

INSTRUCCIONES PARA LÍDERES

UNA SEMANA ANTES DE EMPEZAR CADA LECCIÓN, USTED DEBE DAR LA COPIA DE LA HOJA GUÍA PARA GANAR A LOS JÓVENES O PRESENTARLES LA INFORMACIÓN DE LA HOJA GUÍA PARA GANAR PARA QUE PUEDAN ESTUDIAR CON ENTENDIMIENTO. EXPLIQUE QUE DEBEN LEER LOS CAPÍTULOS ASIGNADOS VARIAS VECES, NO SOLAMENTE PARA GANAR UN CONCURSO PERO PARA APLICAR LAS VERDADES APRENDIDAS A LA VIDA, RECORDANDO SANTIAGO 1:22 “NO SE CONTENTEN SOLO CON ESCUCHAR LA PALABRA, PUES ASI SE ENGAÑAN USTEDES MISMOS. LLEVENLA A LA PRÁCTICA.”

Las primeras tres lecciones tienen este bosquejo:

1. Un drama
2. Un concurso bíblico
3. Un dinámico para aprender un versículo.
4. Un estudio bíblico
5. Preguntas para platicar basadas en los capítulos estudiados

Dependiendo del tiempo disponible, puedes usar todo para una lección o dividirlo en dos semanas usando números 1-3 para una semana y el estudio bíblico y preguntas para platicar para la segunda semana.

NOTA: Lección II es muy larga. Es posible dividirla en tres semanas de la siguiente manera:

- 1.- El drama y la mayor parte del concurso bíblico y el versículo.
- 2.- La parte que queda del concurso bíblico y parte del estudio bíblico.
- 3.- El resto del estudio bíblico y las preguntas para platicar.

NOTA: También es posible escoger solamente algunas partes de cada lección.

EL PROPÓSITO DE:

DRAMA: Después de oír el mensaje de los dramas para cada lección los alumnos deben de entender el concepto de el Reino de Dios.

COMPETENCIA BÍBLICA: El concurso bíblico esta designado para que los alumnos aprendan como estudiar la Biblia en casa y para proveer una experiencia emocionante y placentera.

CONCURSO DINÁMICO PARA APRENDER VERSÍCULOS: Actividades agradables van a ayudar a los jóvenes o adolescentes aprender el versículo tan bien que nunca van a olvidarlo.

ESTUDIO BÍBLICO: Además de recibir aplicaciones prácticas de la Palabra de Dios, los alumnos tendrán un bosquejo del libro de Marcos en mente.

PREGUNTAS PARA PLATICAR: Las preguntas les darán la oportunidad de pensar más profundamente acerca de que han estudiado y expresar sus ideas.

DRAMAS I - III

Preparación: Antes del día de la clase:

1. Prepare una copia del guión para cada actor.
2. Consiga actores. (Es posible grabar las voces para que solamente ensayen en pantomima)

DRAMA I, DRAMA II, DRAMAIII necesitan dos actores con talento dispuestos estudiar suficientemente para presentar los hechos con fidelidad o si van a grabar el drama necesitan tener la habilidad de leer bien expresando emoción y actuar en pantomima. Son Pilato y su espía.

DRAMA I - también un soldado romano

DRAMA II - también un centurión (soldado romano)

DRAMA III – también un sirviente con una carta y una mujer de Jerusalén.

3. Prepare el escenario — un “trono” para Pilato y cualquier cosa para que parezca un lugar lujoso.
4. Útiles - vestuario para un gobernador, vestuario normal de un romano para el espía, “uniformes” para los dos soldados romanos (Puede usar la misma ropa porque los soldados aparecen en diferentes dramas, vestuario de una mujer judío en el tiempo de Jesús y un rollo chico para la “carta”
5. Ensayar cada drama varias veces para que salga muy bien

Poniéndolo en acción: Presente el drama

COMPETENCIA BIBLICA I — III

Preparación: Antes del día de la clase:

1. Usted necesita pensar bien en cómo construir equipos balanceados porque no es interesante si el mismo equipo siempre gana por un gran margen. Cada equipo debe ser igual en inteligencia, disponibilidad de estudiar, conocimiento bíblico y liderazgo. Esto no va a suceder si dos capitanes escogen equipos —además alguien se va a sentir mal por ser el último escogido.

Cada líder sabe que muchos no van a estudiar pero las reglas son hechas para que dos o tres muy aplicados puedan llevar adelante todo el equipo. Si usted sabe que mujeres contra hombres resultará en una buena competencia, es el más fácil. Usualmente será necesario para el líder de hacer listas de equipos y al último momento asignar a los nuevos a sus equipos.

TOMA EL TIEMPO PARA DETERMINAR BIEN LOS EQUIPOS PORQUE EL ÉXITO DE LA COMPETENCIA DEPENDE EN EQUIPOS BALANCEADOS.

2. Prepare copias de las preguntas.
3. **ESCOGE CAPITANES QUE TIENEN HABILIDAD DE ORGANIZAR Y GUIAR Y CON COMPASIÓN PARA QUE NO HACEN SENTIR MAL LA PERSONA QUE CONTESTA INCORRECTAMENTE.**
4. La persona dando las preguntas necesita un asistente con Biblias de Reina Valera y de la Nueva Versión Internacional para resolver contestaciones en disputa. El asistente debe estar sentado en una mesita que tiene las dos Biblias abiertas

en el capítulo en el cual vienen las preguntas. Así, cualquier duda puede ser resuelta de inmediato.

5. Tenga hojitas y dos lápices para cada equipo. (Se necesitan para apuntar listas para preguntas que requieren tres o cuatro contestaciones.)
6. Anuncie de antemano el premio por ganar.(Por ejemplo, en la fiesta, los que pierdan necesitan traer la comida y servir a los ganadores antes de empezar a comer. O pueden presentar diplomas a los del equipo ganador en frente de la congregación. O es posible tomar una foto del equipo y dar una copia a cada persona del equipo.)
7. Los mismos equipos van a competir por tres semanas. (Si es necesario, **EN PRIVADO, NO ENFRENTA DE TODOS**, puede pedir a uno o dos alumnos muy aplicados que cambien equipos para jugar con equipos balanceados. Pierde la chispa si saben que equipo va a ganar.)

REGLAS PARA LA COMPETENCIA

1. En turno, cada capitán escogerá una pregunta de uno, dos o tres puntos.
2. Cada equipo tiene tres oportunidades de contestar para ganar un punto (o dos o tres). Si no pueden contestar correctamente, el otro equipo tiene tres oportunidades para contestar correctamente y quedarse con el punto (o puntos) antes de continuar con su turno normal, después de el cual, el equipo que no pudo contestar sigue con su turno normal, etc.
3. Si la contestación requiere una lista de cosas, después de consultar con su equipo, un grupito de no más de cuatro personas pueden someter su lista. Si no es totalmente correcto, los de su equipo pueden opinar y el grupito de cuatro pueden someter su lista dos veces más. (No es permitido decir si algunas contestaciones son correctas o incorrectas — la lista está simplemente aceptado o no.) Cada equipo necesita hojitas y lápiz para escribir sus listas.
4. Escoja a alguien que lea muy bien y que tenga autoridad y habilidad de manejar a los jóvenes para leer las preguntas. Necesitará una copia de las preguntas y una copia de las reglas.
5. Escoja a alguien para apuntar cada vez que hay una contestación correcta. Se necesita un pizarrón y gis o una cartulina con

marcador.

6. Si alguien da una respuesta diferente que la contestación en la hoja y el asistente no puede verificarlo de inmediato de las Biblias pero el alumno insiste que es correcta, el juego continua pero la persona está informado que después del concurso, él o ella tendrá la oportunidad de probar al líder de jóvenes de la Biblia que su contestación es correcta. El punto o los puntos serán añadidos al total de su equipo si su respuesta es correcta.

VERSÍCULO A MEMORIZAR

Dentro de cada lección hay una hoja con instrucciones detalladas por aprender un pasaje de Marcos. Usted debe demostrar pasión y entusiasmo enfatizando la importancia de guardar la Palabra de Dios en el corazón. Tome el tiempo necesario para que los alumnos puedan salir con un tesoro en el corazón que más adelante pueda guardarlos del pecado y de comportamientos riesgosos.

ABRE TU BIBLIA

Preparación: Antes del día de la clase:

Prepare copia de la hoja ABRE TU BIBLIA para la lección que corresponde, una para cada alumno. Consiga lápices y Biblias.

Poniéndolo en acción:

Deben de leer juntos los títulos, comentarios y los versículos dando tiempo para que puedan llenar los espacios individualmente. Después deben platicar y opinar acerca de las preguntas en la hoja PREGUNTAS PARA PLATICAR.

FIESTA

Propósito: Sirve para una convivencia amena en que el equipo que perdió pueda traer el refrigerio y servirlo al equipo ganador, una oportunidad de aprender aún más de Marcos y la posibilidad de usar su conocimiento de Marcos como ventaja en intentar de ganar el juego de rompe hielos.

Preparación: Antes del día de la fiesta:

1. Según las Instrucciones para Líder – FIESTA, haga las copias de la HOJA A para el rompe hielos.
2. Según las Instrucciones para Líder – FIESTA, haga copias de las HOJAS ____ para armar las tablas necesarias para los juegos de mesa. Si van a poner cartón debajo de las hojas para formar tablas fuertes, se necesita cartón suficiente y pegamento o cinta. Según las instrucciones, haga copias de las HOJAS ____.
3. Planee el refrigerio. Si el equipo que perdió va a traerlo deben organizarlo bien siempre con cuidado de no exigir algo de un joven que tiene recursos muy limitados. Si van a hacerlo de otra forma – hay que planearlo. Porque los jóvenes han estudiado Marcos, algunas mujeres de la iglesia pueden proveer el refrigerio como premio para ellos.
4. Si alguien va a dar algunos pensamientos basados en los pasajes del juego, deben ser cortos y bien preparados.

Poniendolo en acción: Ve FIESTA – Instrucciones para Lider.