

¡FIESTA!

INSTRUCCIONES PARA EL LIDER

ROMPE HIELOS

Propósito: Que los jóvenes (1) conozcan personas nuevas y tengan razón de charlar con varias personas, no solamente su grupito, disfrutando el tiempo mientras otros llegan. (2) disfruten usando su conocimiento del Evangelio de Marcos como ventaja.

Preparación:

1. Prepare una copia de la HOJA A (con algunos extras) para cada persona y consiga lápices para cada persona. Hay que cortar los cuadritos de una hoja para dar a los jóvenes y de una segunda hoja si hay mucha gente. (Si hay pocos jóvenes, quite una o dos filas de personajes antes de hacer copias. Si hay muchos, hay que asignar dos personas a la misma identidad bíblica. Obviamente solamente empezar a repartir cuadritos de una segunda hoja después de repartir los treinta de la primera hoja.
2. Haga una cartulina grande de REGLAS Y SUGERENCIAS EN LA HOJA B o haga algunas copias de la HOJA B para poner en las paredes del salón donde estarán jugando.
3. Consiga dos o tres personas para repartir, cuadritos, hojas y lápices cada vez que reparta una hojita hay que apuntar el nombre de la persona bajo el personaje bíblico que representa en la hoja guía que van a usar para verificar si las firmas en las hojas de ganadores son genuinas.

Poniéndolo en acción:

1. Cuando hayan llegado cinco o seis personas, reparta a cada uno un cuadrito con su identidad bíblica (que no puede compartir con nadie menos que adivina), la HOJA A y un lápiz. Si alguien no sabe mucho acerca del libro de Marcos, dele suficiente información para contestar preguntas.
2. NO OLVIDE ESCRIBIR EL NOMBRE DE LA PERSONA QUE RECIBIÓ CADA IDENTIDAD BÍBLICA DEBAJO DE SU NOMBRE O DESCRIPCIÓN EN LA HOJA GUÍA. EXPLIQUE QUE SOLO PUEDEN CONTESTAR UNA PREGUNTA CON “SI” O “NO” Y QUE DEBEN LEER LAS REGLAS Y SUGERENCIAS.
3. Ponga “los policías” para cuidar que no hagan trampa.
4. Cuando todos hayan llegado o parece que se cansan del juego, pida a sí: ¿Quién tiene 20 firmas?” dependiendo de la respuesta, pida otros números. Revise las tres o cuatro hojas con más firmas para decidir quién ganó.
5. Sería bueno tener un diploma o un reconocimiento para el ganador y hacerlo como gran cosa el ganar.

JUEGO - MÁXIMAS VERDADES DE MARCOS

Propósito: Que los alumnos aprendan verdades de Marcos en una forma divertida y amena.

Preparación: Antes del día de la clase.

1. Prepare para cada seis personas una copia de cada hoja (HOJAS E-J) para amar la tabla de mesa, pegando las hojas de la HOJA E a la HOJA J en orden; pegar Hoja E con F y después la G así sucesivamente hasta armar las tablas y pegarlas a una pieza grande de cartón para hacer

la tabla de mesa más maciza.

2. Piensa bien en cómo formar equipos de seis personas con un capitán capaz (un adulto o joven más grande si son adolescentes), dos o tres personas tranquilas, una inquieta y deja un lugar vacante para alguien nuevo o inesperado. Vale la pena formar equipos funcionales porque un equipo fuera de control hace la fiesta difícil.
3. Escoja a un juez que no participa para cada equipo – dos si no son muy listos. Su trabajo será asegurar que cada persona lee en voz alta el contenido de cada especie en la tabla con puntos positivos la primera vez en que llega allí y apuntar todos los puntos para cada participante en la HOJA C. (Si hay dos jueces, cada juez apunta puntos para tres participantes.) El juego llegará a ser aburrido si no avanza rápidamente sin tomar tiempo para verificar puntos. Todos los jueces necesitan copias de las reglas y las instrucciones como contar puntos HOJA D
4. Hay que tener copias de las reglas HOJA D para cada equipo (Tal vez los jueces van a olvidar sus copias) y suficientes copias de la HOJA C para cada equipo jueguen tres juegos – a menos que vaya a darles un tiempo muy limitado. De antemano prepare extra de hojas en caso que algunos equipos juegan más de una vez.
5. Consiga un dado para tirar indicando el número de espacios que un jugador debe avanzar. (Si prefiere, haga tarjetas con los números del uno al seis para poner en una bolsa no transparente y pida que el jugador meta su mano en la bolsa para sacar el número para cada turno en vez de tirar el dado.)
6. Planee el refrigerio. (a. El equipo que perdió la competencia bíblica proveerá el refrigerio y servirá al equipo ganador. b. Algunas mujeres de la iglesia proveerá el refrigerio)
7. Es bueno tener otro juego en mente, en caso que se cansen del juego pero si usted y los jueces quedan entusiasmados usualmente los jóvenes van a seguir. Vale la pena quedarse con este juego porque van a aprender más de las Escrituras.

Poniéndolo en acción:

1. Siguiendo las reglas que se encuentran en la HOJA D, cada equipo debe jugar el juego. Usted como líder necesita estar caminando entre las mesas donde están jugando parando para ver como sigue cada equipo. Su presencia física cerca de ellos es esencial para el éxito. Si alguien quiere charlar con usted, hay que decir que no tienes tiempo de hablar ahora.
Cada equipo continuará jugando hasta que alguien tenga 800 puntos para ganar y entonces empezará otra vez. O si usted para los juegos, la persona con más puntos positivos o menos puntos negativos gana.

OPCIONAL:

1. Diplomas o reconocimientos para los ganadores de los juegos.
2. Una foto de todos en el equipo que ganó la competencia bíblica con la promesa (que se necesita cumplir) de dar una copia a cada persona en la foto.
3. Una plática corta basada en el Evangelio de Marcos usando los versículos y aplicaciones presentadas en el juego.

HOJA A

PARALITICO LLEVADO A JESÚS POR CUATRO AMIGOS	EL JOVEN RICO NO DISPUESTO A SEGUIR A JESÚS	LA MUCHACHA EN LA CASA DEL SUMO SACEERDOTE QUE ACUSÓ A PEDRO DE SER SEGUIDOR DE CRISTO.	CIEGO BARTIMEO QUIEN RECIBIO SU SANIDAD.	LA VIUDA QUE PUSO TODO SU DINERO EN LA OFRENDA.	PILATO QIEN CONDENÓ A JESÚS A LA MUERTE.
ANDRÉS, HERMANO DE PEDRO.	REY HERODES QUE DECAPITÓ A JUAN EL BAUTISTA.	BARRABÁS, EL CRIMINAL LIBERADO POR PILATO.	LA MUJER QUE UNGIÓ A CRISTO CON PERFUME EN BETANIA.	PADRE DEL MUCHACHO ENDEMONIADO.	MARÍA MAGDALENA QUIEN VINO A LA TUMBA DE JESÚS.
MOISÉS, QUIEN APARECIÓ EN EL MONTE DE LA TRANSFIGURACIÓN	ZEBEDEO, PADRE DE JUAN Y JACOBO.	LA SUEGRA DE PEDRO, SANADA POR JESÚS.	CENTRURIÓN AL PIE DE LA CRUZ DECLARANDO QUE CRISTO ERA EL HIJO DE DIOS.	MUJER DE SIROFENICIA QUE RECIBIÓ LA SANIDAD DE SU HIJA ENDEMONIADA.	SIMÓN DE CIRENE QUIEN LLEVABA LS CRUZ DE JESÚS.
LEVÍ O MATEO, COBRADOR DE IMPUESTOS QUE SIGIÓ A CRISTO.	HIJA DE HERODIAS QUE BAILÓ PARA EL REY.	SALOMÉ, MUJER QUE FUE PARA UNGIR EL CUERPO DE JESÚS	MUCHACHA DE 12 AÑOS LEVANTADADE ENTRE LOS MUERTOS POR JESÚS.	JUAN EL BAUTISTA.	MARÍA, MADRE DE JESÚS QUE VINO A BUSCAR A JESÚS.
HERODIAS, ESPOSA DELREY QUE MATÓ A JUAN EL BAUTISTA.	JAIRO, JEFE DE LA SINAGOGA CON UNA HIJA MURIENDOSE.	LEPROSO QUE DIJO: "SI QUIERES PUEDES SANARME."	HOMBRE CON UNA MANO PARALIZADA.	MUJER CON HEMORRAJIAS QUE TOCÓ EL MANTO DE JESÚS Y FUE SANADA.	JACOBO, HERMANO DE JUAN QUE PIDIÓ SENTARSE AL LADO DE CRISTO EN SU REINO.

HOJA B

REGLAS Y SUGERENCIAS PARA HOJA A

- 1.- La meta es conseguir el número de firmas correctas más grande por interrogar a personas usando preguntas en que ellos pueden contestar “sí” o “no”.
- 2.- Cuando acercas una persona desconocida debes preguntar su nombre. Está permitido charlar acerca de otras cosas pero en cuanto del Evangelio de Marcos, solo está permitido usar preguntas y contestarlas “sí” o “no”.
- 3.- LA MAYORÍA DE LOS PERSONAJES DEL EVANGELIO DE MARCOS ESTÁN CONOCIDOS POR SUS DESCRIPCIONES COMO “LA MUJER SAMARITANA” NO POR SU NOMBRE.
- 4.- Cualquier persona haciendo trampas será descalificada por la “policía”.
- 5.- En una conversación solamente está permitido cuatro preguntas acerca del Evangelio de Marcos. Sin embargo, después de hablar con cuatro personas diferentes, está permitido regresar con una persona con quien has platicado antes.
- 6.- Si empiezas con preguntas generalizadas, vas a tener más éxito. En vez de preguntar, “¿Eres Pedro?” es mejor empezar con preguntas así “¿Eres mujer?”, “¿Estuviste enfermo?”, “¿Eres seguidor de Cristo?”, “¿Hiciste algo malo?” etc. Entonces puedes adivinar con más exactitud.
- 7.- Si vienen más personas que el número de cuadritos en su hoja, dos personas tendrán la misma identidad bíblica. Ambas firmas cuentan.
- 8.- Obviamente la persona con más firmas correctas ganará.

MÁXIMAS VERDADES DE MARCOS “HOJA D”

REGLAS DE JUEGO

Resumen: Usando un dado los jugadores avanzarán alrededor de la tabla de mesa. Cada vez que un botón se cae sobre un espacio con un símbolo vacío, el jugador recibirá puntos negativos. Cada vez que un botón cae sobre un espacio con un símbolo sólido, el jugador recibirá los puntos positivos y todos los puntos negativos de este mismo símbolo serán borrados y quedarán borrados para siempre — no importa cuantas veces el botón cae en estos espacios con puntos negativos. Pero si no lee la información en voz alta o pide a otra persona leerla, pierde la oportunidad y no recibirá los puntos. (Muchas veces es más fácil pedir al jugador que está sentado afrontando la información leída que ubique en la tabla para que la persona que tiró el dado pueda leerla.)

- 1.- Todos los botones deben estar colocados en la esquina marcado con dos círculos listos para avanzar a espacios que tienen triángulos.
- 2.- Cuando la persona tira el dado, avanzará su botón el número de espacios indicado y el juez debe apuntar los puntos negativos que ha acumulado en la HOJA C. Pero si saca un cinco cayendo sobre un espacio con marca que dice +100 puntos, el jugador necesita leer claramente que está escrito dentro del marco. Si lo lee bien, el juez le dará 100 puntos y pondrá una tacha en los espacios reservados por puntos negativos que puede resultar si cae en un espacio con un triángulo indicando que tiene seguro sus 100 puntos y que puede caer sobre cualquier espacio con un triángulo en el futuro sin perder puntos. (Si

se olvida de leer la información dentro del marco o lo lee en voz demasiado baja o lee demasiado rápido o lo lee en otra forma mostrando falta de respeto, no recibirá los puntos.) Es importante que el jugador empiece a leer antes que aparezca el número en el dado tirado por el siguiente participante.

- 3.- Un jugador puede ganar puntos otra vez y otra vez si cae en un espacio que vale 100 o 200 puntos.
- 4.- Después de que todos han jugado, cada persona recibirá su segundo turno de tirar el dado y el juez debe apuntar los puntos negativos acumulados para cada persona menos que alguien caiga en la esquina sobre el espacio con marco dando 200 puntos que nunca se quitarán y todas los espacios bajo su nombre con el mismo símbolo serán tachados indicando que puede caer sobre este espacio con este símbolo en el futuro sin perder puntos.
- 5.- Si una persona cae por segunda vez sobre un espacio dando 100 ó 200 puntos, no es necesario leerlo otra vez y no recibe más puntos.
- 6.- Siguiendo el patrón dado por espacios con triángulos deben jugar avanzando alrededor de la cuadra conforme camina el reloj otra vez y otra vez hasta que alguien acumula 800 puntos después de quitar todos sus puntos negativos. Si es necesario parar el juego antes de que termine, la persona con más puntos positivos o menos puntos negativos gana.

MÁXIMAS VERDADES DE MARCOS "HOJA C"

TOTAL

TOTAL

NOMRES DE PARTICIPANTES

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





PUNTOS

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

NOMRES DE PARTICIPANTES

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





PUNTOS

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

NOMRES DE PARTICIPANTES

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





PUNTOS

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

NOMRES DE PARTICIPANTES

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





PUNTOS

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

MÁXIMAS VERDADES DE MARCOS "HOJA C"

TOTAL

Mari	Lalo	Beto
100	-180	140

TOTAL

Tina	Aní	Juan
-540	120	900

NOMRES DE PARTICIPANTES

Mari	Lalo	Beto	Tina	Aní	Juan
------	------	------	------	-----	------

△	X	X			X	X
△	X	X	-50		X	X
△	X	X	-60		X	X
△	X	X		-70	X	X
▲	X	100			100	

△△

△△	X	X	-60		X	X
△△	X	X			X	X
△△	X	X		-80	X	X
△△	X	X	-90		X	X
▲▲	200					200

PUNTOS

200	100	-260	-150	100	200
-----	-----	------	------	-----	-----

NOMRES DE PARTICIPANTES

Mari	Lalo	Beto	Tina	Aní	Juan
------	------	------	------	-----	------

□		X	X	-40		X
□		X	X			X
□		X	X		-60	X
□	-70	X	X			X
■			100			

□□

□□	-60	X	X			X
□□	-70	X	X	-70		X
□□		X	X			X
□□		X	X		-90	X
■ ■		200				200

PUNTOS

-200	200	100	-110	-150	200
------	-----	-----	------	------	-----

NOMRES DE PARTICIPANTES

Mari	Lalo	Beto	Tina	Aní	Juan
------	------	------	------	-----	------

◇			X	-50		
◇	-60		X			
◇		-70	X		-70	
◇		-80	X			
◆						100

◇◇

◇◇	-40		X	-40		
◇◇		-50	X			
◇◇			X		-60	
◇◇		-80	X	-80		
◆◆			200			200

PUNTOS

-100	-280	200	-170	-130	300
------	------	-----	------	------	-----

NOMRES DE PARTICIPANTES

Mari	Lalo	Beto	Tina	Aní	Juan
------	------	------	------	-----	------

○	X		X	-50	X	X
○	X	-60	X		X	X
○	X	-70	X		X	X
○	X		X		X	X
●	X		100		100	

○○

○○	X		X		X	X
○○	X		X		X	X
○○	X	-60	X	-60	X	X
○○	X		X		X	X
●●	200				200	200

PUNTOS

200	-190	100	-110	300	200
-----	------	-----	------	-----	-----

-80

ES INTOLERANTE
CREER QUE HAY
SOLAMENTE UN
CAMINO A DIOS.
TODOS CABEMOS
EN EL CIELO



-90

TODAS LAS RELI-
GIONES SON
ESENCIALMENTE
IGUALES; TODAS
LLEGAN A DIOS



+200

LA SALVACION ES POR GRACIA MEDIANTE LA FE
"EL HIJO DEL HOMBRE VINO... PARA DAR SU VIDA EN
RESCATE POR MUCHOS." MARCOS 10:44
"ESTO ES MI SANGRE DEL PACTO, QUE ES DERRAMA-
DA POR MUCHOS." MARCOS 14:24
"EL REINO DE DIOS ESTÁ CERCA. ¡ARREPIÉNTANSE Y
CREAN LAS BUENAS NUEVAS!" MARCOS 1:15



ES CIERTO QUE
JUEGO BALON-
CESTO CON TODAS
MIS FUERZAS Y
LIMPIO LA IGLESIA
CON MALA GANA
PERO SOY SOLA-
MENTE HUMANO

-40



ES LÓGICO QUE
PREFERIERA PASAR
TIEMPO CON MI
NOVIA LO MI
NOVIOJ QUE CON
DIOS

-50



CLARO QUE ES
MÁS EMOCIONAN-
TE COMPRAR
ROPA NUEVA QUE
DAR DINERO PARA
EL REINO DE DIOS

-60



PUES, PASÓ TODO
EL DÍA SIN AUN
PENSAR EN DIOS -
ES QUE ESTOY
OCUPADO CON
OTRAS COSAS

-70

☐

SEGÚN LA BIBLIA, PUEDO AUMENTAR MI FE POR VISUALIZAR QUE DESEO CUANDO ORO.

-50

☐

SI TENGO SUFICIENTE FE, PUEDO ORAR PARA QUE EL CIELO CAMBIE A COLOR NARANJA Y QUE CADA HOJA Y PEDAZO DE CESPED CAMBIE A COLOR MORADO


-60

UNA MANERA DE MOSTRAR AMOR A DIOS ES AYUDAR A SUS SIERVOS - CADA CREYENTE - Y DIOS TE DARÁ TU RECOMPENSA


“LES ASEGURO QUE CUALQUIERA QUE LES DE UN VASO DE AGUA EN MI NOMBRE POR SER USTEDES DE CRISTO NO PERDERA SU RECOMPENSA.”

MARCOS 9:41


+100


 SÍ, MI MAESTRO DE ESCUELA DOMINICAL PERDIÓ SU TRABAJO PERO NO QUIERO DARLE DEL DINERO QUE AHORRÉ PARA COMPRAR ROPA NUEVA


-60


 EL VECINITO QUE MI FAMILIA LLEVA A LA ESCUELA DOMINICAL SIEMPRE QUIERE QUE JUEGUE CON ÉL PERO TENGO COSAS MÁS INTERESANTES POR HACER


-70


 NO TENGO TIEMPO DE ESCUCHAR LOS PROBLEMAS DE MARI. SU VIDA ES COMO UNA TELENOVELA CON UN SIN FIN DE COMPLICACIONES

-80


 LOS SERMONES DEL PASTOR SON ABURRIDOS. SUS HIJOS NO SON DISCIPLINADOS Y SU ESPOSA ES FRÍA Y DIFÍCIL DE TRATAR

-90


 DEBEMOS AMAR A DIOS Y A OTROS “EL SEÑOR, NUESTRO DIOS ES EL ÚNICO SEÑOR”- CONTESTO JESÚS - AMA AL SEÑOR TU DIOS CON TODO TU CORAZÓN, CON TODA TU ALMA, CON TODA TU MENTE Y CON TODAS TUS FUERZAS. ... “AMA A TU PRÓJIMO COMO A TI MISMO.”

MARCOS 12:29-31

+200



-60

ASÍ SOY, Y NADIE,
NI AUN DIOS,
PUEDE CAMBIAR-
ME.
ADEMAS, LA
SITUACIÓN QUE
AFRONTO ES
IMPOSIBLE



-70

TU VERDAD NO ES
NECESARIAMENTE
MI VERDAD; PUES,
LA VERDAD ES
RELATIVA



+100

LA VERDAD DE LAS
ESCRITURAS Y EL
PODER SOBRENATU-
RAL DE DIOS SON
FUNDAMENTOS PARA
UNA VIDA ABUNDANTE.
¿A CASO NO ANDAN
USTEDES EQUIVOCÁ-
DOS? -LES REPLICÓ-
JESÚS. -¡ES QUE
DESCONOCEN LAS
ESCRITURAS Y EL
PODER DE DIOS!
MARCOS 12:24



-60

NO IMPORTA QUE
DICE LA BIBLIA,
UN BILLON DE
PERSONAS NO
PUEDEN ESTAR
EQUIVOCADAS;
ADEMAS ES UNA
TRADICIÓN DE
SIGLOS



-70

NO IMPORTA QUE
CREES SINO QUE
SEAS SINCERO.
CONOZCO UNA
PERSONA MUY FINA
E INTELIGENTE QUE NO
CREE EN JESUCRISTO



¡A DROGA



MI TEOLOGÍA Y CONOCIMIENTO DE LA BIBLIA NO IMPORTA TANTO COMO SENTIR ESCALOSFRIOS CUANDO ORO

-70



PORQUE DIOS ME AMA, ÉL ME DARÁ CUALQUIER COSA QUE PIDO SI TENGO SUFICIENTE FE -AUN EL CELULAR MÁS CARO QUE EXISTE-

-80



HAY COSAS QUE DIOS NO CAMBIARÁ. DESOBEDIENCIA Y PECADO SON OBSTÁCULOS PARA RECIBIR RESPUESTA A TUS ORACIONES.

"RESPONDIÓ JESÚS... EL SENTARSE A MI DERECHA O A MI IZQUIERDA NO ME CORRESPONDE A MI CONCEDERLO. ESO YA ESTÁ DECIDIDO". MARCOS 10:40

CUALQUIERA QUE HACE LA VOLUNTAD DE DIOS ES MI HERMANO [HERMANA] MARCOS 3:35

"AL VER JESÚS LA FE DE ELLOS, LE DIJO AL PARALÍTICO: HIJO, TUS PECADOS QUEDAN PERDONADOS." MARCOS 2:5

+100










PARTE DE TENER FE ES DIRIJIR COMO Y CUANDO DIOS DEBE CONTESTAR CADA ORACIÓN

-40



SI DIOS ESCOGE CONTESTAR MI ORACIÓN POR LA SANIDAD DE UNA PERSONA EN EL CIELO EN VEZ DE EN LA TIERRA, SOY UN FRACAZO

-50

<p>  </p> <p> SI ME SIENTO MEJOR POR AYUDAR A LOS POBRES O ALGO POR EL ESTILO, BIEN, PERO INSIS- TO EN PONER LÍMITES A MI SERVICIO </p> <p>-40</p>	<p>  </p> <p> SI NO ME CUIDO A MI MISMO, NADIE VA A HACERLO. MEREZCO UNA VIDA CÓMODA SIN RIESGO </p> <p>-50</p>	<p>  </p> <p> MI META AHORA ES MI FELICIDAD Y HARÉ CUALQUIER COSA PARA LOGRAR LO QUE QUIERO </p> <p>-60</p>	<p>  </p> <p> YO MEREZCO SIEMPRE LO MEJOR QUE EL MUNDO OFRECE; MI AUTO-ESTIMA DEPENDE DE AQUELLO QUE YO DESEO </p> <p>-70</p>	<p>  </p> <p> EL SEGUIR A CRISTO REQUIERE ENTREGA TOTAL "SI ALGUIEN QUIERE SER MI DISCÍPULO -LES DIGO-, QUE SE NIEGUE A SI MISMO, LLEVE SU CRUZ Y ME SIGA. PORQUE EL QUE QUIERA SALVAR SU VIDA, LA PERDE- RÁ; PERO EL QUE PIERDA SU VIDA POR MI CAUSA Y POR EL EVANGELIO, LA SALVARÁ. ¿DE QUE SIRVE GANAR EL MUNDO ENTERO SI SE PIERDE LA VIDA [ALMA]?" MARCOS 8:34-36 </p> <p>+200</p>
<p>  </p> <p> POR EL HECHO DE QUE HAY DIFE- RENTES INTER- PRETACIONES, LA BIBLIA NO PUEDE SER NUESTRA </p> <p>-40</p>				
<p>  </p> <p> PUES, LA BIBLIA DICE ASÍ, PERO VIVIMOS EN TIEMPOS MODER- NOS Y SIENTO QUE MI CASO ES UNA EXCEPCIÓN </p> <p>-50</p>				

<div> <div></div> <div></div> </div> <p>LAS SITUACIONES DIFÍCILES REQUIEREN MÁS FE QUE LAS SENCILLAS PORQUE REQUIEREN MÁS ESFUERZO DE PARTE DE DIOS</p> <p>-60</p>	<div> <div></div> <div></div> </div> <p>SI TENGO SUFICIENTE FE CUANDO ORO, NO IMPORTA SI TENGO FALTA DE PERDÓN EN MI CORAZÓN</p> <p>-70</p>	<div> <div></div> <div></div> </div> <p>SERVIMOS A UN DIOS DE MILAGROS PARA DIOS TODO ES POSIBLE. MARCOS 10:27</p> <p>TENGAN FE EN DIOS [EL DIOS DE LA BIBLIA QUE REQUIERE NUESTRA OBEDIENCIA, QUE REINA SOBRE EL UNIVERSO EN SOBERANÍA Y QUE CUMPE CADA PROMESA] -RESPONDIÓ JESÚS -CREAN QUE YA HAN REBIDO TODO LO QUE ESTÁN PIDIENDO EN ORACIÓN, Y LO OBTENDRÁN. Y CUANDO ESTÉN ORANDO, SI TIENEN ALGO CONTRA ALGUIEN, PERDÓNELO. MARCOS 11:22,24,25</p> <p>+200</p>
---	--	---

<div> <div></div> </div> <p>EL SEGUIR A CRISTO, REQUIERE QUE SEAS SIRVIENTE. "SI ALGUNO QUIERE SER EL PRIMERO, QUE SEA EL ÚLTIMO DE TODOS Y EL SERVIDOR DE TODOS" MARCOS 9:35</p> <p>+100</p>	<div> <div></div> </div> <p>SIENTO QUE UN JEFE DEBE DELEGAR TODO EL TRABAJO POSIBLE Y SI ES SERVICIAL, VA A HACER TODO EL TRABAJO POR SI MISMO</p> <p>-70</p>	<div> <div></div> </div> <p>YO HE TRABAJADO MUY DURO PARA LLEGAR A ESTE PUESTO Y PARTE DEL PAQUETE ES QUE OTROS ME SIRVAN</p> <p>-60</p>	<div> <div></div> </div> <p>SI SOY DEMASIADO SERVICIAL, LA GENTE TOMARÁ VENTAJA DE MI Y LA GENTE BAJO MI AUTORIDAD NO VA A OBEDECERME</p> <p>-50</p>	<div> <div></div> </div> <p>QUIERO SER EXITOSO Y ES NECESARIO PISAR A OTROS PARA LLEGAR A LA CIMA</p> <p>-40</p>
--	--	---	---	---