

El juego de la vida

Tema

Viviendo una vida de servicio a los demás.

Objetos

El tablón del Juego de la Vida ("Game of Life") o de cualquier otro juego de mesa

Escritura

"Entonces llamó a la multitud y a sus discípulos. 'Si alguien quiere ser mi discípulo', les dijo, 'que se niegue a sí mismo, lleve su cruz y me siga. Porque el que quiera salvar su vida, la perderá; pero el que pierda su vida por mi causa y por el evangelio, la salvará' " Marcos 8:35-36- NVI).

¿Te gusta jugar juegos de mesa? Algunos de los más populares son Damas, Ajedrez, Monopolio, Trivial Pursuit" y "Clue", para nombrar algunos. Uno de los más populares de todos los tiempos se llama El Juego de la Vida ("The Game of Life"). Fue creado en el 1860. ¡Diache! ¡Han pasado más de 150 años!

"El Juego de la Vida" se juega como si fuera la vida real. Al comienzo del juego, cada jugador tiene que escoger el camino que él o ella va a seguir en su viaje de la vida. Escogen si van a ir a colegio o si se van a trabajar. Según sigue el juego, cada jugador gira la rueda y mueve su carro el número de espacios que indique el lugar donde paró el marcador que estaba girando. El espacio donde tu carro se detiene contiene una instrucciones que indican qué hacer. En algunos espacios, TIENES que seguir las instrucciones. En otros espacios sólo tienes que seguirlas si así lo deseas. Al igual que la vida real, tienes muchas alternativas en tu camino, pero lo que te pase en "El Juego de la Vida" depende de lo que escojas hacer. Al final del juego, el jugador que tenga más dinero gana. ¿Es eso así en la vida real? ¿Crees que cuando termina

la vida, el que tenga más dinero es el que sale ganando? Veremos que es lo que tiene que decir Jesús sobre eso.

En nuestra lectura bíblica, Jesús está enseñándoles a sus seguidores acerca de la vida. "Si alguno de ustedes quiere seguirme", les dijo, "tiene que dejar su camino de egoísmo, tomar su cruz y seguirme. Si trata de agarrarse a la vida, la perderá. Pero si pierde su vida por mi causa y por el evangelio, la salvaré. ¿De qué sirve ganar el mundo entero si se pierde la vida? ¿Hay algo que valga más que el alma?"

Algunas personas viven como si lo más importante en sus vidas es tener más cosas: Casas grandes, carro último modelo y bellas ropas. Otros viven como si lo más importante en la vida es seguir a Jesús y servirle. ¿Cómo hacen eso? Amando a otras personas y haciendo buenas cosas para ellos. Cuando Jesús vivía en la tierra, hizo todo por los demás. Si seguimos su ejemplo, él promete que seremos ganadores en "El Juego de la Vida".

¿Y, qué de ti? ¿Deseas ser un ganador en el "Juego de la Vida"? Entonces deja de pensar en ti mismo y comienza a pensar en los demás.

Amado Padre, deseamos seguir el ejemplo que él estableció. Deseamos dejar nuestro egoísmo y dar nuestras vidas en amor y servicio a otros. En el nombre de Jesús. Amén.

Actividades Grupales Interactivas

Escritura: Marcos 81:34-38

JUEGO LUZ ROJA, LUZ VERDE: Pídale a los niños que hagan una fila en lo que llamaremos el sitio de salida. escoja un niño para que esté en la meta. (Lo llamaremos el Agente A.) Cuando el Agente A diga "Luz Verde", los niños se moverán hacia la meta. Cuando el Agente A diga "Luz Roja," todos deberán parar y no seguir caminando. Si alguien se mueve luego de escuchar "Luz Roja" tendrá que regresar al sitio de salida. Continúe el juego hasta que alguien llegue a la meta. El primer niño que llegue a la meta y toque al Agente A, es el ganador y se convertirá en el nuevo Agente A. Continúen jugando mientras sea posible.

HACIENDO RIMA CON UN CUICA: Deje que los niños escriban rimas y, jugando a la cuica (saltando la soga) por turnos, mientras recitan su rima. Las rimas deben reflejar la lección de hoy y la oportunidad de escoger en el Juego de la Vida. Las rimas pueden ser cortas y repetitivas, al son del ritmo de los saltos. La maestra puede escoger el dividir la clase en equipos que escriban una rima. La maestra puede dar sugerencias para ayudarles. Ejemplos:

Cristo te llama y a mí también
"Toma tu cruz y sígueme."
Si le sigues, tu verás
Cuán feliz él te hará.

Cristo ve a una multitud
Y a cada persona le dice él
"Renuncia a todo y sígueme
Y feliz podrás ser."

EL JUEGO DE TOCO, TOCO: La maestra escribirá muchos papelitos con alternativas buenas o malas que la gente escoge durante su vida. (Sugerencias: Toma la cruz de Cristo, Sigue a Jesús, Asiste a la Escuela Bíblica, Busca ser rico, Ser poderoso en el mundo, Dar a los pobres, Cuando te molesten... empújenlos, Repite cosas que no son ciertas, Envíale una tarjeta a un amigo, Llama al que está enfermo, Rehusa compartir tus juguetes, etc.) Se pondrán los papelitos en una bolsita o cajita para que los niños escojan uno. La maestra estará frente a la clase y los niños se alinearán frente a ella.

El juego comienza con el primer niño diciendo "Toco, toco". La maestra responde, "¿Qué escoges?" El niño tomará un papel y lo leerá. Si lo escogido es bueno, la maestra dirá, "Ven" y el niño se sentará cerca de ella. Si lo escogido es no tan agradable, la maestra dirá, "Regresa a la fila". El siguiente niño dirá: "Toco, toco" . Continúe el juego hasta que todos los niños hayan hecho un escogido positivo y hayan sido invitados a estar con la maestra. Cuando termine el juego, discuta como el escoger una alternativa u otra puede afectarnos grandemente.

CAJA DE "J.O.Y" (explíqueles que la palabra JOY en inglés significa gozo en español): Dele una caja o envase pequeño para decorarlo y luego dibujar o pegar letras grandes que deletreen J.O.Y. Escriba Jesús debajo o al lado de la J, Otros cerca de la O y Yo al lado de la Y. Así que J+O+Y representa Jesús, Otros y Yo.) En un papel haga un diseño de varias tiras que tengan escritas opciones buenas a hacer. Pídale que las lean, las recorten. doblen y las pongan en su envase. Cuando tengan las tiras de papel en el envase anímeles a que saquen una de las tiras o alternativas de su caja de "joy" diariamente para tratar de hacer lo que escogieron ese día. (Ideas sugeridas: Recoger mis juguetes, leer un versículo bíblico, orar al acostarme, ayudar a mi mamá o papá, limpiar una tablilla de un estante, vestir mi cama, compartir mis juguetes, hacer mis asignaciones, jugar con un amigo, hablarle a un niño que no tiene muchos amigos, etc. (Ver otras alternativas en el juego anterior.)

AFICHE JUEGO DE LA VIDA EN SONRISAS: Dele a los niños materiales para hacer un afiche con una cartulina. Escriba JUEGO DE LA... en la parte superior y debajo de esto, con caritas alegres, VIDA. Luego escriban BUENAS OPCIONES con marcadores de muchos colores a un lado y MALAS OPCIONES con marcador negro o marrón en el otro. (Opcional: Puede añadirle frases o dibujos demostrando cada una de las opciones.)

BOLSA DE RECORDAR EL VERSÍCULO: Dele a cada niño una bolsita de papel usada para llevar almuerzos o emparedados. Entrégueles marcadores para que decoren la bolsa con (1) el versículo bíblico, (2) alternativas que podemos hacer o (3) escribir JUEGO DE LA VIDA. Escriba el versículo bíblico en un papel, córtelo en varios pedazos, póngalos en un sobre dentro de la bolsa. Permítale a los niños sacar el sobre donde está el versículo y formar la frase. Anime a los niños a llevarse la bolsa a sus hogares y compartirla con otro miembro del hogar, o un amigo, para ver si pueden formar la frase.

ROMPECABEZAS DE VERSO Y OPCIONES: Antes de la clase, la maestra tendrá piezas de un rompecabezas para que los niños lo hagan. El rompecabezas puede ser hecho de una cartulina usando palabras o dibujos representando las ideas de la lección de hoy. La maestra puede hacer los dibujos o utilizar fotos o palabras de revistas y pegarlas en la cartulina y luego recortar la cartulina en pedazos para que

los niños lo peguen. Dejen que los niños trabajen juntos. Si son muchos niños, puede tener más de una cartulina para que los otros equipos puedan participar a la vez.

JUEGO DE LAS SORPRESAS: Ponga un envase con sorpresitas como bizcochos pequeños, dulces o galletas en una mesa al final del salón. Los niños se pegarán a la pared más lejana del envase. La maestra hará preguntas sobre la lección de hoy. Si la contestación es correcta, los niños harán un paso gigantesco hacia el envase de sorpresas, hasta que al fin lleguen al envase, habiendo contestado todas las preguntas necesarias correctamente. Pídale a los niños que se sienten en un círculo para comerse su merienda mientras la maestra comparte con ellos que en el Juego de la Vida, ¡algo maravilloso siempre ocurre cuando escogemos las opciones buenas y seguimos las instrucciones de Dios!



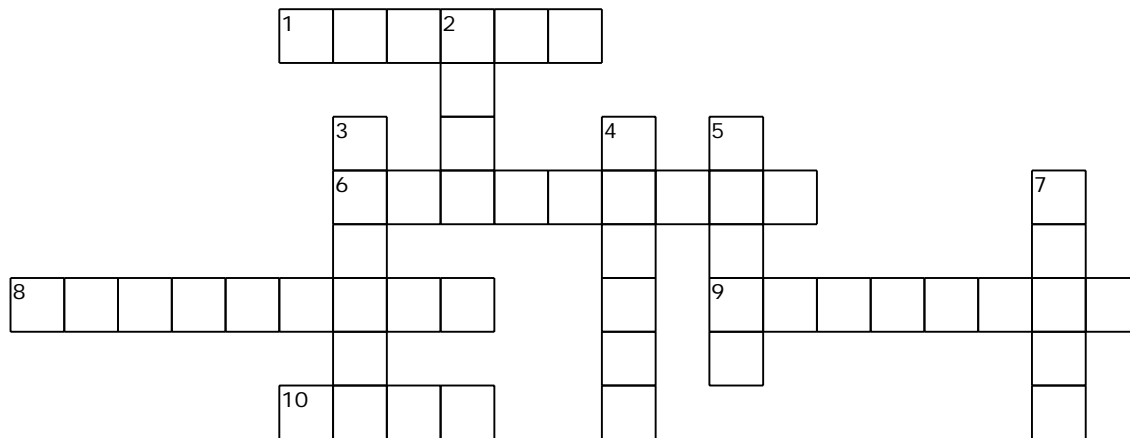
--Si alguien quiere ser mi disc pulo --les dijo--, que se niegue a s  mismo, lleve su cruz y me siga.

Marcos 8:34

El juego de la vida

—Si alguien quiere ser mi discípulo —les dijo—, que se niegue a sí mismo, lleve su cruz y me siga. Marcos 8:35 (NVI)

Las palabras de Marcos 8:34-38 (NVI)



HORIZONTAL

1. Mantener a alguien fuera de peligro o daño
6. Las enseñanzas de Jesús y los apóstoles
8. Persona que sigue las enseñanzas de Jesús
9. Muchas personas juntas
10. Objeto sobre el cual Jesús fue crucificado

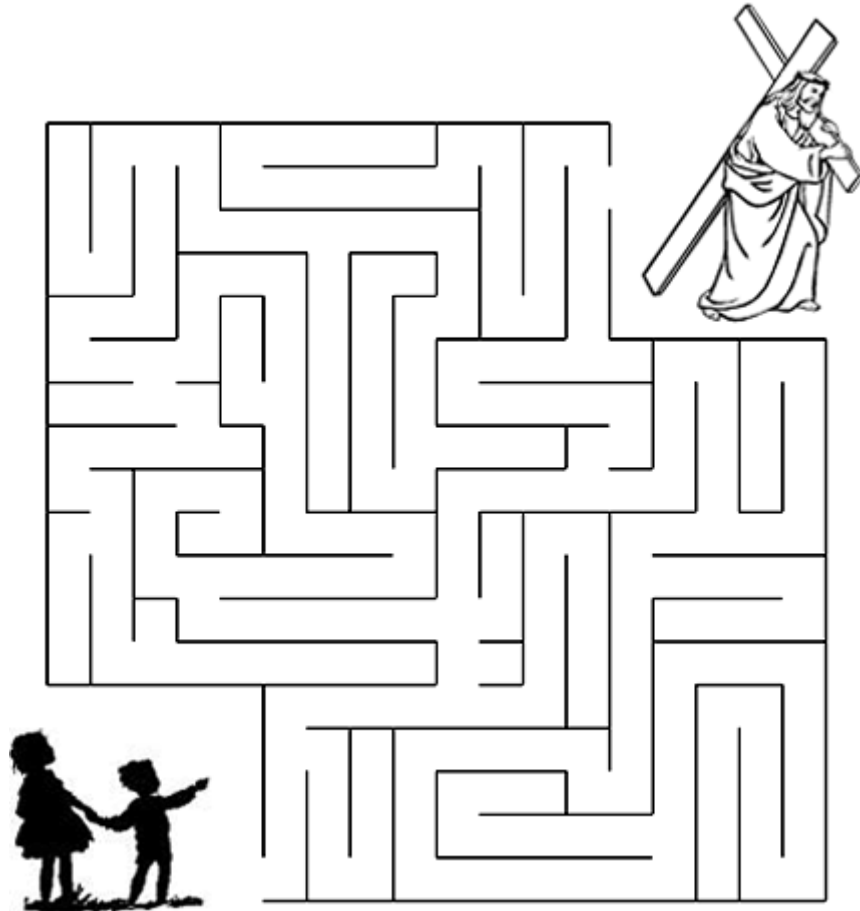
VERTICAL

2. Período que va desde que nacemos hasta que morimos
3. Ser guiado o ir detrás de alguien
4. No tener algo porque se nos ha quitado
5. La propia persona; nadie más
7. Principio que tiene el apoyo de varias personas

EVANGELIO	MISMO	SEGUIR	PERDER	MULTITUD
CAUSA	SALVAR	VIDA	DISCÍPULO	CRUZ

Lleva tu cruz y sigue a Jesús

¿Puedes encontrar el camino para llegar hasta Jesús?



--Si alguien quiere ser mi discípulo --les dijo--, que se niegue a sí mismo, lleve su cruz y me siga.
Marcos 8:34b

El juego de la vida

—Si alguien quiere ser mi discípulo —les dijo—, que se niegue a sí mismo, lleve su cruz y me siga. Marcos 8:35 (NVI)

Las palabras de Marcos 8:34-38 (NVI)



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

DISCÍPLOS	EVANGELIO	GLORIA	GANAR	MUNDO
ALVAR	PALABRA	CRUZ	HOMBRE	ÁNGELES
PADRE	CAMBIO	PECADO	MULTITUD	HIJO

El juego de la vida

—Si alguien quiere ser mi discípulo —les dijo—, que se niegue a sí mismo, lleve su cruz y me siga. Marcos 8:35 (NVI)

Cada número representa una letra del alfabeto. Sustituye cada letra por el número correspondiente para resolver las palabras secretas.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
W	B	Í	Ú	Ó	Y	V	Á	K	I	E	Z	G	L	O	D
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
Ñ	Q	C	M	S	N	U	H	A	T	É	X	R	J	F	P

1. 20-23-22-16-15 _____
2. 13-25-22-25-29 _____
3. 20-23-14-26-10-26-23-16 _____
4. 32-11-29-16-11-29 _____
5. 16-10-21-19-3-32-23-14-15-21 _____
6. 11-7-25-22-13-11-14-10-15 _____
7. 7-10-16-25 _____
8. 21-25-14-7-25-29 _____
9. 14-14-11-7-25-29 _____
10. 19-29-23-12 _____

PERDER	SALVAR	MUNDO	VIDA	LLEVAR
CRUZ	DISCÍPULOS	MULTITUD	EVANGELIO	GANAR



www.ministerioinfantil.com



**"No somos un
ministerio grande...
...pero si somos un
gran ministerio"**

Para más recursos visite:



FANPAGES:

MinisterioInfantilArcoirisInternacional
CongresoMinisterioInfantilArcoiris
arcoiris.mexic

GRUPO:

groups/MinisterioInfantilArcoiris



MinisterioInfantilArcoiris



ministerioinfantilarcoiris



MinInfArcoiris