

**Una invitacion
para ti...**



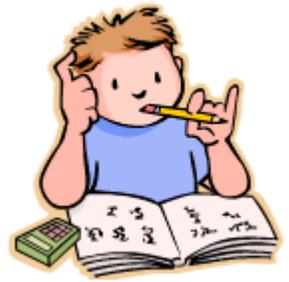
**A la Gran Fiesta:
¡ DE REGRESO
A CLASES !**

¿Donde ?

¿Cuando ?



Informacion Adicional



**Una invitacion
para ti...**



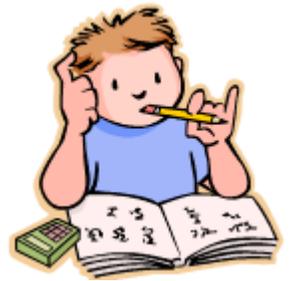
**A la Gran Fiesta:
¡ DE REGRESO
A CLASES !**

¿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.

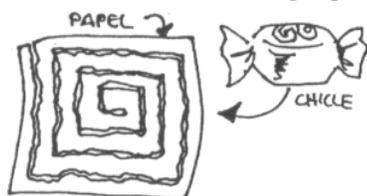
Cada equipo de tres debe seleccionar a una persona para contar su historia frente a todo el grupo, usando solamente dos minutos. Ensayen en los grupos si pueden dar más tiempo, o si hay poca gente en la fiesta. Con aplausos decida cuál historia es la más graciosa.

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 escoger 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 ARBOL |
| 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).

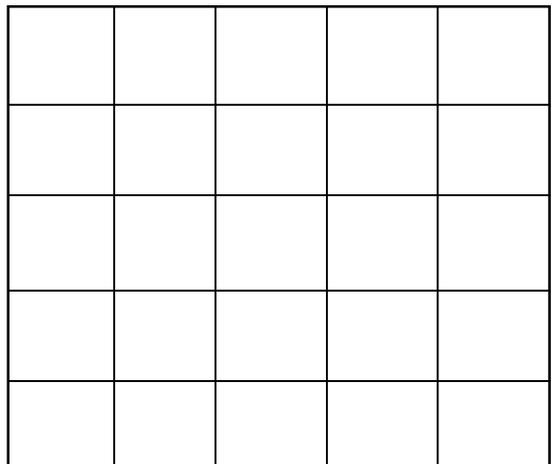
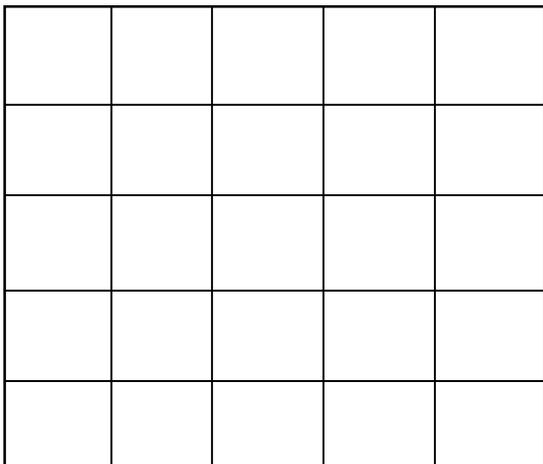
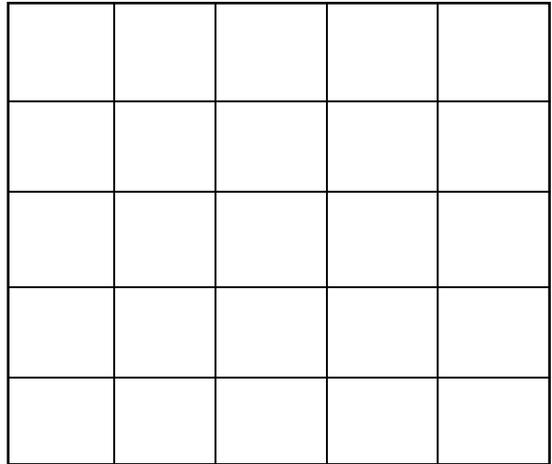
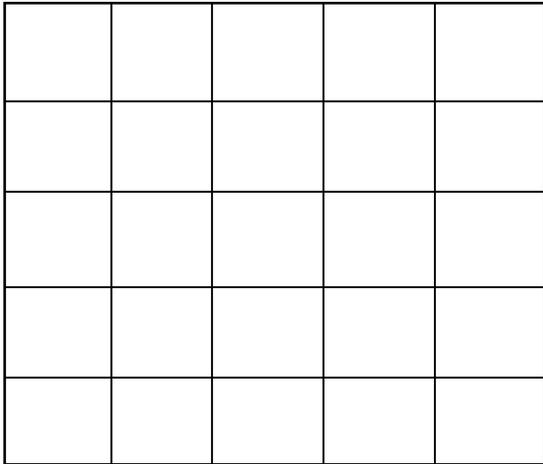
Por fin había una pista para descubrir la verdad. Balboa cruzó México (Panamá) y encontró el Océano Pacífico. En 1519 Magallan salió de Inglaterra * (España) y en diez * (Tres) años navegó alrededor del mundo. Américo Vespucio de Rusia * (Italia) fue en una expedición de España y escribió que Sudamérica 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**

