

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 para 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 quieran 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 a la fiesta siguiendo las instrucciones dadas en la sección “anticipadamente” bajo ROMPE HIELOS I poniéndolas en tarjetas que tengan 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 a 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 (¡o 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 cacahuete con cáscara o un limón. Deberá gatear hacia un punto definido empujando el limón o cacahuete 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).