

Juegos y Ejercicios Bíblicos

1. El primer juego es muy fácil, consiste en contar una historia bíblica omitiendo las palabras "y, un, una"... así los hermanos tendrán que contar la historia fijándose de no decir estas palabras.

2 ¡LOS ANTEOJOS DE DIOS!

Materiales y Preparación: Un par de espejuelos con mucho aumento y láminas grandes con distintos dibujos. Tiempo: 15 minutos mínimos.

Propósito: Enseñar/demostrar que no debemos emitir un juicio cuando no podemos ver claramente y con objetividad.

Descripción:

1. Seleccione entre 3 y 4 participantes.
2. Pida a uno de ellos que se quede en el salen mientras los otros esperan fuera para que no escuchen ni vean lo que ocurre.
3. Póngale los anteojos al participante que está dentro del salón.
4. Colóquelo a una distancia de 20 pies y muéstrelle uno de los dibujos.
5. Pídale que describa el dibujo y narre la historia de lo que él cree que ocurría en el dibujo.
6. Repita el mismo procedimiento con cada uno de los participantes.
7. Cuando todos hayan participado, permítales que vean los dibujos sin los anteojos y comparen lo que ven con lo que vieron antes.
8. Discuta la diferencia entre hacer un juicio cuando vemos objetiva y claramente las cosas y cuando las vemos distorsionadas.

Sugerencia: Utilice dibujos que sugieran historias creativas, también pueden buscar citas bíblicas como referencia.

3 FUEGO Y AGUA.

Hagan 2 bandos de personas un lado es el agua y otro el fuego empieza el fuego con versículos bíblicos que hablen de fuego y siguen los del agua leyendo versículos que hablen del agua para apagar el fuego el equipo que más versículos lea este gana.

4. ¿QUIÉN SOY?

En este juego usted Ir va a dar las características de un personaje bíblico y los hermanos tienen que tratar de contestar y decir cuál es su personaje, ejemplo... Estoy pensando en un hombre, fuerte, valiente, joven, trabajo para el Señor, no callo en tentación (quién soy? José.

5. VESTIDOS DE LA ARMADURA....

Número de Participantes: Juego por equipos.

Material: Cartulina, Cartón, tijeras, Colores, Resistol, cinta, Papel sanitario.

Tema: Efesios 6.

Una vez tuvimos una experiencia muy buena haciendo un juego para enseñar a cerca del cristiano que vive vestido con la armadura y el que no. Lo que hicimos es poner cartulinas, Resistol, pinturas, cartón y se repartió el material entre equipos cada equipo tenía que hacer la armadura con este material y vestirían a un guerrero cristiano con la armadura tu sabes casco, cinturón, espada, escudo, etc., y para probar que tan bueno era su escudo Ir lanzábamos papel sanitario mojado, y el guerrero se tiene que defender mientras los del otro equipo le lanzan hasta 10 papeles mojados y es divertido porque cada representante vestido con su armadura tiene que pasar y al final ver que armadura esta menos dada. Les das un tiempo por ejemplo 10 minutos, así que van contra reloj algunos no acaban de armar a su guerrero así que algunos llegan solo con casco y escudo, o sin espada. Esta dinámica la puedes usar para hablar de la vestimenta espiritual del guerrero cristiano.

6. ENCUENTRA LA PAREJA.

Usted va a escribir los nombres de varias personas bíblicas en papeles, pero va a escribir el mismo nombre 2 veces en 2 papeles diferentes. Los pega en una pared y los hermanos tienen que buscar su pareja, Ejemplo, Adán con Adán, Eva con Eva etc.

7. RELLENANDO HUECOS.....

Salmo 23

1 Jehová es mí _____; nada me faltara.

2 En lugares de delicados _____ me hará descansar; Junto a _____ de reposo me pastoreara.

3 Confortara mí _____; Me guiara por sendas de justicia por _____ de su nombre.

4 Aunque ande en valle de sombra de muerte, No temeré mal alguno, porque tu estarás conmigo; Tu vara y tu cayado me infundirán _____

5 Aderezas mesa delante de mí en presencia de mis angustiadores; Unges mí _____ con aceite; mi copa está rebosando.

6 Ciertamente el bien y la misericordia me seguirán todos los días de mi vida, Y en la casa de _____

Moraré por largos das.

8. BIENAVENTURANZAS

Cuando vio la multitud, subía al monte; y sentándose, se le acercaron sus discípulos. Y abriendo su boca les enseñaba, diciendo:

Bienaventurados los _____ en espíritu, porque de ellos es el _____ de los cielos.

Bienaventurados los que _____, porque ellos serán _____

Bienaventurados los _____, porque ellos recibirán la _____ por heredad.

Bienaventurados los que tienen _____ y sed de justicia, porque ellos serán

_____ Los misericordiosos, porque ellos alcanzaran _____

Bienaventurados los de limpio _____, porque ellos verán a _____

Bienaventurados los _____, porque ellos serán llamados hijos de _____

Bienaventurados los que son _____ por causa de la justicia, porque de ellos es el _____ De los cielos.

Bienaventurados son cuando por mi causa les insulten y _____, y digan toda clase de mal contra ustedes, mintiendo.

_____ Y alégrense, porque la _____ es grande en los cielos; pues así persiguieron a los profetas que fueron antes de ustedes.

9. SAPOS Y RANAS

Escoge una noche en que haya algo de viento y que la reunión sea a campo abierto. Divide al grupo en dos equipos y dale a cada participante una vela de tamaño mediano. Nombra a un equipo Ranas y al otro Sapos. Que cada equipo se coloque en lados opuestos del campo frente a frente. Enciendan las velas y diles que tendrán que intercambiar lugares y llegar al otro lado con todas sus velas rendidas. En su camino al otro lado pueden soplarle a las velas del otro equipo, si a alguien se le apaga la vela, deberán detenerse donde esta y no puede ya soplarle a otras velas. Solo deberán gritar "sapo" o "rana" (dependiendo del equipo al que pertenezcan). Únicamente los miembros de su equipo les podrán encender sus velas otra vez. El primer equipo que llegue al otro lado con todas sus velas encendidas, gana.

10. EL JUEGO DEL ELEFANTE

Se colocan todos los jóvenes en círculo, tomándose uno al otro por los hombros. Previamente a cada joven se le dice el nombre de dos animales, pero con la condición de que ningún otro sepa que animales les toco. Uno de los nombres será "elefante", y el segundo será cualquier otro. Por ejemplo: Un joven será "gato" y "elefante". Otro, será canario" y "elefante", y así sucesivamente. Cuando todos están en círculo, el líder les explica que dirá un nombre de animal en voz alta y que el que tiene ese nombre, debe dejarse caer. También les explicara que los que están a su derecha e izquierda deben tomarlo por los hombros y no dejarlo caer. Si el jugador cae, pierde. Si los que están a su derecha e izquierda lo dejan caer, también pierden. No necesariamente tienen que salir del juego, pueden decir un texto, cantar una canción, etc. Una vez que el líder ha dicho el nombre de varios animales y que los jugadores han tornado confianza, el líder grita "elefante". Es muy chistoso ver como caen todos los jugadores al mismo tiempo.

11. EL JUEGO DE POLO

Otro buen juego, especialmente si tienes chicos activos que necesitan desfogarse, le llamamos juego de polo. Lo primero que necesitas es un polo, un palo, un poste, o una silla de unos 90 cm que permanezca erguido, pero que pueda ladearse o volcarse sin mucho esfuerzo. Los muchachos se pondrán en un círculo alrededor del polo tomados de las manos. El objetivo es jalar a alguien y provocar que golpee contra el polo pero evitando que le pegue a usted. Aquel que toque el polo deberá abandonar el círculo. Si el círculo se rompe las dos personas que se soltaron deben salir del juego. Este es un juego muy activo y puede parecer un poco rudo a los más tranquilos. Lo mejor de este juego es que los muchachos más competitivos y agresivos son los que permanecerán jugando más tiempo y los mantendrás un rato ocupado.

12. CONEJOS Y CONEJERAS

Este juego es con varias personas y el número de personas debe ser un múltiplo de 3. Se tienen que poner 2 personas tomándose de las manos y una persona más, en el centro de las otras 2 personas que están tomándose de las manos. Las 2 personas que están tomadas de las manos son las CONEJERAS y el de dentro es el CONEJO. El chiste del juego es ir cambiando de lugar tanto los conejos como las conejeras. Hay un Guía que es quien da las ordenes: cuando dice CONEJO S, estos salen de sus conejeras a buscar una nueva, las conejeras alzan los brazos hasta que otro conejo entre. No vale quedarse en la misma conejera. Cuando el Guía dice CONEJERAS las conejeras son las que se mueven buscando un conejo nuevo y los conejos se quedan parados en su lugar hasta que vengan las conejeras. Cuando el G diga: REMOLINO O TODOS REVUELTOS todos se cambian de posición, los conejos pueden ser ahora conejeras y las conejeras conejos, pero siempre tienen que ser 3 en el equipo.

13. Pueden jugar tantos participantes como se quiera. El juego consiste en que el líder del juego elige un pasaje cualquiera de la Biblia sin decirlo a nadie y empieza a leerlo. todos los que escuchan tratan de encontrar el pasaje que el líder eligió el líder no dejara de leer hasta que un participante lo interrumpa continuando con el pasaje que se estaba leyendo. Este participante continuara leyendo hasta que otro participante lo interrumpa continuando con la lectura y se sigue así con un tercero para que haya un primer, segundo y tercer lugar.

Si los participantes no poseyeran el conocimiento bíblico necesario se puede reducir la búsqueda a un libro más pequeño por ejemplo Jonás, Hebreos etc.

El ganador del primer lugar elige otro texto a leer y se repite todo el proceso.

P.D. No maltraten sus Biblias en su afán de encontrar el pasaje en cuestión.

14. EL TRIBUNAL

Este interesante juego consiste en organizar, desarrollar y culminar una caso planteado en una sala de Juicio en un tiempo máximo de 15 minutos.

Todos los participantes del juicio serán sorteados entre los asistentes, después de sorteados los participantes, todos deberán leer el caso y cada uno se n el participante que le haya tocado deberá ubicarse en su lugar y comportarse tal como el caso lo detalla. **ES NECESARIO TRATAR TODOS LOS CASOS CONSULTANDO LA BIBLIA.**

Los participantes del tribunal se detallan a continuación:

- EL JUEZ
- EL ACUSADO
- EL ABOGADO DEFENSOR
- EL ABOGADO FISCAL (ACUSADOR)
- UN TESTIGO DE PARTE DEL ABOGADO DEFENSOR
- UN TESTIGO DE PARTE DEL ABOGADO FISCAL
- UN JURADO (GRUPO DE DIEZ PERSONAS CON UN LIDER)
- UN AUDITORIO

CASO 1

María es una jovencita acusada de abandonar su ministerio por estar enamorada locamente de una persona que no era la correcta. La joven era una persona activa en la iglesia, serbia en muchos

Ministerios no faltaba a ningún culto, en todas las actividades de la iglesia trataba de colaborar.

Pero se enamoró y poco a poco su ministerio pasó a segundo plano. Siempre tenía un pretexto para faltar a la iglesia, abandono la mayoría de sus emprendimientos y se apasiono ya no por Cristo sino por la persona que Ir había robado el corazón.

Se acercaba a pedir oración para obtener el amor de la persona a quien amaba, y rogaba tener fuerzas para decirle a una de sus amigas que estaba enamorada de ella.

La joven estaba confundida parecía que todo lo que un día escucho de Dios había desaparecido y hoy no Ir importaba pues pedía que su amiga también correspondiera a su sentir.

Es acusada de, abandono de ministerio, y de traicionar sus creencias, además de lesbianismo.

FUNCIONES DE LOS PARTICIPANTES:

JUEZ: Deberá establecer la inocencia o culpabilidad de María. Si resulta culpable deberá sentenciarla con una pena o conducta que debe cumplir, escuchara la decisión del jurado, pero podrá tomar su propia decisión. Puede solicitar a cualquier participante que guarde silencio o que exprese su opinión.

ACUSADO: Se sentara en su lugar y no hablara en todo el juicio, a menos que se lo pida el Juez.

ABOGADO DEFENSOR: Tratará de defender al acusado de tal forma que el juez y el jurado no lo consideren culpable, basándose EN LA BIBLIA. **NO PODS NEGAR LAS ACUSACIONES PERO, PODES JUSTIFICARLAS.** Debe invitar al testigo defensor que hable al auditorio, al tribunal y al juez y Ir hará un par de preguntas de acuerdo al caso. También puede hacer preguntas al testigo acusador.

ABOGADO FISCAL: Tratará de poner en mal al acusado, de tal forma que no sea declarado inocente, basándose EN LA BIBLIA. **NO PODRA INVENTAR NUEVAS ACUSACIONES, PERO PODS SUPONER TODOS LOS DANOS QUE INCLUYE LA Acusación.** Debe invitar al Testigo acusador que hable al auditorio, al tribunal y al juez y le hará un par de preguntas de acuerdo al caso. También puede hacer preguntas al testigo defensor.

TESTIGO DEL DEFENSOR: Su misión es demostrar que conoce al acusado y contar cosas al auditorio, al juez y al jurado acerca del acusado que ayuden al abogado defensor a determinar inocente al acusado, además debe responder todas las preguntas del abogado defensor. Si el abogado fiscal llegara a preguntarle algo, no está obligado a responder.

TESTIGO DEL FISCAL (ACUSADOR): Su misión es demostrar que conoce al acusado y contar cosas al auditorio, al juez y al jurado acerca del acusado que ayuden al abogado fiscal a determinar culpable al acusado, además debe responder todas las preguntas del abogado fiscal. Si el abogado defensor llegara a preguntarle algo, no está obligado a responder.

JURADO: Se reunirá unos dos minutos después de escuchar a los abogados y a los testigos y determinara la inocencia o culpabilidad del acusado, esta decisión debe ser tomada entre los diez miembros del jurado no podrá ser la decisión de uno solo. El líder comunicara la decisión tomada al juez. El juez puede tomar en cuenta o no esta decisión.

AUDITORIO: Permanecerá en silencio a menos que el Juez les pida participación. Nadie más podrá solicitar su colaboración. **CELEBRA EL VEREDICTO QUE EL JUEZ DICTE SOBRE EL ACUSADO, SEA ESTE VEREDICTO INOCENTE O CULPABLE**

15. ¡YO NO SOY DE SAL!

Materiales y **Preparación:** Una caja adornada llamativamente.

Tiempo: 30 minutos. Propósito: Aprender que no siempre podemos resistir las tentaciones, por lo cual debemos alejarnos de ellas.

Descripción:

1. Muestre la caja al grupo sin dar a conocer su contenido.
2. Describa su contenido de manera que la gente quiera saber lo que hay dentro. Por ejemplo: diga que contiene algo que es precioso, vale mucho y que ellos nunca han visto.
3. Póngase de acuerdo con dos personas del grupo para que le ayuden en esta dinámica sin que los demás sepan.
4. Busque una razón de peso y creíble para salir un momento del área de la dinámica pero que ellos no deberán ver el contenido de la caja.
5. Las personas que están de acuerdo con usted harán todo lo posible por incitar al grupo a ver lo que hay en la caja antes de que usted regrese.
6. Al regresar, comente con el grupo lo que haya sucedido durante su ausencia.
7. Compare este ejercicio con lo difícil que es resistir las tentaciones.
8. Comparta las siguientes citas bíblicas: Proverbios 1:10; 4:14; Génesis 19:26.

Sugerencia: Coloque dentro de la caja un objeto que tenga un olor llamativo, o haga un ruido que llame

La atención.

Se hacen 3-4 grupos de 7-8 personas o cuantas personas estén dispuestos a jugar. La persona que está a cargo del juego tiene que escribir en papelitos títulos de historias de la biblia. Ejemplo: "La mujer del flujo de Sangre", "La Mujer Samaritana" etc... Escriben toda esa historia por títulos y las ponen en una bolsa... Cada grupo tiene que escoger un papelito de la bolsa y hacer un drama con los miembros del grupo en que pertenece. Se les dan por lo menos 10-15 minutos para que se preparen. Ya cuando el primer grupo esté listo para demostrar su drama, los equipos que no estén en el drama tienen que pensar en la historia que están haciendo. Y recuerden que ninguno de los que estén en el drama no puede hablar. Todo en silencio hasta que terminen el drama. Espero que les gusten.

17. CAMINO AL CIELO

Esta pequeña dinámica o juego te ayudara a discutir con los jóvenes, una vez terminada la actividad, aquellas cosas que aceleran o retrasan nuestra "llegada al cielo" Es muy fácil, solo necesitas una silla y unos trozos de papel. Que el grupo haga un circulo y pones una silla en el medio. Prepara unos trozos de papel que digan cosas como "hoy fui a visitar un enfermo" y ponle una cantidad de pasos por ej.: 4 pasos. Otra podría ser "Hoy me molesté con el Pastor porque no me saludo" y ponle 1 paso. Así sucesivamente... Escribes en los trozos de papel aspectos cotidianos que hacemos, los cuales agradan a Dios y esos tienen muchos pasos (los cuales les ayudaran a avanzar hasta llegar a la silla), mientras que en otros trozos de papel escribe situaciones y actitudes que desagradan a Dios (los cuales retrasan su avance hacia la silla).Luego de escribir esto en unos papelitos, ponlos en una bolsa y que uno a uno saquen los papeles al azar. Al final ganara el que primero llegue a la silla que está en el medio, la cual simboliza el "cielo" (obviamente el cielo no se gana por obras sino por la fe en Jesús el Salvador, pero aquí el punto enfatizado es el "correr hacia la meta"). También puedes hablar sobre los obstáculos que hemos de encontrar en este camino -y como vencerlos— ya sea porque lleguen solos o por nosotros mismos. ; Recuerda que la enseñanza final es lo importante!

18. EXPLORADORES BÍBLICOS

Participantes: equipos de 3 o 4 personas.

Material: Biblia con Concordancia.

Edades: Para todas las edades.

Notas para el líder de esta actividad. Es muy importante que tomes el papel de un guía explorador, prepara algún guion que te haga ver como un guía de la selva o de algo n safari, usa algo n sombrero de explorador o ropa que te identifique como tal o como voy scout pudiera ser. Tu misión será llevar al grupo a explorar los secretos bíblicos y descubrir las fascinantes respuestas que hay en las escrituras.

Forma equipos de 3 o 4 exploradores y llévalos a explorar los secretos bíblicos, que serán revelados por el Espíritu Santo a la luz de las escrituras. El primer ejercicio es un rompe Hielo consiste en poner a cada equipo a que escriban en 3 minutos una lista con los animales que mencione la biblia, el que encuentre una lista más grande será el ganador. Deberán poner el texto bíblico para validarlo. Después de esto les hablaras de tus viajes exploradores y les dirás lo fascinante que es viajar en barco y cruzar por el mar, cuéntales de cuando viviste la tormenta perfecta y como sobreviviste....

Eso te dará pie para el siguiente ejercicio, un concurso Empieza el viaje, escriban en 2 minutos cuales fueron los viajes misioneros de Pablo y que ciudades visito. Gana el que acabe primero o hasta que se acabe el tiempo. Ahora diles que en tus viajes has visto cosas maravillosas menciona algunas de las maravillas del mundo, las pirámides de Egipto, la torre Eiffel etc., pero diles que nada más maravilloso como lo que ha hecho Dios. Pide a cada equipo que escoja una de las maravillas que Dios ha hecho en la Biblia y que la expliquen porque creen que es tan maravilloso? y que puede simbolizar eso para sus vidas? Por ejemplo si alguien elige que lo más maravilloso que hayan visto es que se abriera el mar rojo, porque lo dicen? Y qué significado tiene para ellos. Dale a cada grupo 5 minutos y una sola persona expondrá con el deseo de convencer a los demás de que esa es la más grande maravilla que hayan visto. Deberán decir todo el grupo el texto que hable de la maravilla o bien del significado que encontraron en esa maravilla. Ahora habla de los riesgos de ser explorador, háblales de los peligros que enfrentaste en la selva lacandona, cuando viste que los niveles de agua estaban subiendo y te encontrabas en la parte baja de un valle y que el agua estuvo a punto de alcanzarte pero gracias a una cuerda que pendía de un árbol lograste escapar. Pero diles que leer la Biblia también tiene sus riesgos porque a veces nos enfrenta a una verdad que nos hace darnos cuenta de lo mal que estamos en nuestra vida, pero también misteriosamente esa verdad produce libertad. El siguiente ejercicio para los exploradores será escoger, una aventura de mucho riesgo, una enseñanza donde alguna persona, pensó que lo que hacía estaba bien y Jesús les enseñó que no era así. Por ejemplo Jesús con los fariseos, Jesús con sus discípulos, Jesús ante el adulterio, Jesús ante los impuestos del cesar. Etc. Invita al equipo a hacer dos columnas en una hoja una donde pondrán [Otros Pensaban] contra [Jesús dijo]. Se leerá brevemente lo que se escribió. Por ultimo háblales de lo que más te ha gustado de tus aventuras, de los bellos amaneceres y los grandes paisajes , de tu lugar favorito tal vez la playa, tal vez tu cabaña en la selva, y al final diles que el lugar más maravilloso que has visitado es ahí junto a tu cama de rodillas platicando con Dios de tus aventuras diarias, de las veces en que has salido librado y otras donde no. El último ejercicio es la aventura de la oración de confesión, dale un momento a tu grupo para que confiese a la luz de las escrituras lo que ellos han hecho mal delante de Dios. Diles que oren a Dios pidiendo que les ponga un corazón. más aventurero para explorar las verdades bíblicas y ser obedientes a lo que dice. Y así. puedes concluir una

Aventura por la Biblia.

19. ¡TE SABES LA ALABANZA!

Consiste en que el que está dirigiendo el juego diga una palabra la cual este dentro de una alabanza, y la persona tiene que cantar una alabanza que contenga esa palabra la primera en hacerla o el equipo primero en hacerlo será el ganador de un punto y así. Sucesivamente, este se puede combinar con los demás juegos bíblicos y pasar un momento agradable.

20. UNE ARTÍCULO CON TEXTO BÍBLICO:

Materiales:

Necesitas 2 Cartulinas grandes en una de ellas pegaras con cinta adhesiva / tape los siguientes artículos:

1. Jabón de baño (nuevo con su envoltura)
2. Casete (de música cristiana obviamente)
3. Borrador
4. Un pedazo de estambre
5. Una flor (artificial/natural)
6. Una regla
7. Unas tijeras
8. Una pequeña linterna/flash light
9. Un prendedor de los diez mandamientos

Todo este material los pegas con tape/cinta adhesiva a la cartulina. Luego en la siguiente cartulina pegares algunas hojas que contengan los siguientes textos bíblicos por un lado, y al reverso los numeras del uno al nueve:

Filipenses 2:13

Porque Dios es el que en vosotros opera tanto el querer como el hacer, por su buena voluntad.

(Este texto está representado por las tijeras)

Salmos 118:1

Alabad a Jehová, porque Él es bueno; porque para siempre es su misericordia.

Isaías 43:25

Yo, yo soy el que borro tus rebeliones por amor de mi mismo, y no me acordare de tus pecados.

(Representado por el borrador)

Jeremías 2; 22

Aunque te laves con jabón, y amontones jabón sobre ti, la mancha de tu pecado permanecerá aun delante de mí, dice Jehová el Señor.

(Representado por el jabón)

Mateo 18:18

De cierto os digo que todo lo que atéis en la tierra, estará atado en el cielo; y todo lo que desatéis en la tierra, estará desatado en el cielo.

(Representado por el estambre)

Mateo 6:28

Y por qué os afanáis por el vestido? Considerad los lirios del campo, como crecen; no se fatigan ni hilan...

(Representado por la flor)

Mateo 7:2

Porque con el juicio con que juzgáis, seréis juzgados, y con la medida con que medís, os será medido.

(Representado por la regla)

Salmos 1:2

Sino que en la ley de Jehová esta su delicia, Y en su ley medita de día y de noche.

(Representado por el prendedor de los 10 mandamientos)

Mateo 5:16

Así alumbre vuestra luz delante de los hombres, de tal modo que vean vuestras buenas obras, y glorifiquen a vuestro Padre que está en los cielos.

(Representado por la linterna/flash light)

Al tener las dos cartulinas listas; tú les pedirás algún hermano que elija algún artículo de la primera cartulina y luego él/ella tiene que buscar el texto bíblico que menciona el artículo que esa persona escogió. Si la persona no lo adivina o no esa persona ya no puede participar...como son pocos los artículos se Ir da la oportunidad a que participen otros en especial aquellos que no lo hacen.

21. ¿QUIERES SER UN MILLONARIO?

Aquí le mando unas cuantas preguntas para el juego. Por supuesto que el juego demandaría muchísimas preguntas

(¿Quién fue la abuela del Rey David? R. Ruth

Por = 200 años en la presencia del Señor

(¿Como se llamaba la tierra de Job? R. Uz

Por = 500 paseando por el rio de vida

Diga el nombre de uno de los ríos que salían del huerto.

Éufrates, etc.

Por = milenio en el cielo

El hombre que anduvo en Galilea se llamaba..... R. Jesús

Por = 4 viajes intergalácticos con Enoc

¿Cuál es el tema central de la Biblia? a. La historia de nuestra salvación

b. La vida de los profetas c. Los martirios del pueblo de Dios

Por = Cena y culto de adoración en la presencia del Cordero.

(Cuál de los hijos de Noé recibió una maldición? R. Canaán

Por = Corona de Estrellas

(Quién dijo? “Yo sé que mi Redentor está vivo? R. Job

Por = Vestido Blanco de Lino Fino

(Cuantas Perlas de Gran tamaño hay en la Nueva Jerusalén? R. 4

Por ,000 - Tickets para el concierto del Coro de Ángeles

(Cuál es la piedra preciosa que forma el muro de Jerusalén? R. Jaspe

Por ,000 = Membresía en el Coro del Mar de Vidrio

(¿Qué hay escrito en la piedrecita blanca? R. Un nombre nuevo

Por ,000 - Reunión con los amados bajo el Árbol de la Vida

(¿Cual profeta murió apedreado en el patio del Templo? R. Zacarías

Por ,000 = Cena en las Bodas del Cordero

Jesús dijo que era necesario que todos hiciéramos que, al hombre que vino a el de noche? R. Renacer

22. LA JARRA DE VERSÍCULOS

Usted le da a los jóvenes papeles en blanco ellos tienen que escribir un versículo y una característica de ellos por ejemplo sonrisa, color de cabello, espejuelos etc. algo simple que no sea de contestar.

En una jarra usted pone todos los papeles y todos los jóvenes van a agarrar un papel diferente lo leen y tienen que tratar de buscar a quien le pertenece ese versículo y por qué piensan ellos que es esa persona. Sin decir quien lo escribió hasta que termine el juego

23. EL CASSETTE REVELADOR

En un casete y grabe 10-20 canciones o coritos

Solo la melodía y los hermanos tienen que identificar que canción o corito es.

24. PREGUNTAS DE GÉNESIS

1. (¿Cómo se llamaron los hijos de Noé?
2. (¿Cómo se llamaban las esposas de Jacob?
3. (¿Qué significa Aser?
4. (¿Qué significa Israel?
5. (¿De qué era la copa de José?
6. (¿Cómo se llamaban los hijos de Adán?
7. (¿Quién vivió 777 años?
8. (¿Dónde está el Arca de Noé?
9. (¿Quién se circuncidó a los 99 años?
10. ¿ ¿Quién fue el esposo de Rebeca?

25. PREGUNTAS DE MARCOS

1. (¿Cómo se vestía Juan el Bautista?
2. (¿Cuáles fueron los 2 primeros discípulos?
3. (¿Cuáles son los 12 discípulos?

4. (¿Qué le dijo Jesús a la hija de Jairo?
5. (¿Cuántas veces toco Jesús la cara del ciego de Betsaida?
6. (¿Qué le dijo Jesús a los discípulos acerca de los niños?
7. (¿Quién dijo es más fácil pasar un camello por el ojo de una aguja, que un rico entrar en el reino de Dios?
8. (¿Quién dijo, Dad a Cesar lo que es de Cesar y a Dios lo que es de Dios?
9. (¿A qué monte salieron los discípulos y Jesús después de la Santa Cena?
10. (¿Qué significa Gólgota?

26. "NOMBRES ESCONDIDOS"

A S E A

S N B A A

S A R I S

A A I O

S N S

Debe encontrar los nombres de tres personajes del Antiguo Testamento; lea en forma descendente, tomando solo una letra en cada línea horizontal.

Por lo tanto, cada nombre tiene seis letras. Y con letras restantes (debe ordenarlas pues están mezcladas) forma el nombre de otro personaje en este caso del Nuevo Testamento.

27. PREGUNTAS DE APOCALIPSIS

1. ¿A cuántas iglesias Juan les escribió?
2. ¿(Cuántos sellos tema el libro que estaba en el trono?
3. ¿Cuántos ancianos se postraron ante el trono de Dios?
4. ¿Cuáles son los colores de los 4 caballos en Apocalipsis?

5. ¿Cuántas tribus de Israel se menciona?
6. ¿Por cuánto tiempo hubo silencio en el cielo?
7. ¿Cuál es el número de la bestia?
8. ¿Qué anuncia el Segundo ángel de la biblia?
9. ¿Cuál es la tercera plaga?
10. ¿Cómo se llama el jinete que pelea con justicia?
11. ¿Quién vio la Santa Ciudad?
12. ¿Cuántas puertas tiene la Santa Ciudad?
13. ¿Quién es el Alfa y la Omega?

28. PREGUNTAS LIBRO DE LOS HECHOS

1. ¿Cómo podemos ser bautizados?
2. ¿Cuántas personas había en el Aposento Alto?
3. ¿Cuánto tiempo estuvo Safira viuda?
4. ¿Cómo murió el Rey Herodes?
5. ¿Cuántas hijas tenía Felpe?
6. ¿Qué palabras famosas dijo el Rey Agripa?
7. ¿Quién libro a Pedro y a Juan?
8. ¿Quién perseguía a los cristianos?

29. ARMANDO PALABRAS

Todos sentados en círculo. Se escoge a alguien que comience el juego pensando una palabra y diciendo la primera letra. El siguiente agrega una letra con una palabra en su mente.

El tercero también agrega una letra con su propia palabra en mente. Si se completa una palabra, la persona que dijo la última letra sale del juego.

Si llega el turno de alguien que cree que no es posible agregar otra letra a la palabra, o que cree que no existe la palabra formada, puede reclamarle al que dijo la última letra.