



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. Imagínate 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.

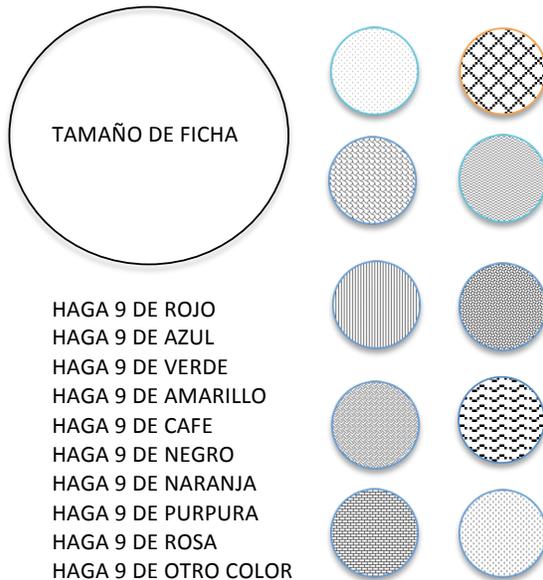
E.- Las reglas de NO TE ENOJES están escritas en una hoja separada y en cada tabla.

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, TOME 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.

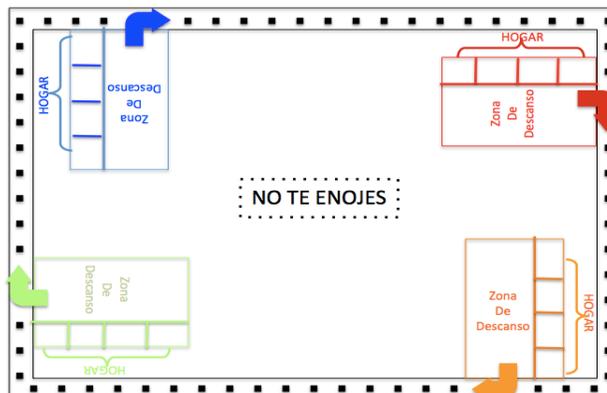
4. No puedes brincar para que pases uno de tus propios botones para llegar a tu destino aunque si puedes saltar los botones de los demás, tantas veces desees y puedes parar en su lugar mandándolos a “descanso”. Si tienes un botón ya en la tabla del juego puedes mover el botón las veces indicadas a menos 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.

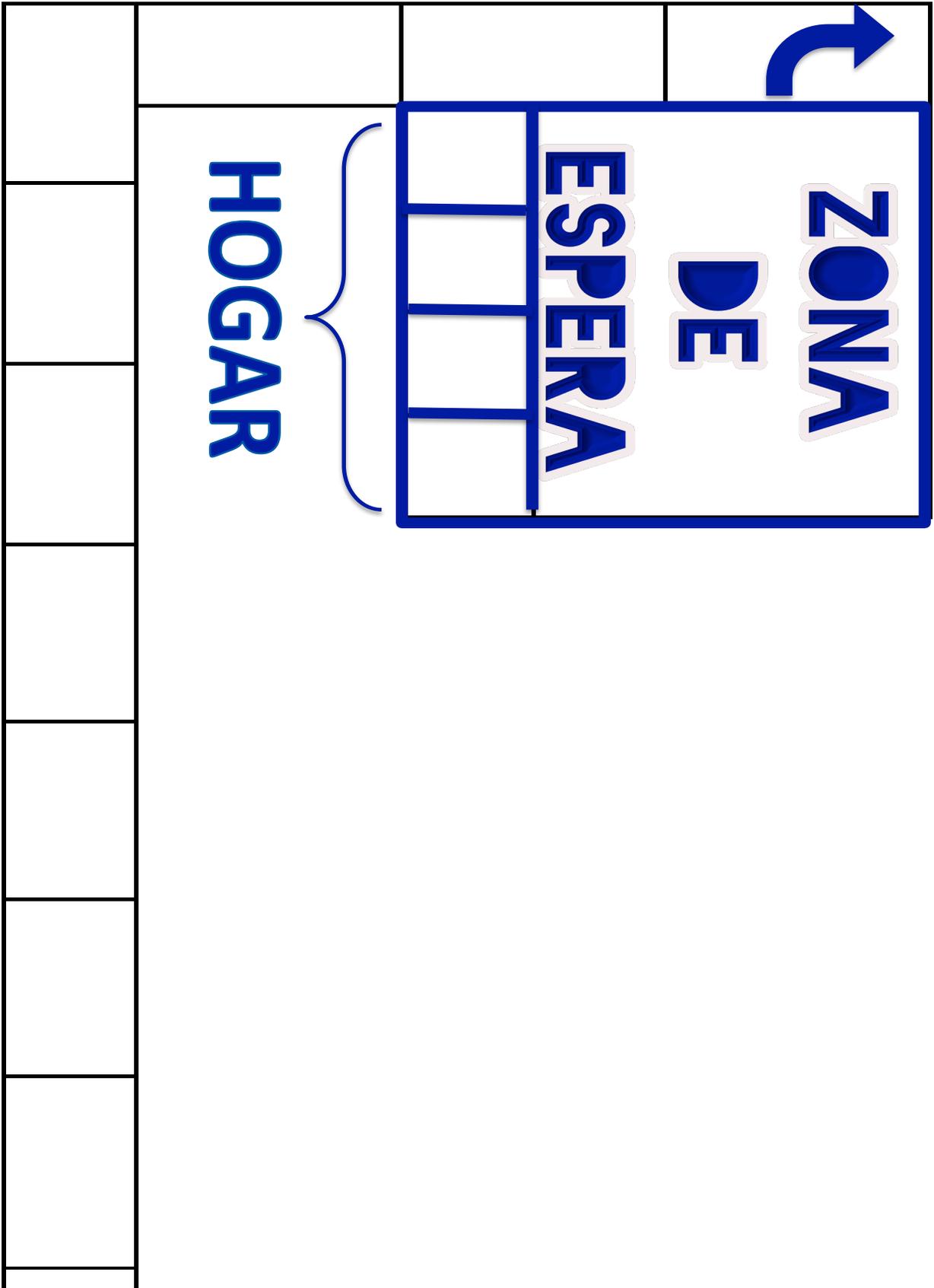
5. Puede tomarte varios turnos antes de que puedas, meter al último botón y por fin sacar el número necesario para llegar a “hogar”. (Si hay que brincar 3 espacios y la persona saca 6, nada se puede hacer. Si uno saca un 2 puede avanzar 2 y luego esperar hasta que saque un 1).

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”).

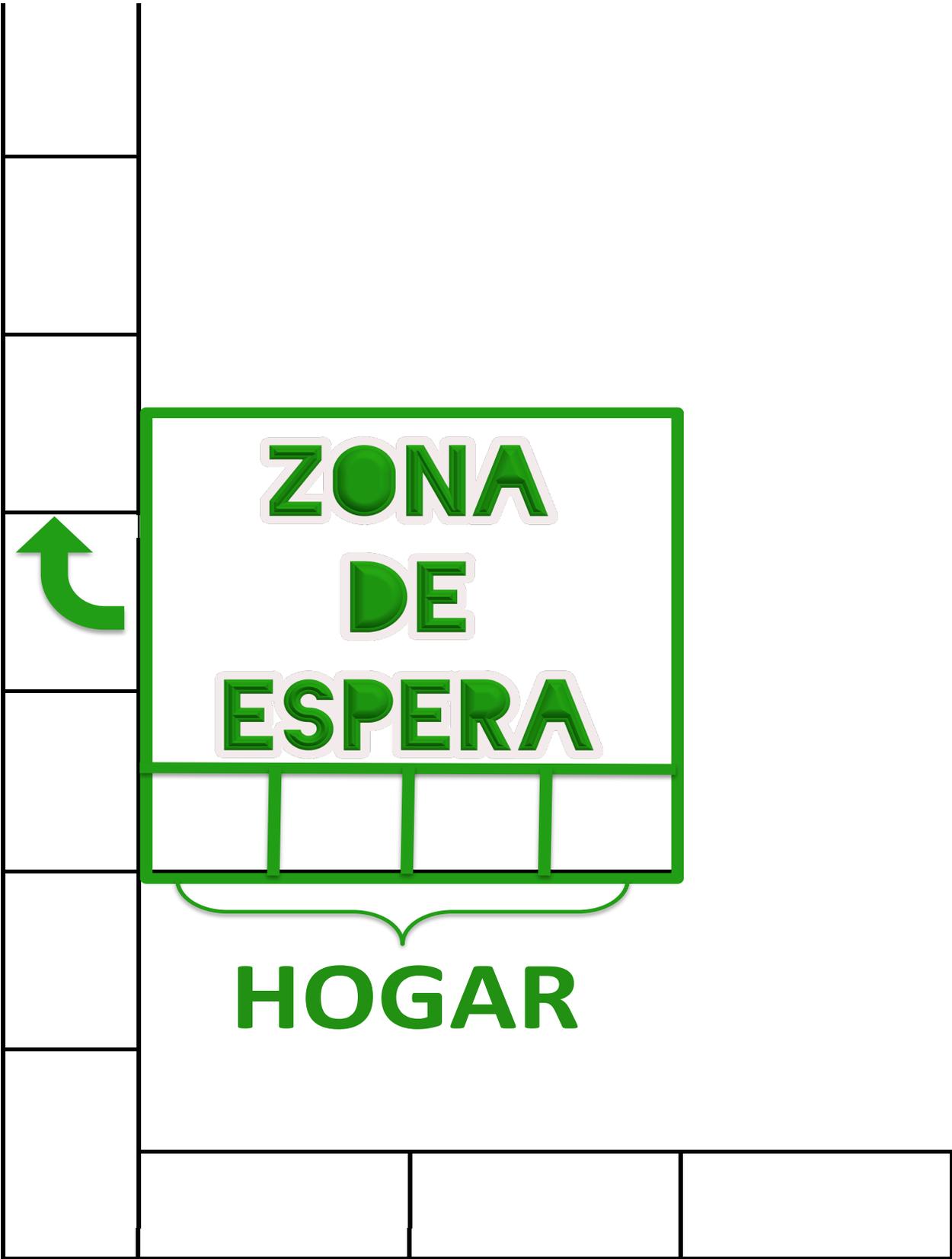
7. La Meta Defensiva del juego es intentar alcanzar a cuantos botones posibles de los contrincantes, para que puedas devolverlos a su “descanso”. Es especialmente importante alcanzar al que está ganando, para impedir que todos sus botones lleguen al “hogar”.

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



**ZONA
DE
ESPERA**

HOGAR

--	--	--	--

i NO TE ENO

--	--	--	--

B) Inferior

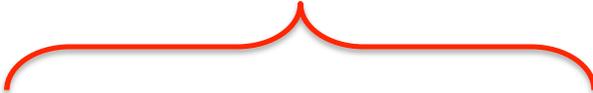
--	--	--	--

DJES !



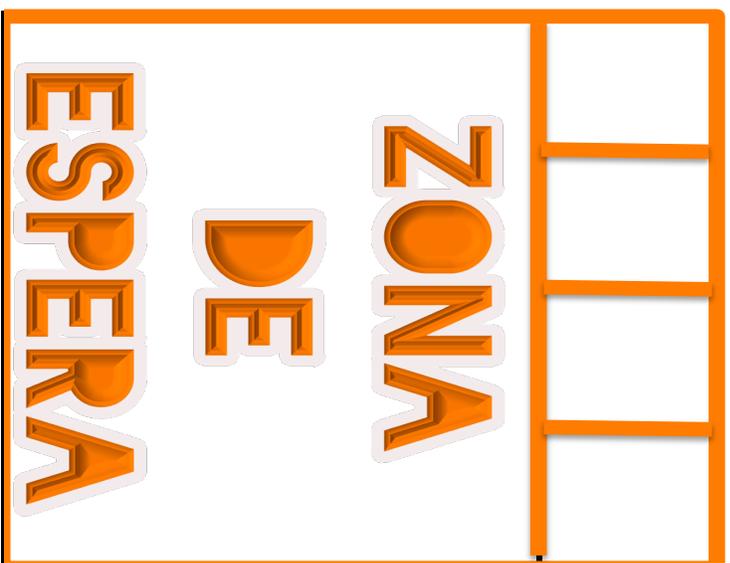
--	--	--	--

HOGAR



ZONA DE ESPERA			





HOGAR

--	--	--	--	--	--	--	--





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 DICRIENDO 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:

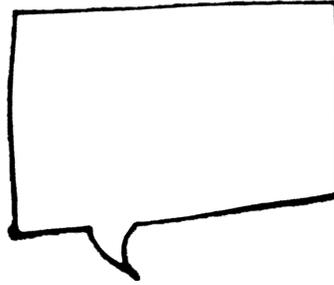
Ustedes son muy buenos niños.

(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 taparlo. 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

necia 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.