

## FIESTAS EVANGÉLICAS

### CONTENIDO

PARA CADA FIESTA ENCONTRARÁ

#### 1. UNA INVITACIÓN:

Está ya hecho para hacerlo más fácil para usted. Después de añadir datos locales, debe hacer copias (Cada hoja tiene dos invitaciones) y después cortar la hoja en dos. (Es importante que la plática aparezca en la invitación y que no incluya ninguna actividad que no habrá en la fiesta.)

#### 2. UN ROMPE HIELOS:

Esta actividad resuelve el problema de casi cada fiesta; los que vienen temprano se aburren porque no hay nada que hacer. El rompehielos les da la oportunidad de ganar un premio y platicar con los presentes. A veces hay que hacer copias de la hoja que cada persona necesita.

#### 3. INSTRUCCIONES PARA LIDER:

Un resumen de la fiesta, una lista de cosas que necesitan hacer anticipadamente, una explicación detallada de cada juego y sugerencias para el éxito de la fiesta están incluidos.

#### 4. UN DRAMA:

Esta obra pequeña es para captar la atención e interés en la plática evangelística. Obviamente será importante de escoger actores capaces y responsables.

#### 5. PLÁTICA EVANGELISTA:

Aunque usted puede dar una explicación del evangelio propio, al usar estas pláticas, los jóvenes cristianos aprenderán algo y no será un tiempo aburrido para ellos.

Lorena Peterson  
Vino Nuevo El Paso  
988 Kessler Drive, El Paso, Tx 79907 E.E.U.U.  
Teléfonos U.S.A: 915-850-0200, México: 656-611-2200  
[www.materialjuvenil.com](http://www.materialjuvenil.com)  
FAX: 915-850-0202



LA FIESTA EVANGELÍSTICA

## Diversión Con Un Propósito

### ¿POR QUÉ UNA FIESTA EVANGÉLICA?

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 igual de sinceros y entregados a Cristo. Pero solamente en uno de los casos el líder reconocía la necesidad de un joven para diversión y en 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 familia muy pagana y muy rica me comentó "Esta fiesta es muy divertida que una quinceañera tradicional. Voy a pedir a mi 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 variable? Aunque nadie puede decir que es fácil dar a los jóvenes todo lo que necesitan, es posible "matar dos pájaros de un solo tiro" en la fiesta evangélica.

### ¿QUÉ ES UNA FIESTA EVANGELÍSTICA?

La fiesta evangélica 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 de aceptar a Cristo, sigue otra actividad y la comida. Debe ser hecho en 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 Espíritu Santo convencerá a los que están listos para aceptar a Cristo. NO DEBE HABER PRESIÓN ALGUNA. Recuerde también que Dios es parte de todo lo que hacemos. No es irreverente tener un drama serio y una plática evangélica y después seguir con un juego. Dios es Señor en todo lo que hacemos.

### LA FIESTA EVANGELÍSTICA HACE LO SIGUIENTE PARA UN GRUPO DE JÓVENES

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 un 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 evangélico es un concierto, una cena de gala, o una película los gastos pueden ser fuertes. Pueden poner fiestas evangélicas 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 evangélico con el evento social les da más tiempo para hacerlo con excelencia.
6. Aunque el grupo de jóvenes sea muy pequeño pueden hacer fiestas evangélicas de éxito.

## COMO USAR LA FIESTA EVANGELÍSTICA PARA DESARROLLAR LIDERAZGO Y EVANGELISMO

El 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 usted dando algunas responsabilidades a ellos que puedan llevarlas a cabo.)

### 1 INVITACIONES

Cada fiesta trae una *invitación* en la cual debe poner a qué hora empieza la fiesta y a qué hora acaba. Y el lugar (debe incluir dirección, teléfono si hay uno y cómo llegar). Hay un espacio en blanco en que puedes poner información adicional, como, un croquis para llegar, la comida que debe 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 dada para preparar una invitación modelo con letra bonita para mostrar al líder. Si está bien hecha, pueden ponerlo en el original y sacar copias. (Invitaciones de un color llamativo son muy atractivas)
2. Sacar el número de copias que indica usted para la fecha indicada. (NOTA: Si decide cambiar la fiesta es importante cambiar la invitación. Por ejemplo si no habrá un 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 o dos personas pueden orar por teléfono.

*La comisión de oración debe:*

1. Recoger las listas de personas invitadas.

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

### 3 DECORACIONES

Algunos globos u otro tipo de decoración darán 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 todas 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, es mejor que lo haga usted o que un comité de mujeres de la iglesia planee esto.

*La comisión de refrigerio o alimentos debe:*

1. Organizar bien la comida.

*Escoger entre una de estas posibilidades:*

- a. De "traje" con personas totalmente responsables para traer platos, vasos, cubiertos, bebidas, botanitas, frijoles, ensaladas, 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 comprobar que están haciendo su trabajo.

*La comisión de juegos debe:*

1. Decidir en los juegos que van a utilizar, con dos juegos extras planeados.
2. Juntar todas las cosas para los juegos.
3. 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 hágalo usted.)

## 6 MÚSICA

Necesita música cristiana moderna de fondo. 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 usted antes de presentarlo al grupo. No deben durar más de tres o cuatro minutos. Debe ser un testimonio de impacto para jóvenes dado por una persona que está caminando en victoria. (No debe ser muy recién convertida)

## 9 PLÁTICA

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

1. Debe durar no más de siete 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 (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. Hay que dar la invitación antes que vengan los padres por sus hijos.

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 solamente es algo para un tiempo “religioso”.

3. Debe dar a los que quieren aceptar a Cristo la oportunidad de levantar sus manos SIN NINGUNA PRESIÓN. En este momento los de consejería pueden llevarlos a un lugar aparte mientras el líder de la fiesta guía 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.

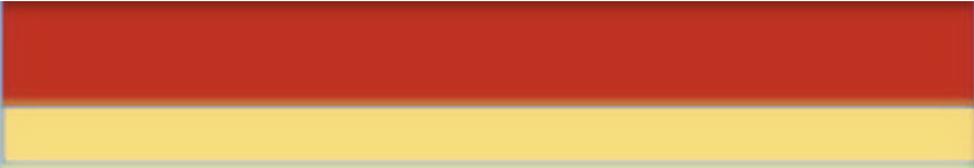
## 10 LIMPIEZA

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 la 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 hágalo.

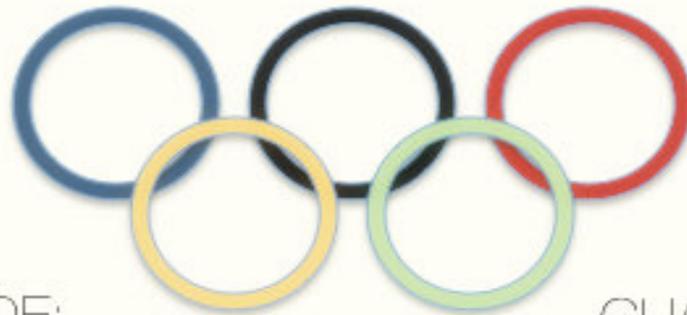
NOTA: Ganando la Carrera I y Ganando la Carrera II tienen todo el material necesario para seguimiento con técnicas excelentes. Además ofrece enseñanza a los jóvenes como discipular nuevos creyentes.



# FIESTA JUEGOS OLIMPICOS

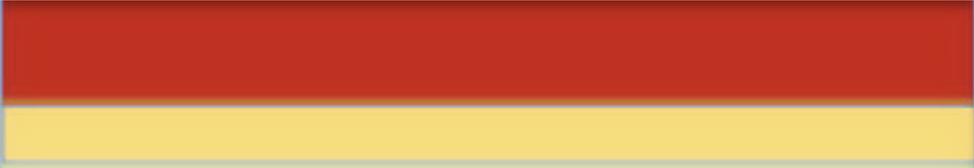
JUEGOS PREMIOS

COMIDA PLATICA



DONDE:

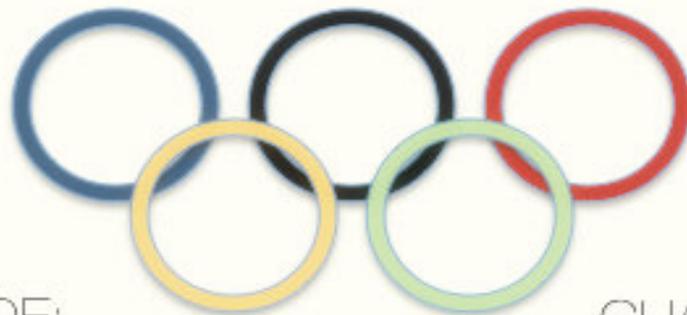
CUANDO:



# FIESTA JUEGOS OLIMPICOS

JUEGOS PREMIOS

COMIDA PLATICA



DONDE:

CUANDO:



## FIESTA JUEGOS OLÍMPICOS

### 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 es recomendable por las siguientes razones:

1. Si los invitados saldrán temprano 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 créame es muy incómodo 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 íntegra 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 muy buena fiesta, que aun los rebeldes renuentes piensen en asistir a la próxima fiesta.

### FIESTA JUEGOS OLIMPICOS EN RESUMEN

**1. ROMPE HIELOS** - Dos posibilidades:

**A.** Cada persona tiene el nombre de un país como distintivo puesto en su espalda. Se pueden hacer preguntas pero sólo se puede contestar “SI” o “NO” y con esto adivinar los países.

**B.** Grupos de dos o tres usando la HOJA A con letras mezcladas poniéndolas en orden para deletrear los países correctamente. NOTA: Esta actividad ha sido muy popular con jóvenes.

**2. CONCURSO DE SOGA** - Gana quien pueda brincar más veces sin parar.

**3. LIMBO** - Pasando debajo de un palo. Cada persona que toque el palo sale hasta que quede uno. (Puede pasar en la forma que quiera)

**4. CONCURSO DE BASKETBALL** - Usando un aro de básquet la persona que al acertar más tiros es

el que gana. (Si no hay aro, usa un balde con piedras para que no se voltee al tirar la pelota al caer en el balde)

**5. CONCURSO DE EQUILIBRO** - Cada persona debe equilibrar diez frijoles en un cuchillo corriendo a la meta. Él que llegue primero sin perder ningún frijol, gana.

**6. CONCURSO DE NARANJA** - Hay que pelarla, comérsela y tirar la cáscara en la basura primero para poder ganar.

**7. CONCURSO DE CAMINAR CON LOS PIES EN CAJA DE ZAPATOS** - La persona que lo haga en menos tiempo y sin romper la caja gana.

**8. CONCURSO DE EMPUJAR UN CACAHUATE CON CÁSCARA O UN LIMÓN CON LA NARIZ**

**9. CONCURSO DE ENCONTRAR A SU PAREJA** - Hay que formar dos círculos, uno adentro de otro, cuando empieza la música, los de un círculo caminan según la dirección de las manecillas del reloj, y los del otro círculo en dirección contra las manecillas del reloj, cuando pare la música hay que encontrar a su pareja continuar hasta que queden solamente dos personas.

**10. DRAMA** – Niño, inventando su versión de beisbol para que él pueda ganar siempre.

**11. PLÁTICA** -

**A.** Estamos en un juego que se llama la vida y no podemos inventar nuestras propias reglas.

**B.** El cristianismo bíblico es diferente que todas las demás religiones porque sigue las reglas puestas por Dios en cuanto a la salvación en vez de tratar de ganarla por nuestras propias fuerzas.

**C.** Necesitamos entender la relación entre fe y las buenas obras. La fe siempre viene antes que las obras.

**D.** ¿Quieres recibir a Jesucristo por la fe?

**12. INVITACION** - Sin ninguna presión. Los que quieren aceptar a Cristo pasa a otro cuarto con consejeros y que siga la fiesta.

**13. CONCURSO DE PAREJAS PARA VER QUIENES PUEDEN TIRAR UN GLOBO LLENO DE AGUA MÁS VECES SIN ROMPERLO**

**14. CONCURSO DEBRINCAR ADENTRO DE COSTALES**

**15. CENA**

## DOS SEMANAS ANTES DE LA FIESTA

**A.** Haga copias de las invitaciones dadas llenadas con la información necesaria dos semanas antes de la fiesta para que los jóvenes puedan invitar a sus amigos.

**B.** Forme una comisión para hacer medallones: uno de oro, uno de plata y uno de bronce para cada juego. (NOTA: Algunos concursos requieren dos juegos de medallones.

**C.** Forme otro comité para hacer banderas de diferentes países, una para cada persona que asista la fiesta siguiendo las instrucciones dadas en la sección “anticipadamente” bajo ROMPE HIELOS I poniendolas en tarjetas que tnegan también el nombre del país con su ciudad capital. Consiga alfileres. Si va a usar el ROMPE HIELOS II, requiere también una copia de la HOJA A y un lápiz para cada tres personas que van a asistir la fiesta

**D.** Consiga 2 muchachos para actuar en el drama y haga una cita para que ellos lo presenten a usted antes de que lo presenten a los demás.

**E.** Si un joven va a dar la plática, debe darla en frente a usted, una o dos veces antes de darla al grupo. (Si dices dos veces en caso de que no lo hizo bien la primera vez y que no se vea como castigo, sólo hacerlo otra vez con el fin de aprenderlo mejor. Si lo hace a la perfección la primera vez puede felicitarlo y decirle que no necesita ensayar dos veces)

**F.** Lea todos los juegos escogiendo los que a usted le parecen mejor para su grupo. Prepare dos o tres más porque nunca es posible adivinar cuánto tiempo tomarán los juegos o si un juego le cae mal a todo el mundo y hay que remplazarlo por otro. Puede escoger los juegos más dinámicos y dejar los otros si hay tiempo.

## JUEGOS DE LA FIESTA

### ROMPE HIELOS I - ¿Qué País Soy?

#### Anticipadamente

Prepárese para cada uno de los asistentes la bandera de un país que nadie va a reconocer inmediatamente (cada persona debe utilizar bandera diferente). Puede conseguir los modelos en un diccionario o enciclopedia o en una tienda de materiales escolares. Coloque la bandera en una tarjeta (5 cm. x 5 cm. aproximadamente) en el que también está escrito el nombre y la capital del país. (Si es un grupo de jóvenes o adolescentes con poca escuela, escoja países

fáciles de adivinar. Si hay universitarios y profesionistas, escoja países más difíciles de adivinar.) Escoja a una o dos personas para dar la bienvenida a todos cuando lleguen colocando una de las tarjetas en su espalda y explicando que hay que adivinar el país que tiene. Explique qué puede hacer preguntas a otros para investigar pero que éstos solo pueden responder sí o no a sus preguntas.

#### EN ACCIÓN

**A.** Dé a cada persona cuando llegue un distintivo que tiene la bandera de un país, el nombre del país, y el nombre de la capital del país. SIN QUE LA PERSONA LO VEA PONGA EL DISTINTIVO EN LA ESPALDA. Cada persona necesita adivinar el país de su espalda.

**B.** Las preguntas contestadas con “sí o no” pueden ser así: ¿Está el país en Europa? ¿Tiene la capital la letra B? ¿El país empieza con la letra A? Está prohibido preguntar cosas como ¿Qué país tengo?

También está prohibido preguntar más que una pregunta a una persona. (La idea es platicar con mucha gente). Está bien si platican de otras cosas, ¿Cómo te llamas? ¿Dónde vives? Etc. porque es para romper el hielo.

**C.** Entre los jóvenes debe haber algunos jueces. Si alguien no obedece las reglas, un juez debe parar a todos para que el culpable reciba un castigo como contar hasta el veinte al revés, proponer matrimonio a una chica que no sea su novia ni su pariente, imitar al líder de jóvenes, cantar, contar un chiste, declamar, etc.

**D.** Cuando una persona adivina su país debe ir a un juez y decir el país. Entonces el juez va a poner su distintivo enfrente como es normal. Esta persona representará este país en los juegos olímpicos.

### ROMPE HIELOS II

#### HOJA A – Países del Mundo

#### Anticipadamente

Saque copias de la Hoja A para cada equipo de tres personas y consiga lápices para cada grupo.

#### EN ACCIÓN

**A.** De una hoja A a cada tres personas (no buenos amigos, la idea es conocer a alguien nuevo) y un lápiz. Ellos deben poner las letras en orden para

formar los nombres de los países. Debe tener un premio para los equipos quienes terminan primero, segundo y tercero. (Obviamente los que llegan tarde no tienen oportunidad de ganar. Es para ocupar a los jóvenes que llegan a tiempo)

**B.** Después de esto o cuando llegue cada persona deles una bandera chica del país que va a representar en los juegos olímpicos con un alfiler para que los lleven puesto como distintivo.

El dirigente de los juegos es la clave del éxito para esta fiesta. Necesita ser una persona que pueda organizar y movilizar gente. Debe anunciar los ganadores con entusiasmo, como “La ganadora de la medalla de oro de la gran competencia de sogas es María García de Francia”. Si puede narrar todos los eventos deportivos con micrófono (o tener otro haciéndolo) al estilo de los comentaristas mejor, “Ahora está en primer lugar Oscar Sánchez de Japón, pero Pedro Blanco de Polonia esta rápidamente ganando”, etc.

#### JUEGOS PARA UN PATIO O UN ESPACIO GRANDE

### **1** CAMPEONATO DE BRINCAR LA CUERDA

#### Anticipadamente

Consiga una cuerda (dos o tres si el grupo es grande)

#### EN ACCIÓN

Dos personas darán vueltas a la sogas mientras que solamente voluntarios van a concursar.

Todos los demás contarán. (Si el grupo es grande, mejor usar dos o tres sogas a la vez y poner los dos o tres ganadores en competencia final). Hay que presentar las medallas de oro, plata y bronce.

### **2** LIMBO

#### Anticipadamente

Consiga un palo de más o menos un metro y medio o un palo de una escoba, y audio con música.

#### EN ACCIÓN

Alguien: (dos) sostendrán firmemente el palo grande o el mango de la escoba por las orillas, mientras los jóvenes pasan por debajo del palo. SI NO PUEDEN PASAR DEBAJO SIN TOCARLO QUEDAN ELIMINADOS. Para comenzar el palo debe estar lo suficientemente alto para que todos puedan pasar por debajo sin problema. Después poquito a poquito deben ir bajando el palo, así dificultando la pasada. Los últimos tres que

queden ganan las medallas de oro, plata y bronce.

### **3** BASQUETBOL

#### Anticipadamente

Si no hay cancha de basquetbol consiga además de la pelota un balde con piedras para que no se voltee. Para un grupo grande obtenga más baldes y pelotas.

#### EN ACCIÓN

Si hay un aro de básquet, todos deben formar una fila para pasar la pelota por el aro. Cada vez que falle alguien este queda eliminado. Los que lo hagan con éxito se vuelven a colocar en fila para otra oportunidad hasta que quede un ganador, segundo y tercer lugar. Si no hay un aro de básquet pueden poner un balde con piedras para que no se voltee en el suelo y permitir a todos tratar de colocar la pelota en el balde desde cierta distancia. Presente las medallas de oro, plata y bronce a los ganadores.

### **4** CONCURSO DE EQUILIBRIO

#### Anticipadamente

Consiga cuchillos del mismo tamaño (Preferiblemente de plástico). También consiga suficientes frijoles para poner diez en cada cuchillo. Pueden usar un cuchillo para cada uno o tener cuatro o más para pasar por turnos).

#### EN ACCIÓN

Dé a cada participante un cuchillo (Todos deben ser del mismo tamaño) con diez frijoles encima. (Si no hay suficientes cuchillos o espacio pueden cruzar en turnos). A la “una, dos y tres”, hay que correr (¡no caminar!) una distancia más o menos larga agarrando el cuchillo con una mano sin perder los frijoles (Si usan las dos manos pierden). La primera persona que cruza la línea con más frijoles gana. Presente las medallas de oro, plata y bronce.

### **5** EL ARTE DE DESAPARECER

#### Anticipadamente

Consiga una naranja para cada persona y un bote de basura grande, limpio y vacío o bolsas chicas de plástico para cada persona. También se necesitan servilletas.

#### EN ACCIÓN

Explique a los participantes que en esta olimpiada hay un evento nuevo para probar quien tiene más diestras las manos y quien tiene el estómago más fuerte. Los jóvenes deben estar en un círculo con el bote de basura en medio o cada quien necesita una bolsita de plástico. Todos reciben una

naranja. A la “una, dos y tres”, hay que pelarla, comérsela y poner las cáscaras en la basura (que necesita estar a la misma distancia para todos). Presente medallas de oro, plata y bronce. Deles agua y una toalla para lavar sus manos.

## **6 LA GRAN CARRERA**

### Anticipadamente

Consiga de 16 a 20 cajas de zapatos o pedazos cuadrados de cartón grueso. (Cuatro o seis deben correr a la vez y los que ganen competirán en la final).

### EN ACCIÓN

De a cada persona cajas de zapatos para usar como zapatos para llegar a cierto punto y regresar. **SI ROMPE LA CAJA PIERDE AUTOMÁTICAMENTE.** Todos los ganadores salen en la competencia final para ganar medallas de oro, plata y bronce (Necesita como cuatro cajas extras en caso de que se rompan). Si no pueden conseguir cajas de zapatos, use pedazos de cartón grueso cuadrados, dos por persona. Los pies siempre necesitan estar sobre el cartón. Es posible avanzar usando los cartones como zapatos o poniendo el pedazo de cartón enfrente de uno y brincar hacia ello y alcanzar de atrás para recoger el otro y ponerlo enfrente o si la superficie es lisa entonces puede irse resbalando. **SI SU PIE TODA EL SUELO EN VEZ DE PISAR EL CARTÓN ESTÁ DESCALIFICADO.** Presente medallas a los ganadores.

## **7 CARRERA INCREIBLE**

### Anticipadamente

Consiga cacahuates con cáscara o un limón para cada participante.

### EN ACCIÓN

De a cada muchacha un cacahuate con cáscara o un limón. Deberá gatear hacia un punto definido empujando el limón o cacahuate con la nariz.

Después de dar medallas en la división femenil, los hombres hacen lo mismo y reciben sus medallas.

**MIENTRAS QUE SE JUEGA EL JUEGO NÚMERO 8, LOS DEL DRAMA Y LA PLÁTICA SE PREPARAN PARA QUE EL TIEMPO DE EVANGELISMO SIGA DE INMEDIATO DEL JUEGO.**

(Es posible que Ud. quiera poner el tiempo de evangelismo antes del refrigerio)

## **8 ENCUENTRA A TU PAREJA**

### Anticipadamente

Consiga un audio con música alegre.

Cada persona necesita formar pareja con otra persona cuyo distintivo es de un país del mismo continente, preferible que sea su vecino. Los jóvenes forman dos círculos, uno dentro del otro. Cuando empieza la música alegre, los dos círculos marchan en direcciones opuestas. Cuando para la música necesita buscar a su pareja. La última pareja a encontrarse está eliminada, etc. si Alicia y Héctor son los últimos para encontrar una pareja, ellos quedan fuera del círculo. Al final hay que dar dos medallas de oro, plata y bronce. (Si su grupo es chico, en lugar de formar dos círculos con parejas, formen un solo círculo, y pasen una pareja mientras toca la música. Cuando para la música, la persona con la pelota está eliminada, siga así hasta que queda una persona. Los últimos tres ganan medallas).

## **9 DRAMA Y PLÁTICA**

El drama debe empezar de inmediato con la plática empezando sin pausa. Después de la plática, deben traer a los que quieren aceptar a Cristo con sus consejeros a un lugar aparte para explicar más, contestar preguntas y orar con ellos. Mientras los juegos siguen.

## **10 EL JUEGO MÁS PELIGROSO**

### Anticipadamente

Consiga diez huevos o globos con agua.

### EN ACCIÓN

Pidan voluntarios valientes. (Como seis u ocho) Cada pareja recibe un huevo o un globo con agua. Empezando como dos metros de retirados uno del otro y avientan el globo o el huevo a la persona contraria. Antes de tirarlo otra vez, la otra persona debe dar un paso atrás antes de tirarlo, etc. hay que continuar hasta que se rompa o caiga al suelo. La pareja que dura más tiempo sin fallar gana. (Es mejor sincronizar los tiros porque no es justo si toman mucho tiempo en tirarlo y gana con menos tiros. Por ejemplo dice “Un paso atrás y ahora ¡tiren! Y ahora otro paso atrás y ¡ahora tiren!, etc.”). Presente las medallas.

## **11 CAMPEONATO DE CARRERAS EN**

### **COSTALES**

### Anticipadamente

Consiga cuatro o seis costales.

### EN ACCIÓN

Primeramente las mujeres deben formarse en grupos de cuatro, cinco o seis para tomar turno en brincar en costales hasta la línea definida

(Meta). Todas las ganadoras tomarán parte en la competencia final. Repita lo mismo con los hombres. Dé las medallas.

## **12 REFRIGERIO**

**(Si su espacio es limitado, puede sustituir los siguientes juegos porque requieren menos espacio)**

### **1. TIRANDO DISCO**

Anticipadamente

Consiga platos de papel.

EN ACCIÓN

Pueden poner una competencia de tirar el disco usando platos de papel. Los que alcanzan a tirar más lejos son los ganadores.

### **2. LANZAMIENTO DE PESO**

Anticipadamente

Consiga pica dientes.

EN ACCIÓN

Pueden poner una competencia de “shot-put” (Lanzamiento de peso) usando pica dientes para tirar. Si está anunciado como la gran cosa para probar el esfuerzo de uno puede ser muy chistosa. Todos tiran su pica dientes a la misma vez y los que lo lanzan más distante ganan.

### **3. FUTBOL**

Anticipadamente

Consiga diez globos.

EN ACCIÓN

Es posible, poner un juego de futbol en un área chica usando un globo en vez de un balón. Los dos equipos empiezan con 20 puntos. Un gol cuenta un punto, pero cada vez que el equipo rompe un globo se le quitan dos puntos. Deben usar equipos mixtos. (Obviamente hay que tener globos extras) El equipo con más puntos gana.

### **4. PAISES CON NOMBRES MESCLADOS**

Anticipadamente

Saque copias de la hoja A Países del mundo.

Pueden usar Hoja A como un juego. Vea Rompehielos número dos para instrucciones.

**HOJA A  
PAÍSES DEL MUNDO**

ORDENARAN LAS LETRAS PARA FORMAR NOMBRES DE PAISES (HAZLO EN GRUPITOS DE TRES PERSONAS.)

TMAGLAAUE	1. <u>GUATEMALA</u>	GIRNALTARE	18. <u>INGLATERRA</u>
NAPAMÁ	2. <u>PANAMÁ</u>	GAIREIN	19. <u>NIGERIA</u>
SNOHDRUA	3. <u>HONDURAS</u>	ALAMIOS	20. <u>SOMALIA</u>
CRAAANUGI	4. <u>NICARAGUA</u>	GEPITO	21. <u>EGIPTO</u>
BA U C	5. <u>CUBA</u>	LEGIARA	22. <u>ARGELIA</u>
VOBILA	6. <u>BOLIVIA</u>	URONGAE	23. <u>NORUEGA</u>
EHLIC	7. <u>CHILE</u>	AHCIN	24. <u>CHINA</u>
XCIMOÉ	8. <u>MÉXICO</u>	ADINI	25. <u>INDIA</u>
ÚREP	9. <u>PERÚ</u>	ARIN	26. <u>IRAN</u>
GRTNENIAA	10. <u>ARGENTINA</u>	SARILE	27. <u>ISRAEL</u>
LISARB	11. <u>BRASIL</u>	TOSESAD DISNOU	28. <u>ESTADOS UNIDOS</u>
OPURET CIOR	12. <u>PUERTO RICO</u>	DANACA	29. <u>CANADÁ</u>
ÑPAESA	13. <u>ESPAÑA</u>	SOCAT ACIR	30. <u>COSTA RICA</u>
AFRINAC	14. <u>FRANCIA</u>	ECROA	31. <u>COREA</u>
NOLIOAP	15. <u>POLONIA</u>	ZEUALEENV	32. <u>VENEZUELA</u>
MANAELAI	16. <u>ALEMANIA</u>	LBIAMOCO	33. <u>COLOMBIA</u>
GIAARLUB	17. <u>BULGARIA</u>	TUSRAALAI	34. <u>AUSTRALIA</u>

**HOJA A  
PAÍSES DEL MUNDO**

ORDENARAN LAS LETRAS PARA FORMAR NOMBRES DE PAISES (HAZLO EN GRUPITOS DE TRES PERSONAS.)

TMAGLAAUE	1. <u>GUATEMALA</u>	GIRNALTARE	18. <u>INGLATERRA</u>
NAPAMÁ	2. <u>PANAMÁ</u>	GAIREIN	19. <u>NIGERIA</u>
SNOHDRUA	3. <u>HONDURAS</u>	ALAMIOS	20. <u>SOMALIA</u>
CRAAANUGI	4. <u>NICARAGUA</u>	GEPITO	21. <u>EGIPTO</u>
BA U C	5. <u>CUBA</u>	LEGIARA	22. <u>ARGELIA</u>
VOBILA	6. <u>BOLIVIA</u>	URONGAE	23. <u>NORUEGA</u>
EHLIC	7. <u>CHILE</u>	AHCIN	24. <u>CHINA</u>
XCIMOÉ	8. <u>MÉXICO</u>	ADINI	25. <u>INDIA</u>
ÚREP	9. <u>PERÚ</u>	ARIN	26. <u>IRAN</u>
GRTNENIAA	10. <u>ARGENTINA</u>	SARILE	27. <u>ISRAEL</u>
LISARB	11. <u>BRASIL</u>	TOSESAD DISNOU	28. <u>ESTADOS UNIDOS</u>
OPURET CIOR	12. <u>PUERTO RICO</u>	DANACA	29. <u>CANADÁ</u>
ÑPAESA	13. <u>ESPAÑA</u>	SOCAT ACIR	30. <u>COSTA RICA</u>
AFRINAC	14. <u>FRANCIA</u>	ECROA	31. <u>COREA</u>
NOLIOAP	15. <u>POLONIA</u>	ZEUALEENV	32. <u>VENEZUELA</u>
MANAELAI	16. <u>ALEMANIA</u>	LBIAMOCO	33. <u>COLOMBIA</u>
GIAARLUB	17. <u>BULGARIA</u>	TUSRAALAI	34. <u>AUSTRALIA</u>

**HOJA A**  
**PAÍSES DEL MUNDO**

ORDENARAN LAS LETRAS PARA FORMAR NOMBRES DE PAISES (HAZLO EN GRUPITOS DE TRES PERSONAS.)

TMAGLAAUE	1. _____	GIRNALTARE	18. _____
NAPAMA	2. _____	GAIREIN	19. _____
SNOHDRUA	3. _____	ALAMIOS	20. _____
CRAAANUGI	4. _____	GEPITO	21. _____
BA U C	5. _____	LEGIARA	22. _____
VOBILA	6. _____	URONGAE	23. _____
EHLIC	7. _____	AHCIN	24. _____
XCIMOE	8. _____	ADINI	25. _____
UREP	9. _____	ARIN	26. _____
GRTNENIAA	10. _____	SARILE	27. _____
LISARB	11. _____	TOSESAD DISNOU	28. _____
OPURET CIOR	12. _____	DANACA	29. _____
ÑPAESA	13. _____	SOCAT ACIR	30. _____
AFRINAC	14. _____	ECROA	31. _____
NOLIOAP	15. _____	ZEUALEENV	32. _____
MANAELAI	16. _____	LBIAMOCO	33. _____
GIAARLUB	17. _____	TUSRAALAI	34. _____

**HOJA A**  
**PAÍSES DEL MUNDO**

ORDENARAN LAS LETRAS PARA FORMAR NOMBRES DE PAISES (HAZLO EN GRUPITOS DE TRES PERSONAS.)

TMAGLAAUE	1. _____	GIRNALTARE	18. _____
NAPAMA	2. _____	GAIREIN	19. _____
SNOHDRUA	3. _____	ALAMIOS	20. _____
CRAAANUGI	4. _____	GEPITO	21. _____
BA U C	5. _____	LEGIARA	22. _____
VOBILA	6. _____	URONGAE	23. _____
EHLIC	7. _____	AHCIN	24. _____
XCIMOE	8. _____	ADINI	25. _____
UREP	9. _____	ARIN	26. _____
GRTNENIAA	10. _____	SARILE	27. _____
LISARB	11. _____	TOSESAD DISNOU	28. _____
OPURET CIOR	12. _____	DANACA	29. _____
ÑPAESA	13. _____	SOCAT ACIR	30. _____
AFRINAC	14. _____	ECROA	31. _____
NOLIOAP	15. _____	ZEUALEENV	32. _____
MANAELAI	16. _____	LBIAMOCO	33. _____
GIAARLUB	17. _____	TUSRAALAI	34. _____



## DRAMA

(Se presenta inmediatamente antes de la plática)

**ESCENA: DOS MUCHACHOS VESTIDOS COMO NIÑOS CON UN BATE DE BEISBOL (O UN PALO) Y UNA PELOTA.**

**PEPITO:** Yo sé cómo jugar beisbol. ¡Mi primo vive en Los Ángeles! Tú eres el lanzador y yo soy bateador. Yo voy a agarrar el bate así **(Que lo agarre de una manera bastante ridícula)** y tú necesitas golpear mi bate con la pelota

**JUANITO:** **(Toma su lugar a una distancia del bateador)** Está bien. Ya vamos a jugar. Cada vez que golpeas el bate, tú tienes una carrera. Pero cada vez que no le pegas al bate, yo gano una

carrera. **(Trata de golpear el bate con la pelota pero es increíblemente torpe. Nunca puede golpear el bate con la pelota.)**

**(EMPIEZAN A JUGAR "BEISBOL" Y PEPITO ESTÁ MUY EMOCIONADO CON TODOS LOS PUNTOS QUE TIENE.)**

**PEPITO:** ¡Ya tengo un record **(21 a cero por ejemplo)**! ¡Soy famoso en el mundo del beisbol!

**JUANITO:** No me gusta el beisbol. Mejor voy a jugar futbol.



## PLÁTICA - COMO SER UN GANADOR

(Debe ser inmediatamente después del drama)

### INTRODUCCIÓN: SI NO JUEGAS SEGÚN LAS REGLAS PIERDES

Nos reímos de los niños ridículos y todo es muy chistoso porque su fantasía no les cuesta nada. Ellos se pueden imaginar muchas cosas sin parar ningún precio. No pierden ni el respeto de la gente, ni dinero, ni una oportunidad única, ni el camino a la felicidad.

Pero todos estamos en un juego mucho más importante que se llama la vida. La Biblia nos dice: “El que lucha como atleta, no es coronado si no lucha legítimamente” (II Timoteo 2:5) Cada juego tiene sus reglas. En un juego, no es posible ignorar las reglas. En un campeonato de futbol americano, un universitario agarró el balón y por los nervios se olvidó de en qué dirección correr! ¡Corrió en la dirección equivocada! Él no podía ir con el árbitro rogando: “Pero hay que darnos seis puntos porque fui muy sincero y puse mucho esfuerzo. Puedes imaginar un bateador en el beisbol que recorre todas las bases antes de golpear la pelota reclamando su “home-run” Aunque hizo todas las jugadas pero las hizo fuera de orden no vale para nada. Por esto los deportistas tienen mucho cuidado de jugar siempre según las reglas.

### 1 LA BIBLIA ES EL LIBRO DE REGLAS PARA LA VIDA

Por no estudiar bien el libro de las reglas de la vida que es la Biblia o por mal entenderlo, muchas personas no van a llegar al cielo al final de sus vidas. Muchas personas no entienden la relación y el orden de la fe y las buenas obras, la regla más importante para recibir vida eterna. Es por esto que el cristianismo bíblico es diferente a todas las religiones que existen. No importa que sea un hindú, musulmán o un miembro de cualquier secta, todos creen que necesitan ganar

lo que ellos piensan que es la salvación, por meditar correctamente, por luchar en una guerra santa, por tocar puertas o por vivir una vida buena.

### 2 LA BIBLIA DICE QUE LA FE VIENE ANTES DE LAS OBRAS

Hay dos pasajes de las Escrituras que para algunos parece una contradicción. En Efesios 2:8,

9 leemos: “porque por gracia sois salvos por medio de la fe, y esto no de vosotros, pues es don de Dios”.

En Santiago 2:17,22 leemos “Así también la fe, si no tiene obras, es muerta en si misma....¿No ves que la fe actúa juntamente con sus obras, y que la fe se perfeccionó por las obras? No es una contradicción. La razón por la cual que mucha gente queda confusa es porque no pueden ver el orden de la fe y obras, ni la relación que hay entre ellas.

Primeramente vamos a ver que la fe viene ANTES de las obras. Si yo pusiera una carroza o una carreta delante de un caballo en vez detrás no sería posible que el caballo me transportara. Lo mismo sucede en la vida espiritual si pones las obras delante de la fe. Es porque por fe podemos ser nacidos de nuevos del Espíritu Santo recibéndole en un sentir el caballo y atelaje para mover la carroza de buenas obras. En otras palabras- las únicas obras que son verdaderamente buenas son las hechas por fe en Jesucristo.

### 3 FE EN JESUCRISTO NOS SALVA

Somos salvos solamente por fe en lo que hizo Jesucristo para procurar nuestra salvación; Isaías 64:6 nos informa: Todos nosotros somos como suciedad, y todas nuestras justicias como trapos de inmundicia”. Nuestra parte en ser

salvos es la fe: “Nos salvó, no por obras de justicia que nosotros hubiéramos hecho, sino por su misericordia.” - Tito 3:5. “La sangre de Jesucristo su Hijo nos limpia de todo pecado” (1ª. Juan 1:7) “De cierto, de cierto os digo: El que oye mi palabra, y cree al que me envió, tiene vida eterna; y no vendrá a condenación, mas ha pasado de muerte a vida.

(Juan 5:24). La fe verdadera que dice: Señor Jesús rindo toda mi vida a ti porque yo se que Tu puedes dirigir mi vida mejor que yo”, resulta en un cambio radical en la vida. Cuando Cristo está encargado de una persona, no actúa como antes. “De modo que si alguno está en Cristo, nueva criatura es, las cosas viejas pasaron; he aquí todas son hechas nuevas”.

(II Corintios 5:17).

#### **4 BUENAS OBRAS RESULTA DE UNA CONVERSIÓN VERDADERA**

Pero las buenas obras automáticamente siguen la fe verdadera como la carreta sigue al caballo atada a él. Es importante notar que Santiago dice: “La fe actuó juntamente con sus obras” Las obras son motivadas por la fe. Si tú realmente crees que Dios te defenderá y cuidará, puedes honrar a tus padres y obedecerles sin hacer un berrinche cuando ellos prohíben que andes con ciertos amigos. Si tienes la fe que Dios va a defender tu reputación puedes amar a la persona que levantó un chisme feo en contra tuya. Si crees en la justicia de Dios vas a decir la verdad aunque signifique un castigo para ti. Las obras de fe son bonitas y fáciles de hacer como

las cosas que haces por el novio o novia que amas tanto. “El justo por la fe vivirá” (Romanos 1.17)

#### **5 BUENAS OBRAS CON MOTIVOS FALSOS SON MALAS**

Las obras que la gente hace para tratar de ganar el cielo o dejar una buena impresión son realmente feas. Las personas están bajo estrés y fácilmente entra en la desesperación. (Si has tratado de impresionar a un chico o una chica que no te quiere, tú sabes de qué estoy hablando). Los que están tratando de juntar buenas obras suficientes para ganar el cielo siempre intentando impresionar a Dios con sus obras y nunca saben si han hecho la cantidad de obras buenas necesarias (y nunca es suficiente porque estamos salvos por fe y no obras) viven una existencia sin paz o seguridad.

#### **6 POR FE TU PUEDES ACPTAR A CRISTO**

Esta noche puedes tomar un paso de fe para recibir a Cristo como tu salvador. “Mas a todos los que le recibieron, a los que creen en su nombre, les dio potestad de ser hechos hijos de Dios.” Juan 1:12.

Tú puedes admitir que no puedes salvarte a ti mismo, que todas tus obras son como trapos sucios, aún el regalo que compraste para tu mamá, para tapar el hecho que saliste a la calle sin permiso (O algo por el estilo). Puedes confesar y odiar tus pecados e invitar a Cristo a tomar control de tu vida. Si esto es tu deseo levanta una mano.

(Invita a los que mostraron interés para platicar en un lugar aparte por un momento mientras los demás continúan con otro juego. Los consejeros deben explicar a cada quien el plan de salvación y contestar preguntas antes de orar con ellos. También deben poner una cita de seguimiento).



# CENA PROGRESIVA

Comida

Drama

Música

Plática

DONDE:

---

CUANDO:

---

# CENA PROGRESIVA

Comida

Drama

Música

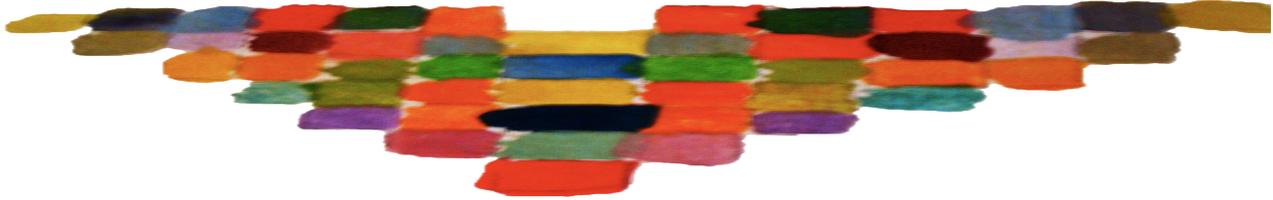
Plática

DONDE:

---

CUANDO:

---



## FIESTA CENA PROGRESIVA

### CENA PROGRESIVA EN RESUMEN

Los jóvenes comerán un poquito en cinco casas o lugares distintos.

Anticipadamente

#### LUGAR UNO

1. Concurso de llenar la hoja para romper hielos "ENCUENTRA TU GEMELO" mientras todos están llegando.

2. Beben algo y comen botanitas.

#### LUGAR DOS

Comen ensalada o tostadas.

#### LUGAR TRES

Comen tacos, unas flautas, etc.

**LUGAR CUATRO** (El lugar más amplio donde se servirá el platillo más fuerte.)

1. Drama – Una joven haciendo un pastel sin seguir la receta, poniendo cosas ridículas.

2. Plática:

a. Los que no siguen las direcciones dadas por Dios en cómo vivir la vida tienen problemas iguales de serios como la mujer quien se siguió la receta.

b. La Biblia tiene la receta de cómo llegar al cielo:

1.- Reconocer que somos pecadores sin posibilidad de salvarnos a nosotros mismos.

2.- Solamente la sangre de Cristo puede limpiar tu pecado.

3.- Hay que arrepentirse y aceptar a Cristo y seguirle con todo el corazón.

4.- Reserva comida para los que están aceptando a Cristo y los consejeros.

#### LUGAR CINCO

1.- Comen postre.

2.- Papás llegan para recoger a sus hijos. (Es mejor que padres inconversos no lleguen en la mitad de una invitación para aceptar a Cristo.)

### CENA PROGRESIVA

**Descripción:** El grupo de jóvenes tendrán la oportunidad de comer una cena rica de cinco entradas en cinco lugares diferentes.

## 1

### ORGANIZACION GENERAL

1.- Dos semanas antes busque anfitriones en su congregación, explicándole que los jóvenes

vendrán solamente por un rato y que no deben darles mucho porque van a comer cinco veces.

2.- Es importante que la primera casa sea ubicada en un lugar fácil para encontrar y que la familia sea amistosa, lista para que los nuevos sientan que están bienvenidos. (Deben poner música cristiana moderna. La cuarta casa debe ser la más grande de personas que puedan proveer la parte de la cena más fuerte)

3.- Dos semanas antes reparta las invitaciones a los jóvenes con la dirección (y número de teléfono) de la primera casa para que inviten a sus amigos a la fiesta.

4.- Haga copias del juego romper hielos "ENCUENTRA TU GEMELO" HOJA B. Y consiga lápices para dar a la anfitriona de la primera casa para que los jóvenes tengan algo que hacer mientras todos llegan.

5.- Haga una copia del drama dándola a una actriz talentosa y responsable.

## 2

### DETALLES

Escoja actores para el drama dando los guiones e insista que ensayen bien. Escoja a alguien para presentar la plática enfrente de usted antes de darla o predique la plática usted.

Menú: (posibilidades: será variable según los gustos y recursos de las anfitrionas u otra persona puede hacer la comida y traerla al hogar de la anfitriona.)

*Casa 1.-* Bebidas y Botanas.

*Casa 2.-* Algo ligero como ensalada.

*Casa 3.-* Tamales / flautas / Tacos / etc. (un platillo)

*Casa 4.-* Frijoles / sopa / hamburguesa / hot dog / quesadilla, etc. (el platillo más fuerte)

*Casa 5.-* Algo de beber y postre – galletas, pastel, flan. (un platillo)

## 3

### HORARIO

Es necesario definir la hora en que van a estar en cada lugar, para los que vengan una hora tarde puedan llegar a donde se encuentra tal lugar como está escrito en la invitación). Si el evento es una comida en domingo después del culto, habrá menos dificultad con los horarios.

## **4** EVANGELISMO (debe ser en LUGAR 4)

Es importante que el drama y una breve explicación del evangelio con la oportunidad de aceptar a Cristo sea dada antes de tomar el alimento, para que nadie “se escape” ESTO NO ES UNA PREDICACIÓN; ES UNA BREVE PRESENTACIÓN DEL EVANGELIO BREVE Y AGRADEBLE. Deben anunciar que la comida de los que aceptan a Cristo será guardada para ellos. 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 aún los rebeldes renuentes piensen en asistir a la próxima fiesta.

## **5** CASOS ESPECIALES

1. Si los jóvenes inconversos tienen miedo de entrar a su templo, trate de tenerlo todo en hogares.

2. Si el grupo es muy grande, es posible dividirlos según las áreas de la ciudad para sus cenas y juntarlos en un parque para el alimento más fuerte y evangelismo o para el postre y juegos. O es posible tener las fiestas completas por separado.

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 abordar transporte público o caminar se es que las casas están relativamente cerca.

5. Si no hay suficientes casas, pueden servir los alimentos en parque, utilizando platos desechables.

**HOJA B**  
**ROMPE HIELO - ENCUENTRA TU GEMELO**

1. LLENA LOS ESPACIOS EN LA COLUMNA 1 CON LA RESPUESTA VERDADERA.

Edad	_____	_____
Deporte favorito	_____	_____
Color favorito	_____	_____
Nombre de escuela o trabajo	_____	_____
Refresco preferido	_____	_____
Número de hermanos en la familia	_____	_____
Estatura	_____	_____
Mes de nacimiento	_____	_____
Flor favorita	_____	_____
Equipo favorito de futbol	_____	_____
Colonia donde vives	_____	_____
Apellido	_____	_____
Comida favorita	_____	_____
Animal preferido	_____	_____
Número que ocupas entre tus hermanos	_____	_____

2. AHORA PARA CADA COSA, CONSIGUE LA FIRMA DE ALGUIEN QUE PUSO LA MISMA RESPUESTA QUE LA TUYA. (BUSCA ALGUIEN DE TU EDAD PARA QUE FIRME, ENTONCES ALGUIEN QUE LE GUSTA EL MISMO DEPORTE, ETC.)

**HOJA B**  
**ROMPE HIELO - ENCUENTRA TU GEMELO**

1. LLENA LOS ESPACIOS EN LA COLUMNA 1 CON LA RESPUESTA VERDADERA.

Edad	_____	_____
Deporte favorito	_____	_____
Color favorito	_____	_____
Nombre de escuela o trabajo	_____	_____
Refresco preferido	_____	_____
Número de hermanos en la familia	_____	_____
Estatura	_____	_____
Mes de nacimiento	_____	_____
Flor favorita	_____	_____
Equipo favorito de futbol	_____	_____
Colonia donde vives	_____	_____
Apellido	_____	_____
Comida favorita	_____	_____
Animal preferido	_____	_____
Número que ocupas entre tus hermanos	_____	_____

2. AHORA PARA CADA COSA, CONSIGUE LA FIRMA DE ALGUIEN QUE PUSO LA MISMA RESPUESTA QUE LA TUYA. (BUSCA ALGUIEN DE TU EDAD PARA QUE FIRME, ENTONCES ALGUIEN QUE LE GUSTA EL MISMO DEPORTE, ETC.)



## DRAMA

(Debe ser presentado inmediatamente antes de la plática)

**ESCENA: UNA MESA CON PLATO REDONDO, CUCHARA, TAZA, HARINA, AZÚCAR, AGUA EN UN JARRO, ROYAL, SAL, VAINILLA, DOS HUEVOS, UNA BOTELLA GRANDE DE SALSA DE CHILE, CARTÓN DE LECHE CON SOLO DOS GOTAS Y ALGUNAS SERVILLETAS.**

**REQUIERE UNA ACTRIZ BUENA QUE PUEDA HACER ESTE DRAMITA DE MODO INTERESANTE Y CHISTOSO AL SOLAMENTE HACER UN PASTEL. ELLA DEBE LLEVAR PUESTO UN MANDIL.**

**(MUCHACHA LEYENDO LA RECETA EN VOZ ALTA Y HACIENDO COMENTARIOS MIENTRAS PONE LOS INGREDIENTES EN EL PLATO REDONDO.)**

2 tazas de harina... para la dieta. Debo adelgazar pero no lo hago. ¡Me encanta el pastel!

1 ½ tazas de azúcar.... Nunca me casaré con un muchacho con diabetes. ¡Quiero un gordito que siempre le guste que haga pasteles!

3 ½ cucharaditas de royal ..... **(Se tira y tiene problemas exagerados en ponerlas)**

1 cucharadita de sal....ojalá que esto no sea azúcar y la otra haya sido sal. Imagínate 1 ½ tazas de sal. Tengo todo exacto. ¡Saldrá muy bien!

**(Leyendo la receta más adelante)** ½ taza de mantequilla, una taza de leche, tres huevos.

No tengo todo pero no voy a ir a la tienda. Es mi vida y puedo hacer lo que quiera. Y no quiero ir a la tienda.

¡No tengo ½ taza de mantequilla pero voy a poner ½ taza de agua! ¡Qué le hace!

1 taza de leche. **(Ella trata de sacar leche del cartón pero sale muy poquita. Con mucha exageración trata de sacarla)** Bueno puedo sustituirla por más agua.

Tres huevos. Solamente tengo dos. Pero si pongo la cáscara rinde más. **(Ella necesita aplastar las cáscaras de los huevos en una forma chistosa.)**

Se ve un poquito triste mi pastel. ¡Ya se! ¡Voy a ponerle salsa de chile. Es que necesita".....

**(Ella pone una cantidad espantosa y empieza a mezclarlo con vigor.)** Les invito todos a quedarse para el postre. **(Debe colocar la mezcla en un molde para hornear).**



## PLÁTICA – LA RECETA PARA LA VIDA

(Debe seguir inmediatamente después del drama)

**INTRODUCCIÓN** - Los que no siguen las direcciones dadas por Dios en cómo vivir la vida tendrán problemas.

Quiero anunciar que tenemos otra cosa planeada para el postre! Pero también quiero llamarles la atención que hay personas que viven sus vidas de la misma manera en que \_\_\_\_\_ (nombre de la actriz en el drama) hizo su pastel. En vez de seguir las direcciones del manual que nos ha dado Dios, ellos hacen lo que se les ocurre. Pero los resultados son como el pastel con chile.

En la Biblia hay una receta de cómo ir al cielo. Dice lo siguiente:

### RECETA PARA LA SALVACIÓN

#### **1 Reconocer que somos pecadores sin posibilidad de salvarnos a nosotros mismos**

Hay que reconocer que somos pecadores sin nada que podamos nosotros hacer para cambiar la situación. La Biblia dice: “Por cuanto todos pecaron, y están destituidos de la gloria de Dios.” “Porque por gracia sois salvos por medio de la fe y esto no de vosotros, pues es don de Dios; no por obras, para que nadie se gloríe.” Si dices que no importa lo que creas solamente que seas sincero” es como poner cáscaras de huevo en el postre. El decir, “Fui bautizado, voy a la iglesia, y soy una persona buena entonces espero ir al cielo” es como echar chile en el pastel.

La Biblia afirma: “Nos salvó, no por obras de justicia que nosotros hubiéramos hecho, sino por misericordia”.

#### **2 Solamente la sangre de Cristo puede limpiar nuestro pecado**

La receta de Dios dice que solamente la sangre de Jesucristo puede limpiar el pecado. Por esta razón, Él murió por nosotros. La penitencia no quita los pecados. Las buenas obras no los

cubre. La Biblia dice: “La sangre de Jesucristo nos limpia de todo pecado.”

#### **3 Hay que arrepentirse, aceptar a Cristo y seguirle de todo corazón**

Tienes que arrepentirte de tus pecados, odiarlos y cambiar la dirección de tu vida. Pero esto no pasa solamente por fuerza de voluntad. Cristo quiere vivir en ti para transformarte desde adentro hasta afuera. Y esto no sucede hasta que tu decidas con todo tu corazón invitar a Cristo entrar en tu vida y tomar control absoluto. Él quiere ser dueño de tu vida, Número Uno en todo.

Esta decisión, en un sentir, no cuesta nada, no necesitas pagar dinero ni ser un tipo de persona diferente de lo que tú eres, ni juntarte con cierta organización.

Pero por otro lado cuesta todo. Porque hay que rendir el control de tu vida a Jesucristo. Hay que obedecer a Jesucristo en todo.

Después de aceptar a Jesucristo, hay que seguirle de todo corazón y debes leer tu Biblia y ponerlo en práctica, orar y congregarte con otros cristianos. Servir a Cristo no es tan fácil pero siempre tienes el poder, el gozo, y el amor de Cristo contigo. También tienes la esperanza increíble de saber por cierto que vas al cielo.

#### OPORTUNIDAD DE ACEPTAR A CRISTO

Hoy tienes la oportunidad de aceptar a Cristo. Puedes rechazarlo pero quiero que recuerdes que tu vida va a resultar como el pastel con chile y cáscaras de huevo. Si nunca has hecho la decisión firme para aceptar a Cristo en tu corazón para perdonar tus pecados y dirigir cada área de tu vida para siempre y en este momento quieres hacer esta decisión, levanta tu mano. Invitamos a ustedes al salón (cualquiera) donde alguien va a ayudarles a hacer la decisión de aceptar a Cristo. Explique a ellos que no deben preocuparse porque vamos a servirles a ustedes también su alimento y hay bastante para todos. (Pasan) Sirven la comida.

*Fiesta  
Amor y amistad,*



CUANDO:  
DONDE:

*Fiesta  
Amor y amistad,*



CUANDO:  
DONDE:



## FIESTA DEL DÍA DE LA AMISTAD

### FIESTA DEL DÍA DE LA AMISTAD EN RESUMEN

**1. ROMPE HIELOS:** Para cada participante: Un corazón con espacios para que cada persona escriba un deseo de amistad y lo firma (Hoja C gana quien tiene más firmas.)

**2.- CONCURSO: PARA DERRETIR HIELOS-** de tres parejas derritiendo un cubo de hielo entre sus manos.

**3.-CONCURSO: PROPOSICIONES DE MATRIMONIO** – de tres chavos proponiendo matrimonio sin reírse a una chica en el círculo y que no sea pariente o novia.

**4.- CONCURSO: REINA DEL DÍA DE AMISTAD** – de grupos de cinco o seis personas usando el papel dado para vestir su reina Día de la amistad. (15 - 20 minutos)

**5.- DRAMA** – muchachas que han pasado por malos noviazgos declarando que nunca van a dar su amor a nadie pero escuchan a Julieta que les dicitó que dar el corazón a Cristo dará buenos resultados.

**6.- PLÁTICA** – usando una cartulina de una casa en forma de corazón HOJA D.

**A.** Con confianza puedes dar tu corazón a Cristo.  
**B.** Pero Él no morará en un corazón sucio y no entra como huésped sino como dueño.  
**C.** Él quiere y tiene derecho a cambiar cada área de tu vida.

- 1.- Relación con tu familia.
- 2.- Qué bebes, fumas o comes.
- 3.- Tu vida social.
- 4.- Todo lo que ves y lees.
- 5.- Tus estudios y tu trabajo.
- 6.- Tus diversiones.
- 7.- Tus secretos, y lo que quieres tapar.

**D.** Invitación para aceptar a Cristo.

**7.-TRATANDO CON LOS QUE QUIEREN ACEPTAR A CRISTO:** Los consejeros deben llevar a los que levantan la mano a otro cuarto y SIGUE LA FIESTA. NO DEBEN PRESIONAR A LOS JÓVENES. UN JÓVEN QUE VIENE SIN NADA DE INTERÉS EN EL EVANGELIO SE DEBE SENTIR TAN COMODO QUE REGRESARÁ A TODAS LAS FIESTAS.

**8.- JUEGO: ¿QUIÉN TIENE EL ANILLO?**

**9.- RELEVO DE CORAZONES:** pasar corazones de papel china con popotes.

**10.- CONCURSO DE MEMORIA** – Ver artículos en una charola y después recordarlos para escribirlos.

**11.- CENA**

### DOS SEMANAS ANTES DE LA FIESTA

**A.-** Haga copias de las invitaciones después de llenarlas con toda la información para dar a los jóvenes con dos semanas de anticipación para que puedan invitar a sus amigos.

**B.-**Decida cómo organizar la cena.

**C.-** Organice una comisión para decorar (si van a adornar) dándoles un presupuesto fijo y aclarando que las decoraciones deben ser puestas antes que empiece la fiesta.

**D.-** Saque copias del drama y escoja tres actores para que ensayen bien. Ponga una cita para que ellos la presenten a usted antes de presentarlo a el grupo.

**E.-** Consiga alguien capaz para dar la plática y dele las hojas para que pueda prepararse bien, (Si no hay alguien que pueda hágalo usted.)

**F.-** Haga un argumento de la HOJA D para usar en la plática.

**G.-** Consiga premios, dulces o haga corazones que digan “número uno”.

**H.-** Consiga todo lo necesario para los juegos que van a utilizar.

### ACTIVIDADES PARA LA FIESTA

## 1 ROMPE HIELOS (mientras llegan)

#### Anticipadamente

**A.** Consiga música cristiana moderna. Ponga la música cristiana antes de que comiencen a llegar los jóvenes (Si no es demasiado caro o incómodo, sería bonito dar un refresco o agua fresca a cada persona cuando llegue.)

**B.** Saque una copia de la HOJA C y consiga un lápiz para cada persona.

#### EN ACCIÓN

Para romper el hielo y proveer algo para los jóvenes para hacer mientras los demás llegan, dé una copia de HOJA C y un lápiz a cada persona. Ellos deben ir con todas las personas preguntándoles sus nombres si son nuevos y pedirles que escriban un pensamiento para el Día de la Amistad con su firma en la hoja. Cuando ya ha llegado la mayoría, dé un premio a la persona con más firmas. (Si el grupo es muy pequeño no será competencia. Entonces mejor guardarlos como recuerdos.)

## 2 CONCURSO PARA DERRETIR HIELOS

#### Anticipadamente

Consiga tres hielos de igual tamaño.

#### EN ACCIÓN

Escoja tres parejas (preferiblemente novios) para concursar. Dé a cada pareja un hielo. Utilizando sólo sus manos, verán quien derrite el hielo primero. Pueden cambiar manos pero no pueden hacer otra cosa para derretirlo. Dé un premio a la pareja que gane.

## 3 PROPOCIONES DE MATRIMONIO

Ponga el grupo en un círculo. Escoja tres muchachos no tímidos y mándeles afuera con alguien que los cuide para que no oigan o vean qué está sucediendo. Entra uno por uno y tiene que proponer matrimonio en la forma más romántica y dramática a una muchacha que no es su pariente ni su novia, sin reírse. Al fin todos escogen quien gana por aplausos y el ganador recibe un premio.

## 4 CONCURSO: REINA DEL DIA DE LA AMISTAD

#### Anticipadamente

Consiga material para cada equipo de 5 ó 6 personas para vestir su reina del Día de la Amistad: papel china blanco, y rojo, la mitad de una cartulina roja o blanca cortada a lo largo, dos tijeras, cinta, pegamento y cualquier otra cosa en rojo y blanco que puedan conseguir: listón, papel lustre, flores, papel aluminio, tela y tarjetas del día de la amistad usadas. HAY QUE TENER PAQUETES CON MATERIALES IGUALES PARA CADA EQUIPO.

#### EN ACCIÓN

Divida en grupos mixtos de cinco o seis personas. Dé a cada grupo un paquete con los materiales. Deles 15 ó 20 minutos para confeccionar un vestido de papel sobre el vestido de su reina y una corona etc. después de un desfile de modas con las reinas, los jueces escogidos de antemano decidirán quién gana y presenten el premio.

#### EVANGELISMO

## 5 Presentación del drama

## 6 Plática usando Hoja D

## 7 Juego: ¿Quién tiene el anillo?

#### Anticipadamente

Consiga un anillo y bastante cordón para que todos los que asistan puedan hacer un círculo (círculos) poniendo sus manos en el cordón

#### EN ACCIÓN

Al momento en que los consejeros se van con los que aceptan a Cristo, alguien anuncia que todos los demás formen un círculo de cordón lo suficientemente grande para que todos puedan poner sus manos en el cordón. Antes de atar el nudo, ponga un anillo en el cordón. Todos hagan la acción de mover sus manos con pretexto de mover el anillo. Una persona en medio necesita adivinar quién tiene el anillo. La persona que es descubierta con el anillo pasa en medio para adivinar, etc.

## 8 Relevé: Pasar corazones de papel china con popotes

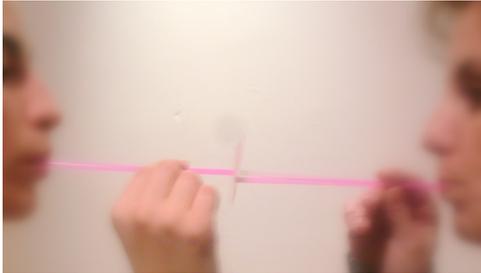
#### Anticipadamente

Consiga un popote para cada persona (unos extras para ensayar) y doce a veinte corazones pequeños (de 5 x 5 centímetros) de papel china para cada equipo de diez personas y algunos extras para ensayar.

#### EN ACCIÓN

Forme equipos de diez a doce personas (menos si el grupo es chico). Dé a cada persona un popote. La meta es pasar los corazones de persona a persona. El corazoncito se pasa del final del popote de una persona a el final del popote de otra persona como relevé. Si cae el corazón no es posible levantarlo. El equipo que pasa más corazones al final de la línea gana. (Cada equipo empieza con el mismo número de corazones).

Hay que dar una demostración y darles la oportunidad de ensayar. El chiste es que la persona inhale por el popote para sostener el corazón al otro extremo del popote mientras otra persona pone su popote pegado en ese mismo extremo para obtener el corazón.



Obviamente que la persona que va a recoger el corazón va a inhalar y ayudará si la otra persona deja de hacerlo.

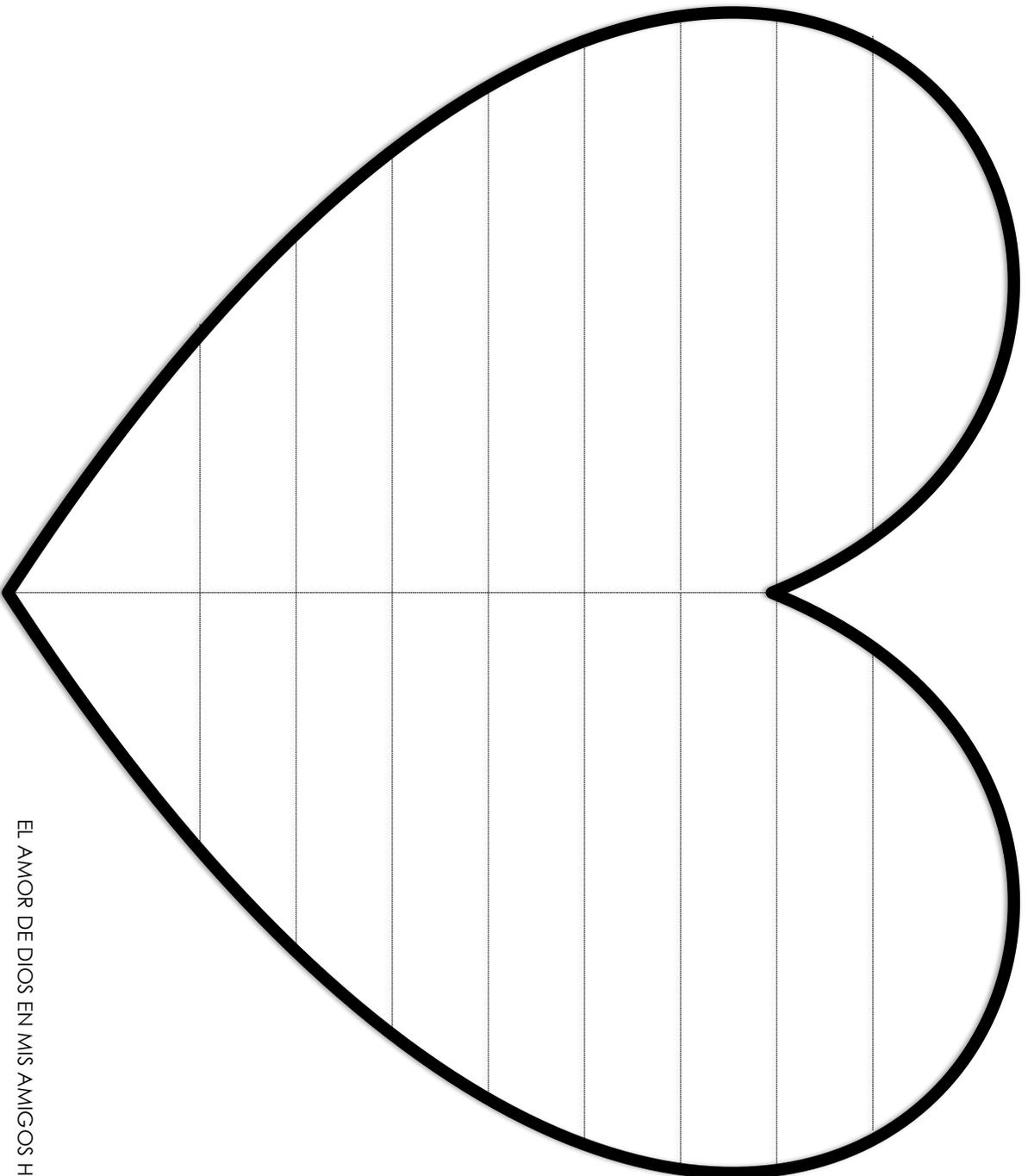
## 9 Concurso: ¿Cuántos artículos recuerdas?

### Anticipadamente

Consiga una charola en la que colocará de 25 a 30 cosas diferentes (ejemplo, una carta, una vela, dos cerillos, un corazón rojo, una tarjeta del Día de la amistad, etc.) algunas que traten con el Día de la Amistad. Consiga papel y lápiz para cada persona.

### EN ACCIÓN

Dé a cada persona un papelito y un lápiz. Traiga la charola con las cosas. **SIN ESCRIBIR NADA**, ellos tienen la oportunidad de ver los artículos por 90 segundos. Después de esto, quítala y ellos escriben qué han visto. La persona que recuerda más cosas gana. (Se quitan dos puntos por poner algo que no este en la charola.)



EL AMOR DE DIOS EN MIS AMIGOS HACIA MI



Fiesta del día de Amistad

## DRAMA

(Debe ser presentado inmediatamente antes de la plática)

**MARÍA:**

¿Qué te pasa Lily? Te veo muy triste.

**LILY:**

Vi a Héctor con Adriana. Él simplemente desapareció de mi vida. Fuimos novios y él me dijo que me amaría para siempre. En sólo dos meses dejó de andar conmigo sin decirme nada y ya anda con otra.

**MARÍA:**

No te preocupes. Un clavo saca otro clavo. Tú mereces alguien mejor que Héctor. Eres muy bonita y puedes atraer a un muchacho mejor. Olvídate de Héctor.

**(SE ACERCA JULIETA SIN ELLAS DARSE CUENTA)**

**LILY:**

No lo creo ¿Recuerdas a Daniel?

**MARÍA:**

¡Cómo sería posible olvidarle!

**LILY:**

Él se me declaró para que anduviéramos de novios solamente porque su papá dijo que si no aprobaba matemáticas no podría andar en su moto. Me escogió porque yo siempre he tenido las mejores calificaciones en el salón. Casi no salimos a ninguna parte, solamente hicimos siempre la tarea juntos. Nunca me mandó ni siquiera flores.

**MARÍA:**

Pero te regaló dulces.

**LILY:**

Siempre los mismos de la fábrica de su papá. Y me cortó un día que supo que había pasado el examen de matemáticas.

**MARÍA:**

Pero hay hombres mejores.

**LILY:**

¿Dónde? Después fui novia de Luis. Él salió conmigo solamente para poner a Carmen celosa. Funcionó muy bien y Carmen volvió con él. Oscar me invitó a salir solamente porque su hermana quería conocer a mi hermano! Nunca voy a dar mi corazón a nadie. NUNCA.

**JULIETA:**

(Se acerca más. Todas saludan unas a otras.) No podía evitar oír lo que dijiste "Nunca voy a dar mi corazón a nadie." ¡NUNCA! Antes yo me sentía así. Después de ser defraudada veces, no quería dar mi corazón a nadie. Pero encontré la Persona digna de mi amor.

**MARÍA:**

¿Cómo se llama?

**JULIETA:**

Jesús.

**LILY:**

¿Jesús Martínez? No puede ser. Hombres tan guapos como él son los más peligrosos.

**JULIETA:**

No, se llama Jesucristo.

**LILY:**

¡Oh!

**JULIETA:**

Jesucristo me amó tanto que murió por mí. El quiere siempre lo mejor para mí y porque tiene toda la sabiduría, nunca se equivoca en darme lo que más necesito. El nunca me deja. Aunque todo falla Él permanece. La casa que tiene para mí es una mansión en el cielo.

**LILY:**

Pero ¿Cómo puedes dar tu corazón a Jesucristo?

**JULIETA:**

\_\_\_\_\_ (Nombre del orador) Va a dar una plática de este tema. Les invito.



## PLÁTICA – TU CORAZÓN FUE HECHO PARA CRISTO

(Debe seguir inmediatamente después del drama.)

(PUEDE USAR LA HOJA D COMO VISUAL CON LA PLÁTICA)

### INTRODUCCIÓN - Con Confianza Puedes Dar Tu Corazón A Cristo

Pienso que muchos de ustedes han tenido malas experiencias al dar tu corazón a alguien que menospreciaba tu amor. Créeme, los hombres también platican de corazones rotos. Pero hay alguien que le ha amado a ti cuando tú no aceptabas su amor. Esta persona es Jesucristo. La Biblia dice: “Mas Dios muestra su amor para con nosotros en que siendo aún pecadores. Cristo murió por nosotros” (Romanos 5:8). Cristo te ama le obedezcas o no. Cristo te ama cuando andas bien y cuando andas mal. Cristo amaba a los que pusieron los clavos en sus manos y a ti también amará para siempre. El amor de Cristo nunca se acaba.

### 1 Pero Él No Mora en un Corazón Sucio y no

#### Entra Como Huésped sino como Dueño

Pero Cristo no puede relacionarse con el pecado. Si no recibes Su perdón, no puedes tener una relación íntima con Él ni ir al cielo para vivir siempre con Él. Si no entregas todo tu corazón a Él permitiendo que Él te dirija, siempre vas a sentirte culpable en Su presencia.

Tal vez estás preguntando. ¿Cómo puedo dar mi corazón a Cristo? No puede ser una entrega sin compromiso con palabras sin hechos. Cristo requiere que des toda la vida a Él.

En el día de la amistad vemos muchos tipos de corazones de papel, los de chocolate, los globos en forma de corazones, etc. Pero este corazón representa tu vida (Muestra la HOJA D) Si vas a permitir que Cristo sea el dueño de tu corazón-hogar necesitas darle las llaves y el derecho a hacer los cambios que Él quiere hacer.

### 2 Él Tiene Derecho a Cambiar Cada Área de Su Vida y Esto Sería lo Mejor Para Tí

Obviamente, nadie va a dar a alguien las llaves y el derecho de hacer cualquier cosa en su casa si no tiene plena confianza en la persona. Cristo merece esta confianza. Él murió por ti. Él te hizo y sabe mejor que tú cómo hacerte feliz. Aunque a veces dices, “Nadie me manda” realmente te sientes inseguro y lleno de confusión ¿No es cierto?

Si das a Cristo el control de tu vida. Él va a darte las instrucciones correctas cómo manejar tu vida. Solamente hay un detalle, tú tienes las llaves y Él es un caballero que no entrará sin una invitación personal. Y Él no entrará como huésped u observador sino como dueño, el que manda.

### 3 Cristo Puede Mejorar tu Vida, tu Familia y tu Vida Social

(Usando el diagrama del corazón)  
¿Quieres invitar a Cristo al comedor de tu vida? Él quiere decirte como relacionarte con tu familia, que cosas no debes tomar o fumar y cómo dar gracias si tienes mucho o tienes poco. También está esperando una invitación a la sala. ¿Permites a Cristo andar contigo y tus amigos? Él quiere ser parte de cada conversación y cuando tú y tu novio/a están solos. Él tiene algunos planes específicos para tu vida social incluyendo que te apartes de personas de malas influencias. A Él no le agradan tus caprichos, tus chismes, tu venganza, ni tu falta de amor y compasión para los demás. Tu orgullo y tu envidia es algo sumamente feo en Sus ojos. ¿Estás listo/a a dar tu vida social a Cristo? Si das a Cristo el derecho de dirigir tus hábitos personales, tus relaciones con tu familia y tus amistades, todo mejoraría. Cambios no son fáciles pero los hechos por Cristo siempre te dará paz y gozo.

### 4 Cristo Quiere Mejorar tu Manera de Estudiar, Trabajar y Divertirte

Él también desea entrar en la biblioteca de tu vida, leer contigo cada revista y libro de caricaturas. Él quiere ayudarte en escoger que videos vas a ver, sentarse contigo cuando prendes tu computadora y dirigir tus pensamientos. Cuando dice que debes apagar la tele, ¡Hay que obedecer! Cuando dice que no debes visitar cierta página del internet debes hacer caso. Invita a Jesucristo a estudiar contigo para darte un espíritu de excelencia y ánimo. Haz la tarea para agradar a Él. Prepárate a servirle aprendiendo todo lo que puedas siempre. Una característica muy importante para Dios es la fidelidad. No hay mejor lugar para aprenderlo que en la escuela. Él desea que tú respetes y obedezcas a tus maestros y que te portes en la manera que agrada a Dios. Él quiere transformar tu trabajo. Cuando limpiaste la casa ¿Supiste que Cristo estuvo presente? ¿Cuándo tu padre pidió que le ayudaras, Cristo oyó cómo contestaste? Si Cristo visitara la fábrica donde trabajas, ¿Sería necesario para ti cambiar la manera en que trabajas? Si dedicas cada trabajo que haces a Él no sería diferente tu vida.

También Cristo está esperando una invitación al área de tu vida que incluye el uso de tu tiempo libre y tus diversiones ¿Asistes a fiestas donde Cristo estaría muy incómodo? ¿Ves películas que sería una vergüenza si Cristo estuviera a tu lado? ¿Qué tipo de chistes cuentas? ¿Cómo platicas con los demás? ¿Es el deporte o tus amistades, o tu novio/a más importante que Cristo? ¿Estás dispuesto/a que Cristo haga cambios en tu manera de divertirse? Si estás dispuesto/a Cristo te ayudará, tus estudios y tu trabajo será bonito. Él puede mejorar tu diversión.

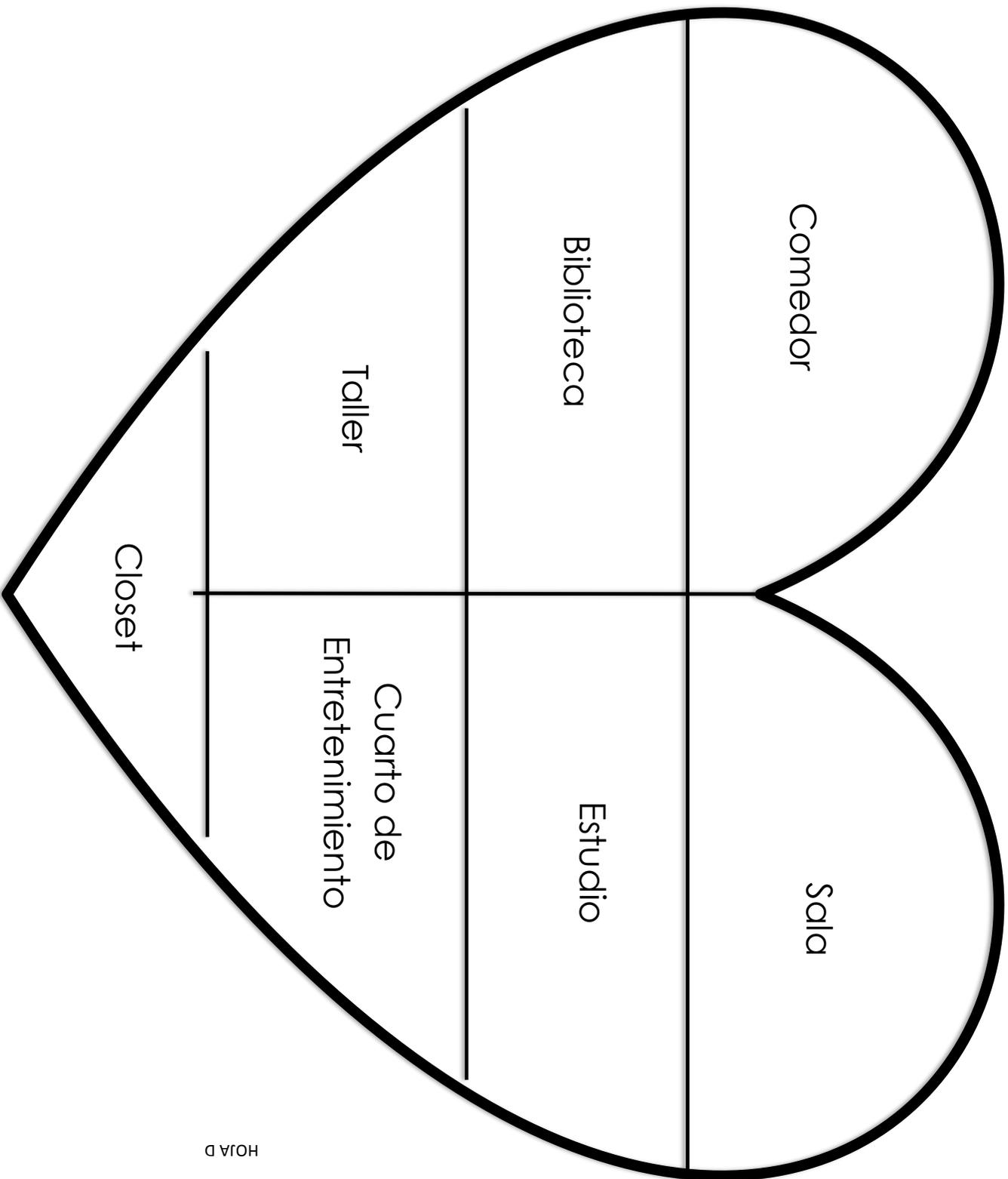
## **5 No Debes Tener Secretos Que No Compartas con Cristo**

Cristo quiere aún limpiar el closet de tu vida, destruir tu pecado secreto, llenar tus pensamientos y motivos. Él ve las cosas que puedes ocultar de los demás y quiere cambiarlas. (Cierren los ojos porque vamos a orar). Si tú sabes que necesitas a Cristo y Su perdón y estás dispuesto que Él cambie tu vida y te haga la persona que Él quiere que seas, levanta la mano.

## **INSTRUCCIONES**

Los consejeros quienes tienen instrucciones no cerrar los ojos SIEMPRE MUJER CON MUJER Y HOMBRE CON HOMBRE se ponen al lado de los que levantaron la mano para guiarlos aparte a otro cuarto. El líder debe explicarles un poquito más y guiarles en una oración para recibir al Señor. Entonces cada consejero debe platicar con una persona para ver si necesitan oración para algo especial, tomar sus datos y horario, y preguntar quién le invitó para arreglar una cita de seguimiento. Deben tener algo de literatura para darles. Durante la semana el consejero debe invitar al nuevo creyente y la persona que le invitó a la fiesta a un estudio bíblico para seguimiento. (Tal vez usando material de Ganando la Carrera I y II.)

En el momento que ellos desaparezcan, sigue el próximo evento en la fiesta. Esto no es falta de reverencia y ayudará a los muy paganos que necesitan asistir a varias fiestas antes de pensar en aceptar a Cristo.



# LA GRAN BUSQUEDA

- RALLY!!
- drama
- plática
- comida
- premios

CUANDO

—:—  
DONDE

—————

# LA GRAN BUSQUEDA

- RALLY!!
- drama
- plática
- comida
- premios

CUANDO

—:—  
DONDE



## FIESTA LA GRAN BUSQUEDA

### FIESTA LA GRAN BUSQUEDA EN RESUMEN

**1.- ROMPE HIELOS** - Equipos de dos o tres formen todos las palabras posibles con las letras encontradas en BUSCAD Y HALLAREIS.

**2.-** Póngalos en equipos con capitanes con una lista de las cosas que necesitan hallar y a qué hora necesitan regresar.

#### ESCOJA ENTRE TRES OPCIONES

LA GRAN BUSQUEDA I – Por grupos que van a pie con cosas fáciles de encontrar en cualquier lugar.

LA GRAN BUSQUEDA II – Por grupos que pueden llegar a casas de personas conocidas dispuestas a regalarle algo “mejor y más grande” que con lo que empezaron (Serán juzgados por las cosas traídas así que no pueden ser regresadas a sus dadores).

LA GRAN BUSQUEDA III - Por grupos en carros (para jóvenes mayores, con más estudios).

**3.-** Todos regresan a casa.

**4.- DRAMA** - de un muchacho que no puede encontrar una dirección por ser demasiado orgulloso para pedir ayuda.

**5.- PLÁTICA:** Estas buscando en el lugar correcto.

**A.-** Algunos “buscan a Dios” su propia manera porque son demasiado orgullosos para buscar donde realmente lo hallarán

**B.-** Podemos ver a Dios.

1.- En la creación.

2.- En sus obras.

3.- En la Biblia.

4.- En Jesucristo.

**C.-** ¿Quieres encontrar a Dios aceptando a Jesucristo esta noche?

**6.- INVITACIÓN** - Sin presión. Los que quieren aceptar a Cristo pasan a otro cuarto con consejeros.

Sigue la fiesta.

**7.- CENA**

### DOS SEMANAS ANTES DE LA FIESTA

**A.-** Haga copias de las invitaciones llenas con toda la información, dos semanas antes de la fiesta para que los jóvenes puedan invitar a sus amigos.

**B.-** Haga copias de la hoja “Buscad y hallaréis” y consiga lápices para cada equipo de tres.

**C.-** Decida si van a participar de la actividad de LA GRAN BUSQUEDA I, LA GRAN BUSQUEDA II, LA GRAN BUSQUEDA III. Haga todos los cambios necesarios y en el caso de LA GRAN BUSQUEDA III, quite las respuestas antes de hacer una copia para cada equipo. (Si van a usar LA GRAN BUSQUEDA III hay que conseguir chóferes o capitanes responsables para manejar el carro para cada equipo).

**D.-** Decida cómo organizar la comida.

**E.-** Consiga tres personas, hombre, mujer y narrador, para el drama. Alguien para dar la plática, y una persona para dar el testimonio acerca de cómo buscó en todas partes y solamente en Cristo encontró paz y propósito en la vida. Las personas deben anticipadamente compartir el testimonio a usted antes de presentar el drama y predicar la plática a los demás.

**F.-** Consiga música cristiana moderada para tocar mientras llegan y un premio para el ganador del Rompe hielos y el equipo que gane en EL GRAN BUSCARA.

### NOCHE DE LA FIESTA

#### 1 Mientras Llegan

Ponga la música y cuando lleguen y dé a cada equipo de tres personas una copia de HOJA E “Buscad y Hallaréis” y un lápiz. Explique que deben escribir todas las palabras posibles con las letras dadas. Dé un premio al equipo que tiene más palabras después de revisarlas y ver que sean palabras reales.

#### 2 Forme los equipos para La Busqueda

Si algunos llegan tarde, después de que los demás hayan salido, forme un equipo de estas personas dándoles menos tiempo. Cada equipo debe tener un capitán responsable quien debe mantener orden, no permitir que alguien se separe del grupo, y asegurar que todos sean corteses sin hacer escándalo. Dígales a qué hora deben regresar.

(Obviamente necesitan sus listas si están usando LA GRAN BUSQUEDA I, II ó III.)

### LA GRAN BUSQUEDA I

Los jóvenes en grupos de seis a diez personas salen a pie para buscar las siguientes cosas. (El grupo necesita andar siempre junto. Nadie puede separarse del grupo). Explique que deben regresar a la hora indicada – no habrá tolerancia por llegar tarde. Si regresan tarde las cosas que traen no valen. El equipo que regrese primero con todo o que traiga más cosas de la lista gana. (Sugerencia, si tocan a la puerta de una casa desconocida para pedir algo, debe ser una muchacha la que pide para no asustar a la gente).

#### COSAS NECESITADAS

(Obviamente usted necesita cambiar quitando o añadiendo a la lista según el lugar donde viven.)

1. Un boleto de camión.
2. Una tapa de una botella de coca cola.
3. Un zapato que tenga un hoyo.
4. Una botella vacía de jugo (plástico).
5. El papel usado para envolver un chicle.
6. Una foto del presidente de ese país.
7. Una moneda de cinco pesos.
8. Una estampilla de su país.
9. Una cuchara de plástico.
10. Una lata vacía de leche.
11. Una bolsa vacía de jabón.
12. Un librito con caricaturas.
13. Un periódico del mes pasado.
14. Un calendario del año pasado.
15. Una bolsa vacía de papitas.
16. Una rama de un árbol o arbusto.
17. Una flor, real o artificial.
18. Una pluma de pájaro o gallina.
19. Una bolsa de plástico del supermercado.
20. Una liga.
21. Un ladrillo.
22. Un libro de secundaria.
23. Un CD de cantante cristiano.

### LA GRAN BUSQUEDA II

1.- Salen a pie en equipos de 6 a 10 personas para ir de casa en casa, pedirán algo que ellos no quieran y que sea mejor y más grande no van a volver con lo que empezó el grupo (cada grupo empieza con un pica dientes). Es recomendable ir a casas de personas conocidas por un miembro del grupo. Es importante que les digan a los muchachos que sean corteses y que la persona que toque la puerta sea conocida por los de la casa para que no se asusten. Deben decir:

Estamos en una fiesta concursando en un juego. Si pueden regalarnos algo que usted no quiera más que es mejor y más grande que esto (mostrando el pica dientes), podemos ganar el juego llegando a la próxima casa, muestra la cosa mejor que les han regalado. Si el equipo regresa tarde, no cuenta.

2.- Cada de grupo necesita entregar solamente una cosa para la competencia (la mejor que hayan coleccionado). El equipo ganador debe recibir un premio. ( ¡Un grupo de jóvenes ganó algo de dinero para su grupo vendiendo las cosas coleccionadas! Pero si vives en un área en que hay mucha resistencia al evangelio esta actividad no sería recomendable).

### LA GRAN BUSQUEDA III

Esta “Gran Busqueda” es para jóvenes mayores o más sofisticados. Equipos de 5 ó 6 irán en carros para conseguir cosas e información que se solicita. Si no consigue adultos de la congregación para manejar, hay que escoger capitanes que son muy responsables para manejar. Aunque deben regresar a cierta hora, anuncie que habrá tolerancia para quienes lleguen un poco tarde. Manejar sin precauciones puede causar un choque automovilístico. (Si llegan demasiado tarde, quita puntos para cada cinco minutos tarde).

#### COSAS NECESITADAS

(El líder debe cambiarlas según su país del lugar donde viven.)

1. Algún objeto con una fotografía del presidente más importante.
2. ¿En qué año murió este presidente?
3. ¿Qué estados tienen límites con Puebla?(Guerrero, Oaxaca, Veracruz, Morelos, México, Tlaxcala, Hidalgo). (Use estados de su país).
4. La dirección de una chica del equipo escrita con letras grandes en una computadora.
5. La página de deportes del periódico del día anterior.
6. El número de escaleras o ventanas de un edificio bien conocido no muy lejos.
7. El número de árboles o arbustos en un parque u otra casa no tan lejos (puede contar otra cosa).
8. La firma de alguien de la congregación (dé la dirección)
9. Una orden de algo de un restaurante o puesto, con un comprobante (puede ser el recibo) del

lugar donde lo compró ejemplo: papitas de McDonald.

10. Nombre químico para sal (cloruro de sodio).
11. Un calendario del año pasado.
12. Un texto de la preparatoria. (específico).
13. Un volante de la iglesia anunciando un evento de navidad pasado (u otra cosa)
14. Un CD, O UN DVD específico de un cantante cristiano
15. Una decoración navideña (si no es diciembre)
16. Un par de zapatos color anaranjados.
17. ¿Cuál es la capital de Suecia? (Estocolmo)
18. Un anillo con una piedra azul.

**3** De un premio al equipo que gane

**4** Drama

**5** Plática

**6** Invitación para recibir a Cristo

**7** Cena o refrigerio

HOJA E  
**ROMPE HIELOS**

***“BUSCAD Y HALLAREIS”***

Divididos en grupos de tres personas. Deben usar las letras de las palabras “BUSCAD Y HALLAREIS” para formar el máximo de palabras posibles. Puesto que sólo hay una “b” en la frase solamente puede usarla una vez en cada palabra pero pueden usar dos veces la letra “s” y la letra “a”, porque se repite esta cantidad de veces en la frase. Los que lleguen temprano tienen la oportunidad de ganar porque empiezan primero. (Si quieren pueden dar 2 puntos por cada palabra más grande: 6 letras) Ejemplos:

1. Seis
2. Cada
3. Calle, etc.

***“BUSCAD Y HALLAREIS”***

Divididos en grupos de tres personas. Deben usar las letras de las palabras “BUSCAD Y HALLAREIS” para formar el máximo de palabras posibles. Puesto que sólo hay una “b” en la frase solamente puede usarla una vez en cada palabra pero pueden usar dos veces la letra “s” y la letra “a”, porque se repite esta cantidad de veces en la frase. Los que lleguen temprano tienen la oportunidad de ganar porque empiezan primero. (Si quieren pueden dar 2 puntos por cada palabra más grande: 6 letras) Ejemplos:

1. Seis
2. Cada
3. Calle, etc.



iesta La Gran Busqueda

## DRAMA

(Debe ser presentado inmediatamente antes de la plática.)

**ESCENA: NOVIOS PASEANDO EN UN "CARRO" HECHO DE DOS SILLAS EN FRENTE Y UNA BANCA ATRÁS CUBIERTAS CON COBIJAS.**

**NARRADOR:**

El encontrar la casa de la tía de Raúl en el Distrito Federal no es nada fácil.

**CARMEN:**

Amor, tenemos 15 minutos buscando la casa. Mejor hay que pararnos a preguntar por la dirección.

**RAÚL:**

Querida no es necesario. Fui allí cuando tenía 10 años y solamente con hallar la calle 16 de Septiembre vamos a llegar sin problema.

**NARRADOR:**

Quince minutos después.

**CARMEN:**

Amorcito, ¿Por qué no compramos un mapa? Estamos en una de las ciudades más grandes del mundo y ha cambiado muchísimo en los últimos años.

**RAÚL:**

¿No me tienes confianza? (Molesto) ¿No crees que puedo encontrar la casa de mi propia tía?

**CARMEN:** Sí, pero ya vamos tarde y tal vez....

**RAÚL:**

Confía en mí. Yo sé lo que estoy haciendo.

**NARRADOR:**

Media hora después.

**CARMEN:**

Amorcito, debemos poner gasolina. El tanque está casi vacío. Y tal vez....

**RAÚL:**

(Molesto) No te preocupes. Yo sé exactamente donde estamos. En tres minutos vamos a llegar a la casa.

**NARRADOR:**

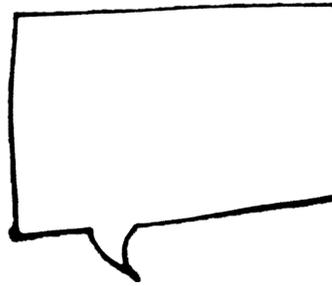
Una hora después.

**CARMEN:**

Amorcito. Ya es demasiado tarde para comprar el mapa pero podemos pedir ayuda y encontrar la dirección.

**RAÚL:**

Más molesto. ¡Yo sé lo que estoy haciendo! ¡No me molestes más!



## PLÁTICA - ¿ESTÁS BUSCANDO EN EL LUGAR CORRECTO?

(Debe seguir inmediatamente después del drama.)

### INTRODUCCIÓN - La gente “busca a Dios” sin consultar la Biblia

Raúl el joven del drama parece increíblemente obstinado y ridículo. Pero este tipo de persona no es tan rara como piensas. Hay muchas personas en el mundo que dicen que están buscando a Dios, pero son igual de tercos. Ignoran completamente el libro que Dios nos dio para enseñarnos sus caminos y lo buscarán a su manera. Algunos “buscan” a Dios dentro de ellos mismos. Tienen la idea que hay un dios dentro de ellos. Tratan de encontrarle por medio de meditación oriental, algunos ritos o por hacer buenas obras.

### 1 Algunos inventan su propio Dios

Hay personas que creen que es posible hacerse un dios o integrarse con el Ser Universal. Pero muchos son más sutiles. Ellos son hacedores de su propio diosito. “Yo creo que Dios aceptará a cada persona si es sincera”, “Si hago lo mejor posible Dios me aceptará en el cielo” o “No pienso que Dios va a culparme por tener relaciones sexuales con mi novio porque estamos tan enamorados” son ejemplos de de los tipos de dioses hechos por la gente. Ellos realmente no están buscando a Dios porque están manufacturando su propio dios.”

### 2 Otros siguen el “dios” inventado por otros

Hay jóvenes y adultos que siguen el “dios” inventado por otros. A veces dicen: “Creo que me lo inculcaron mis padres”, sin examinarlo para ver si es verdad o no. Algunos obedecen a su organización o líder religioso como robots, sin investigar cómo realmente podemos conocer a Dios.

### 3 Nadie puede hacer real a un “dios” inventado por su imaginación

Si una persona realmente existe no es posible usar la imaginación para cambiarlos a la manera que queremos que sea. Si escribiera un cuento mejor acerca de Blanca Nieves, sería posible cambiar la historia para siempre porque es un mito. Aunque fuera un escritor con gran talento, si ésta persona escribiera un libro acerca de Benito Juárez que dijera que él fue un pelirrojo quién viajó a China para matar al emperador y que se casó con diez mujeres a la vez, no lo van a vender. La imaginación no puede cambiar una persona real.

Tampoco es posible decir que “mi” Dios es el “Santa Claus” en las nubes, un Dios que admita a todos, aun a Adolfo Hitler en el cielo o una imagen de porcelana. Dios es real y hay solamente cuatro maneras de aprender de Él, (1) por las cosas que Él creó (2) Sus obras (3) la Biblia (4) Jesucristo, su Hijo.

#### A. La creación sí revela a Dios

Es fácil observar que no sabemos de un resultado más grande que sus causas correspondientes. Por ejemplo: una explosión en una imprenta no resultará en una buena novela. Una cosa material como energía no es capaz de producir inteligencia.

Dios es la mente atrás del universo. Al ver su creación podemos identificar un ser de inteligencia, orden, creatividad, poder y majestad.

#### B. Las obras de Dios se revela a Él

También podemos aprender de Dios por medio de sus obras. Cuando hay un avivamiento en que muchas personas se acercan al Dios

verdadero en una ciudad o un país, se nota. Los indios Waidoni del Ecuador en Sud América, fueron cazadores de cabezas y tan feroces que nadie podía acercárseles. Mataron a cinco misioneros en 1956. Pero pasaron los años y después muchos de ellos habían aceptado a Cristo como su Salvador ellos tomaron el mismo riesgo para compartir las buenas nuevas de Jesucristo con otras tribus. Este fenómeno no pasa cuando la gente se convierte al Islam, Budismo o seguidores de la enseñanza de la Nueva Era.

En el avivamiento en una parte de Gran Bretaña en 1904 el ambiente cambió completamente. Los mineros cantaban himnos en su trabajo, y los caballos estaban tan acostumbrados a malas palabras y azotes que no supieron qué hacer cuando los mineros les trataron con amabilidad. Casi no había crímenes ni prisioneros. Las cantinas se cerraron por falta de clientes y el número de reuniones de oración aumentaban en todos lados.

Ni más escuelas, ni más conocimiento de la psicología, ni un nivel económico mejor puede producir esto. Solamente un encuentro con el Dios viviente puede cambiar un pandillero llamado Niki Cruz a quien le gustaba luchar en la calle más que cualquier cosa, en un hombre de Dios que ahora pasa su vida ayudando a otros. Solamente rendirse a Cristo transforma un Juan Newton, comerciante de esclavos, en un hombre de amor. El “dios” de las sectas no tiene poder. Solamente el Dios de la Biblia lo hace.

### **C. La Biblia revela a Dios**

El único lugar que puedes buscar para encontrar las características de Dios es la Santa Escritura. Si estás buscando a Dios, hay que buscar en la Biblia. Dios escogió revelarse a nosotros por medio de la Biblia. La Biblia nos enseña del carácter de Dios, su misericordia, su amor, su justicia y sus mandamientos.

### **D. Su Hijo Jesucristo, revela a Dios**

Pero la revelación más impactante de Dios es su Hijo, Jesucristo. Vino para mostrarnos quién es Dios y hacer posible nuestra salvación. Jesucristo mostró Su compasión, Su sabiduría, Su pureza, Su perfecto amor, Su enojo contra el pecado, Su vida de servicio. Él derramó su sangre que puede limpiar nuestros pecados y murió para

pagar el castigo que merecemos nosotros por nuestros pecados.

Si de verdad estás buscando a Dios, hay que buscar en la Biblia y en Jesucristo. Jesús mismo dijo: De cierto, de cierto, te digo, que el que no naciere de nuevo, no puede ver el reino de Dios”. (Juan 3:3) “El que cree en el Hijo tiene vida eterna; pero el que rehúsa creer en el Hijo no verá la vida, sino que la ira de Dios está sobre él”. (Juan 3:36) Claramente Jesucristo enseñó: “Yo soy el camino, y la verdad, y la vida; nadie viene al Padre, sino por mí” (Juan 14:6). El Apóstol Pedro declaró: “Este Jesús es la piedra reprobada por vosotros los edificadores, la cual ha venido a ser cabeza del ángulo. Y en ningún otro hay salvación; porque no hay otro nombre bajo el cielo, dado a los hombres, en que podamos ser salvos”. (Hechos 4: 11,12).

## **4 Tú puedes conocer a Dios - por medio de Jesús esta noche**

Si realmente estás buscando a Dios, lo encontrarás en Jesucristo. Pero no es suficiente saber esto solamente como un hecho. Los pasos para nacer de nuevo son los siguientes:

1. Admite que eres pecador y confiesa tus pecados rechazándolos completamente.
2. Date cuenta que no puedes salvarte a ti mismo y que solamente la sangre de Jesucristo puede limpiar tu pecado.
3. Invita a Jesucristo a tomar control de tu vida y perdonar tus pecados. Dale el derecho de decirte que hacer y qué no hacer.

No puedes jugar con Dios pero si estás en serio y quieres rendir tu vida a Él, te ofrece una vida de paz y gozo, no sin problemas pero con Su poder para vencerlos. La mejor parte de este paquete es vida eterna; puedes saber de cierto que irás al cielo.

Si quieres dar tu vida a Cristo en esta noche levanta tu mano. Voy a orar por la comida y después de eso los que quieren recibir a Cristo van al cuarto (cualquiera que tengan asignado para ésta actividad) \_\_\_\_\_ donde van a traerles su comida. (Ora por los que aceptan a Cristo y los alimentos). Empieza con servir de inmediato. Mientras pueden hablar y orar personalmente con los que quieren aceptar a Cristo. Después de poco tráiganla comida a ellos también.



FIESTA  
JUEGOS DE  
SALON

MÚSICA  
COMIDA  
DRAMA  
PLÁTICA

CUANDO

DONDE



FIESTA  
JUEGOS DE  
SALON

MÚSICA  
COMIDA  
DRAMA  
PLÁTICA

CUANDO

DONDE



## FIESTA JUEGOS DE SALON

### FIESTA JUEGOS DE SALON EN RESUMEN

Los jóvenes jugarán juegos de salón cambiando grupos de vez en cuando para que puedan conocer a más gente. Obviamente los que llegan temprano pueden empezar a jugar.

En caso que su grupo no tiene o no trae juegos de salón hemos dado dos juegos y todo lo necesario para todo el grupo SON JUEGOS FACILES DE APRENDER QUE HAN SIDO USADOS CON MUCHO ÉXITO EN GRUPOS DE JOVENES.

#### 1.- NO TE ENOJES

A.- Haga copias de la tabla.

B.- Aprenda las reglas.

#### 2.- INTERCAMBIO

A.- Haga los círculos de cartón (fichas)

B.-Aprenda las reglas.

3. **DRAMA** - Una maestra que nunca da castigo por lo malo y la injusticia hasta el ridículo.

4. **PLÁTICA: EL PECADO ES PEOR DE LO QUE PIENSAS**

1. ¿Sería justo si Adolfo Hitler (u otro malísimo) y el mejor cristiano que ha existido sobre la faz de la tierra entraran al cielo tomados de la mano?
2. Imaginate si descubrieran algo para curar el cáncer pero que hubiera una persona demasiado orgullosa para tomar la medicina.
3. Solamente la sangre de Jesucristo quita el pecado pero hay personas demasiado orgullosas para tomar la medicina.
4. Cuando el pecado esta quitado por la sangre de Cristo, la persona cambia; ya obedece a Dios en vez de rebelarse contra Él.
5. Tú tienes la oportunidad de dar tu vida a Cristo y permitir a Él borrar todo tu pecado. ¿Cuál es tu decisión?

5. **INVITACIÓN** - Sin presión. Los que quieran aceptar a Cristo van a un cuarto con consejeros mientras los demás empiezan a comer.

#### 6. CENA

#### DOS SEMANAS ANTES DE LA FIESTA

A. Haga copias de las invitaciones después de llenarlas con toda la información necesaria para dar a los jóvenes dos semanas antes de la fiesta para que puedan invitar a sus amigos.

B. Decida cómo organizar la cena.

C. Si van a usar juegos de mesa comerciales, pida a algunos jóvenes confiables que lleven sus juegos una semana antes.

D. En una reunión de sus líderes, enséñeles cómo jugar los juegos que van a utilizar e instrúyales que ellos enseñen a los demás como jugar. Enfatices que el propósito de la fiesta es ganar almas para Cristo y que ellos deben preocuparse por los nuevos, los tímidos y los que están poquito fuera de onda. No deben pasar toda la noche con sus mejores amigos olvidando completamente a los demás. (Si el grupo consiste de puros adolescentes deben tener una persona más grande en cada juego).

E. Consiga música moderna cristiana (La música en esta fiesta debe ser puesta muy bajita porque necesita concentrarse y hablar para jugar los juegos.)

F. Escoja siete personas para el drama. Una maestra y seis niños (puedes usar sólo mujeres o solo hombres cambiando los nombres si es necesario). Ellos deben ensayar bien y presentar el drama a usted un día antes de la reunión o deben venir temprano y ensayar con usted.

G. Si usted no va a dar la plática escoja un joven y haga una cita para que él dé la plática a usted antes de darla al grupo. (Debe de estar preparado varios días antes para que pueda arreglar otra cita si no está presentado bien).

H. Haga suficientes etiquetas que digan "número uno" listón azul o de cartulina que diga "ganador" para dar a cada persona que gane un juego. Consiga un premio para la persona que gane más.

## 1 JUEGO NO TE ENOJES

#### Anticipadamente

A.- Saque copias de la tabla para el juego NO TE ENOJES (está en dos hojas tamaño oficio que necesitan ser unidas con cinta adhesiva). Se necesita una tabla por cada cuatro personas asistiendo a la fiesta.

B.- Juéguelo Ud. con algunos líderes de los jóvenes antes de la fiesta para que tenga "maestros" para enseñar a los otros.

C.-Compre botones chicos o haga fichas pequeñas para cada tabla. Cada persona que juega va a necesitar cuatro fichas del mismo color. (Lo más fácil es comprar o hacer un juego de cuatro fichas de cada color: rojo, verde, amarillo, azul, para cada tabla NO TE ENOJES que

va a usar.) Entonces cada jugador va a tener un juego de cuatro fichas. (Por ejemplo si esperan 20 personas entonces necesita 5 tablas, que son 16 fichas por cada tabla = 80 botones o fichas, 20 de cada uno de los cuatro colores).

D.- Consiga un dado por cada mesa o haga un juego de números del 1 al 6 en tarjetas de 3x3 centímetros o una pulgada por pulgada. Consiga una lata o una bolsa de plástico no transparente por cada tabla si prefiere no usar dados.

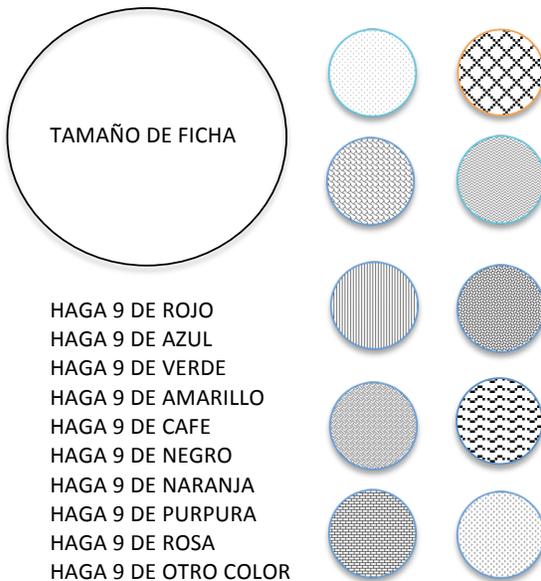
E.-Las reglas de NO TE ENOJES están escritas en una hoja separada y en cada tabla.

## 2 JUEGO: INTERCAMBIO

### Anticipadamente

A.- Este juego necesita 90 fichas, 10 conjuntos de nueve del mismo color. Use el tamaño indicado aquí o pueden ser más grandes. Necesita cartulina muy gruesa. De un lado todas (Las 90) necesitan ser del mismo color, del otro lado deben ser los diferentes colores de los conjuntos para distinguirlos. Tal vez haya algunos muchachos que no pueden distinguir los colores bien, sería necesario hacer un diseño también.

### DISEÑOS POSIBLES PARA LAS FICHAS



Y de tal manera que no se puedan ver los colores de las fichas al otro lado. Puede usar marcadores sin que se marquen hasta el otro lado, si no funciona, píntelos con crayola o lápices de colores.

Pensando en ocho jugadores haga el número de conjuntos y de sus fichas necesarias para que todos puedan jugar al mismo tiempo.

B.- Juéguelo con líderes de jóvenes antes de la fiesta para que ellos puedan enseñar a los demás.

## NOCHE DE LA FIESTA

NOTA: AUNQUE PUEDEN USAR OTROS JUEGOS, ESTOS DOS SE HAN ESCOGIDO PORQUE SON MUY FÁCILES DE APRENDER Y MUY BUENOS PARA INVOLUCRAR A TODOS SIN TOMAR DEMASIADO TIEMPO PARA TERMINAR EL JUEGO. SI USA OTROS JUEGOS, TOMA TIEMPO DE ENSEÑAR A LOS JÓVENES COMO JUGAR.

### 1.-JUEGO NO TE ENOJES

Deben tener música moderna cristiana, pero en volumen muy bajo. En las mesas deben colocar las tablas de "NO TE ENOJES". Cuando lleguen cuatro gentes, deben empezar a jugar según las reglas en la tabla (o haga copias de la hoja especial Reglas No te enojés). Enséñeles cómo jugar. Los que ya saben las reglas deben ayudar a los demás. Si ve que un juego ya se ha terminado de jugar y vienen nuevos ponga dos nuevos con los que han jugado antes. CADA VEZ QUE GANE UNO, HAGA UN GRAN ANUNCIO DANDO LA ETIQUETA QUE DICE "NUMERO UNO" Y PONGALO CON ALFILER EN SU BLUSA O CAMISA. (AL FINAL DE LA FIESTA DÉ UN PREMIO A LA PERSONA QUE GANÓ MÁS VECES).

### 2.- JUEGO: INTERCAMBIO

Explique las reglas a todo el grupo

- Juegue con mínimo 6 personas a máximo 10.
- El objeto del juego es cambiar con otros jugadores para juntar nueve fichas iguales.
- La persona que junta nueve fichas de un solo color gana.

Antes de empezar

- Dependiendo del número de jugadores, se define el número de conjuntos usados en el juego. Ejemplo: si son seis jugadores se usan 6 conjuntos de fichas, etc.
- Ponga las fichas del lado que no revele su verdadero color. Se revuelven las fichas muy bien (sobre una superficie) y se reparten. Cada jugador debe recoger nueve y darlos a la persona a su derecha. Cada jugador

recibirá sus fichas de la persona a su izquierda.

- f. Después debe decidir coleccionar las fichas del color más conveniente. Por ejemplo, si tiene cuatro azules, debe cambiar las otras. Empiezan a cambiar las fichas gritando (todos al mismo tiempo) “Uno por uno”, “dos por dos”, tres por tres” etc. Las dos o tres fichas que cambien necesitan ser del mismo color. No es posible decir: “dos por dos” intentando dar uno rojo y uno azul por dos del mismo color. La persona que junta todos los nueve de un color gana.

1.- Nadie debe ver el color de las fichas hasta que ya están en su mano. Cada jugador debe guardar sus fichas manteniéndolas siempre boca abajo.

2. Nadie mas debe ver tus fichas.

### **3** PREMIO

Haga un gran alboroto al dar el premio a la persona que ha ganado más juegos al fin del tiempo disponible para jugar.

### **4** DRAMA

### **5** PLÁTICA

### **6** INVITACION PARA ACEPTAR A CRISTO

(Los consejeros platiquen individualmente con los que quieren aceptar a Cristo en un lugar aparte.)

### **7** COMIDA

## REGLAS – ¡NO TE ENOJES!

**IDEA GENERAL:** La meta es sacar de “zona de descanso” los cuatro botones propios, dirigiéndose a su “inicio” para dar la vuelta alrededor de la tabla sin que otro jugador caiga encima de tu botón y lo mande a tu “zona de descanso” de nuevo. La estrategia es retirar los botones de los demás jugadores y lograr que tus botones lleguen al “hogar” correspondiente primero. Cada jugador con sus cuatro botones comienza en sus diferentes “zonas de descansos”, en diferentes áreas de “iniciar” y tratará de llegar a su “hogar” primero.

### REGLAS

1. Cada jugador (pueden haber 2, 3 ó 4) coloca sus cuatro botones de un solo color en su área de “descanso”. Cada jugador tendrá su propio “descanso”, “empezar” y “hogar”.
2. Se requiere un dado o una lata en la que hayan 6 tarjetas con los números del 1 al 6. Cuando es tu turno, avientas el dado, u otra persona agita la lata antes de que saques un número. Siempre que saques o caiga un 1 ó 6 merece otro turno.
3. Para sacar un botón de “descanso” y “empezar” tienes que sacar un 1 ó 6. Solo puedes mover un botón por turno ya que está en la tabla y si no quieres sacar otro tiene que salirte 1 o 6. Está en contra de las reglas dividir el número de saltos entre dos botones (No se puede dividir un 5 en dos usando 2 para un botón y tres para otro). Si no puedes usar todos los brincos indicados por el número que sacas, no hay nada que puedas hacer, (Si necesitas 3 brincos para llegar a “hogar”, y sacas un 6) no puedes usar parte de los saltos.

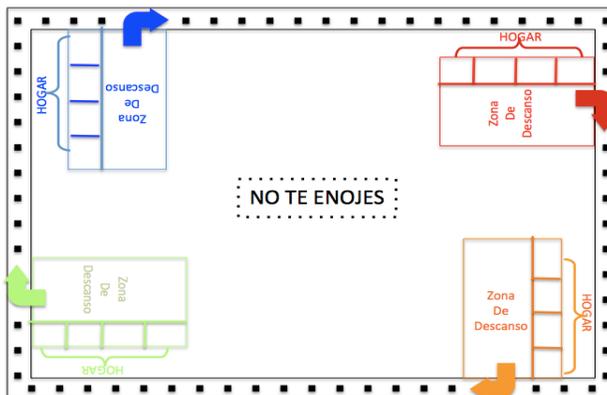
4. No puedes brincar para que pases uno de tus propios botones para llegar a tu destino aunque si puedes saltar los botones de los demás, tantas veces desees y puedes parar en su lugar mandándolos a “descanso”. Si tienes un botón ya en la tabla del juego puedes mover el botón las veces indicadas a menos que el espacio marcado “empezar” este ocupado por uno de tus botones. Pero si el espacio marcado “empezar” está ocupado por un botón de un contrincante, puedes mandar a ese de a un “descanso” y colocar el tuyo en la tabla.

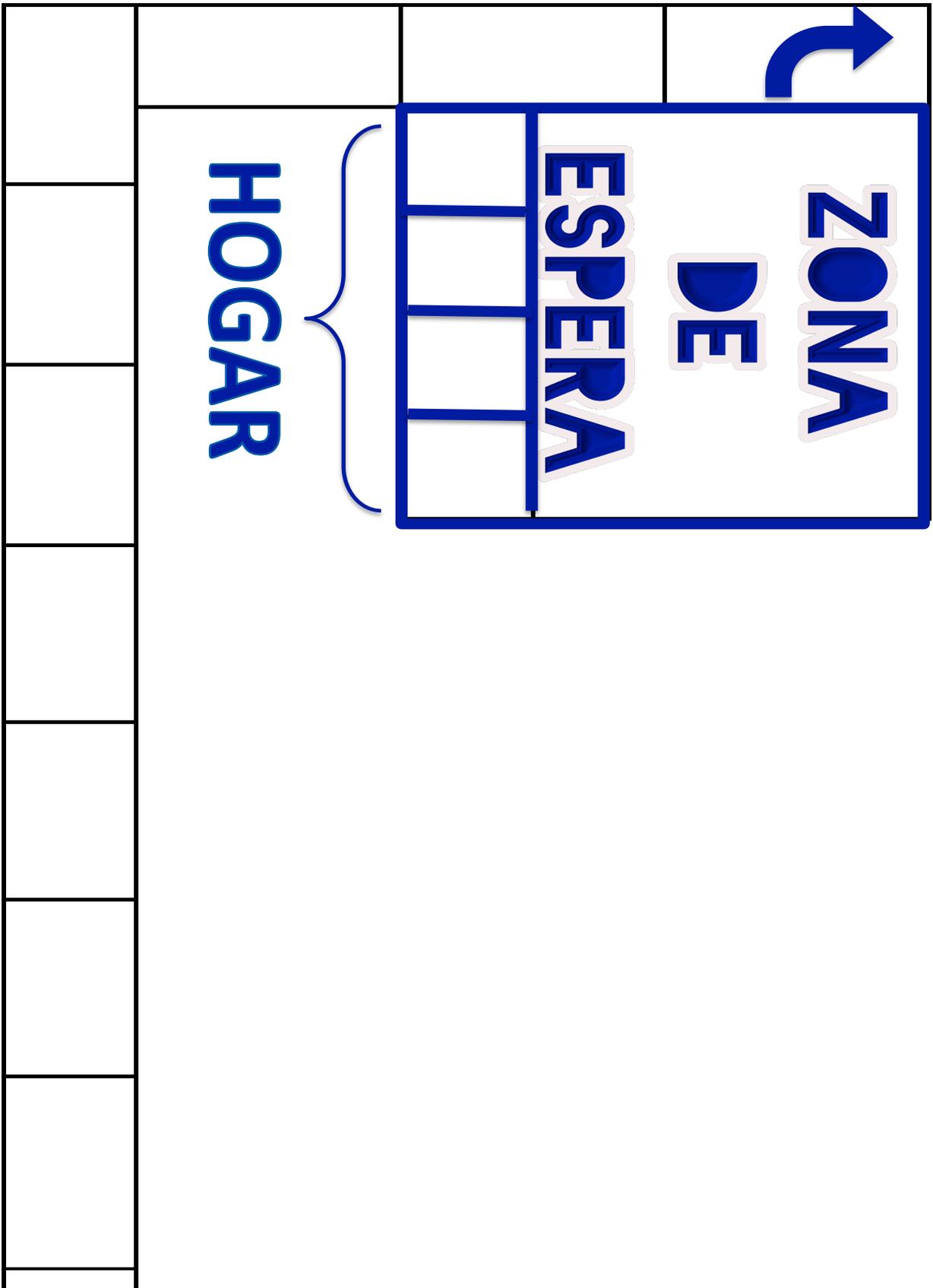
5. Puede tomarte varios turnos antes de que puedas, meter al último botón y por fin sacar el número necesario para llegar a “hogar”. (Si hay que brincar 3 espacios y la persona saca 6, nada se puede hacer. Si uno saca un 2 puede avanzar 2 y luego esperar hasta que saque un 1).

6. La Meta Ofensiva del juego es devolver tus cuatro botones desde el lugar marcado “empezar” dando vuelta de toda la tabla y luego conseguir el número necesario para entrar al “hogar”. (por el peligro de ser forzado a regresar al “descanso” se recomienda siempre tener 3 ó 4 botones en la tabla pero que te concentres en llevar uno a la vez al “hogar”).

7. La Meta Defensiva del juego es intentar alcanzar a cuantos botones posibles de los contrincantes, para que puedas devolverlos a su “descanso”. Es especialmente importante alcanzar al que está ganando, para impedir que todos sus botones lleguen al “hogar”.

8. Acomodar tabla de juego de tal forma que en una fila esten las hojas: A,B,C,D (superiores) y debajo de ellas: A,B,C,D (inferiores)





A) Superior



--	--	--	--

**i NO TE ENO**

--	--	--	--

B) Inferior

--	--	--	--

**DJES !**



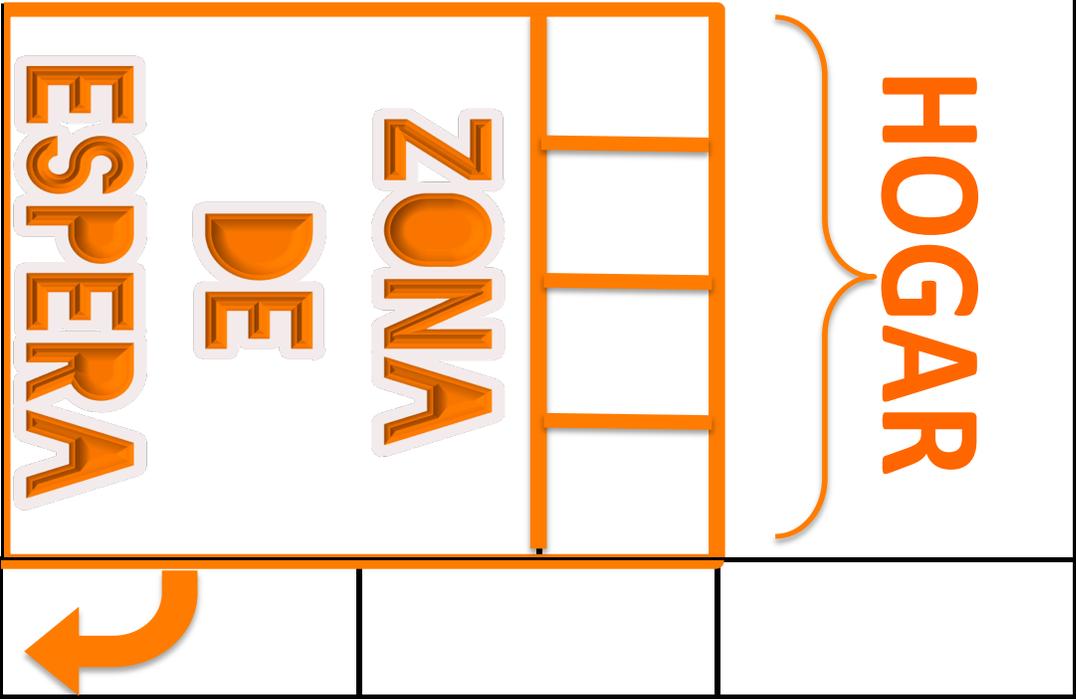
--	--	--	--

**HOGAR**



<b>ZONA DE ESPERA</b>			





Fiesta Juegos de salón

## DRAMA

(Se presenta inmediatamente antes de la plática)

**PREGUNTA:** ¿Cuántos piensan que sería muy suave si todos fueran al cielo? ¿Cuántos piensan que está mejor que solamente los que han aceptado a Jesús vayan al cielo? (Después de ambas preguntas, cuente las manos.)

**ESCENA: UNA MAESTRA EN LA ESCUELA CON SEIS NIÑOS, CUATRO MALVADOS Y DOS ANGELITOS. EL CHISTE ES QUE AUNQUE LOS CUATRO SE PORTAN DE MANERA HORRIBLE LA MAESTRA LOS TRATA IGUAL SIEMPRE DICIENDO QUE TODOS SON MUY BUENOS Y QUE ESTÁN EN UN PARAISO.**

(UN NIÑO ESTÁ SENTADO ESTUDIANDO SU LIBRO BIEN Y TRES ESTAN HACIENDO TRAVESURAS, ENTRAN DOS NIÑOS, UNO GOLPEANDO A OTRO QUE ES MUY BUENO E INOCENTE Y LO HACE LLORAR DE PURO DOLOR). TODOS DEBERAN TENER UN LIBRO.

**MAESTRA:**

(LE DICE AL NIÑO QUE ESTÁ GOLPEANDO A OTRO) Pepito tú eres muy buen niño. ¡Qué bonito eres! (MIRANDO AL GOLPEADO) Eres un niño muy bonito ¡No llores! No pasó nada. No hay ningún problema. ¡Todo en este salón es muy suave!

**NIÑO 1:**

Tengo un fósforo. Vamos a encender toda la escuela.

**NIÑO 2:**

¡Qué padre!

**PEPITO:**

(GRITANDO)

¡No me gusta leer! (TIRA SU LIBRO AL OTRO LADO DEL SALON)

(LOS CUATRO MALVADOS EMPIEZAN A JUGAR A LA "TRAE o a la ROÑA")

**MAESTRA:**

Todo el grupo es muy bueno. Voy a darles a todos dulces.

(REPARTE 3 DULCES A CADA UNO).

(LOS MALVADOS EMPIEZAN A QUITAR SILLAS PARA TENER LUGAR PARA BRINCAR LA ZOGA, Y UN MALVADO DICE COSAS HORRIBLES A UNA NIÑA BUENA).

**MAESTRA:**

(Dice al niño QUE ESTÁ HACIENDO COSAS horribles.) Tú eres un niño muy bueno (A LA NIÑA PERSEGUIDA) Tú eres muy buena. No pasó nada. Todo aquí es bonito. Todo está perfecto.

**MAESTRA:**

O.K.: Ya terminó el recreo. Vamos a leer como los muy buenos niños que somos.

(LOS NIÑOS CONTINUAN BRINCANDO SOGA).

(DOS NIÑOS AGARRAN LA SOGA Y EMPIEZAN A PONERLA ALREDEDOR DEL CUELLO DE LA MAESTRA)

**MAESTRA:**

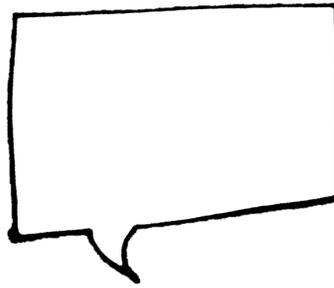
Ustedes son muy buenos niños.

(LOS DOS NIÑOS PONEN LA SOGA MAS Y MAS APRETADA).

**MAESTRA:**

(CON DIFICULTAD) Aquí... to... do... es... tá... per.....

(¡CAE MUERTA!)



## PLÁTICA- EL PECADO ES PEOR DE LO QUE PIENSAS

(Debe seguir inmediatamente después del drama)

**INTRODUCCIÓN:** Hay que reconocer que tan malo es el pecado y que sin castigarlo no hay justicia.

### 1 El pecado merece castigo

¡Es muy probable que hayas pensado que la obra fue completamente ridícula y lo fue! Pero si \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_, (tres personas horribles como criminales, estrellas de rock pesado, Hitler, etc, nombres conocidos para todos los jóvenes) entraron al cielo junto con Abraham y los apóstoles Pedro, Santiago y Juan al cielo sería más o menos como la obra. Si el pecado no está juzgando, no hay justicia. ¿Cuál es la raíz de todos los problemas del mundo, de las guerras, de los niños abusados, de jóvenes drogadictos? (Pausa dando la oportunidad a los jóvenes de pensar). Es el pecado, la avaricia el deseo incontrolable de conquista, es pecado. La falta de amor y el mal trato de niños es pecado. Vender droga para enriquecerse dando dolor a otros es pecado. El pecado es una enfermedad horrible que contamina todo a su alrededor. Necesita ser eliminado completamente o el cielo sería exactamente como la tierra.

### 2 La sangre de Cristo puede limpiar el pecado

El pecado es como un cáncer que todos tenemos. El pecado es tan malo que no podemos ignorarlo o tapanlo. Dios nos ofrece una manera de ser curados de pecado, solamente uno. La Biblia nos dice: "La sangre de Jesucristo Su Hijo nos limpia de todo pecado." (1 Juan 1:7). Cuando nos arrepentimos de nuestros pecados e invitamos a Cristo a entrar a nuestros corazones, la Sangre de Jesucristo nos quita todo pecado, somos curados y ya no vamos a morir espiritualmente porque tenemos vida eterna.

Imagínate si se descubrió una medicina para curar el cáncer que es disponible para todos. Puedes imaginar a una persona tan orgullosa, tan

neca y tan rebelde que decía: "Yo no necesito a nadie. Voy a curarme a mi manera. Si pienso que voy a ser curado, voy a ser curado. Nunca voy a tomar la medicina. Si muero, me muero." La persona que tiene demasiado orgullo de dar su vida a Cristo y recibir su perdón es igual de tonto como la persona que se niega tomar la medicina garantizada a curar el cáncer. El que piensa que puede limpiar su propio corazón cuando la Biblia dice que solamente la sangre de Jesucristo puede, es tonto.

### 3 Cuando aceptamos a Cristo en el corazón, Él nos hace personas nuevas, personas listas para ir al cielo

La Biblia 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". Los que verdaderamente han aceptado a Cristo en el corazón parecen como si fueran otra gente, visten iguales, hablan el mismo idioma, y aun tienen muchos de las mismas debilidades. Pero hay una diferencia fundamental: Cristo reina en la vida de una persona que verdaderamente lo ha aceptado. El cristiano toma por hecho que Cristo tiene el derecho de mandarle donde quiera y hacer cualquier cosa que Él quiere. La voluntad de Dios es más importante que sus propios deseos. El creyente toma los mandamientos de la Biblia en serio. La gente entregada a Cristo acepta la manera como Dios está manejando Su universo.

No hay rebeldía contra Dios. En vez de cubrir, o negar su pecado, la persona con Cristo en su corazón quiere confesarlo. En vez de jactarse, el cristiano sabe que no merece la salvación y que todo lo que tiene y todo lo que es, existe por la misericordia de Dios. Habría sido justo para la maestra quitar a los alumnos malvados de su salón y es justo para Dios no permitir que rebeldes entren en su cielo.

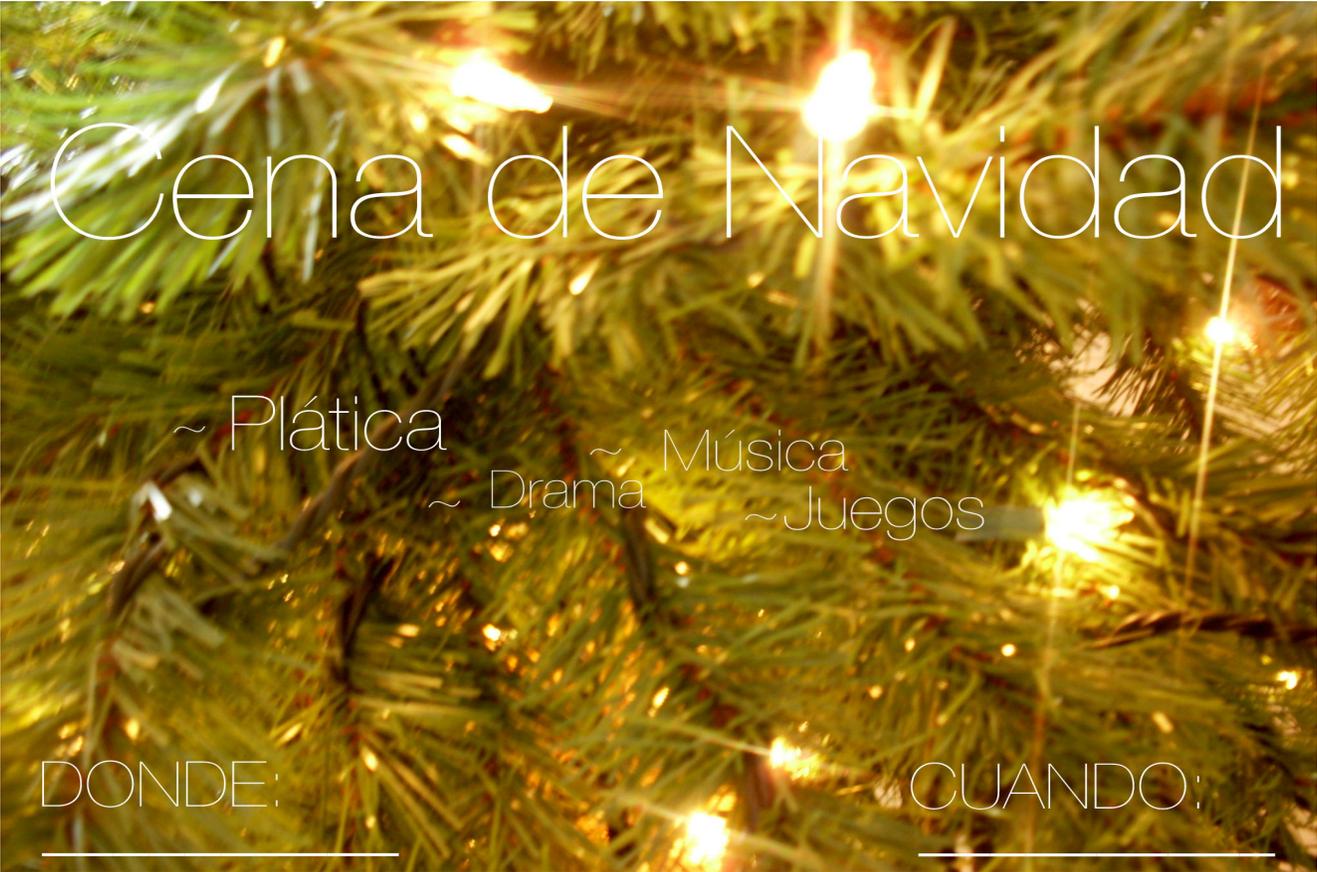
Solamente personas completamente sumisas a Dios pueden entrar en el cielo.

**4 Esta noche puedes permitir que Cristo cambie tu corazón para que puedas ir al cielo.**

¿Estás todavía peleando con Dios? ¿Piensas todavía que sabes más que Él? ¿Tienes temor rendirle toda tu vida al Salvador que murió por ti? Esta noche puede ser diferente. Puedes

abrir tu corazón a Cristo y recibir su perdón. Tú puedes ser curado del cáncer de pecado. Si éste es tu deseo en esta noche, levanta tu mano.

- 1.- Ora por todos y la comida.
- 2.- Invita a las personas que levantaron sus manos a ir con los consejeros a otro lugar.
- 3.- Sirva la comida cuidadosamente guardando comida para los que están aceptando a Cristo y los consejeros, o tráigala a ellos.



# Cena de Navidad

~ Plática

~ Drama

~ Música

~ Juegos

DONDE:

---

CUANDO:

---



# Cena de Navidad

~ Plática

~ Drama

~ Música

~ Juegos

DONDE:

---

CUANDO:

---



## FIESTA DE NAVIDAD

### FIESTA DE NAVIDAD EN RESUMEN

#### 1. **ROMPE HIELOS** - Dos posibilidades:

**A. BUSCA PALABRAS NAVIDEÑAS**

**B. TARJETAS DE NAVIDAD**

**2. CONCURSO DE DIBUJAR** - Una persona dibuja algo y los demás adivinan lo que está dibujando.

**3. CUENTO NAVIDEÑO** - "Bienvenido a la Locura" (HOJA G) Llenando espacios en un cuento con palabras chistosas y después leyendo.

**4. INTERCAMBIO DE REGALOS**

**5. DRAMA Y PLÁTICA**

**A.** Celebrando el día en honor del Señor, bueno, sin tomarle en cuenta.

**B.** ¿Qué harás con el Cristo de Navidad?

1.- Debemos tomar en cuenta a Cristo cuando celebramos Navidad.

2.- María recibió el Cristo de Navidad porque estaba dispuesta a darle todo:

a).- Su cuerpo.

b).- Su matrimonio.

c).- Su reputación.

3.- José experimentó también el Cristo de Navidad porque obedeció a Dios aunque costó.

4.- Otros como el dueño del mesón no abrió la puerta a Cristo.

5.- Y tú, ¿Qué vas a hacer con Jesucristo?

**6. RELEVO**

**7. CONCURSO DE CONOCIMIENTO NAVIDEÑO** - de dos equipos, "El examen de Navidad con HOJA H"

**8. BUSCA PALABRAS NAVIDEÑAS**

En equipos deben encontrar todas las palabras que se refieren a Navidad. (Si no está usado como Rompe hielos)

**9. CENA**

### DOS SEMANAS ANTES DE LA FIESTA

**A.** Haga copias de la invitación con toda la información para dar a los jóvenes. Debe incluir toda la información. Opcional: Trae cualquier artículo envuelto (no importando si es usado, en buenas condiciones) para poder regalar.

**B.** Decida cómo organizar la cena.

**C.** Organice una comisión de decoraciones (si van a tenerlas) dándoles un presupuesto.

**D.** Consiga 7 personas para actuar en el drama, tres muchachas y cuatro muchachos y saque copias del drama para cada uno. Ensaye bien con

ellos antes de la fiesta. Útiles para el drama: 2 mesas, mochilas, libros, para estudiante, platos y cubiertos, bolsas para tamales, algo que parezca pastel, bastantes regalos envueltos para Navidad (van a abrir dos o tres) y una tarjeta gigante que diga "amor, paz y gozo a los que saben dónde encontrarlo"

**E.** Si Ud. no va a dar la plática, consiga otra persona. Si es uno de los jóvenes, deberá dar la a usted, una o dos veces antes de darla al grupo.

**F.** Consiga algunos premios.

NOTA:

1.- Deberán tener todo ya decorado, con música navideña en el trasfondo antes de que lleguen los jóvenes.

2.- Cada persona, al llegar entregará el regalo que trajo envuelto en papel periódico.

### NOCHE DE LA FIESTA

#### ROMPE HIELOS

ACTIVIDADES POSIBLES: *BUSCA PALABRAS NAVIDEÑAS* Y *TARJETAS DE NAVIDAD*.

ESCOJA LAS ACTIVIDADES MEJORES PARA SU GRUPO.

#### **A** BUSCA PALABRAS NAVIDEÑO

NOTA: SI NO LO HA USADO COMO ROMPEHIELOS PUEDE USARLO COMO JUEGO.

Anticipadamente

Saque suficientes copias de la HOJA F para que cada persona tenga una copia. (A pesar que van a trabajar en parejas, funciona mejor si cada persona tiene una copia) y consiga lápices para cada persona. Si lo usas como rompehielo da uno a cada persona que empiece a llegar. Si lo usas como juego sigue las instrucciones dadas.

**A.** Todos escogen su pareja para el juego.

**B.** Reparta la mitad de HOJA F a cada persona o pareja pidiendo que la hoja quede boca abajo hasta que empieza el juego. Reparta lápices.

**C.** A la cuenta de tres. Empiezan a encontrar las palabras. El equipo o individuo que encuentre primero todas las palabras. (VER HOJA F RESUELTO) gana.

#### **B** TARJETAS DE NAVIDAD

Anticipadamente

Consiga la cantidad de material para que cada persona haga una o dos tarjetas de navidad, un par de tijeras para cada cuatro personas, pegamento, papel (blanco, rojo, verde o plateado si es posible), plumas (tinta negra, roja y verde), tarjetas navideñas usadas, listón, etc.

**EN ACCIÓN**

En varias mesas o mesitas deben tener materiales para hacer tarjetas de navidad para niños en el hospital, ancianos de la iglesia, vecinos de la iglesia u otro grupo. (Deben tener papel-blanco, rojo, y verde, plumas: negras, rojas y verdes, lápices y pegamento, tarjetas navideñas usadas, listón y cualquier cosa que sería útil. Deben pasar un tiempo haciendo tarjetas. (Diles cuando quedan solamente diez minutos).

Pueden ir a repartirlos de inmediato y regresar por el resto de la fiesta o decidir otro día para repartirlos (Si está frío y van a estar fuera por un rato deben decirlo en la invitación para que se abriguen bien).

## 2 CONCURSO DE DIBUJAR

Anticipadamente

A. Haga tarjetas (12x7 centímetros) con estas palabras o frases en **letra de molde**.

1. UN PASTORCITO
2. UNA NOCHE BUENA
3. UN CAMELLO
4. ORO, INCIENSO Y MIRRA.
5. MARIA CON EL BEBÉ JESÚS
6. OVEJAS
7. LOS ÁNGELES EN EL CIELO ANUNCIANDO EL NACIMIENTO DE JESÚS
8. EL BEBÉ JESÚS EN EL PESEBRE
9. SIMEÓN BENDICIENDO AL NIÑO JESÚS
10. LOS REYES MAGOS
11. LA BIBLIA
12. DOS CAMPANAS
13. UN ÁRBOL DE NAVIDAD
14. REGALO
15. EL REY HERODES
16. BELÉN
17. PAVO
18. PESEBRE
19. ESTRELLA
20. BURRO

B. Consiga 20 medias hojas de papel y un lápiz para cada equipo.

**EN ACCIÓN**

Idea general: Un representante de cada equipo al ver que necesita dibujar (ejemplo = Los reyes magos) regresará a su grupo para dibujarlo SIN HABLAR O ESCRIBIR NADA NI UNA LETRA O NUMERO hasta que su equipo adivine que es.

Formación de equipos:

A. Divida al grupo en equipos de 4 a 8 personas. Deben formar sus sillas en círculos lejos unos de otros.

B. escoja un juez para cada dos equipos. Los jueces darán a los representantes de los equipos lo que necesitan dibujar.

C. Si son adolescentes o jóvenes inmaduros, se necesitará un adulto en cada grupo.

Reglas específicas:

A. El juez que está dando las tarjetas que dice que van a dibujar debe estar en medio de los grupos para que la distancia para llegar a él sea igual para cada equipo.

B. Para empezar, cada equipo mandará un representante al juez. A la cuenta de tres, el juez mostrará la tarjeta a los representantes. Ellos correrán a sus grupos para dibujar el objeto para que todos puedan ver SIN DECIR NINGUNA PALABRA NI ESCRIBIR NI UNA LETRA DEL ALFABETO.

C. Cuando alguien en el grupo adivina que es (y no deben gritar porque los demás equipos están escuchando) una persona necesita escribir que es y correr para traerlo al juez (En una forma consecutiva todos miembros del equipo deben turnarse.)

D. El juez al recibir la contestación del número uno dará la segunda cosa para dibujar. Debe anunciar el equipo que ganó el punto. Entonces todos mandarán otro representante para dibujar el siguiente objeto. El juez mostrará la segunda tarjeta a todos los dibujantes, etc. Si mandan a la misma persona para dibujar antes de mandar a todos los miembros del equipo están descalificados.

E. Cada vez, apunta el equipo ganador de cada round para anunciar el equipo que ganó.

NOTA: Si no hay tiempo o los jóvenes se aburren, usa solamente los objetos para dibujar que usted considera los más fáciles.

### 3 CUENTO NAVIDEÑO - BIENVENIDO A LA LOCURA

#### Anticipadamente

Hagan una copia de la HOJA 1 y consiga a alguien con buena letra para llenar la hoja. Antes de la fiesta, la persona que va a pedir las palabras y escoger entre las sugerencias debe leer las instrucciones en la HOJA 1 cuidadosamente. Alguien serio debe intentar de leer el cuento navideño sin reírse.

### 4 INTERCAMBIO DE REGALOS

#### Anticipadamente

Consiga música. Si van a usar letras del alfabeto (lea la explicación en la sección abajo “**¡En acción!**” para decidir), haga tarjetas de (5x5 centímetros) una por cada letra del alfabeto. Póngalas en una bolsa de plástico no transparente o si van a usar dados, consiga dos. Tenga como cinco regalos extras para que puedan participar todos aunque se les olvidaron sus regalos.

#### **EN ACCIÓN**

**A.** Con música de volumen bajito haga ambiente. Los jóvenes formen un círculo y tres o cuatro personas repartan los regalos asegurándose de que cada persona tenga uno. ***Nadie debe abrir su regalo.***

**B.** Cada persona tomará su turno para tratar de cambiar su regalo por otro. Puede hacerlo de una de las siguientes maneras:

Si están usando letras: Sacar de la bolsa de plástico seis tarjetas con letras y en menos de treinta segundos intentar formar una palabra con por lo menos 4 de esas letras. Si lo logra, puede intercambiar su regalo con el que desee. Después pondrá las seis letras en la bolsa, sacudirá la bolsa y la próxima persona escogerá sus letras, y así sucesivamente.

#### Si están usando dados:

Si Ud. piensa que sus jóvenes son lo suficientemente maduros para entender que los dados en si no son malos solamente si están dándoles mal uso, sería posible jugar con dos dados. En algunos grupos no sería sabio usarlos. La persona deberá aventar los dados (una sola oportunidad a menos que haya tiempo para más oportunidades para cada participante) y si cae en números iguales, tiene derecho a intercambiar su regalo.

Continúen hasta que cada persona tenga un turno, dos o tres o hasta que suene la alarma o campana, etc. Entonces cada persona abrirá el regalo que tiene.

### 5 DRAMA Y PLÁTICA

### 6 RELEVO

#### Anticipadamente

Consiga:

- a. Una vela para un pastel de cumpleaños y un fósforo para cada persona.
- b. Un cuarto de hoja de papel para cada persona y cinco ó seis lápices para cada equipo.
- c. Un animalito asociado con navidad de tamaños iguales para cada equipo. (Puede usar ovejas, vacas, camellos, etc. pueden estar muy pequeños o hechos de cartón.)

#### **EN ACCIÓN**

Cada persona en cada equipo necesita hacer las siguientes cosas con éxito y regresar para tocar a la siguiente persona hasta que todas las personas de un equipo terminen.

a. Prendan una vela de cumpleaños con un fósforo y llegue hasta cierto punto marcado para apagarla. (Si se apaga la vela antes de llegar al punto, necesita regresar para hacerlo otra vez).

b. En el lugar donde ponen las velas apagadas hay papelitos y lápices. La persona necesita escribir FELIZ NAVIDAD al revés y darlo a un juez. (El juez debe tenerlo por escrito: DADIVAN ZILEF para revisarlo rápidamente). Si no está correcto, ellos necesitan regresar y escribirlo otra vez. Si no está correcto la segunda vez necesita ponerse al fin de la cola para correr otra vez, como la última persona del equipo.

c. Cada persona, después de terminar felizmente la segunda parte del relevo, recibirá por parte del juez un animalito. El concursante tendrá que ponerse en el suelo de rodillas, cuclillas, arrastrándose o como prefiera) y empujar su animalito (que siempre tendrá sus cuatro patas en el suelo) hasta llegar al destino que usted previamente habrá marcado como “Belén”. (Si una muchacha tiene falda demasiado corta y apretada para hacerlo con dignidad, ella debe escoger una suplente para hacer esa parte del relevo por ella). Una vez que haya llegado allí, (un

juez deberá vigilar esto constantemente), el concursante devolverá el animalito de donde lo recibió, correrá a su fila y tocará a la persona que sigue. El grupo que termina primero gana el concurso.

## **7 CONCURSO DE CONOCIMIENTO NAVIDEÑO**

### Anticipadamente

Haga estrellas para cada persona y haga dos letreros con media cartulina que digan "NO ESTÁ EN LA BIBLIA". Tenga a la mano una copia de HOJA H. Estudie usted bien las reglas antes de la fiesta, es muy necesario.

Para el juego se necesitan:

- a. Una persona con una copia de la HOJA H para leer las preguntas.
- b. Estrellas para dar a todos y el letrero grande para cada equipo que diga "No está en la Biblia"
- c. El grupo dividido en dos equipos cada uno con un capitán.
- d. Un juez, dos si hay más de veinte jóvenes.
- e. Alguien para apuntar los puntos de ambos, en un pizarrón o cartulina.

### **REGLAS EN ACCIÓN**

1. Después de leer la pregunta, la persona que quiera contestar la pregunta levanta la estrella.

La primera persona en levantar su estrella recibe la primera oportunidad de contestar la pregunta. (Si está correcta su equipo gana 2 puntos. Si está incorrecta, la segunda persona que levantó la estrella puede contestar y ganar dos puntos. Ya sea del mismo equipo o no. Si todos levantan la estrella al mismo tiempo, use una moneda para decidir cuál equipo tiene la primera oportunidad). **NO ESTÁ PERMITIDO LEVANTAR LA ESTRELLA Y LUEGO BAJARLA. HAY QUE CONTESTAR SI LEVANTA LA MANO.**

2. La señal "No está en la Biblia" está a cargo del capitán. Si levanta la señal "No está en la Biblia" cuando sí está en la Biblia pierde dos puntos. Si la contestación no está en la Biblia, el primer equipo para levantar la señal "No está en la Biblia" gana cinco puntos **PERO CADA EQUIPO PIERDE UN PUNTO POR CADA MANO LEVANTADA CON UNA ESTRELLA CUANDO LA CONTESTACIÓN NO ESTÁ EN LA BIBLIA.**

3. **HAGA LAS TRES PRIMERAS PREGUNTAS DE ENSAYO USANDO LAS REGLAS PARA QUE ENTIENDAN. DESPUÉS PERMITA A LOS CAPITANES TRES MINUTOS CON SUS EQUIPOS PARA PLANEAR UNA ESTRATEGIA.**

4. Entonces jueguen.

## **8 CENA**

**HOJA F**  
**BUSCA PALABRAS**

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

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

**HOJA G**  
**BUSCA PALABRAS**  
**RESULTADO**

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

**HOJA H**  
**CONCURSO DE CONOCIMIENTO NAVIDEÑO**

**ENSAYO**

1. ¿A quién dio Dios los diez mandamientos?  
(Moisés)
2. ¿Cuántos animales entraron en el arca de Noé?  
(No está en la Biblia)
3. ¿Cuál fue el primer animal nombrado por Adán?  
(No está en la Biblia)

**EXAMEN DE NAVIDAD**

1. Cuando José supo que María iba a dar a luz, ¿Cuál fue su primer plan?  
(Dejarla secretamente)
2. ¿Cuántos reyes magos había?  
(No dice la Biblia)
3. ¿Cómo supo José que el bebé de María sería el Salvador del mundo?  
(Apareció un ángel y se lo dijo)
4. ¿Dónde vivían María y José?  
(Nazaret)
5. ¿Cómo se llamó el ángel que vino a María para anunciar el nacimiento de Cristo?  
(Gabriel)
6. ¿Qué pregunta hizo María al ángel?  
(¿Cómo será esto?)
7. ¿Cómo se llamaba la pariente a quien María visitó?  
(Elisabet)
8. ¿Qué transporte usaron José y María para llegar a Belén?  
(No dice la Biblia)
9. ¿Quién dio el edicto que todo el mundo necesitaba registrarse para pagar impuestos?  
(Augusto César)
10. ¿De qué país eran los reyes magos?  
(No dice la Biblia)
11. ¿Quién fue el antepasado muy famoso de José y María?  
(David)
12. ¿En cuántos meses tocaron José y María?  
(No dice la Biblia)
13. ¿Quién era el dueño del establo donde nació Jesús?  
(No dice la Biblia)
14. ¿Qué cantarón los ángeles a los pastores?  
(No dice la Biblia\*)
15. ¿Quién llegó a ver a Jesús primero, los pastores o los reyes magos?  
(Los pastores)
16. ¿Qué regalos trajeron los reyes magos?  
(Oro, incienso y mirra)
17. ¿Qué rey dijo que quería ver al nuevo rey Jesús?  
(Herodes)
18. ¿Cómo supieron los escribas y sacerdotes donde nació Cristo?  
(Por las Escrituras)
19. Nombra dos personas que notaron a Jesús cuando sus padres le trajeron al templo.  
(Simeón y Ana)
20. ¿Cuándo Cristo nació, quién era gobernador de Siria?  
(Cirenio)
21. ¿Con qué transporte llegaron los reyes magos del oriente?  
(No dice la Biblia)

\*Lucas 2:13 "alaban a Dios y decían" – No dice si cantaron o no

### HOJA I - BIENVENIDO A LA LOCURA

Idea básica: Consiga a alguien capaz de hacer que los jóvenes participen para llenar los espacios con palabras graciosas y chistosas. Después, alguien muy serio debe leer el cuento a todo el grupo. Será cómico.

Instrucciones para la persona encargada del juego:

1. Los jóvenes no deben saber el por qué está pidiendo las palabras.
2. Debe escoger a alguien para poner las palabras en letra de molde legible.
3. Pregunte a los jóvenes palabras graciosas para llenar los espacios que usted vaya pidiendo- adjetivo, cosa, sustantivo invisible, nombre, emoción, dicho, etc, según el orden del cuento. Deben ser palabras específicas, chistosas y llamativas. EJEMPLO: Es mejor volcán que pluma, dinosaurio que mesa, Benito Juárez que Memo y asco que malo, etc.
4. Escoja a una persona que lea el cuento con buena voz sin reírse. (Si se ríe mucho, seleccione a otra persona).

Era la \_\_\_\_\_ antes de Navidad y \_\_\_\_\_ no tenía todavía ningún regalo  
(sustantivo) (nombre de muchacho presente)

para nadie. sintiendo \_\_\_\_\_ y \_\_\_\_\_ decidió ir al \_\_\_\_\_. Vio muchos  
(emoción) (emoción) (lugar)

\_\_\_\_\_s \_\_\_\_\_s, y \_\_\_\_\_s a precios muy baratos.  
(cosas o artículos) (cosas o artículos) (cosas o artículos)

Pero quería un \_\_\_\_\_ especial para \_\_\_\_\_.  
(cosa o artículo) (nombre de la muchacha presente)

Salió y fue a \_\_\_\_\_ para buscar más. Allí encontró \_\_\_\_\_s, y \_\_\_\_\_s  
(lugar público) (cosas o artículos) (cosas o artículos)

preciosos, pero no tenía suficiente \_\_\_\_\_ como para comprarlos. Además no había un  
(cosa o artículo)

\_\_\_\_\_ para atenderlo.  
(oficio o profesión)

Por fin decidió comprar un \_\_\_\_\_ para su madre y una \_\_\_\_\_ para su hermana.  
(cosa o artículo) (cosa o artículo)

Pero el asunto más importante era un regalo para su novia \_\_\_\_\_, algo muy romántico,  
(misma muchacha mencionada)

como un \_\_\_\_\_. Quería comprarlo pero costaba \_\_\_\_\_ pesos.  
(cosa o artículo) (número)

Pensó en dar \_\_\_\_\_ precioso. Lo compró, lo envolvió en \_\_\_\_\_ y lo puso bajo el  
(cosa o artículo) (cosa o artículo)

árbol de \_\_\_\_\_. No podía esperar hasta el \_\_\_\_\_ de Diciembre para dárselo.  
(día festivo) (número)

Cuando ella lo vio, dijo \_\_\_\_\_ y dio a él un gran \_\_\_\_\_.  
(expresión muy usada entre jóvenes) (exclamación común)

de gratitud. Era la \_\_\_\_\_ Navidad más \_\_\_\_\_ de su vida.  
(adjetivo) (adjetivo)



Fiesta de Navidad

## DRAMA

(Se debe presentar inmediatamente antes de la plática)

**ESCENA: AL LADO IZQUIERDO DE LA PLATAFORMA ES “LA CASA” DEL SR. BUENO CON UNA MESITA Y DOS SILLAS. AL LADO DERECHO ES LA CASA DE BETO CON UNA MESA GRANDE CON ALGUNAS SILLAS. EN MEDIO O EN FRENTE ES LA “CALLE” DONDE SE JUNTAN LOS JÓVENES PARA PLANEAR LA CELEBRACIÓN DE DÍA BUENO.**

### **NARRADORA:**

Una vez vivió un hombre que se llamaba Señor Bueno. Ya grande de edad, había pasado toda su vida ayudando a los demás. Porque era tan generoso, casi no tenía dinero. No tenía tiempo para él mismo porque siempre estaba ayudando a los demás. Por fin los ciudadanos de La Palma decidieron hacer del cumpleaños del Señor Bueno un día festivo. Para que pudieran celebrar el nuevo día festivo puesto por el pueblo que se llamaba Día Bueno en forma, cerrarían escuelas, los lugares de negocios y las fábricas.

### ESCENA I: CASA DEL SEÑOR BUENO

**SEÑOR BUENO:** (sentado tomando un café en su mesita) Estuvo muy bien que la gente del pueblo decidiera celebrar mi cumpleaños el próximo mes. Tengo curiosidad acerca de qué tipo de celebración será.

### ESCENA II: LA CALLE

### **NARRADORA:**

Los muchachos y las muchachas de la prepa recibieron las noticias hoy: un día libre extra en el mes que entra.

PEDRO Y BETO REGRESANDO OBVIAMENTE DE LA ESCUELA (CON LIBROS Y MOCHILAS, ETC.) PARADOS PLATICANDO.

**PEDRO:** ¡Que padre que vamos a celebrar el 25 sin \_\_\_\_\_ clases! Tal vez podamos \_\_\_\_\_  
(Cualquier cosa más probable en su área, la playa, tener un día de campo, jugar boliche, etc.)

**BETO:** Yo pienso que sería más divertido invitar a nuestros propios amigos para una fiesta. Podemos comer tamales y tal vez un pastel. Y ..... ¡Hola Norma! ¿Qué tal?

ENTRA NORMA CON LIBROS Y MOCHILA SALUDANDO A LOS MUCHACHOS.

**BETO:** ¿Dónde está Lily ustedes siempre andan juntas?

**NORMA:** ¡Pobrecita! Está bien resfriada. Está en cama. Pienso que no va a venir a la escuela mañana tampoco.

**BETO:** ¡Qué lástima! Estamos planeando una fiesta para celebrar Día Bueno.

**NORMA:** ¡Qué idea tan buena! (COMO ESTÁ ENAMORADA DE BETO) Tú siempre tienes las mejores ideas ¿Qué puedo hacer para la fiesta? ¿Puedo traer un pastel?

**PEDRO:** Siempre me gusta la ideal del pastel. Debemos tener ponche también y....

ENTRAN TETE Y JUAN COMO NOVIOS CON SUS LIBROS, DE REGRESO DE LA ESCUELA. TODOS SE SALUDAN.

**BETO:** Estamos planeando una fiesta para Día Bueno. ¿No sería muy padre? Vamos a tener pastel y queremos tamales, ponche y .....

**JUAN:** Teté puede hacer los mejores tamales del mundo. Después de comerlos le pedí que fuera mi novia ....., bueno no es cierto pero tus tamales si son mejores que los de mi abuelita.

**TETE:** Sí, puedo hacerlos. Ojalá que a todos les gusten tanto como a Juan.

**PEDRO:** Es posible que sepan mejor si éstas enamorado con la cocinera, pero yo podré dar una opinión imparcial.

**BETO:** Pedro, tu mamá hace un ponche bien rico. ¿Piensas que ella podría hacerlo para nuestra fiesta?

**PEDRO:** Sí, mi mamá es muy buena onda

**BETO:** Les invito a tener la fiesta en mi casa. Pienso que debemos decorarla para la fiesta. ¿Quién quiere ayudarme?

**NORMA:** (CON MUCHO DESEO DE IMPRESIONAR A BETO) Yo puedo ayudarte. ¡Qué idea tan divina. Tengo algunas ideas y voy a comprar un libro acerca de decoraciones.

**BETO:** Es una fiesta de cumpleaños, así que debemos llevar regalos para todos.

**NORMA:** Beto, yo sé qué compraré para ti. Vas a estar muy feliz cuando lo veas.

**PEDRO:** ¿Si platicamos con todo el mundo acerca de nuestro plan de una fiesta con regalos, el negocio de mi papá mejorará!

ESCENA III: CASA DE BETO.

**LA MESA ESTÁ PUESTA CON PLATOS Y UN PASTEL. HAY ALGUNAS DECORACIONES Y NORMA ESTÁ PONIENDO MÁS. HAY ALGUNOS REGALOS ENVUELTOS.**

**NARRADORA:**

Después de hacer muchas preparaciones, llegó el día de la gran fiesta.

**NORMA:** Beto, puedes ayudarme a poner esta decoración. Tú eres más alto y yo no alcanzo.

TOCAN JUAN Y TETE. ELLOS TIENEN REGALOS Y UNA BOLSA DE "TAMALES" TODOS SALUDAN DICIENDO "FELIZ DÍA BUENO".

**TETE:** Aquí están los tamales. Me quedé despierta hasta la una de la mañana para hacerlos.

**NORMA:** Terminé de envolver el último regalo hasta las tres de la mañana. No puedo esperar hasta que todos vean los regalos que les compré.

**BETO:** ¡Al ataque! ¿Por qué no abrimos los regalos ahorita?

**NORMA:** Tú siempre tienes ideas tan fantásticas.

DOS O TRES PERSONAS ABREN REGALOS Y TODOS VIENDOLOS, GRITANDO CON GOZO, DICIENDO QUE MUCHAS GRACIAS, ETC. TOCA A LA PUERTA EL SEÑOR BUENO.

**BETO:** ¿Quién será?

**PEDRO:** (VIENDO DESDE LA VENTANA.) ¡Es el Señor Bueno!

**TETE:** Olvidé que es el cumpleaños del Señor Bueno.

**NORMA:** ¿Ni pensábamos en darle un regalo al Señor Bueno!

TOCA OTRA VEZ.

**BETO:** (ABRIENDO LA PUERTA.) Señor Bueno, no esperábamos verle hoy. Pensé que en Día Bueno usted sería invitado a comer con el presidente del pueblo.

**SEÑOR BUENO:** Ya comí en mi casa. Solamente vine a darles a ustedes un regalo.

**NORMA:** Pero ¡no es justo! No compramos uno para usted y las tiendas ya están cerradas.

ENTRA EL SEÑOR BUENO DANDO UNA TARJETA GRANDE QUE DICE:  
"AMOR, PAZ Y GOZO A LOS QUE SABEN DONDE ENCONTRARLOS"

SALE SEÑOR BUENO.



## PLÁTICA - ¿QUÉ HARÁS TÚ CON EL CRISTO DE NAVIDAD?

(Debe seguir inmediatamente después del drama.)

### INTRODUCCIÓN: Podemos experimentar el gozo de la primera Navidad celebrando correctamente

Es cierto que hay amor, paz y gozo para los que saben dónde encontrarlos. Voy a platicar acerca de cómo necesitas celebrar la Navidad para recibirlos. Necesitas saber tres cosas:

1. ¿Por qué celebrar la Navidad?
2. ¿Qué puedes aprender al celebrar la Navidad?
3. ¿Qué puedes recibir al celebrar la Navidad?

¿Has oído que es un pecado celebrar la Navidad porque tiene origen pagano? Es cierto que había algunas fiestas paganas en el 25 de diciembre en varios países europeos. En el calendario antiguo el 25 de diciembre era el día más corto en el año. Nadie trabajaba y todo el mundo estaba celebrando en honor de dioses paganos. Obviamente los cristianos no podían participar en este tipo de actividad.

Los israelitas del Antiguo Testamento tuvieron la idea de celebrar eventos importantes. Ellos celebraban la Pascua para recordar que Dios abrió el Mar Rojo y les ayudó a escapar de la esclavitud. Toda la nación puso una fiesta de cosecha cada año en que todo el mundo vivía en tiendas o carpas para recordar que así vivieron en el desierto antes de entrar en la Tierra Prometida y construir sus casas. En la fiesta de Purim recordaron cómo Dios usó a la reina Ester a salvar a su gente del malvado Amán. En ésta fiesta decidieron celebrar una gran obra de Dios en la historia Bíblica.

Solamente porque una cosa como un huevo está siendo usado en ritos de ocultismo no significa que no puede ser usado para algo bueno como un rico desayuno. El hecho que los paganos usaron árboles verdes e intercambio de regalos

en sus fiestas no significa que no pueden ser usados para algo bueno. Lo verde de un árbol puede simbolizar la vida que da Dios y los regalos pueden hacernos recordar los dones de los reyes magos y el Don más precioso que Dios dio al mundo en la primera Navidad.

Recordando los eventos de la primera Navidad puede enriquecer tu vida espiritual. Puedes aprender lecciones muy valiosas de la fe de las dos personas que Dios más uso para traer Su Don al mundo una noche hace dos mil años en Belén. Estas dos son María y José.

### 1 Podemos aprender de la vida de María

María no era una diosa ni una súper – persona. Era una jovencita como ustedes aquí. Sin duda ella estaba muy enamorada de José y tenía sus planes para la boda, su luna de miel, y cómo comenzar su vida como una señora. Pero cuando el ángel vino le dijo: “Ahora, (no algún tiempo en el futuro) concebirás en tu vientre, y darás a luz un hijo, y llamarás su nombre Jesús. Este será grande, y será llamado Hijo del Altísimo; y el Señor Dios le dará el trono de David su padre; y reinará sobre la casa de Jacob para siempre, y su reino no tendrá fin.” (Lucas 1:31-33) ella estaba lista a obedecer a Dios no importándole el costo.

Porque conoció bien las Escrituras y las profecías del Mesías, ella consideró el reino de Dios más importante que sus propios planes, deseos y aún su vida. Para decir las palabras famosas, “He aquí la sierva del Señor; hágase conmigo conforme a tu palabra.” María necesitaba rendir a Dios todo.

## 2 María rindió todo a Dios

**A. Su cuerpo:** Tal vez no quería tener un bebé tan jovencita pero ella canceló sus propios deseos para hacer la voluntad de Dios. Pero también estaba viviendo en la casa de su padre. María amó a su Dios lo suficiente como para arriesgarlo todo.

**B. Su matrimonio y su futuro:** ¿Cómo podía creer José que estaba encinta por el Espíritu Santo? ¿Creería la historia de la aparición de un ángel? ¿Quién querría casarse con una muchacha ya encinta?

**C. Su reputación:** Puedes imaginar todos los chismes que fueron levantados en Nazaret? ¿Qué diría la Señora Lengua Larga y sus amigas? ¿Qué pensarían sus padres? Para una mujer pura su reputación vale oro. Pero María estaba dispuesta a rendir todo a Dios para ser su instrumento.

## 3 Podemos aprender de la vida de José

José era un hombre tan justo que cuando pensó que María le había traicionado, no quiso vengarse. Cuando el ángel se le apareció, mostró no solamente su fe pero su falta de orgullo. No sería fácil para un hombre de Dios inocente saber que todo el mundo pensaba que él era el culpable de tener relaciones sexuales con su prometida antes de la boda. Pero él obedeció a Dios. Imagínate el auto-control y la dependencia total en Dios que mostraba José según este versículo: “Y despertando José del sueño, hizo como el ángel del Señor le había mandado, y recibió a su mujer. Pero no la conoció hasta que dio a luz a su hijo primogénito; y le puso por nombre JESÚS.”

## 4 Había las que abrieron las puertas al Cristo de Navidad y otros que no lo hicieron

María y José abandonaron el derecho de empezar su matrimonio normalmente sin chismes, sin la responsabilidad de un bebé, y sin la necesidad de huir a Egipto. Es una historia magnífica de fe y entrega a Dios. Por esto ellos experimentaron el milagro de la primera Navidad. También había otras personas con corazones dispuestos a recibir a el Mesías, pastores humildes, Simeón y Ana que pasaron mucho tiempo con Dios en oración y los reyes magos del oriente listos a gastar mucho dinero y esfuerzo para adorar a el niño Jesús. Pero otros perdieron toda la bendición. El dueño del mesón no podía encontrar lugar para el Rey del Universo y el rey Herodes quería matarlo porque él quería ser el único rey.

## 5 ¿Tú vas a abrir la puerta al Cristo de la Navidad?

Has puesto tu vida bajo el Rey de Reyes y Señor de Señores? ¿Has encontrado lugar en tu corazón para quien nació en Belén? ¿Alguna vez has orado invitando a Cristo a tomar control de cada área de tu vida?

¿O eres tú como el dueño del mesón que tienes en tu agenda otras cosas más importantes que Jesucristo? ¿Eres un Herodes que no quiere que nadie le mande? ¿Quieres dar a Cristo el primer lugar en tu corazón? Si esta noche realmente quieres prepararte para experimentar el significado verdadero de la Navidad invitando a Cristo a tomar control de tu vida, levanta la mano.

(Invita a los que quieren recibir a Cristo a un lugar aparte para platicar y orar más con ellos. Ora por la comida y empiecen la cena. Sirva la cena apartando suficiente comida para los consejeros y los que quieren aceptar a Cristo).