIMO; PORQUE SOMOS MIEMBROS LOS UNOS DE LOS OTROS. Efesios 4:25

3. Tú no eres culpable por la decisión de la otra persona.

EL ALMA QUE PECARE, ESA MORIRA; EL HIJO NO LLEVARA EL PECADO DEL PADRE; NI EL PADRE LLEVARA EL PECADO DEL HIJO. Ezequiel 18:20.

4. Debes sentirte culpable por no hacer tu parte de traer el culpable a justicia.

EL QUE JUSTIFICA AL IMPPIO, Y EL QUE CONDENA AL JUSTO, AMBOS SON IGUALMENTE ABOMINACION A JEHOVA. Proverbios 17:15

SI ALGUNO PECARE POR HABER SIDO LLAMADO A TESTIFICAR, Y FUERE TESTIGO QUE VIO O SUPO, Y NO LO DENUNCIARE, EL LLEVARA SU PECADO. Levítico 5:1.

5. Debes sentirte culpable por gritar cosas feas a tu mamá para salirte con la tuya.

HONRA A TU PADRE Y A TU MADRE, PARA QUE TUS DIAS SE ALARGUEN EN LA TIERRA QUE JEHOVA TU DIOS TE DA. Exodo 20:12

NINGUNA PALABRA CORROMPIDA SALGA DE VUESTRA BOCA, SINO LA QUE SEA BUENA PARA LA NECESARIA EDIFICACION, A FIN DE DAR GRACIA A LOS OYENTES.

Efesios 4:29

6. Dios no requiere de tí que no tengas o lo que no puedes hacer.

PORQUE SI PRIMERO HAY LA VOLUNTAD DESPUES, SERA ACEPTA SEGUN LO QUE UNO TIENE, NO SEGUN LO QUE NO TIENE.

II Corintios 8:12

7. No importa lo que ha hecho la persona en contra de tí, es pecado levantar un chisme falso en contra de él o ella.

NO HABLAR CONTRA TU PROJIMO FALSO TESTIMONIO. Exodo 20:16

MAS YO OS DIGO QUE TODA PALABRA OCIOSA QUE HABLEN LOS HOMBRES, DE ELLA DARAN CUENTA EN EL DIA DEL JUICIO. Mateo 12:36

HOJA H
ROMANCE NAVIDEÑO

Era Navidad y _____

conoció a _____

en/ a lado de/ afuera de _____

El dijo: _____

Y ella replicó _____

Resulta que _____

Y todo el mundo dijo _____

Era Navidad y _____

conoció a _____

en/ a lado de/ afuera de _____

El dijo: _____

Y ella replicó _____

Resulta que _____

Y todo el mundo dijo _____

Era Navidad y _____

conoció a _____

en/ a lado de/ afuera de _____

El dijo: _____

Y ella replicó _____

Resulta que _____

Y todo el mundo dijo _____

Era Navidad y _____

conoció a _____

en/ a lado de/ afuera de _____

El dijo: _____

Y ella replicó _____

Resulta que _____

Y todo el mundo dijo _____

**Una invitacion
para ti...**



**A la Gran Fiesta:
¡ DE REGRESO
A CLASES !**

¿Donde ?

¿Cuando ?



Informacion Adicional



**Una invitacion
para ti...**



**A la Gran Fiesta:
¡ DE REGRESO
A CLASES !**

¿Donde ?

¿Cuando ?



Informacion Adicional



FIESTA: DE REGRESO A CLASES EN RESUMEN

Una noche para acondicionar tu mente para el regreso a la escuela.

Esta gran fiesta con algunos cambios puede convertirse en una fiesta de graduación.

1 ROMPE HIELOS.

Cada persona recibirá un papelito con parte de un proverbio indicado en las HOJAS J y K, al llegar. Platicando con todos necesita encontrar a las otras dos personas que puedan completar un proverbio dado en HOJAS J y K para formar un equipo de tres. Después deben platicar de experiencias interesantes, chistosas o impactantes que tuvieron en la escuela, para prepararse para el siguiente juego.

2 LA HISTORIA MAS INTERESANTE.

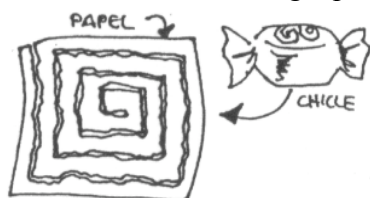
Cada equipo de tres debe seleccionar a una persona para contar su historia frente a todo el grupo, usando solamente dos minutos. Ensayen en los grupos si pueden dar más tiempo, o si hay poca gente en la fiesta. Con aplausos decida cuál historia es la más graciosa.

3 TALENTOS PROVOCADOS POR EL ABURRIMIENTO.

A. CONCURSO DE AVIONCITOS DE PAPEL.

B. AQUI PASANDOLA

Concurso de romper el papel alrededor de un chicle para formar la cola mas largo que puedan.



C. ARTE DEL CHICLE

Concurso de hacer la obra de arte más sobresaliente usando un chicle.

4 ZIP ZAP.

Todos se sientan y forman un círculo. La primera persona dice "uno" y en un ritmo establecido truenan primeramente los dedos de la mano derecha y después los de la mano izquierda. Sin romper el ritmo, la segunda persona dice "dos" y hace lo mismo. Así sucesivamente hasta que lleguen al número siete o un múltiplo de siete, tal como el 14, 21, 28, etc. o un número que lleve el siete incluido, tal como el 17, 27, 37, etc.

En este caso, la persona debe decir "zip-zap" antes de tronar los dedos a ritmo. La persona que no dice "zip-zap" cuando debe de hacerlo, o bien, la que pierda el ritmo, queda fuera del juego. Pueden continuar más y más rápido hasta que alguien gane.

5 PALABRAS UNICAS.

Hay dos equipos y todos tienen papelitos y lápices o plumas. Cuando una categoría está dada (como animal, nombre de país, etc.) hay que escribir una palabra de CINCO letras en la hojita y entregar la hojita con su nombre y número de equipo. Hay que leerlos y tirar todas las hojitas que tienen duplicados. Cada vez que alguien tenga algo que nadie mas puso, hay que guardar esa hojita añadiendo un punto para su equipo. El equipo que tiene más palabras únicas, gana.

6 CARAS Y GESTOS.

Una persona da un papelito con el nombre de una historia que todos hayan leído en la escuela, para actuar frente a los de su equipo, y los del equipo se turnan. Hay que marcar al segundo el tiempo necesario cada vez para decir la respuesta correcta. El equipo que usa menos tiempo, gana.

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

7 MOMENTO.

Cada equipo escogerá cuatro representantes. Mientras los cuatro de un equipo están en un lugar aparte, una persona del otro equipo leerá "La historia equivocada." mientras los otros tres hacen correcciones. Cada vez que hay un error, alguien debe decir "momento" y corregir el error. *EJEMPLO: "Cristobal Colón salió de Inglaterra - Momento - Cristobal Colón salió de España."*

El equipo recibe un punto por cada corrección y dos puntos menos por cada cambio incorrecto. Repita el proceso con los escogidos del otro equipo. El equipo con más puntos, gana.

8 CUADRO DE PALABRAS.

Cada persona recibirá un cuadro de la HOJA M y una pluma. Cada vez que dice una letra, hay que ponerla en un cuadro dondequiera. No es posible cruzar o cambiar nada. El propósito es formar todas las palabras que pueda dentro del cuadro. Recibirán dos puntos por cada palabra de dos puntos, tres por cada palabra de tres, etc. Puede repetir el proceso varias veces si les gusta el juego. La persona con más puntos, gana.

9 DRAMA.

Cómo contestar algunos malentendidos de la Biblia.

FIESTA: DE REGRESO A CLASES

10 PLATICA.

La Biblia es consistente y dice la verdad acerca de hechos que se pueden probar. Te dará la verdad acerca de la salvación. ¿Vas a actuar conforme lo que dice la Biblia?

11 ORACIONES LOGICAS.

Todos tienen una hoja de papel y un lápiz. Hay que darles ocho letras mientras ellos escriben las letras en orden. Todos intentarán escribir una oración lógica usando las ocho letras en orden. Todos leerán sus oraciones y con aplausos seleccionarán la mejor.

12 ADJETIVOS ALFABETICOS.

Hay dos equipos frente a frente. Por medio de adjetivos ellos necesitan describir una mujer, un día o un árbol. Los adjetivos necesitan estar en orden alfabético y la persona que no puede pensar en uno, queda fuera. *EJEMPLO: "Una persona del equipo uno dice: "Una mujer anciana" la persona uno del equipo dos dice "una mujer bajita" la persona número dos del equipo uno dice "un día caluroso, y la persona número dos del equipo dos dice "un árbol dorado" etc.* Cada persona que no puede pensar en un adjetivo, está fuera. No está permitido usar una palabra dos veces y el equipo con más personas presentes al final, gana.

13 REFRIGERIO.

DOS SEMANAS ANTES DE LA FIESTA

INVITACIONES

1. Llene la invitación con la información local.
2. Si necesitan traer dinero para una cooperación o botanitas, etc. para el refrigerio, deben indicarlo en la invitación.
3. Saque copias suficientes para que todos puedan invitar a sus amigos.

REFRIGERIO

Forme una comisión para decidir si solamente los jóvenes de la iglesia van a preparar y traer el refrigerio que se va a servir, o si van a pedir una cuota, o que todos traigan algo para comer. (En este caso debe estar especificado en la invitación).

DRAMA

Consiga actores y utensilios: Demonio I y Demonio II vestidos de negro, Héctor (trayendo una Biblia), Sebastián Sabelotodo y Elena (trayendo una Biblia).

Deben ensayar muy bien antes del día de la reunión y repararlo antes de presentarlo. Si los actores usan sus propias palabras en vez de memorizar todo el texto, será más natural.

PLATICA

Designe a alguien para dar la plática si no va a hacerlo usted. Si un joven va a dar la plática, debe darla a usted una o dos veces antes de hacerlo frente al grupo. Si no lo hace bien a la primera vez, ensáyenla de nuevo. Si lo hace a la perfección a la primera, felicítelo.

**JUEGOS QUE NECESITAN PREPARACION ANTES DE LA FIESTA.
SELECCIONE LOS QUE USTED USARA.**

1 ROMPE HIELO.

1. Haga copias de las hojas J y K del número de proverbios que van a necesitar. También corte cada proverbio en tres partes como está indicado en la hoja. (Algunos se pueden usar dos veces)

2. Debe manejarlos así:

a. Calcule el número de persona que seguramente asistirán. Mezcle los papelitos y póngalos en un sobre. Por ejemplo, si está seguro que van a asistir treinta personas, corte diez proverbios para tener un papelito para cada persona, mézclelos y guárdelos en un sobre.

b. Hay que planear una manera para dar papelitos a los demás en tal forma que no tengan demasiados papelitos extras. Haga juegos de dos o tres proverbios bien mezclados y asegúrelos con clip. Es mejor tener demasiados de estos juegos extras que no tener suficientes.

c. Consiga dos jueces y algunas Biblias para tenerlas a la mano.

3 TALENTOS PROVOCADOS POR EL ABURRIMIENTO

A. CONCURSO DE AVIONCITOS DE PAPEL

Consiga una hoja de papel para cada persona para hacer un avión.

B. AQUI PASANDOLA.

Consiga para cada persona un chicle envuelto o un pedazo de chicle envuelto en papel que fácilmente se rompe.

C. ARTE DEL CHICLE

Consiga para cada persona un cuadrado de cartulina de seis cms. por seis cms. un picadientes y un chicle.

D. ZIP ZAP

Consiga un juez (dos o tres si el grupo es grande) que tenga apariencia de autoridad.

E. PALABRAS UNICAS

Consiga para cada participante un lápiz y quince papelitos de una cuarta parte de una hoja de máquina de escribir.

Consiga un juez con una secretaria para contar los puntos y recordarlos por cada equipo de quince personas.

F. CARAS Y GESTOS

Corte los títulos de la HOJA L arreglándolas para que los dos del número uno vayan juntos, los del dos con el dos, etc.

Consiga una persona con reloj de manecillas, cartulinas y marcador para apuntar los minutos y segundos que tiene para descifrar cada título.

G. MOMENTO

Saque dos copias de la HOJA M y consiga un pizarrón y un gis, o una cartulina con marcador para anotar los puntos. Consiga un juez y una secretaria.

H. CUADRO DE PALABRAS.

Saque copias de la HOJA N y córtelas. Debe tener uno, dos o tres cuadritos, dependiendo de cuántas veces quiere que se repita el juego, hojitas para cada persona y una pluma para cada uno. Con lápiz no funcionará bien.

I. ORACIONES LOGICAS

Haga papelitos del tamaño de una cuarta parte de una hoja de máquina de escribir. Cada persona debe tener, uno, dos o tres (depende de cuántas veces quieran jugar) hojitas y un lápiz.

NOCHE DE LA FIESTA

NOTA: Esta fiesta tiene muchos juegos que pueden durar por mucho tiempo. Es importante cambiar actividades para no aburrir a los jóvenes. Le sugiero que siempre prepare más juegos que pueda usar, pues si no hay interés en uno de los juegos, cámbielo por otro.

1 ROMPE HIELOS

Mientras van llegando, cada persona recibe una hojita con la tercer parte de un proverbio. Explique que necesitan encontrar a las otros dos personas de su equipo preguntando su nombre y algo sobre sí, tal como: ¿Dónde trabajas? ¿Cuál es tu color favorito? Qué haces en tu tiempo libre?

¿Cuántos hermanos tienes? La persona que contesta necesita hacer una pregunta y conocer el nombre del otro. Después de esto pueden ver si sus hojitas se pueden combinar bien. Después de encontrar una persona del equipo, los dos van juntos siguiendo el mismo procedimiento. Los jueces ponen cargos si no preguntan nombre y algo acerca de la persona. El castigo puede ser cantar, decir un chiste, proponer el noviazgo a alguien en broma, pedir perdón a una persona por no preguntar algo, etc.

Varias veces el Maestro de Ceremonias debe comentar "¡qué bueno que empiezan las clases porque es obvio que todavía pueden obtener más conocimientos y sabiduría!"

Esté pendiente de todo. Usted y cada juez deben tener copias de las HOJAS J y K para que puedan confirmar si el equipo a formado el proverbio correcto. Si se dificulta demasiado, permita que los que tienen hojitas con las citas, los busquen en la Biblia.

Al final solamente ponga a los que queden en equipos de tres o cuatro sin ver las hojitas con el propósito que se conozcan y se diviertan. El formar equipos es solamente el método de llegar a este fin.

2 LA HISTORIA MAS INTERESANTE

El Maestro de Ceremonias comenta que "entre nosotros" hay estrellas de la aventura y ya tenemos el privilegio de oír lo que los reporteros nunca captaron... *la vida secreta de los estudiantes.*

Cada persona en el grupo contará la historia más interesante, chistosa, o arriesgada que le haya sucedido en la escuela. El grupo selecciona a una persona como representante para decir su historia al grupo. Con aplausos se esoge al mejor. Si el grupo es grande, solamente permita a poca gente pasar al frente. **NADIE TIENE MAS DE DOS MINUTOS PARA CONTAR SU HISTORIA.**

3 TALENTOS PROVOCADOS POR EL ABURRIMIENTO

A. CONCURSO DE AVIONCITOS DE PAPEL

1. Al comenzar el Maestro de Ceremonias debe decir: "Hay un deporte internacional de los alumnos. Tristemente no permiten concursos en la Olimpiadas, pero por primera vez en la historia vamos a permitir que luzca el talento que todo maestro ha intentado detener. ¡Bienvenidos al gran concurso de avioncitos de papel!"

2. Dé a cada persona una hoja de papel y un poco de tiempo para hacer un avión. Por grupo llévelos a un lugar para ver cuál avión vuela más lejos de la línea de arranque. Al final será el campeonato.

B. AQUI PASANDOLA

Maestro de Ceremonias: "Este concurso tal vez pueda evitar que mueras de aburrimiento. Hecho sin ruido es posible que la maestra ni lo note."

Cada persona necesita un chicle envuelto en papel que fácilmente se rompa. A la cuenta de una, dos, tres, cada persona debe masticar el chicle e intentar hacer la tira más larga posible para romper el papel alrededor de él. (VER DIBUJO PAGINA 1).

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

El propósito es hacerlo lo más delgadito posible sin romperlo, y quien lo logre, será el ganador.

C. ARTE DEL CHICLE.

Maestro de Ceremonias: "Por años han tomado clases de arte desarrollando su creatividad. Será una oportunidad increíble para demostrar su originalidad." Dé a cada persona su cuadrito de la cartulina, la medida es 6 x 6 cms., su picadientes y su chicle si no tiene. Si hicieron el otro juego ya tendrán, pero si no, repártales de nuevo. Pida que hagan "una obra de arte." Por aplausos pueden esoger al ganador.

4 ZIP ZAP

Maestro de Ceremonias: "Dicen que la mate, mata. ¡Vamos a ver si es cierto!"

Arregle las sillas en un círculo en que todos deben sentarse. El círculo no debe tener mas de veinticinco personas. Si el grupo es numeroso, deben poner más de un círculo.

El juez debe empezar a enseñar el ritmo para que todos ensayen, pero no debe participar en decir números. La persona a su derecha debe castañetear primeramente los dedos de la mano derecha y después los de la mano izquierda, con un ritmo, después dice "uno" (el ritmo como uno) castañetea los dedos de la mano derecha "dos" (castañetea los dedos de la mano izquierda), tres "uno" (castañetea los dedos de la mano derecha), dos (castañetea los dedos de la mano izquierda) tres "dos" etc. sin romper el ritmo, aun cuando es necesario decir "zip-zap" en vez de un número). Si una persona rompe el ritmo, empieza de nuevo. Recuerde que es un ensayo.

Explique que hay que decir los números en orden hasta que llega al número siete o un múltiplo de siete, como 14, 21, 28, etc. u otro número que lleva un siete, como 17, 27, 37, etc. Si la persona olvida decir "zip-zap" en vez de un número que lleva un siete o un múltiplo de siete, está fuera. El juez debe estar pendiente siempre de todo. Pueden empezar lentamente y continuar más y más rápido hasta que alguien gane.

Después de un ensayo en que nadie haya

FIESTA: DE REGRESO A CLASES

quedado fuera por hacer un error, deben jugar a una velocidad que puedan manejar. Después pueden ir acelerando el ritmo. Los que quedan, ganan.

5 PALABRAS UNICAS

Maestro de Ceremonias: "Por años sus maestros han tratado de aumentar su vocabulario. Veamos si tuvieron éxito. Algunos ejercicios mentales pueden poner su mente en forma para regresar a las clases.

1. Contando uno, dos, uno, dos, forme dos equipos de no más de quince personas. (Si el grupo es grande debe poner dos concursos a la vez, o aún tres). Dé quince papelitos y un lápiz a cada participante.

2. Cuando el líder anuncie una categoría, como animal, ave, apellido, nombre de mujer, algo que encontraría en una mochila, o en la cocina, o en un parque, flores, verduras, frutas, algo que encontraría en la iglesia, arriba de la tierra, algo hecho de plástico o de madera, etc. todos deben escribir una palabra de CINCO LETRAS. Hay que poner su nombre y el número de su equipo, ya sea uno o dos, y la palabra que ellos eligieron.

3. El juez debe recoger los papelitos de todos. Mientras los lee en voz alta, su secretaria le ayudará a tirar todos los papelitos repetidos y guardar todos los que tengan una palabra correcta que nadie más puso. La secretaria recordará los puntos y el juez dará los nombres de los que ganaron puntos para su equipo. Al terminar debe felicitar al equipo con mayor puntuación.

6 CARAS Y GESTOS

Maestro de Ceremonias: "Ahora vamos a tener un repaso de los cuentos e historias bíblicas que han leído y oído a través de los años."

1. Mantenga los mismos equipos que usaron para el juego de PALABRAS UNICAS.

2. El equipo uno y dos escogerán a alguien para actuar el título cortado de la HOJA L sin mencionar ninguna palabra. El juez decide quién es primero. Solamente antes de empezar a actuar debe decir si es fábula o una historia verídica de la Biblia. (Si una de las personas es nueva, debe darle uno de

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

los cuentos seculares para que no tenga pena por su ignorancia Bíblica). Siempre la persona del otro equipo recibirá el título del MISMO NUMERO QUE TENGA EN EL OTRO EQUIPO. Los del mismo número son igual de difíciles, los dos que llevan número uno y los dos que llevan número dos tienen el mismo nivel de dificultad. ES REGLA QUE CADA VEZ UNA PERSONA DIFERENTE PASE A ACTUAR.

3. A la cuenta de uno, dos, tres, entregue el papelito, marque el tiempo exacto y recuérdelo, tal como un minuto, dos segundos. Si toma dos minutos, deténgalo apuntando los dos minutos, dígalos tirando el papelito la contestación y continúe jugando normalmente.

4. Al final, el equipo que tomó menos tiempo ganará.

5. Detenga el juego si falta interés.

7 MOMENTO

Maestro de Ceremonias: "Hemos llegado al punto crítico: Es la hora de demostrar sus conocimientos de la historia de su patria."

1. Usando los mismos equipos, cada equipo debe escoger cuatro representantes que van a participar. Los cuatro de un equipo deben ser apartados mientras los del primer equipo juegan, donde no puedan oír nada.

2. Alguien que puede leer muy bien leerá la HOJA M, "LA HISTORIA EQUIVOCADA". Cada vez que haya un error, uno de los cuatro debe decir "momento" y corregir el error. EJEMPLO: "Cristobal Colón salió de Inglaterra." "¡Momento!", Cristobal Colón salió de España."

El líder debe leer despacio, pero si pasa el lugar, no pueden decir nada. El equipo recibe un punto por cada corrección y dos puntos menos por cada vez que haga un cambio incorrecto.

3. Repita el procedimiento con el otro equipo y el equipo con más puntos, gana.

8 CUADROS DE PALABRAS

Maestro de Ceremonias: "Después de esta fiesta sus mentes estarán completamente listas para iniciar el año escolar."

FIESTA: DE REGRESO A CLASES

1. Cada persona recibirá un cuadro de la HOJA N y una pluma. (Es necesaria la pluma, porque si usan lápiz sería fácil cambiar algo para ganar.) Explique que cada hojita con tachaduras o enmendaduras serán automáticamente descalificadas.

2. Cuando el líder dice una letra (hay que apuntarla para no repetir y hay que incluir todas las vocales), los participantes pueden poner esta letra dondequiera en el cuadrado, pero no pueden cambiar nada. El propósito es formar palabras de dos letras o más. Recibirán dos puntos por cada palabra de dos letras, tres por cada palabra de tres letras, etc. La persona con más palabras, gana. Hay que supervisar que no están guardando letras. Por ejemplo, si siete letras han sido dadas y alguien tiene solamente seis letras puestas, está descalificada. Hay que decir "manos arriba" y verificar que todo anda bien.

9 DRAMA.

Presente el drama.

10 PLATICA.

Dé la platica. Después de dar la invitación, debe invitar a los que quieren recibir a Cristo a otro salón para orar con ellos y hacer citas para darles seguimiento.

11 ORACIONES LOGICAS.

Maestro de Ceremonias: "Desde temprano han aprendido a formar enunciados bien hechos. Vamos a ver si realmente aprendieron."

1. Reparta una hojita y un lápiz a cada participante. El líder dará ocho letras del alfabeto acertando que los jóvenes están escribiéndolas en orden. Debe verificar que todo se encuentre bien.

2. Los jóvenes deben escribir estas letras EN ORDEN. Su tarea es hacer una oración lógica en que cada palabra empieza con la letra indicada. EJEMPLO: "Si las letras fueron ACESNYDA pueden formar el anuncio: Ahora Cuidadosamente Escribe Su Nombre y Dirección Aquí."

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

FIESTA: DE REGRESO A CLASES

3. Cada persona leerá su oración. El juez escogerá los mejores y se volverán a leer otra vez todos y mediante aplausos, se escogerá un ganador.

12 ADJETIVOS ALFABETICOS

"Por años has intentado aprender la gramática en español. Pensaste que nunca te serviría de nada. ¡Estás equivocado! Si solamente sus maestros estuvieran aquí para darles un diez sin ni siquiera tomar el curso.

1. Contando uno, dos, uno, dos, forme dos equipos que deben pararse frente a frente con dos metros de distancia, aprox, entre ellos.

2. Explique que necesitan siempre escoger un adjetivo siguiente al orden del alfabeto y que este adjetivo debe describir a una mujer, un día o un árbol.

EJEMPLO: La primer persona puede decir: "Una mujer ansiosa", la segunda puede decir "un árbol bello" y la tercer persona puede decir "un día caluroso" etc. Cada persona que no puede pensar en uno, está fuera. (Si nadie puede pensar en uno, hay que cancelar la letra y comenzar desde el inicio. No es posible usar un adjetivo dos veces.)

3. El equipo con más personas presentes al final, gana.

13 REFRIGERIO

NOTA: Si es fiesta de graduación, el maestro de ceremonias debe decir cosas como: "Nunca vas a olvidar los días de la prepa (universidad, secundaria, etc.) Ni cuando estudiaste matemáticas o cuando fuiste a la dirección por volar un avioncito o cuando reprobaste el exámen de gramática por no saber lo que es un adjetivo, etc.

HOJA J
ROMPE HIELO

Instrucciones: Corte cada proverbio en tres renglones, tal como se encuentran.
Sugerencia: Puede ampliar las hojas antes de sacar las copias.

LA BLANDA RESPUESTA QUITA LA IRA, MAS LA PALABRA ASPERA HACE SUBIR EL FUROR. PROV. 15:1
LA INTEGRIDAD DE LOS RECTOS LOS ENCAMINARA, PERO DESTRUIRA A LOS PECADORES LA PERVERSIDAD DE ELLOS. PROV. 11:3
CUANDO VIENE LA SOBERBIA VIENE TAMBIEN LA DESHONRA; MAS CON LOS HUMILDES ESTA LA SABIDURIA. PROV. 11:2
BUSCA EL ESCARNECEDOR LA SABIDURIA Y NO LA HAYA; MAS AL HOMBRE ENTENDIDO LA SABIDURIA LE ES FACIL. PROV. 14:6
EL QUE CONFIA EN SU PROPIO CORAZON ES NECIO; MAS EL QUE CAMINA EN SABIDURIA SEA LIBRADO. PROV. 28:26
EL NECIO AL PUNTO DA A CONOCER SU IRA; MAS EL QUE NO HACE CASO DE LA INJURIA ES PRUDENTE. PROV. 12:16
EL NECIO DA RIENDA SUELTA A TODA SU IRA, MAS EL SABIO AL FIN LA SOSIEGA PROV. 29:11
FOSA PROFUNDA ES LA BOCA DE LA MUJER EXTRAÑA; AQUEL CONTRA EL CUAL JEHOVA ESTUVIERE AIRADO CAERA EN ELLA. PROV. 22:14
EL QUE JUSTIFICA AL IMPIO, Y EL QUE CONDENA AL JUSTO, AMBOS SON IGUALMENTE ABOMINACION A JEHOVA. PROV. 17:15
EL QUE ANDA EN CHISMES DESCUBRE EL SECRETO; NO TE ENTREMETAS, PUES, CON EL SUELTO DE LENGUA. PROV. 20:19
EL QUE ANDA EN CHISMES DESCUBRE EL SECRETO; MAS EL DE ESPIRITU FIEL LO GUARDA TODO. PROV. 11:13
TAMBIEN EL QUE ES NEGLIGENTE EN SU TRABAJO ES HERMANO DEL HOMBRE DISIPADOR. PROV. 18:9

HOJA K
ROMPE HIELO

Instrucciones: Corte cada proverbio en tres renglones, tal como se encuentran.
Sugerencia: Puede ampliar las hojas antes de sacar las copias.

LA MANO NEGLIGENTE EMPOBRECE; MAS LA MANO DE LOS DILIGENTE ENRIQUECE. PROV. 10:4
LOS PENSAMIENTOS DEL DILIGENTE CIERTAMENTE TIENDEN A LA ABUNDANCIA, MAS TODO EL QUE SE APRESURA ALOCADAMENTE, DE CIERTO VA A LA POBREZA. PROV. 21:5
EN TODA LABOR HAY FRUTO; MAS LAS VANAS PALABRAS DE LOS LABIOS EMPOBRECEN. PROV. 14:23
LA BENDICION DE JEHOVA ES LA QUE ENRIQUECE, Y NO AÑADE TRISTEZA CON ELLA. PROV. 10:22
LAS RIQUEZAS DE VANIDAD DIMINUIRAN; PERO EL QUE RECOGE CON MANO LABORIOSA, LAS AUMENTA. PROV. 13:11
ALBOROTA SU CASA EL CODICIOSO; MAS EL QUE ABORRECE EL SOBORNO, VIVIRA. PROV. 15:27
ABOMINACION ES A JEHOVA TODO ALTIVO DE CORAZON; CIERTAMENTE NO QUEDARA IMPUNE. PROV. 16:5
CIERTAMENTE LA SOBERBIA CONCEBIRA CONTIENDA; MAS CON LOS AVISADOS ESTA LA SABIDURIA. PROV. 13:6
HUYE EL IMPIO SIN QUE NADIE LOS PERSIGA; MAS EL JUSTO ESTA CONFIADO COMO UN LEON. PROV. 28:1
EL QUE CONFIA EN SUS RIQUEZAS CAERA; MAS LOS JUSTOS REVERDECERAN COMO RAMAS. PROV. 11:28
COMO FUENTE TURBIA Y MANANTIAL CORROMPIDO, ES EL JUSTO QUE CAE DELANTE DEL IMPIO. PROV. 25:26

HOJA L**CARAS Y GESTOS**

INSTRUCCIONES: El número antes del título indica el nivel de dificultad.

Uno = Fácil

Dos = Mediano

Tres = Difícil.

Asegúrese que los nuevos reciben uno de los cuentos de la escuela para que no se sientan desubicados por su ignorancia Bíblica. EN LA MISMA RONDA LOS DOS EQUIPOS DEBEN TENER UN TITULO DEL MISMO NIVEL DE DIFICULTAD Y DE LA MISMA CATEGORIA. EMPIECE CADA RONDA CON LOS DOS ACTORES QUE ESTAN AL LADO DEL MAESTRO DE CEREMONIAS PARA QUE SEPAN QUE CATEGORIA ESCOGER. LOS CONCURSANTES RECIBIRAN EL PAPELITO SOLAMENTE AL MOMENTO DE ACTUAR.

TITULOS DE LA BIBLIA

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------------------|
| 1. JONAS Y EL GRAN PEZ | 1. NOE Y EL ARCA |
| 1. MOISES Y LOS DIEZ MANDAMIENTOS | 1. DAVID Y GOLIAT |
| 1. DANIEL EN EL FOSO DE LOS LEONES | 1. Zaqueo en el árbol |
| 2. ADAN Y EVA EN EL HUERTO DEL EDEN | 2. LOS 3 HEBREOS EN EL HORNO ARDIENTE |
| 2. LOS REYES SIGUIENDO LA ESTRELLA | 2. EL ANGEL VISITA A MARIA |
| 2. EL SUEÑO DE JOSE | 2. LOS ISRAELITAS CRUZAN EL MAR ROJO |
| 3. LA ZARZA QUE ARDE | 3. ESTEBAN APEDREADO |
| 3. LA REINA ESTER SALVA A SU PUEBLO | 3. LA CAIDA DE LOS MUROS DE JERICO |
| 3. ABSALON COLGADO DE UN ARBOL | 3. CAIN Y ABEL OFRECIENDO SACRIFICIO |

TITULOS DE CUENTOS DE LA ESCUELA

- | | |
|-------------------------------------|------------------------|
| 1. LOS TRES OSITOS | 1. LOS TRES COCHINITOS |
| 1. LA BELLA DURMIENTE | 1. PINOCHO |
| 2. BLANCA NIEVES Y LOS SIETE ENANOS | 2. 101 DALMATAS |
| 2. LA CENICIENTA | 2. CAPERUCITA ROJA |
| 2. BAMBI | 2. EL GATO CON BOTAS |
| 3. RICITOS DE ORO | 3. EL PATITO FEO |
| 3. LA DAMA Y EL VAGABUNDO | 3. PETER PA |

HOJA M

“LA HISTORIA EQUIVOCADA”

Reglas: Cada vez que detengan la lectura de la persona leyendo mencionando “momento!”, y den la respuesta correcta, recibirán un punto. Si corrigen algo correcto creyendolo incorrecto, perderan dos puntos. Si dicen “momento!” y la correccion tambien es incorrecta, no ganan ni pierden puntos.

En 1492, los españoles por fin ganan su guerra en contra de los franceses * (Musulmanes o moros).

La reina de España, la reina Victoria* (Isabel) por fin tenia el tiempo para ver a un hombre que se llamaba Cristóbal Colón de Polonia * (Italia). El tenía la idea que algunos pensaban era ridicula. El pensaba que el mundo era cuadrangular * (Redondo) y que sería posible alcanzar las especies del oriente cruzando el Océano Pacífico * (Atlantico). Por fin la reina le dio lo que necesitaba para su viaje.

Cristóbal Colón salió en 1492 con dos barcos * (Tres): “El adolescente” * (la niña), “la Pinta” y “el San Lorenzo” * (La Santa María), bajo la bandera de Portugal * (España). El navegó al este * (Oeste) y tenia esperanzas de encontrar América * (Asia). En la mañana del nueve * (Doce) de octubre de 1492 llegaron a una isla que Cristóbal Colón llamó Nueva España * (San Salvador). Cristóbal Colón murió como una gran héroe por haber descubierto un nuevo mundo * (Murió pobre y sin saber que había descubierto un nuevo mundo).

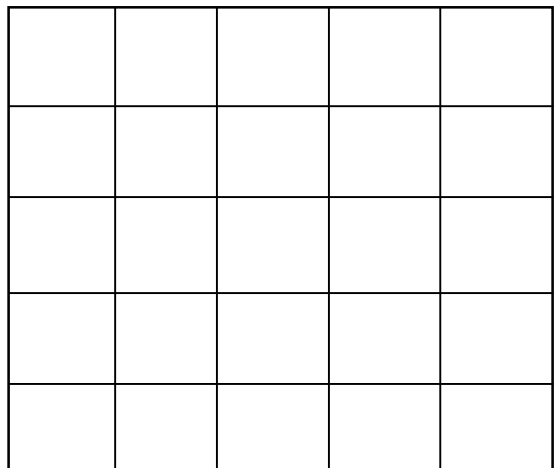
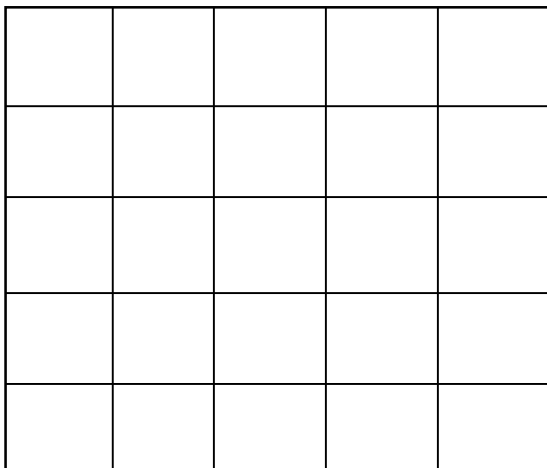
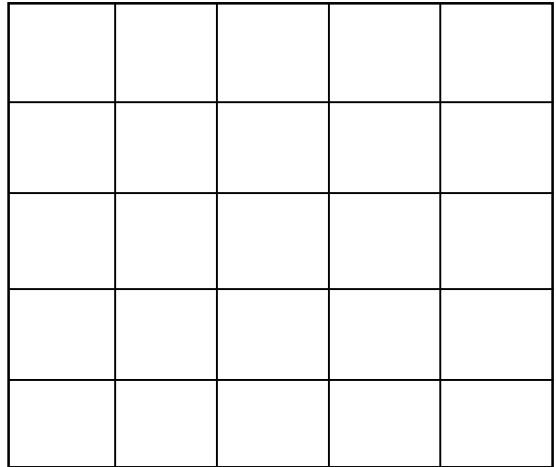
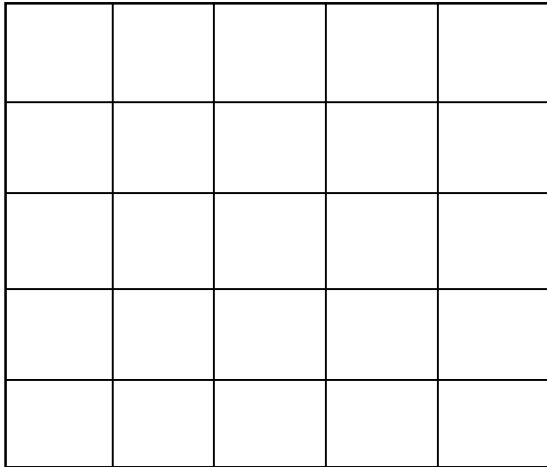
Por fin había una pista para descubrir la verdad. Balboa cruzó México (Panamá) y encontró el Océano Pacífico. En 1519 Magallan salió de Inglaterra * (España) y en diez * (Tres) años navegó alrededor del mundo. Américo Vespucio de Rusia * (Italia) fue en una expedición de España y escribió que Sudamérica era una Continente nuevo. Por eso, un hombre que hizo mapas puso el nombre América en sus mapas y el nombre quedó para los Continentes del Nuevo Mundo.

Hernán Cortés de Francia * (España) alcanzó la costa de Nicaragua * (México) en 1319 * (1519). Decidió conquistar a los indios Aztecas y su lider Moctezuma, con el propósito que los marineros no pudieran regresar, escondió los barcos * (quemó los barcos).

Cortéz conquistó lo que es hoy en día Guadalajara * (Ciudad de México).

HOJA N

Instrucciones: Corte cada cuadrito por separado



DRAMA: LA BIBLIA, UN LIBRO ESPECIAL**ESCENA I: DOS DEMONIOS VESTIDOS DE NEGRO EN LA CALLE.**

Demonio I: El plan es sembrar dudas de la veracidad de la Biblia en la mente de Héctor.

Demonio II: Urgentemente necesitamos hacer algo. Desde que Héctor aceptó a Cristo es sumamente feliz. Ya tiene el poder del Espíritu Santo para decir "no" a la droga y al alcohol. Ya tiene mejor salud y por mejorar tanto en sus calificaciones, parece que va a graduarse sin problemas.

Demonio I: ¡Qué horrible! Nuestro trabajo es destruirlo y asegurarnos que otros no vean la transformación en Héctor de tal manera que ellos también tengan interés en el evangelio.

Demonio II: Pienso que podemos encontrar a alguien para derrumbar a Héctor. ¡Ya viene! Debemos escondernos. LOS DEMONIOS SE ESCONDEN DETRAS DE UNA PLANTA. ENTRA HECTOR CANTANDO UNA ALABANZA CON SU BIBLIA EN LA MANO. ENTRA SEBASTIAN SABELOTODO EMPUJADO POR LOS DEMONIOS.

Sebastián: ¡Caray! ¿Lees la Biblia y todos esos mitos? La Biblia tiene muchas contradicciones.

Héctor: Dime un ejemplo.

Sebastián: Pues, pues, pues...

Héctor: Soy Héctor, ¿Cómo te llamas?

Sebastián: Sebastián. Me llaman Sebastián Sabelotodo, porque todos tienen celos de mi gran inteligencia.

Héctor: Entonces, ¿Ya has leído toda la Biblia?

Sebastián: Pues...

Héctor: Tengo poco como cristiano, pero por leer la Biblia Dios está cambiando mi vida. Mi meta es leer y estudiar toda la Biblia.

Sebastián: La Biblia dice que se paró el sol. Esto es ridículo, porque todos sabemos que el planeta tierra hace su órbita alrededor del sol, y el sol no se mueve.

Héctor: No sé como contestar ésto, pero le preguntaré a mi pastor y entonces podré darte la respuesta precisa a tu duda.

Demonio I: DESDE SU LUGAR ESCONDIDO. Ya viene Elena. ¡Hay que detenerla!

Demonio II: ESTORNUDANDO. Alguien está orando. Mis alergias son peores. No puedo acercarla. ENTRA ELENA CON SU BIBLIA.

Elena: Hola Héctor, ¿Cómo estás?

Héctor: Hola Elena. Estoy muy bien. Quisiera que conocieras a mi nuevo amigo Sebastián.

Sebastián: Mucho gusto.

Héctor: Mi nuevo amigo tiene una pregunta. Tal vez tú puedas contestarla. ¿Por qué dice la Biblia que se paró el sol cuando la tierra se mueve alrededor del sol.

Elena: Sebastián: ¿te gusta ver una bonita puesta de sol?

Sebastián: Por supuesto, soy fotógrafo y me gusta tomar fotos de la puesta del sol y también del amanecer.

Elena: Estoy sorprendida que puedan ser tan anticientífico.

Sebastián: ¿Por qué?

Elena: Todo el mundo sabe que el planeta Tierra está en la órbita del sol y no existe la puesta del sol ni del amanecer. En serio. Nosotros expresamos ideas con el idioma común que todos usan, y este idioma está basado en lo que aparentemente sucede, no en la ciencia exacta. Y la Biblia ha descrito las cosas en el idioma actual.

Sebastián: Pero la Biblia dice que la Tierra es plana y en realidad es redonda.

Elena: ¿Pueden darme una cita para confirmar ésto?

Sebastián: Pues... no.

Elena: Escucha lo que dice Isaías 40:22 *"El está sentado sobre el círculo de la tierra, cuyos moradores son como langostas."*

ESCENA II: ENTRAN DOS "MORMONES" EMPUJADOS POR LOS DEMONIOS

Mormón I: Estamos vendiendo la revelación final de Dios. Es el libro Mormón.

Sebastián: Todos los libros religiosos son iguales.

Elena: ¿Puedes mostrar una profecía del libro del Mormón que haya sucedido?

Mormón: No, pues...

Elena: La Biblia tiene docenas. Por ejemplo, ¿Dónde nació Jesucristo?

Todos: En Belén.

Elena: Quisiera leerles Miqueas 5:2: *"Pero tú, Belén Efrata, pequeña para estar entre las familias de Judá, de tí me saldrá el que será Señor de Israel; y sus salidas son desde el principio, desde los días de la eternidad."* Estaba escrito más de quinientos años antes de que naciera Cristo. ¿Ustedes pueden darme los nombres de cinco ciudades mencionadas en el libro del Mormón que los arqueólogos han escavado?

Mormón I: Pues...

Elena: La Biblia tiene docenas. ¿Pueden decirme cinco nombres de personas del libro del Mormón comprobados por la historia secular?

Mormón II: Pues, pues...

Elena: ¿Puedes decirme nombres de tribus salvajes cambiadas solamente por recibir la enseñanza del libro Mormón?

Mormones: Pero...

Elena: Aún Carlos Darwin quien viajaba por todo el mundo dijo que no quería aterrizar en una isla donde los misioneros no hubieran llevado el mensaje de la Biblia, tuvo temor por su vida. El libro del Mormón no tiene estos resultados.

Demonio I: TODAVIA ESCONDIDO. Nuestro problema es que luchamos en contra de la verdad.

Demonio II: Y nuestra única arma es el engaño.

<p>¿POR QUE DEBO CREER LO QUE DICE LA BIBLIA?</p>
--

En cualquier juzgado oírás a los abogados interrogando a los testigos, haciendo la misma pregunta en diversas maneras. La razón por la cual se conoce el dicho: "Si dices la verdad, no necesitas recordar lo que has dicho." Un mentiroso necesita una buena memoria y un abogado hábil para proponer preguntas de tal manera que descubre que no está diciendo la verdad. Si hay afirmaciones contradictorias, algo anda mal. También si afirma algo que no concuerda como: "Corrí tres kilómetros en seis minutos" no será posible creer su testimonio. Por otro lado, si la historia de un testigo es consistente y lógica, puede aceptarse en el juicio.

**LOS MILAGROS DE LA BIBLIA PUEDEN SER
COMPROBADOS.**

Mucha gente ha dicho que no creen en la Biblia porque habla de milagros. Ellos equivocadamente afirman que los milagros nunca suceden, sin siquiera investigar el milagro más sorprendente de la Biblia, la resurrección de Jesucristo.

Simon Greenleaf era profesor de ley de Harvard, llamado el más importante experto del mundo en evidencia legal. Porque él era judío, una vez comentó a sus alumnos que no creía en la resurrección de Jesucristo. Uno de los estudiantes de Derecho preguntó: "¿Ha investigado todas las evidencias?" El tuvo que admitir que no. El alumno lo hizo pensar en lo que él ha dicho a sus alumnos muchas veces: "¿Cómo es posible llegar a una conclusión sin revisar todas las evidencias?" Simon Greenleaf decidió hacer una investigación completa de los hechos y al final se hizo cristiano. Un abogado de Inglaterra llamado Frank Morris empezó a escribir un libro para desaprobar la resurrección de Jesús de Nazaret, pero su libro se convirtió en un discurso sobre las pruebas que sostienen la creencia en la resurrección de Jesús. Lo mismo sucedió con Lew Wallace que empezó a escribir un libro en contra de la idea que Jesús era Dios y resucitó de los muertos. El libro que salió fue Ben Hur.

Además hay la evidencia de las circunstancias, como el hecho que los romanos querían el cuerpo para parar una revolución y los judíos para parar el cristianismo y todo su poder combinado no podía producirlo. Es totalmente improbable que los discípulos podrían robarlo y estar listos a morir por esta mentira y causar a los demás sufrir por su trono. Hay pruebas históricas:

Los judíos que aceptaron a Cristo cambiaron su día de reposo a domingo en honor de la resurrección. También se dejó de celebrar la pascua tradicional para festejar el día de la resurrección. El saludo dado hasta la fecha en algunos países hoy en día es: "El ha resucitado".

Doce discípulos tímidos y temerosos empezaron un movimiento que nunca ha parado. Hoy en día el número de personas que dicen que son cristianos es cinco veces más grande que toda la población del Imperio Romano cuando Constantino declaró la legalización del cristianismo. Los seguidores de Cristo conquistaron el Imperio Romano sin ejércitos, dinero o influencia. La explicación de historiadores cristianos y paganos de que vieron a Cristo resucitado cambió sus vidas completamente. Es imposible no tomar en cuenta la Biblia por el hecho de que relata milagros. Y como vamos a ver, hay muchas razones para creer en la Biblia.

**LA BIBLIA ES
ETERNAMENTE CONSISTENTE**

Aunque la Biblia fue escrita por más de cuarenta autores a través de dos mil años, los cuales vivieron en tres diferentes continentes, hablaron tres diferentes idiomas, y trataron con docenas de temas controversiales, siempre estuvieron de acuerdo. La Biblia siempre condenó la idolatría, aunque era practicada por todo el mundo. A pesar del racismo y la discriminación, la Biblia siempre ha enseñado que todos descendieron de la misma pareja y que Dios ha hecho de "una sangre" a todo ser humano.

Toda religión enseña que el humano por sus esfuerzos ganará la salvación, pero la Biblia siempre afirma que necesitamos un Salvador, y que Dios por Su misericordia nos salva.

Si algo parece una contradicción, más estudio y conocimiento del idioma originales y costumbres orientales, resolverá el problema.

Por ejemplo: La genealogía de Jesucristo dada en Mateo es diferente que la dada en Lucas. Esto es porque Mateo usa los antepasados de José para mostrar que Jesús como su descendencia tendría el derecho del trono de David. Lucas nos da el récord de los antepasados de María demostrando que por herencia humana Jesucristo era descendiente de David.

**LA BIBLIA ES CONSISTENTE
CON HECHOS CONOCIDOS.**

La arqueología comprueba la Biblia. Hace dos siglos no había ninguna evidencia de que existían ciudades como Ur, de donde vino Abraham, Nínive, Sodoma y Gomorra: gente como los heteos y gobernantes como el Rey Ezequías y el Rey Joaquín. Pero ya los arqueólogos han escavado las ciudades de Ur y Nínive y una tabla de barro de antes del tiempo de Abraham que menciona Sodoma y Gomorra. Los incrédulos dijeron que la Biblia

FIESTAS EVANGELISTICAS III

estaba equivocada mencionando los heteos, porque nada en la historia secular hablaba de ellos -hasta que descubrieron su gran civilización en 1906. Los arqueólogos encontraron la inscripción de los asirios describiendo su ataque sin éxito en contra de Ezequías en Jerusalén y un niño que se salió durante las horas de estar en la escuela en Jerusalén encontró la inscripción puesta en el acueducto hecho por el Rey Ezequías. La Biblia dice que el Rey Joaquín fue tomado cautivo por los babilonios. Los arqueólogos encontraron su nombre en una tabla de barro en Babilonia con nombres de personas reales viviendo en Babilonia y recibiendo comida del gobierno.

Cientos de descubrimientos arqueológicos comprueban la Biblia y ninguno contradice siquiera un detalle.

Algunas personas han acusado a la Biblia de ser anticientífica, pero descubrimientos en microbiología nos enseñan no solamente lo complicado que es cada célula, sino también que el código de genes de una especie no permite los cambios necesarios para transformarse en otra especie. Sin un mecanismo para cambiar una rana en un príncipe, o un reptil en una ave, se cae la teoría de la evolución. La ciencia es un tren que está siempre en movimiento. Si algo descubierto parece contradecir la Biblia, espera poquito hasta que los científicos aprendan más.

La Biblia tiene algo que no existe en otros libros religiosos: profecías cumplidas. En Isaías 52 y 53, que fue escrito 700 años antes de Cristo, encontramos estas profecías: *"Fue desfigurado de los hombres su parecer y su hermosura mas que la de los hijos de los hombres. Angustiado y afligido, no abrió su boca, más con los ricos fue en su muerte, fue contado con los pecadores, habiendo El llevado el pecado de muchos, orado por los transgresores."* Es fácil ver cómo Cristo cumplió estas profecías.

Y ningún incrédulo puede decir que Isaías fue escrito después de la muerte de Cristo, porque pueden ir a Israel para ver una copia de Isaías que encontraron entre los rollos del mar Muerto escrito doscientos años antes de Cristo. Esto es solamente un ejemplo de muchas profecías.

LOS PRINCIPIOS BIBLICOS FUNCIONAN EN LA VIDA REAL.

Proverbios 15:1 dice: *"La blanda respuesta quita la ira."* Una maestra decidió responder a cada alumno enojado en una voz muy bajita. Los resultados fueron maravillosos. Proverbios 22:7 nos informa: *"El que toma prestado es siervo del que presta."* ¿Cuántas personas han vivido una pesadilla por comprar en abonos algo que realmente no necesitaba ni podía comprar sin demasiado sacrificio? El endeudarse es algo feo. **Exodo 20:17** dice: *"No codiciarás"* y **I Timoteo 6:6** *"Gran ganancia es la piedad acompañada de contentamiento."* Todos tenemos

FIESTA: DE REGRESO A CLASES

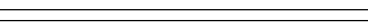
conocidos que ilustran esta verdad. Falta tiempo para dar docenas de ejemplos más.

SI CREES LA BIBLIA, PUEDES VER EL MUNDO LOGICAMENTE.

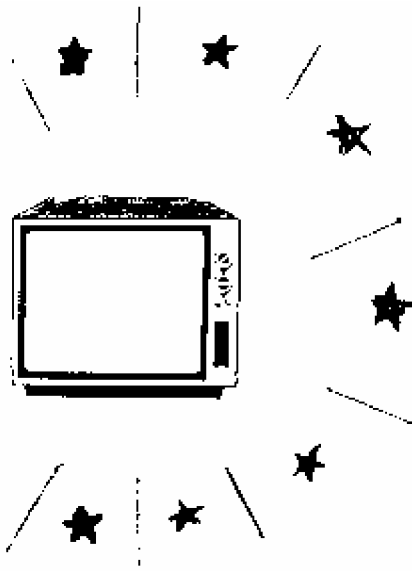
Los hombres tienen muchas ideas para crear la sociedad perfecta y transformar a la gente. El Comunismo fue diseñado para compartir la riqueza igualmente entre todos. Cualquier cristiano sabiendo la naturaleza pecaminosa del hombre podría decir que tomó la Unión Soviética más de cincuenta años comprobar que el comunismo no funciona.

Alguien que creía la Biblia podía afirmar lo que han descubierto los científicos después de cien años de investigaciones: que la teoría de evolución es imposible. También sabe que el hombre nunca puede ser Dios, y quién sabe cuántos años de enseñanza de la Nueva Era será necesaria para comprobar ésto. Usando todos los métodos legítimos averiguamos algo: La Biblia saca un diez en todas las áreas.

Debes también creer lo que dice la Biblia acerca de la salvación. La Biblia dice que eres pecador. **Romanos 3:10** nos informa: *"No hay justo, ni aún uno."* Pero Cristo siendo perfecto pagó el precio de tu pecado cuando murió en la cruz por tí. El te ofrece Su justicia como regalo. **II Corintios 5:21** dice: *"Al que no conoció pecado, por nosotros lo hizo pecado, para que nosotros fuésemos hechos justicia de Dios en él."* Tu parte es creer y recibir a Jesucristo como tu Salvador y Señor. **Romanos 1:17**



**TE INVITAMOS
A LA FIESTA**



**¡TODOS ESTRELLAS
DE TELEVISION!**

¿Donde ?

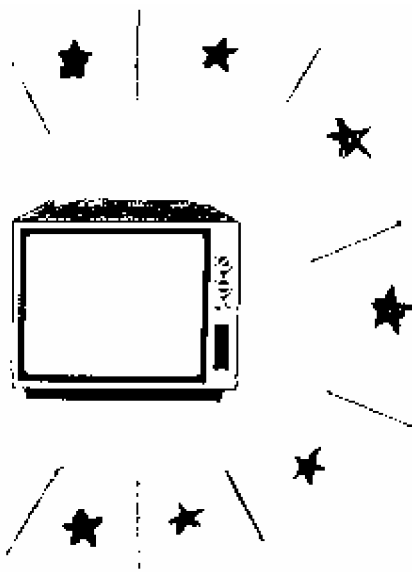
¿Cuando ?



Informacion Adicional



**TE INVITAMOS
A LA FIESTA**



**¡TODOS ESTRELLAS
DE TELEVISION!**

¿Donde ?

¿Cuando ?



Informacion Adicional



**FIESTA EN RESUMEN:
"TODOS ESTRELLAS DE TELEVISION"**

Una noche de alegría y risas en que todos son "estrellas de la televisión." El seleccionar un maestro de ceremonias muy capaz y muy simpático es la clave para esta fiesta.

mismos útiles y es obligatorio que todos actúen en la telenovela. Cada equipo tiene quince minutos para crear y ensayar su "telenovela". Se presentan las telenovelas.

1 ROMPEHIELO.
LA VIDA SECRETA DE LAS ESTRELLAS. Hay dos equipos (que van creciendo mientras llega más gente) que necesitan formarse correctamente para contestar ciertas preguntas. Por ejemplo: Formarse en orden cronológico de sus cumpleaños o alfabéticamente según su carrera o empleo.

5 ¿QUIEN ESTA DETRAS DE LA MASCARA? Cuatro panelistas deben intentar descubrir el personaje famoso atrás de su máscara hecha con una bolsa de plástico con orificios para los ojos, la nariz y boca. El maestro de ceremonias hace todo como un espectáculo nuevo en la televisión.

2 DEPORTES.
HOCKEY DEL TRAPO. Con locutor, porristas y demás, los dos equipos hacen competencia para meter goles mandando dos jugadores con escobas para poner el trapo atrás de la meta o portería marcada con gis.

6 TODOS REPORTEROS. Es el día antes de un puente y no quieren trabajar. Cada persona recibe una hoja con números 1-5. Cada vez que contesta la pregunta, se dobla la hoja para que no vean qué escribió y para que el próximo número salga. Cada persona inventa su historia. Cada vez, después de responder, se dobla el papel y pasa el papelito a la persona a su derecha. Las preguntas son:

3 MISTERIO EN VIVO.
MATANZA EN LA OBSCURIDAD. Mientras está anunciada como gran noticia, el detective está aparte en otra habitación, y todos los demás reciben papelitos, todos en blanco y uno con una X. A la una, dos y tres, abren los papelitos y se apaga la luz. La persona con el papelito marcado con X necesita poner ambas manos sobre los hombros de una persona que debe gritar y después "se muere." Prenden la luz y viene el detective. Todos necesitan decir la verdad. Sus preguntas deben ser contestadas con un si o un no. Las primeras cinco preguntas no pueden incluir la pregunta: "¿Eres culpable?" Se repite el proceso varias veces y el juego consiste en ver cuál detective puede resolver el caso en menos tiempo.

1. ¿Quién?
2. ¿Qué pasó?
3. ¿Cuándo?
4. ¿Por qué?
5. ¿Qué dijo el mundo?

7 LAS NOTICIAS. Un locutor muy serio anuncia "Las noticias de hoy" leyendo todos los papelitos.

8 DRAMA. Testimonios reales de personas quienes fueron sus vidas transformadas por creer el mensaje de la Biblia.

4 TELENOVELAS NUEVAS. Hay que formar equipos de seis a diez bajo la dirección de personas creativas y capaces. Todos recibirán los

9 PLATICA. Una de las razones para tener la seguridad que el mensaje de la Biblia es la verdad, es la prueba de vidas transformadas de todo tipo de personas, de todos los continentes y toda clase de gente. Hay ejemplos y una invitación para recibir a Cristo.

**FIESTAS EVANGELISTICAS III
INSTRUCCIONES PARA LIDER**

FIESTA: TODOS ESTRELLAS DE T.V.

10 **AYUDANDO AL CANDIDATO A ESCRIBIR SU ORACION PARA LA TELEVISION.** Todos suplen palabras muy diferentes y llamativas para llenar los espacios de su oración preparada. (Ver HOJA E).

11 **NO PODEMOS IMAGINAR LA VIDA SIN ANUNCIOS.** Equipos de cinco personas tienen cinco minutos para preparar un anuncio chistoso para televisión.

12 **PRESENTACION DEL CANDIDATO.** Alguien muy serio lee la oración del candidato solicitándoles que todos voten por él. Después de cada párrafo, el maestro de ceremonias interrumpe diciendo: "Y ahora un mensaje de nuestros patrocinadores." (Pueden pasar dos o tres anuncios seguidos). Todos los anuncios deben salir antes de que termine el candidato su oración. Al final, el maestro de ceremonias dice: "Hasta las seis de la mañana cuando empieza nuestra programación otra vez."

13 **REFRIGERIO.**

DOS SEMANAS ANTES DE LA FIESTA

INVITACIONES

1. Llene la invitación con toda la información local.
2. Si necesitan traer dinero o botanitas para el refrigerio, debe indicarlo en la invitación.
3. Saque suficientes copias para que todos puedan invitar a sus amigos.

MAESTRO DE CEREMONIAS.

La clave de este gran programa es tener un maestro de ceremonias que pueda anunciar muy bien y pueda mover a la gente. Necesita ser líder natural con el don de decir las cosas correctas cuando se necesita.

También hay que seleccionar, por lo menos, (más si el grupo es grande) dos ayudantes con lápiz y papel, quienes deberán ser personas listas para ver qué necesitan hacer, en qué pueden ayudar a los grupos, y pensar en cómo hacer una telenovela o un anuncio de la televisión, etc.

DRAMA.

1. Consiga actores: Narrador, Tatiana, Agustín y Musulmán.

También consiga útiles: Tres dibujos con un corazón con un hueco, "libro de yoga", una túnica romana, una Biblia, tapete de oración, túnica y turbante árabe, evangelio de San Lucas.

2. Ensayen antes de fiesta y el día de la fiesta antes de la presentación.

PLATICA.

Consiga a alguien para dar la plática, si es que no la va a dar usted. Si un joven va a dar la plática, debe darla frente a usted una o dos veces antes de hacerlo frente al grupo. Si no lo hace bien a la primera vez, entonces que lo haga una segunda vez, pero no debe verse como castigo el ensayarlo de nuevo. Si lo hace a la perfección a la primera, puede felicitarle.

REFRIGERIO.

Forme una comisión para decidir si solamente los jóvenes de la iglesia van a preparar y traerlo, o si van a pedir una cooperación, o bien, que todos traigan algo (y esto debe especificarse en la invitación.)

**JUEGOS QUE NECESITAN PREPARACION
ANTES DE LA FIESTA**

- 1 ROMPEHIELOS.**
El maestro de ceremonias necesita por lo menos dos asistentes listos con papel y lápiz.
 - 2 DEPORTES - HOCKEY DE TRAPO.**
Necesita un área amplia, tal como un salón grande o un patio, gis para marcar las porterías, dos escobas y un trapo grande, también un árbitro, un locutor, alguien con cartulina y marcador o pizarrón para poner los puntos de cada equipo, y (opcional) alguien para organizar a las porristas.
 - 3 MISTERIO EN VIVO - MATANZA EN LA OSCURIDAD.**
Se necesitan cuatro o cinco juegos de papelitos, uno para cada asistente, con un papelito con una X grande y los otros en blanco.
 - 4 TELENOVELAS NUEVAS.**
Por cada diez personas que asistieron a la fiesta, se necesita un juego de los siguiente útiles: un reloj, una flor (ya sea fresca o artificial), una pistola de juguete o de cartón, una muñeca, un cheque de diez millones de dólares, una tortilla y una Biblia.
 - 5 ¿QUIEN ESTA ATRAS DE LA MASCARA?**
Se necesitan cuatro máscaras hechas de bolsas de plástico o papel con orificios para ojos, nariz y boca.
 - 6 TODOS REPORTEROS.**
Cada persona necesita una hoja de papel, o media hoja, puede ser papel que haya sido desechado de la oficina, y que se pueda utilizar al reverso del mismo, con los números de uno al cinco, distribuidos igualmente desde arriba hasta abajo del papel con espacio suficiente bajo cada número para escribir algo de cuatro líneas o más y un lápiz.
 - 7 LAS NOTICIAS.**
Se necesita un locutor dinámico quien puede leer cosas ridículas sin reírse. (Debe tener otro en caso que el primero empieza a reírse).
 - 10. AYUDANDO AL CANDIDATO A ESCRIBIR SU ORACION PARA TELEVISION.** Se necesita una copia de la HOJA E y una pluma para el maestro de ceremonias.
 - 11. NO PODEMOS IMAGINAR LA VIDA SIN ANUNCIOS.** Se necesita alguien muy serio para leer la oración y otro para interrumpir con "Regresaremos después de estos anuncios."
- OPCIONAL.-**
ALGUIEN CON VIDEOCAMARA PUEDE FILMAR TODAS LAS COSAS QUE APARECEN EN TELEVISION. Si hay alguien con cámara que puede hacer un video de la fiesta, todos vendrán a una reunión para verlo.

NOCHE DE FIESTA

1 **ROMPEHIELOS.** Cuando han llegado al menos diez personas, el maestro de ceremonias empieza con su programa "LA VIDA SECRETA DE LAS ESTRELLAS." Tiene a sus asistentes con lápiz y papel a su lado. Mientras se realizan las actividades, él anuncia a todos con gran alboroto. (Usa las actividades que le gustan más para llenar el tiempo hasta que hayan llegado todos y pueda empezar la fiesta).

1. Se forman dos equipos. Todos deben decir su nombre y su color favorito. A la una, dos y tres, hay que formarse en orden alfabético según su color favorito y repetir su nombre y color: Ejemplo: "Soy Jorge y mi color favorito es el amarillo. Soy Adriana y mi color favorito es azul. Soy Ada y mi color favorito es el azul. Soy Sergio y mi color favorito es el beige, etc." Es posible que dos tengan el mismo color favorito. El equipo que lo haga primero, tiene un punto.

2. Añada a los recién llegados a los equipos con el Maestro de Ceremonias siempre inventando el por qué son tan famosos, diputados, deportistas, cantantes, actores, etc. Ya todos en turno, dan su nombre y dirección, mientras los ayudantes escriben los números de su casa. A la una, dos, tres, cada equipo se necesita formar en orden numérico. Entonces van a decir sus nombres y direcciones de nuevo. Ejemplo: "Soy Yolanda y vivo en Avenida de la Revolución # 8. Soy Blanca y vivo en Insurgentes # 25. Soy Pedro y vivo en Cinco de Mayo # 48. (Si alguien inventa un número no apuntado por los ayudantes, su equipo está descalificado). El primer equipo en hacerlo correctamente gana un punto.

3. Añada a los recién llegados. Todos dicen su primer nombre mientras los ayudante apuntan. El equipo que deletrea la palabra más grande usando la primer letra de su nombre, gana. (Si alguien quien dijo: "Mi nombre es Alma" trata de pasar como una D porque su nombre es Alma Delia, será descalificado su equipo.) Se puede repetir el procedimiento varias veces.

4. Añada a los recién llegados a los dos equipos. Todos dicen su nombre y la fecha de su cumpleaños, mientras los ayudantes escriben las fechas. A la una, dos y tres, hay que hacer un calendario con las fechas de cumpleaños en orden y otra vez dicen sus nombres y la fecha. Ejemplo: "Soy Carlos y cumpla años el 8 de Enero. Soy Jazmín y cumpla años el 21 de Enero. Soy Brenda y cumpla años el 2 de Febrero, etc." El equipo que primero haga todo bien, gana un punto.

5. Añada a los recién llegados. Todos los de los dos equipos necesitan decir qué quieren estudiar, qué están estudiando o en qué están trabajando, mientras los ayudantes escriben qué dijeron. Deben formarse alfabéticamente según las contestaciones dadas. Ejemplo: "Soy Abel y son albañil. Soy Enrique y estudio arquitectura. Soy Pablo y soy banquero, etc." El primer equipo que haga correctamente, gana un punto.

6. Añada a los recién llegados. Todos deben dar su nombre y su hobbie, (qué hacen en su tiempo libre). Hay que formarse alfabéticamente según su actividad favorita en su tiempo libre y decirlo de la siguiente manera. Ejemplo: "Soy Héctor y a mí me gusta el basquetbol. Soy Mario y a mí me gusta coleccionar estampillas. Soy Gaby y a mí me gusta decorar pasteles." El equipo que lo hace primero correctamente, gana. (LOS AYUDANTES SIEMPRE SIRVEN COMO JUECES).

7. Añada a los recién llegados a los equipos. Esta vez todos dicen su nombre completo, incluyendo su apellido materno. Los asistentes deben escribir los nombres completos de todos. Los equipos van a formar palabras de la primera letra de su apellido materno y los que van a contribuir la primera letra de su apellido materno van a formarse en orden para presentar la palabra. Por ejemplo: Jorge Portillo **H**ernández, Paola López **O**rtíz, y Laura Martínez **Y**epez. Van a formar la palabra **HOY**. Juan Acosta **P**érez, Brenda Romero **A**lvarez y

Hugo Puentes Zapata formarán la palabra **PAZ**. A la cuenta de uno, dos, tres, los equipos deben formarse para deletrear la palabra más grande que puedan con la primer letra de su apellido materno. El equipo que forme la palabra más grande en dos minutos y treinta segundos, ganará un punto. Repita el procedimiento varias veces.

2 DEPORTES - HOCKEY DE TRAPO.

1. Divida el grupo en dos equipos para contar uno, dos; uno, dos, etc. Cada equipo debe escoger diez jugadores de hockey, quienes se colocan en los dos lados largos de la pista de hockey. Cada jugador tiene un número específico, del uno al diez.

2. El árbitro llamará a un número, tal vez el siete, y los dos número siete reciben sus escobas; el árbitro pondrá el trapo grande en el centro de la pista. Alguien con reloj de manecilla dirá "tiempo" después de dos minutos. Los dos intentan mover el trapo con la escoba hacia la portería indicada con gis. Si alguien tiene éxito en hacer un gol, su equipo tiene un punto.

3. Alguien debe poner los puntos con marcador en una cartulina o con gis en el pizarrón.

4. El árbitro entonces llamará otro número, tal vez el tres, y las dos personas marcadas con este número repiten el proceso. Según el tiempo disponible y la respuesta de los espectadores, continúa el juego.

5. El locutor debe anunciar cada movimiento de los jugadores como si fuera un partido de futbol profesional. Si puede tener un micrófono, sería mejor. También pueden organizar porristas para los equipos, si lo desean.

3 MISTERIO EN VIVO. MATANZA EN LA OBSCURIDAD. Después de dar un papelito a cada jugador, (todos tienen uno en blanco, excepto el que tiene una X), el "detective" se sale de la habitación en donde están todos, se apagan las luces y el jugador que tiene la X debe poner ambas manos sobre los hombros de alguien que grita y cae "muerto". Se prende la luz y se llama al

"detective." Todos necesitan decir la verdad. Las primeras cinco preguntas del detective no pueden incluir la pregunta: "¿eres culpable?" El locutor todo el tiempo anuncia como si fuera un testigo ocular. Repita el proceso varias veces con el propósito de ver cuál detective puede resolver el crimen en menos tiempo. El locutor debe dar la hora cuando empieza a investigar y cuando termina, indicándolo así: "Y en tres minutos y cinco segundos el detective Luis Ortega encontró al culpable."

4 TELENOVELAS NUEVAS. Hay que formar equipos de seis a diez bajo la dirección de personas creativas y capaces. Todos recibirán los útiles que se necesitan usar en su telenovela: Un reloj, una flor, una pistola, una muñeca, un cheque de diez millones de dólares, una tortilla y una Biblia. Todos los equipos tienen quince minutos para preparar su telenovela que van a dar a todos. Durante este tiempo el maestro de ceremonias y sus asistentes deben circular entre los equipos. Si algunos tienen problemas en pensar en un complot, hay que ayudarles. Después de quince minutos, todos presentan sus telenovelas.

5 ¿QUIEN ESTA TRAS DE LA MASCARA? Escoja cuatro personas para poner las máscaras hechas de bolsas y personificar a alguien muy famoso, como el Presidente del país, un deportista, una estrella de televisión, etc. Escoja tres "abogados". Los "abogados" deben intentar, con veinte preguntas que contesten si o no, e identificar a la persona. Vienen uno por uno y el maestro de ceremonias hace un "show" de televisión.

6 TODOS REPORTEROS. Todos deben formar un círculo grande con las sillas. Ya sentados cada uno recibe una hoja con los números del uno al cinco igualmente distribuidos desde arriba hacia abajo. Cada persona debe pensar en una historia acerca de alguien presente. Ejemplo: "Alex se enamoró de una princesa de Noruega la semana

pasada. La conoció en el aeropuerto y era muy bonita. Todos piensan que está loco, porque no puede hablar ni una palabra en Noruego, y ella no habla español." "Silvia compró un vestido nuevo ayer para impresionar a Beto, pero ni él ni nadie se dieron cuenta que era nuevo. No hubo comentarios."

Después de explicar todo, el maestro de ceremonias debe decir: "Ya ustedes nuestros reporteros tienen sus historias, por favor sigan instrucciones en escribirlas." Al lado del número uno, doble su hoja para que nadie vea lo que escribieron, y contesta "¿Quién?" Ahora pasa su hoja a la persona a su derecha. Contesta por favor al lado del número dos "¿Qué pasó?" Ahora doble la hoja para que nadie pueda ver qué ha sido escrito y pase la hoja a la persona de la derecha con el número 3 visible. Ahora escriba "¿Cuándo?" Doble la hoja otra vez para que el número cuatro sea visible y no se vea lo que ha sido escrito antes y pase la hoja a la persona a su derecha. Conteste la pregunta "¿Por qué?" Finalmente doble la hoja para que nadie vea qué está escrito y para que el número cinco sea visible y pásela a la persona a su derecha. Conteste la pregunta: "¿Qué dijo el mundo al respecto de lo que pasó?" Deben entregar todas las hojas y los lápices al maestro de ceremonias.

7 **LAS NOTICIAS.** El maestro de ceremonias debe anunciar: "Ahora presentamos las noticias de hoy." Un locutor se sienta para leer todas las hojas como si fueran las noticias. Es indispensable que tenga cuidado sobre lo que dice, no es prudente decir algo inapropiado.

8 **DRAMA.** Se presenta el drama.

9 **PLATICA.** Después de dar la plática, pida que los que quieran aceptar a Cristo vayan a otro cuarto o lugar para que puedan orar por ellos.

10 **AYUDANDO AL CANDIDATO A ESCRIBIR SU ORACION PARA T.V.**

Alguien con buena letra debe tener una copia de la HOJA E y una pluma. Debe pedir de los demás el tipo de palabra indicado en la HOJA E. Siempre debe escoger la palabra más llamativa, interesante y chistosa. Por ejemplo: "El adjetivo asqueroso, deprimente o escandaloso sería mejor que bueno o malo; el sustantivo monstruo, payaso o trochil sería mejor que cosa o alguien. Deben llenar todos los espacios con palabras aportadas por los demás.

11 **NO PODEMOS IMAGINAR LA VIDA SIN ANUNCIOS.**

Los equipos de cinco personas tienen cinco minutos para preparar un anuncio chistoso para presentar a todos. Durante el tiempo de planeación, el maestro de ceremonias y sus asistentes deben encontrar a los grupitos sin ideas y darles algunas sugerencias.

12 **PRESENTAMOS AL CANDIDATO.**

Alguien muy serio debe leer el discurso del candidato de la HOJA E como quería que todos votaran por él. Pero después de cada párrafo el maestro de ceremonias debe interrumpir diciendo: "Y ahora un mensaje de nuestros patrocinadores." (Pueden pasar dos o tres anuncios seguidos). Deben pasar todos los anuncios antes de que termine su discurso.

Después del discurso, el maestro de ceremonias despide a todos diciendo que a las seis de la mañana empezará nuevamente la programación.

13 **REFRIGERIO.**

DRAMA: EL LIBRO CON PODER

Narrador: Presentando escenas de la vida real.

Tatiana: Soy Tatiana Goricheva. Es la época de los setentas en San Petesburgo, Rusia. MUESTRA EL CORAZON CON UN HUECO. Estudié filosofía en la universidad, pero todavía tenía un hueco en mi corazón. Ninguna filosofía le dió significado a mi vida. SE PONE EN LA POSICION PARA MEDITAR. Entonces, empecé a tomar una clase de yoga, pero todavía tenía un hueco en mi corazón.

Narrador: MIENTRAS ELLA ACTUA MEDITANDO Y LEYENDO SU LIBRO DE YOGA. Tatiana nunca había leído la Biblia y había sido enseñada que la Biblia era un mito. Un día, Tatiana leyó el "Padre Nuestro" en su libro de Yoga.

Tatiana: SE LEVANTA. Lo leí como seis veces y de repente mi vida cambió totalmente. Entendí con mi poco entendimiento que Dios sí existía, que El vivía, que era un Dios personal quien creó el mundo, quien se hizo hombre por el amor de los humanos y un Dios crucificado y resucitado. Yo seguí a Cristo, aunque vivía bajo un gobierno comunista y era muy peligroso hacerme cristiana. Jesucristo llenó el hueco en mi corazón.

Narrador: Un día, cuando Agustín estaba sentado en el jardín de su casa, había una lucha interior en él. Tenía muchas dudas, pero también tenía la convicción de que debía dejar su pecado sexual para seguir a Dios.

Agustín: PARANDOSE: "Oí la voz de un niño que me dijo: "Tome y lea." Abrí la Biblia y leí. El primer pasaje que ví: "Andemos como de día, honestamente; no en glotonerías y borracheras, no en lujurias y lascivias, no en contiendas y envidias, sino vestíos del Señor Jesucristo, y no proveáis para los deseos de la carne." Romanos 13:13,14. El momento que terminé de leerlo, entregué mi vida a Cristo y mi corazón se llenó de luz y confianza. Toda mis dudas se despejaron.

Narrador: El cambio en la vida de Agustín es parte de la historia. Nadie puede dudarlo. Hay otra historia que quiero presentar. Esta conversión sucedió más recientemente. Viene sin nombre porque es la política de los musulmanes matar a los que se convierten al cristianismo.

Musulmán: ESTA HINCADO EN SU TAPETE DE ORACION, ORANDO COMO MUSULMAN. SE LEVANTA. Como joven empecé a practicar la religión del Islam con mucha seriedad. MOSTRANDO EL CORAZON CON UN HUECO. Pero todavía estaba un vacío en mi corazón.

Narrador: En diciembre de 1991, él oyó por primera vez la verdad acerca de Jesucristo. De un amigo recibió una dirección y escribió para recibir un evangelio de Lucas. Empezó a estudiarlo.

Musulmán: Me asombró aprender del amor de Dios en la Biblia. Entendí que Jesucristo si fue crucificado, aunque mi religión lo niega. Entendí que significa la crucifixión y Jesús dio su vida para perdonar nuestros pecados. Aunque tenía muchas preguntas, una noche me arrodillé orando que Jesús entrará en mi corazón para cambiar mi vida y esto sí sucedió. Ya voy a consagrar toda mi vida a Cristo, quien murió por mí.

Narrador: ¿Cómo es posible que un libro tenga tanto poder? Escucha un poco más.

**PLATICA:
TESTIMONIOS DE LA VIDA REAL SON PRUEBAS QUE EL
CRISTIANISMO ES LA RELIGION VERDADERA**

Los testimonios de vidas cambiadas por creer y aplicar el mensaje de la Biblia de un Salvador Vivo y Poderoso vienen de todos los siglos, todas las culturas y todo tipo de gente. Y no son el tipo de testimonio que oímos en los anuncios:

"Soy Sara de Samalayuca y después de tomar el té quemagrasa, perdí 15 kilos y tengo más energía que cuando era jovencita" en que no puedes cerciorarte si es verdad lo que está diciendo, ni averiguar los resultados a largo plazo. En cambio, tenemos un gran récord histórico de personas cambiadas por Dios que han hecho grandes cosas para mejorar al mundo. Hay miles y miles de casos de vidas transformadas por Cristo de cada continente y cada siglo. Vamos a ver algunos de ellos.

La Biblia relata la historia de la conversión de Saulo, un hombre dedicado a perseguir y matar a los creyentes en Cristo. Después de un encuentro con Jesucristo, Saulo se convirtió en el Apóstol Pablo, el misionero cristiano que cambió la historia. Y el mismo milagro sucede en tiempos modernos. El libro "HIJO DE PAZ", escrito por Don Richardson cuenta una historia verídica y emocionante.

En 1962 la tribu Sawi de las islas del Océano Pacífico del Sur fueron caníbales y cazaron humanos para coleccionar sus cabezas. Por tantas guerras y pleitos individuales terminados en homicidios, quedaron pocos Sawi. Para ellos la traición para matar a las víctimas era un arte. Tanto que cuando oyeron el evangelio por primera vez, pensaron que Judas era el gran héroe. Pero ahora aproximadamente dos terceras partes de ellos han rendido sus vidas a Cristo. Las luchas contínuas han parado y los enemigos de antes ya son hermanos en Cristo. Su tribu está prosperando y aumentando en número. Estos dos testimonios no son raros, hay muchos más.

Anath Nath era un hindú muy devoto quién odió al cristianismo. Con otros jóvenes, trató de estorbar las reuniones cristianas haciendo ruidos y

tirando cosas. Finalmente decidieron fijar una fecha para quemar la librería cristiana, pero la noche anterior Anath entró en la librería como ladrón para robar una Biblia. Empezó a leerla. Después de la medianoche llegó a la historia de la crucifixión en Lucas. Tanto lo impactó que canceló el plan de destruir la librería. Intentó encontrar la paz en visitar los lugares sagrados en su religión, pero todavía sintió un vacío. Por fin escuchó el plan de salvación de un misionero. La palabras de Jesús: "Yo soy el camino, y la verdad, y la vida" le dió el entendimiento para aceptar a Cristo como Señor y Salvador.

Werner Moelders era un coronel en la fuerza aérea de los Nazis en la segunda guerra mundial. Recibió el honor militar más grande que su país podía dar. Aunque los Nazis habían lavado su mente en contra de Dios, cuando él confrontó la muerte segura, oró. Saliendo de su avión destruido, recordó que Cristo murió por él y rindió su vida al Salvador. Cuando compartió su fe con sus compañeros de la fuerza aérea, los líderes de los Nazis se enojaron y él murió en un curioso accidente. El ofrecer cuarenta mil dólares a alguien que podía testificar en contra de una persona quien creyó como Moelders o quien tenía la carta que él escribió acerca de su fe, hace su muerte aún más sospechosa.

Conversiones masivas a Cristo han cambiado no solamente la tribu Sawi y los indios Auca de Ecuador, sino también causó el desempleo de trabajadores en las cantinas de Gales en 1904 y cambió Inglaterra tanto durante el tiempo de Juan Wesley, que algunos historiadores creen que esto es la razón por la cual Inglaterra no sufrió una revolución violenta como la de Francia.

Kenneth Scott Latourette, historiador de la universidad de Yale dijo: "Nunca ha tenido Jesús el efecto tan profundo y generalizado como en las últimas tres o cuatro generaciones. Atrás de él, millones de individuos han sido transformados y han empezado a vivir el tipo de vida que El enseñó."

FIESTAS EVANGELISTICAS III

FIESTA: TODOS ESTRELLAS DE T.V.

Todos ellos tuvieron cambios positivos. No es posible decir lo mismo de Mahoma, o Confucio o Buda o algún gurú. Otras religiones no han tenido el mismo efecto en la sociedad. ¿Cuántos hospitales y albergues para los pobres están a cargo de los hindúes? ¿Cuántas casas de rehabilitación para drogadictos tiene los de la Nueva Era? ¿Cuántos orfanatorios están patrocinados por ateos? ¿Cuántos programas para dar de comer a los hambrientos están puestos por los budistas?

Es cierto que hay personas disfrazadas como "cristianos", que han dado al cristianismo mala fama. Es porque no han experimentado el milagro de ser nacido de nuevo y están actuando meramente el papel de "cristiano." Pero la verdad de anuncios es que Cristo es el Unico que puede salvar y transformar vidas desde adentro hacia afuera, está en todas partes.

Cada persona es realmente hecha una nueva criatura en Cristo.

Tú también puedes experimentar este milagro. Cristo puede darte vida eterna y cambiar tu vida. ¿Estás dispuesto a entregar todo a El? La Biblia dice en Mateo 10:37-39: "El que ama a padre o madre más que a mí, no es digno de mí; y el que no toma su cruz y sigue en pos de mí, no es digno de mí. El que halla su vida, la perderá; y el que pierde su vida por causa de mí, la hallará."

Hay un precio. Pero si tú decides entregarlo todo a El, un milagro que llamamos "nuevo nacimiento" sucederá. Confesando tus pecados, tú puedes reclamar la promesa de I Juan 1:7: "La sangre de Jesucristo su Hijo nos limpia de todo pecado." Admitiendo que ni tus buenas obras ni ritos puede salvarte, sino por fe, tú puedes recibir la justicia prometida en II Corintios 5:21: "Al que no conoció pecado, por nosotros, lo hizo pecado, para que nosotros fuésemos hechos justicia de Dios en él." Entonces sucede la transformación descrita en II Corintios 5:17: "De modo que si alguno está en Cristo, nueva criatura es; las cosas viejas pasaron; he aquí todas son hechas nuevas."

Esta es tu oportunidad de recibir a Jesucristo como Señor y Salvador.

**TE INVITAMOS
A LA FIESTA**

¿Donde ?

Informacion Adicional



¿Cuando ?



¡VAMOS A VIAJAR!



**TE INVITAMOS
A LA FIESTA**

¿Donde ?

Informacion Adicional



¿Cuando ?



¡VAMOS A VIAJAR!



FIESTA: VAMOS A VIAJAR EN RESUMEN

Ríase esta noche mientras experimenta la alegría y las frustraciones de viajar sin salir de la ciudad.

1 ROMPE HIELOS

Cada persona recibe un "Buscapalabras" (HOJA D) con nombres de países y palabras relacionadas con viajar. Atrás de cada hoja hay un número para el sorteo. Ganará quien tenga el "Buscapalabras" casi completo, o completo.

2 ENTREGA DE PASAPORTES

Todos se asustarán con estas "fotos" tan ridículas. Algunos reciben la noticia que su pasaporte está todavía en Gobernación y también los requisitos sobre qué necesitan hacer para poder recibirlo. Al saber todo lo que necesitan hacer causará gran alboroto entre los asistentes.

3 ISLAS MUSICALES

En el piso o patio tendrá que dibujar varias "islas". Cada isla necesita tener espacio suficiente para tres personas. Cuente el número de participantes y divida el número en tres. Si resultarán, por ejemplo 10 grupos de tres, se dibujarán 9 islas. Todos marcharán alrededor de las islas, y cuando termine la música, todos buscarán una isla. Obviamente tres quedarán sin lugar y estarán fuera del juego cada vez. Hay que cruzar una isla y continuar hasta que queden tres jugadores, quienes serán los ganadores.

4 COMPETENCIA DE EQUIPOS PARA DECIR UNA ORACION_ADECUADA Necesita dos equipos con el mismo número de personas. Cada persona del equipo tiene un número, (del 1 hasta -) y debe repetir su número en voz alta. El maestro de ceremonias llamará, por ejemplo, al número cuatro. De cada equipo, las dos personas que tengan asignado el número cuatro, necesitan decir oraciones siguiendo el orden del alfabeto. Ejemplo: "Voy a Argentina para arreglar aviones antiguos"; "Voy a Chile para charlar con chivos chulos"; "Voy a Rusia para regalar relojes redondos", etc. Nunca se puede repetir ningún país o sustantivo. Los que no pueden decir una oración rápidamente, están fuera, y el equipo con más personas de pie, gana.

5 RELEVO DE EQUIPAJE

En cada equipo se manda a la persona en turno para abrir una maleta y ponerse toda la ropa grande encima de su propia ropa y después quitarse todo, excepto su propia ropa, y ponerlo otra vez en la maleta. El equipo que mande a toda su gente en menos tiempo, gana.

FOTOS DE PERSONAS FAMOSAS

Anticipadamente alguien tendrá que dibujar los rostros de la Reina de Inglaterra, Mickey Mouse, etc. Cada vez que aparece uno de estos famosos, todos se juntan para una fotografía. Al final pueden recoger el dinero de los que quieren duplicados de las fotos. No deben dar crédito, pues podría causar problemas.

6 TELEGRAMA:

¡NECESITO DINERO!

Usando exclusivamente quince palabras y empezando con las siguientes letras:

S T M P E A D C I L O B Y N R

cada persona necesita escribir un telegrama a sus padres pidiendo dinero. Después recójalos, léalos y revise que están hechos según las instrucciones. Con aplausos todos eligen al ganador.

7 DRAMA

La locura de decidir que todo lo que está en tu cabeza es la realidad.

8 PLATICA

Enfoque en el por qué ni el humanismo ni las religiones orientales, ni la Nueva Era tienen una idea correcta acerca de qué es la realidad, pero la enseñanza bíblica es la realidad correcta y por eso debemos aceptar a Cristo como Salvador.

9 CONCURSO TIPO:

"LA RUEDA DE LA FORTUNA"

Haga cartulinas con cuadros para las letras de algunas frases relacionadas con viajar, tales como: "Vacaciones en las montañas", "Playas de Puerto Vallarta", "Ciudad de Londres", etc. Hay tres concursantes y una persona con dos ayudantes que ponen las letras que piden. Después de llenar tres cartulinas, hay un ganador. Siguen otros concursantes para jugar con el campeón. El que gane más juegos, es el triunfador.

10 RELEVO GEOGRAFICO

Cada equipo tiene seis participantes. La primera persona menciona: "Ciudad de México - Norte", por ejemplo. La segunda persona escribirá una ciudad que efectivamente esté al norte de la Ciudad de México. Podría mencionar: "Monterrey - Oeste". El siguiente puede escribir: "Tokio - Sur", etc. El primer equipo que entregue una hoja sin errores, gana. Pueden jugarlo varias veces.

11 EL PODER DE LA FIRMA

Todos deberán intercambiar sus pasaportes para recibir la firma de la mayor cantidad de personas posible. Después de firmar, hay que poner un adjetivo que describa la impresión que les da la foto que ven. Ejemplo: "Jorge - increíble, Mónica - bonita", etc. La persona con más firmas sin repetir ninguna, ganará.

12 REFRIGERIO

DOS SEMANAS ANTES DE LA FIESTA

INVITACIONES

1. Llène la invitación con la información local.
2. Para que todos puedan participar, deben llevar ropa deportiva, lo cual se debe indicar en la invitación.
3. Deben pedirles que traigan cierta cantidad de dinero para cada foto de la fiesta que quieran comprar.
4. Si necesitan traer dinero o botanitas, etc. para el refrigerio, deben indicarlo en la invitación.
5. Saque copias suficientes para que todos puedan invitar a sus amigos.

FOTOS DE LA FIESTA

Consiga un buen fotógrafo que tenga su propia cámara con flash para tomar las fotografías. Consiga personas con habilidad artística para dibujar los rostros de personajes famosos, tipo careta, con quienes se van a retratar durante "el viaje".

FIESTAS EVANGELISTICAS III
INSTRUCCIONES PARA LIDER

FIESTA: ¡VAMOS A VIAJAR!

Pueden hacer, por ejemplo, una momia de Egipto, o una cabeza de Mickey Mouse para alguien con traje negro. Antes de "viajar" pueden retratarse con un hombre en traje con un rostro que simule ser el Presidente del país, o una mujer vestida elegantemente puede entrar con la máscara igual que la de la Reina de Inglaterra. Tal vez alguien quiere entrar como un salvaje de la jungla, etc. Deben tener cinco o seis diferentes oportunidades para tomar la foto del grupo. Al final, si alguien quiere tener un duplicado de estas fotos, hay que recabar el dinero del costo de la reproducción de las mismas. **NOTA:** Si la foto no sale bien, hay que regresar el dinero. No hay crédito.

MAESTRO DE CEREMONIAS:

Consiga una persona que puede hacerse cargo de cualquier situación, y animar a la gente diciendo siempre algo adecuado y ameno.

PASAPORTES

Saque una copia de la HOJA C para cada personas. Antes de sacarlas, borre la información dada.

Hay que poner las "fotos" de las HOJAS A y B dentro los pasaportes y doblarlos.

DRAMA

Requiere cinco actores: Maestro de ceremonias, Uvaldo Humanista, Beto Budista (vestido con túnica, si es posible) Cristina Cristiana y Nadia Nueva Era. Deben ensayar muy bien, porque el drama tiene un tema serio que dejará un mensaje.

PLATICA

Consiga a alguien para dar la plática si no va a hacerlo usted. Si un joven va a dar la plática, debe darla enfrente de usted una o dos veces antes de hacerlo frente al grupo. Si no lo hace bien a la primera vez, entonces que lo haga una segunda vez, pero el ensayo no debe verse como un castigo. Si lo hace a la perfección la primera vez, felicítelo.

REFRIGERIO

Forme una comisión para decidir si solamente los jóvenes de la iglesia van a prepararlo y traerlo, o si van a pedir una cuota, o bien, que todos traigan algo. En este caso deben indicarlo en la invitación.

MUSICA

Un casete de música cristiana moderna, o de música referente a viajar y con ritmo, pues dará ambiente durante el tiempo de Rompe hielos.

JUEGOS QUE NECESITAN PREPARACION ANTES DE LA FIESTA

1 ROMPE HIELOS

Saque copias del "Buscapalabras", uno para cada persona que asista. Consiga un lápiz para cada uno y un marcador para numerar las hojas por el reverso. Consiga un diploma o un premio para la persona que gane un premio. Necesita un silbato para el Maestro de Ceremonias.

FIESTAS EVANGELISTICAS III INSTRUCCIONES PARA LIDER

FIESTA: ¡VAMOS A VIAJAR!

2 ENTREGA DE PASAPORTES

De antemano decida quiénes pueden sopor- tar las locuras que se tienen que hacer para recibir sus pasaportes que están todavía en Gobernación. Consiga dos personas eficientes para tener estas cosas listas para usarlas la noche de la fiesta, pues una actividad debe seguir a otra sin pausa.

1. Novios para darse de comer uno a otro con los ojos vendados. Se necesita un plato redondo con gelatina, dos cucharas, dos vendas y dos pedazos de plástico o manteles de plástico para tapar a las personas.
2. Dos personas para gatear con el fin de mover cacahuates,empujándolos con su nariz a una distancia definida.
3. Dos personas para transferir bolitas de algodón de un plato a otro con cucharas y con los ojos vendados. Se necesitan dos vendas, muchas bolitas de algodón, tres platos y dos cucharas.
4. Dos personas para hacer anuncios en la televisión para convencer que compren artículos muy ridículos. Se necesitan dos artículos tan absurdos que no tengan nada de utilidad.
5. Un joven debe proponer matrimonio a una señorita.
6. Una señorita debe llorar y pedir su pasaporte con un argumento increíble.
7. Alguien presentará un cuento de niños, como si fuera una declamación.

Usted mismo seleccione las "multas" a imponer.

3 ISLAS MUSICALES

Se necesita un patio, cuatro grande o calle no transitada. Hay que dibujar con gis las "islas", con el fin que quepan tres personas. Recuerde que debe haber suficientes islas para llevar a cabo el juego. Si no lo puede hacer con gis, delinee con hilo o piedritas. También necesita una grabadora y música para moverse, deteniéndola únicamente para que los participantes encuentren sus "islas". Este juego también se sugiere poniendo sillas en grupos de tres.

4 RELEVO DE EQUIPAJE

Consiga dos maletas del mismo tamaño y dos prendas de cada ropa para utilizar. Toda la ropa debe ser muy amplia para que puedan ponérsela sobre su ropa. (Se necesitan dos juegos o más si el grupo es grande y necesitan más relevos simultáneamente).

Se requieren dos pantalones, camisetas, chamarras, sombreros, paliacates, lentes oscuros, mochilas, guantes, etc. Para cada equipo se necesita un juez para verificar que cada artículo de ropa esté puesta y guardada en la maleta. También se necesita un juez con reloj con segundero.

5 TELEGRAMA: ¡NECESITO DINERO!

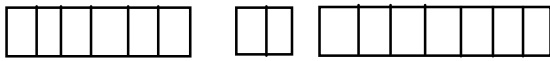
Consiga media hoja de papel y lápices para cada concursante.

6 CONCURSO TIPO:

"LA RUEDA DE LA FORTUNA"

Haga cartulinas con cuadros adecuados para las siguientes frases: "Ciudad de Londres", "Vacaciones en las montañas", "Playas de Puerto Vallarta", "Castillos de Europa", "Los Alpes de Suiza", "Disneylandia", "Selvas de Africa", "Pirámides de Egipto", "Canguros de Australia", "El gran muro de China", "Las calles de París", "Noches en Madrid" y "Pizza de Italia".

EJEMPLO:



CIUDAD DE LONDRES

Consiga un marcador y dos señoritas para marcar las letras. Una puede poner las letras y la otra le ayudará para que no se equivoque. Si ellas fallan no funcionará el juego, por eso las señoritas deben ser capaces de hacerlo.

7 RELEVO GEOGRAFICO

Consiga cuatro o cinco medias hojas de papel y lápiz para cada equipo de seis personas. Consiga una persona con grandes conocimientos de geografía mundial para que sea el juez, además de un mapa del mundo y un libro de geografía, en caso de que sea necesario investigar algún dato.

NOCHE DE LA FIESTA

BIENVENIDA

1. Ponga la música, mientras dos o tres personas reciben a las personas que van llegando. Deben escribir el nombre, dirección y teléfono de cada una, para poder poner después estos datos en los pasaportes.
2. Deben dar a cada persona una copia del Busca- palabras de la HOJA D junto con un lápiz, revisando que las hojas estén numeradas por el reverso.
3. Deben llenar todos los pasaportes cuidadosamente.
4. Hagan papelititos con números para el sorteo que correspondan exactamente con los Buscapalabras que se han dado.

1 ROMPE HIELOS

El Maestro de Ceremonias debe entretener a los que llegan primero diciéndoles que no empiecen con el "Buscapalabras" hasta que él lo indique. Cuando ya han llegado al menos diez personas, empieza el juego. El debe explicar que:

1. Deben encontrar una persona que no conozcan.
2. Hay que platicar con esta persona por un minuto y medio SIN LLENAR NADA EN EL BUSCAPALABRAS. Quien escriba algo antes de tiempo, queda descalificado del sorteo.
3. Cuando el Maestro de Ceremonias suene el silbato, tendrán dos minutos para trabajar en el "Buscapalabras".
4. Cuando suene el silbato otra vez, hay que encontrar a otra persona y hablar con ella por un minuto y medio hasta que silbe para empezar a trabajar en el "Buscapalabras", etc. ANTES DE EMPEZAR CADA CONVERSACION, LOS DOS DEBEN FIRMAR EL "BUSCAPALABRAS" DE LA OTRA PERSONA.

Al final, habrá un sorteo para encontrar el número ganador. Si el "Buscapalabras" no está completo, no cuenta, y si no hay firmas de diez o quince, (usted decide el número, pues debe ser razonable) al otro lado del "Buscapalabras".

LOS QUE LLEGARON PRIMERO A LA FIESTA, NECESITAN BUSCAR A LOS QUE LLEGARON TARDE, PORQUE AL FINAL VAN A TENER SUS BUSCAPALABRAS COMPLETOS Y EL TIEMPO SERA PARA QUE EL NUEVO RECIBA SU AYUDA.

- **SORTEO**

Con gran emoción hay que sacar un número y entregar el premio.

FOTO: *Maestro de Ceremonias:* "Antes de viajar, debemos retratarnos con el presidente de nuestro país, nuestro pastor o X. Tomen la foto.

2 ENTREGA DE PASAPORTES

Maestro de Ceremonias: Antes de irnos al aeropuerto, necesitamos recoger nuestros pasaportes. Ya viene el oficial con los pasaportes y leerá en voz alta los nombres para entregarlos. - Sigue comentando - ¿Quién no tiene pasaporte? (En voz baja). Porque este agente de Gobernación es muy corrupto, así que esperemos que no pida grandes "requisitos" para poder recibir nuestros pasaportes.

1. " _____ y _____ para recibir sus pasaportes tendrán que comerse esta gelatina, pero, uno debe dar de comer al otro con los ojos vendados."

Los dos encargados rápidamente deben vendarles los ojos, darles cucharas y poner el plato de gelatina en la mesa. Rápidamente deben poner manteles o cubiertas de plástico sobre las personas, y sobre la mesa si es que no tiene mantel. Cuando terminan, todos aplauden y en forma oficial reciben sus pasaportes.

2. " _____ y _____ necesitan mover estos ocho cacahuates de una pared a otra gateando, tocando los cacahuates únicamente con su nariz." Ellos lo hacen y todos aplauden mientras reciben sus pasaportes.

3. " _____ y _____ tienen el gran privilegio de participar en una investigación sobre la existencia del sexto sentido." Vendan sus ojos y dan a cada uno una cuchara. Pongan dos platos de bolitas de algodón a los dos extremos de una mesa chica. En medio hay otro plato. Ellos deben poner con la cuchara las bolitas en el plato del centro. Después de su gran intento todos les aplauden y reciben sus pasaportes.

4. " _____ y _____ les toca dar un anuncio de televisión con duración de dos minutos, en los cuales necesitan convencer a la gente del por qué es indispensable este producto." Uno por uno debe traer el artículo que necesitan vender. Después de los dos anuncios reciben sus pasaportes.

5. " _____ te toca proponer matrimonio a _____"

6. " _____ te toca llorar y hacer tanto escándalo para convencer al agente que te entregue tu pasaporte."

7. " _____ te toca contar un cuento de niños muy conocido en forma de declamación."

3 ISLAS MUSICALES

Maestro de Ceremonias: "Después de nuestro vuelo, al fin hemos llegado a las islas del Caribe. - Pueden poner música caribeña como fondo musical.- Pero por un momento, hay que buscar una isla para tí y dos acompañantes más. " Vayan al lugar donde están las islas y explique que hay que marchar alrededor de las "islas", pero cuando la música se detiene, hay que colocarse tres personas por cada isla adentro de ellas. Los últimos sin encontrar lugar, quedan fuera del juego. Hay que quitar una isla y continuar el proceso hasta que haya tres ganadores. Sería bonito tomarles una foto y dárselas como premio.

FOTO: *Maestro de Ceremonias:* "Ya hemos llegado a Disneylandia en Florida. Allí está Mickey Mouse y viene para retratarse con nosotros."

4 COMPETENCIA DE EQUIPOS PARA DECIR UNA ORACION ADECUADA. Hay que numerar y formar uno, uno, dos, dos, etc. para formar dos equipos. Entonces el Maestro de Ceremonias contará las personas en cada equipo, y la persona queda con el número dado uno hasta veinte, si es que hay cuarenta personas. Cuando el Maestro de Ceremonias llama a los número "cuatro" estas dos personas necesitan formar una oración tal vez así: "Voy a Chile para charlar con una chivas chulas"; Voy a Argentina para arreglar aviones antiguos," etc. Si no puede, quedan fuera. Nunca se puede repetir ni el país ni el sustantivo. Alguien debe escribir los países y los sustantivos usados. Los que no pueden formar rápidamente una oración cuando su número es indicado, queda fuera. El equipo que tenga más personas al final, gana.

5 RELEVO DE EQUIPAJE
Maestro de Ceremonias: "Ya hemos llegado a Inglaterra y aquí el camión no tolera ni un minuto de retraso, así que tienes que aprender a vestirme y arreglarte rápidamente."
Divida el grupo en equipos de diez a quince personas con una maleta llena de ropa y un juez para cada equipo. El propósito es que cada equipo mande a cada persona a abrir la maleta, ponerse todo lo que está en la maleta, y después quitársela antes de correr y dar el turno a la siguiente persona, quien hará lo mismo. Ganará el equipo que termine primero.

FOTO: *Maestro de Ceremonias:* "¡Miren! Allí está la Reina de Inglaterra, y está dispuesta a permitirnos retratarnos con ella, ¡vamos!"

6 TELEGRAMA:
¡NECESITO DINERO!
Maestro de Ceremonias: "Siento que nadie sabía que los precios en Londres eran tan altos. Todos necesitamos escribir telegramas pidiendo que nos envíen más dinero."
Entregue a todos medias hojas de papel y lápices. Explique que usando exactamente quince palabras que empiecen con las letras ya dadas, cada uno necesita escribir un telegrama a sus padres pidiendo más dinero.
Las letras son:
S T M P E A D C I L O B Y N R Repítalas varias veces y después recójalos, léalos y verifique que hayan respetado las instrucciones.
Si no puede verificarlas rápidamente, hágalo después de la foto. Léalas en voz alta y con sus aplausos seleccionen al ganador.

FOTO: *Maestro de Ceremonias:* "Ya estamos en Egipto, tierra de las pirámides y lugar donde vivió José. Mira, esta momia tiene tres mil quinientos años. Hay que tomarnos una foto con ella."
Hay que reducir la gran actividad y pedir a todos que se sienten para ver el drama.

7 DRAMA.
Presente el drama.

8 PLATICA.
Dé la plática haciendo la invitación para que las personas puedan recibir a Cristo. Los que respondan al llamado y los consejeros, deben ir a otro lugar para charlar y orar individualmente, haciendo una cita para darles seguimiento.

9 CONCURSO TIPO:
"LA RUEDA DE LA FORTUNA"

Maestro de Ceremonias: "Han decidido que el show de hoy debe producirse aquí en Japón y nosotros seremos los concursantes. No tenemos la Rueda de la Fortuna, pero no importa. Necesitamos tres voluntarios." (Selecciónelos).

Los ayudantes escriben los nombres de los tres concursantes abajo de los cuadritos en la cartulina. Ellos escogerán las letras por turno. Cada consonante que está en la frase cuenta diez puntos y cada vocal dos puntos. Si no está en la frase, pierde su turno. Reciben treinta puntos por resolver el enigma. Cada vez que alguien gane, la persona sigue jugando y dos nuevos participantes vienen para jugar en contra del ganador. La persona que gana más juegos es el campeón, y se premiará entregándole un diploma.

FOTO: *Maestro de Ceremonias:* "Ahí viene una "geisha" con su kimono, pues es su vestido tradicional. Vamos a tomarnos una foto."

10 RELEVO GEOGRAFICO

Contando 1, 2, 3, 4, 5, 6, formen grupos de seis. La primera persona debe escribir "Cd. de México - Norte", (Porque la primera ciudad ya está dada, debe poner primero a cualquier persona con problemas de aprendizaje).

La siguiente persona pondrá una ciudad que está al norte de México D.F. y una dirección. El siguiente podrá poner, por ejemplo: "Monterrey - Norte", y el siguiente "Chicago - Este", y el siguiente "Nueva York - Oeste", etc. El primer equipo que entregue una hoja sin errores al juez, ganará. Hay que jugar en silencio. Las otras hojas pueden empezar con: "Madrid - Norte", "Moscú - Sur", "Jerusalén - Norte", etc.

FOTO:
Cualquier persona que interesaría al grupo.

11 EL PODER DE LA FIRMA

Deben intentar que todos los presentes firmen su pasaporte con un adjetivo describiendo la impresión de la foto de su pasaporte, tal como: "Jorge- increíble"; Blanca - inexplicable, etc." La persona con más firmas sin duplicar, gana.

12 REFRIGERIO

DRAMA: "¿EN QUE CONSISTE LA REALIDAD?"

ESCENARIO: FORO DE DEBATE EN EL QUE CADA PANELISTA TIENE UNA ETIQUETA GRANDE Y VISIBLE PARA IDENTIFICAR SU FILOSOFIA.

Maestro de Ceremonias: Aunque parece ridículo, entre las filosofías de nuestros días hay una fuerte discusión acerca de lo en verdad es real e irreal. Nuestros panelistas demostrarán esto a nosotros. Tenemos como invitados a: Uvaldo Humanista, Beto Budista, Nadia Nueva Era y Cristina Cristiana. Uvaldo Humanista, ¿Qué piensas que es real?

Uvaldo Humanista: Lo que puedo ver, tocar y probar científicamente, eso es real, nada más. Muéstrame a Dios o a un ángel o a un demonio y creeré que existen. No hay nada después de la muerte. Por esto puedo hacer lo que quiero sin dar cuentas a nadie.

Beto Budista: Pero, ¿Cómo puedes decir que todas estas cosas que dejarán de existir son reales? Todo lo que tú dices que es real desaparecerá en diez millones de años.

Uvaldo Humanista: Yo vivo al día y a mí no me importa el futuro.

Cristina Cristiana: ¿Por qué tienes deseo por algo que nada en este mundo te puede satisfacer? No es señal que fuiste hecho por otro mundo? ¿Por qué anhelas vivir para siempre? ¿Quién puso eternidad en tu alma? Si no hay Dios, ¿Por qué te sientes culpable al hacer algunas cosas? Además, ¿Quién diseñó todo lo que vemos en la naturaleza?

Uvaldo Humanista: Pues, pues...

Beto Budista: Es mi turno. Nosotros, los de las religiones orientales, creemos que todo lo que vemos maya, es decir, una ilusión. Es solamente un elemento impersonal que constituye la realidad. Nada que pasa en la existencia es real. Mi cuerpo no es real porque un día cese de existir como un árbol o un animal. Conocer la realidad es pasar más allá de distinciones y darse cuenta que todo, incluyendo tú mismo, es parte del alma universal.

Uvaldo Humanista: ¿Por qué todo el rollo de llegar al mismo que creo yo - que después de la muerte no voy a existir como individuo? Ser parte del alma universal es lo mismo como extinción. Solamente ustedes ni disfrutaron el tiempo en este mundo.

Beto Budista: Nosotros creemos en reencarnaciones. Por eso meditamos y negamos lo material.

Uvaldo Humanista: Ni puedes probar que la reencarnación es cierta. Muéstrame esta alma universal y creeré en él.

Beto Budista: Pero es invisible.

Cristina Cristiana: Si la única cosa real es un alma universal, ¿Cómo es que las personas son separadas de esta alma y necesitan regresar a él?

Beto Budista: Pues, pues...

Maestro de Ceremonias: Nadia Nueva Era no ha tenido tiempo, ni la oportunidad de hablar. Nadia...

Nadia Nueva Era: La persona misma, el centro integrado de cada individuo es la realidad más importante. Puedo encontrar la verdad dentro de mí y descubrir poderes grandes que me permiten crear mi propia realidad. Soy dios y no hay distinciones entre mis pensamientos y mis hechos. Todo lo que puedo imaginar, existe.

Maestro de Ceremonias: Es decir que si imaginas a un príncipe azul, ¿Ya existe?

Nadia: Cierto. Es tan real en mi mente como si estuviera aquí en persona. No existe la ilusión.

Maestro de Ceremonias: ¿No es una locura esto? Si dijera: "Soy Napoleón, ¿no me creerían loco?"

Uvaldo Humanista: Si eres Dios, ¿Cómo es que eres diferente a mí? ¿Nunca tienes gripa? ¿Nunca olvida nada? ¿Puedes hacer que cualquier persona se enamore de tí? Si tú puedes crear la realidad, muéstrame algo. ¿Pueden tus ejercicios mentales hacen que llueva o que se apague la luz en toda la ciudad, o crear un ramo de rosas para mi novia en este momento?

Maestro de Ceremonias: Todavía Cristina Cristiana necesita explicar su manera de ver la vida.

Cristina Cristiana: Creo que existe Dios y que El se nos reveló a nosotros por medio de la Biblia y por su Hijo que resucitó de entre los muertos. La Biblia enseña que el mundo físico es real y Dios tiene interés en darnos comida, ropa y hogar. Pero el mundo espiritual es más importante. La Biblia también dice que viviremos como individuos para siempre, aunque nuestros cuerpos terrenales serán destruidos. Nuestras almas vivirán para siempre, ya sea en el cielo o en el infierno. **Colosenses 1:16,17** dice que Dios es la Fuerza atrás del universo para integrar todo: "Porque en El fueron creadas todas las cosas... visibles e invisibles... y El es antes de todas las cosas, y todas las cosas en El subsisten." Dios es la fuente de la Verdad y no vamos a encontrarla en nosotros mismos.

Maestro de Ceremonias: Parece que Cristina tiene una creencia que convina ideas de las otras tres en un total muy lógico, dejándonos ver que es cómo funciona en la vida real. Qué lástima que ya terminó nuestro tiempo. Demos un gran aplauso a nuestros panelistas.

PLATICA**ES CIERTO LO QUE DICE LA BIBLIA ACERCA DE LA VERDAD**

Tal vez has pensado que la pregunta: ¿Qué es real? es ridícula, pero consciente o inconscientemente cada persona basa su vida en lo que piensan de la realidad. Si tú llegas a tu trabajo o a tu escuela el lunes diciendo: "Este fin de semana fui a viajar alrededor del mundo; Me retraté con el Presidente de la República, con Mickey Mouse, con la Reina de Inglaterra y _____ (Menciona solamente personajes usados en la fiesta). ¿Cuál sería la respuesta de tus compañeros? Si tú insistes que tu viaje fue real, ¿Cómo cambiaría tu trato? Lo que tú crees que es la verdad y la realidad sí cuentan en la vida diaria.

Es la totalidad de realidad en cosas que podemos ver y tocar. Si de veras crees que no existe Dios, y que moléculas y átomos son todo lo que existe, y qué después de la vida sigue en extinción, ¿Cómo cambiaría tu actitud acerca de mentir, cometer fornicación y rebelarse en contra las autoridades?

Si no existe Dios, los humanos son las personas con más importancia en el universo y ellos tienen la última palabra. Obviamente, si todo lo que es moral, decente y legal está decidido por el hombre, lo que es correcto e incorrecto cambiaría con la época y el lugar. La idea de "pecado en contra de Dios" no existiría. Y cada persona podría hacer lo que sintiera en su corazón. Lo que dice la Biblia no lo tomarían en cuenta. El resultado será que los humanos permiten a un líder o grupo de personas ser su conciencia y decirles qué pensar y qué hacer. La vida sin creer en Dios es peligrosa para todos.

¿ES REALIDAD SOLAMENTE ESO QUE NO PASA DE EXISTENCIA?

Si crees como los Budistas y los Hindúes que el mundo físico es una ilusión y que nada que es real pasa de la existencia como la mayoría en la India, no hay razón para dar de comer a los hambrientos, o ayudar a los pobres, o conducir investigaciones científicas para mejorar las vidas de la gente. Además, creyendo que todos llegarán a Nivara, un estado impersonal mejor descrito como la nada, por medio de muchas reencarnaciones, este mundo no cuenta. Y el hombre que no da ayuda a nadie, pero medita día y noche que es el héroe, en vez del bombero que salva la vida de un bebé o la persona que explica el evangelio a un drogadicto para que Cristo transforme su vida. Por creer que una fuerza universal es la última realidad y que lo que es bueno y lo que es malo no importa porque los dos son parte del alma universal, no existe la moral. La técnica por deshacerte del mundo visible es lo importante. Hay que negar tu personalidad, tu diseño especial y tu deseo para vivir para siempre como individuo. Pero la vida sin conocer un Dios de amor que tiene un plan para tu vida y un lugar para tí en el cielo es dura y triste.

La creencia de la Nueva Era que el individuo es quien tiene la verdad en sí mismo y que cada persona es un dios y por esto es sumamente importante. Esta creencia da licencia para el egoísmo. Cada persona encuentra justificación de ser el centro del universo. El creyente de la Nueva Era decide que él es Dios y que puede crear la realidad con sus pensamientos, que no hay ilusión y que cada cosa que piensa es real. Pero hay mucho estrés en creer que eres dios, cuando todavía no puedes aprender álgebra, o controlarte el acné, o hacer a esa persona especial enamorarse de tí. Además no hay nadie que pueda darte consejos o guiarte, ¡porque tú eres Dios!

TU FILOSOFIA DETERMINA TU VIDA

Estas filosofías no son solamente algo interesante de discutir. Las ideas de ellos están influyendo tu manera de pensar por caricaturas, películas, programas de televisión, profesores en las escuelas, textos que leen y amigos con quienes platican.

"Voy a vivir solamente para el día, si me satisface en este momento, ni modo." Esta es la filosofía de la mayoría de los jóvenes y viene directamente de la idea que no existe más que moléculas y átomos. Y si no existe Dios, ni la vida después de la muerte, no es posible decir que están equivocados. De la religión oriental han venido indiferencias al sufrimiento humano, falta de interés en lo que es cierto o falso, correcto e incorrecto, y la preocupación con técnicas que producen experiencias. De la Nueva Era viene el derecho de concentrarme exclusivamente en el mundo de mí mismo, lo que yo quiero y lo que me satisface a mí, y en creer que el gran yo tiene vastos poderes para cambiar la realidad como quiero.

LA BIBLIA TIENE LA VERDAD

Las buenas nuevas son que la Biblia nos dice la verdad acerca de la realidad y acerca de la salvación. El mundo visible es real y Jesucristo sanó enfermos, multiplicó los panes y calmó la tempestad indicando que El tiene interés en las cosas materiales que sí son reales. Pero la Biblia también habla de la realidad del mundo invisible, de Dios y Satanás, ángeles y demonios y el cielo y el infierno. **II Corintios 4:17, 18** pone estas realidades en perspectiva: *"Porque esta leve tribulación momentánea produce en nosotros un cada vez más excelente y eterno peso de gloria; no mirando nosotros las cosas que se ven, sino las que no se ven; pues las cosas que se ven son temporales, pero las que no se ven son eternas."* Y más importantes. Si vamos a vivir para siempre como individuos según **Eclesiastés 12:7**: *"El polvo vuelve a la tierra como era y el espíritu vuelve a Dios que lo dio."* La Biblia nos da la totalidad de la realidad y qué debemos hacer al respecto.

La verdad absoluta existe y es real. Y encontramos la verdad por la revelación de Dios, no por investigarla por nuestras mentes ni por descubrirla dentro de nosotros. La Biblia es la revelación de Dios y contiene la verdad.

La Biblia nos enseña que todos somos pecadores sin ninguna posibilidad de salvarnos a nosotros mismos: *"Por cuanto todos pecaron, y están destituidos de la gloria de Dios, siendo justificados gratuitamente por su gracia, mediante la redención que es en Cristo Jesús."* **Romanos 3:23,24.**

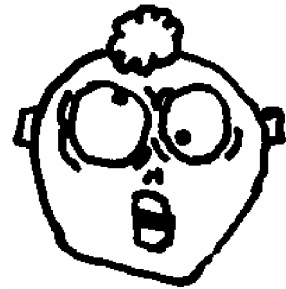
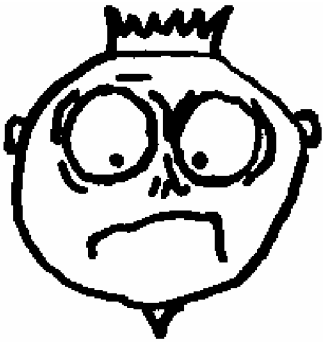
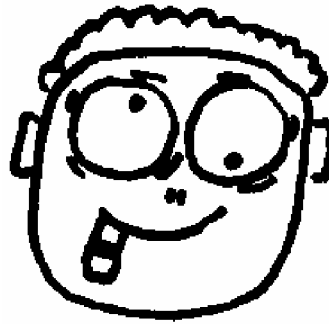
Jesucristo vino siendo 100% Dios y 100% hombre para pagar el precio completo para que puedas ser salvo al creer en El. *"Al que no conoció pecado, por nosotros lo hizo pecado, para que nosotros fuésemos hechos justicia de Dios en El."* **I Corintios 5:21**

Tú puedes recibir a Jesucristo como tu Salvador y asegurarte que la realidad más importante, el vivir para siempre en el cielo con Jesús, será parte de tu realidad. La Biblia nos explica: *"Dios nos ha dado vida eterna; y esta vida está en su Hijo. El que tiene al Hijo, tiene la vida; El que no tiene al Hijo de Dios, no tiene la vida."* **I Juan 5:11,12.**

Cristo vino para darte lo que no puedes conseguir por tí mismo: la vida eterna, el amor sin condiciones, propósito en esta vida y una esperanza que nadie puede quitarte. Acepta hoy a Cristo como tu Salvador personal.

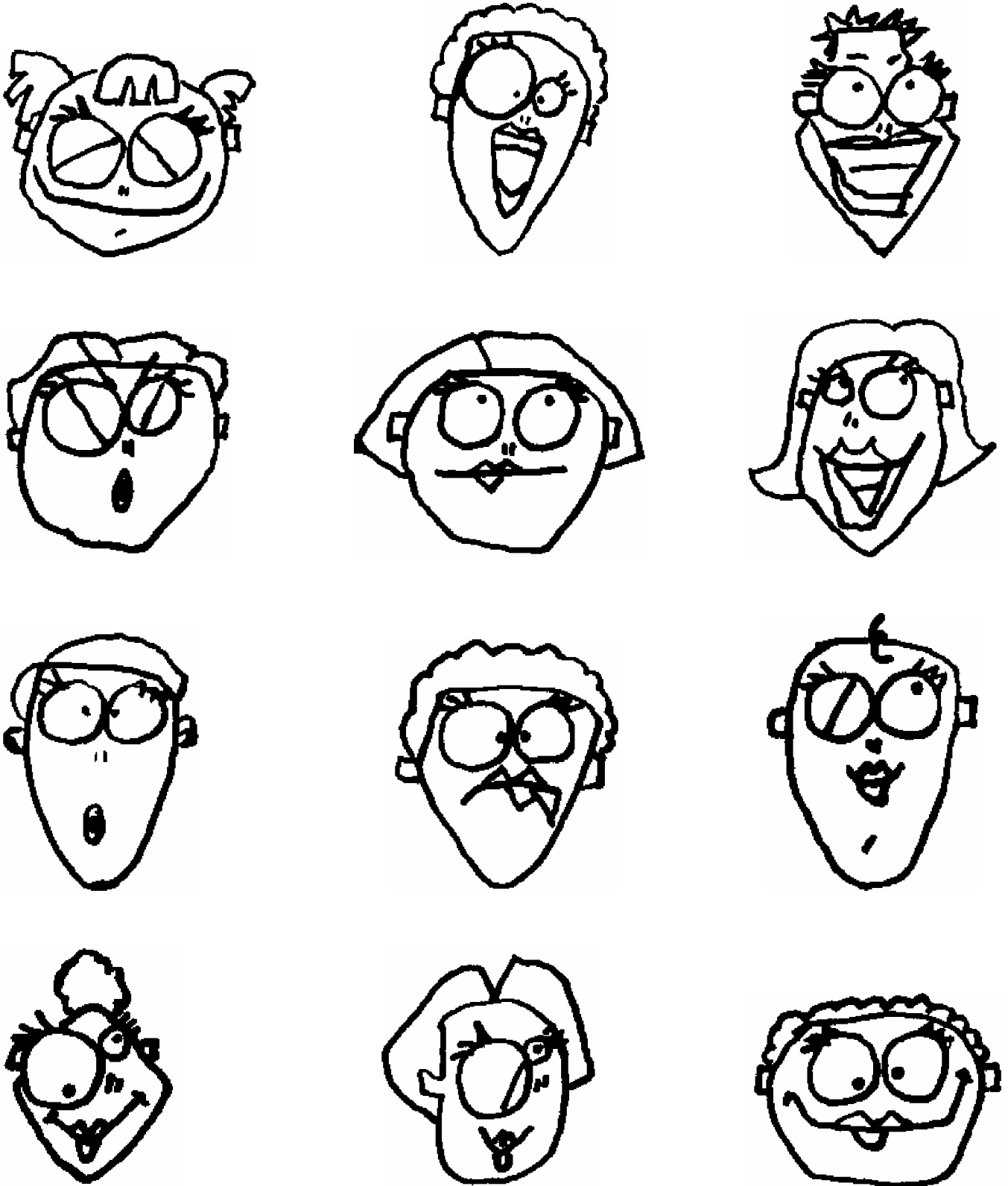
HOJA A

FOTOS PARA PASAPORTE



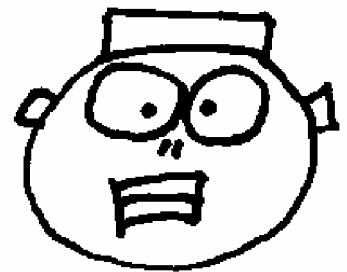
HOJA A

FOTOS PARA PASAPORTE



HOJA B

FOTOS PARA PASAPORTE



PASAPORTE

Fiestas Evangelísticas III

Fiesta: ¡Vamos a Viajar!

HOJA C

Pasaporte



Borre la información antes de sacar copias
Después doble la hoja para formar el pasaporte.

SECRETARIA DE GOBERNACION

Estados Unidos Mexicanos



FOTO

NOMBRE _____

DIRECCION _____

FECHA DE NACIMIENTO _____

HOJA D

BUSCA-PALABRAS

C H E C O S L O V A Q U I A B N O R U E G A
D H F R A N C I A X P F G C I U D A D Z S C
H J L M P V Q R V W Y Z M B D G J L N P O L
Z B F H C H I N A K M R H O N D U R A S M O
Y K P Q O Ñ B O Z S J T N E N I G E R I A S
B W C H R N V D N C L H Ñ G C T Q R Y U L X
X O Y D E S P A Ñ A X M W I V Z A B D A I E
R A L J A G T G I N D I A P G R K Ñ C F A S
W R N E G P L J K A G U A T E M A L A N D T
N G M L T Q S T V D Q L F O F N S P C S P A
M E X I C O K S J A R G E L I A B P K X U D
N N Z Y V M T M C R T L Y N P A N A M A E O
I T H V G C U B A K X W P K M L N W T H R S
C I T E B R F B O L I V I A L P A X P Y T Z
A N J N S H D V B Y E D V T S G N Y M Q O U
R A G E T X V C W C J T V S F A R M A K J N
A B R Z X C O L O M B I A J K L P E R U R I
G Q B U Z T D P C W Z X Q W P Ñ D O L Ñ I D
U Y V E S B R A S I L R A D I O S Ñ R G C O
A R T L G F T E Z X Y I S R A E L M F T O S
D H X A W I R A N D P F Z B Q N C H I L E Q

HOJA D

RESULTADO

C H E C O S L O V A Q U I A B N O R U E G A

D H F R A N C I A X P F G C I U D A D Z S C

H J L M P V Q R V W Y Z M B D G J L N P O L

Z B F H C H I N A K M R H O N D U R A S M O

Y K P Q O Ñ B O Z S J T N E N I G E R I A S

B W C H R N V D N C L H Ñ G C T O R Y U L X

X O Y D E S P A Ñ A X M W I V Z A B D A I E

R A L J A G T G I N D I A P G R K Ñ C F A S

W R N E G P L J K A G U A T E M A L A N D T

N G M L T Q S T V D Q L F O F N S P C S P A

M E X I C O K S J A R G E L I A B P K X U D

N N Z Y V M T M C R T L Y N P A N A M A E O

I T H V G C U B A K X W P K M L N W T H R S

C I T E B R F B O L I V I A L P A X P Y T Z

A N J N S H D V B Y E D V T S G N Y M Q O U

R A G E T X V C W C J T V S F A R M A K J N

A B R Z X C O L O M B I A J K L P E R U R I

G Q B U Z T D P C W Z X Q W P Ñ D O L Ñ I D

U Y V E S B R A S I L R A D I O S Ñ R G C O

A R T L G F T E Z X Y I S R A E L M F T O S

D H X A W I R A N D P F Z B Q N C H I L E Q