

ESGRIMA BÍBLICO INFANTIL

MEBI 2016

GUÍA DE ESTUDIO POR CATEGORÍAS



Libros de Estudio JOSUÉ, JUECES Y RUT
Ministerio de Esgrima Bíblico Infantil



IGLESIA DEL
NAZARENO

REGIÓN: MESOAMÉRICA





INTRODUCCIÓN	5
MINISTERIO DE ESGRIMA BÍBLICO INFANTIL	7
DEFINICIÓN	7
PROPÓSITO	7
OBJETIVOS.....	7
BASES BÍBLICAS.....	8
CARACTERÍSTICAS DE UN ADIESTRADOR DE MEBI.....	9
REQUISITOS DE LOS PARTICIPANTES	9
REQUISITOS DEL EQUIPO	9
REGLAMENTO.....	10
1. ENCUENTROS	10
2. OFICIALES	10
A) DIRECTOR DEL MINISTERIO DE ESGRIMA INFANTIL DIRECTOR LOCAL.....	10
DIRECTOR DE ZONA O DISTRITO	11
B) ADIESTRADORES:.....	12
LAS RESPONSABILIDADES DEL ADIESTRADOR	12
CREDENCIALES DEL ADIESTRADOR	12
EN CASO DE EXTRAVÍO O DETERIORO	12
C) JURADO	13
D) JUEZ DE TIEMPO	14
E) JUEZ DE CONTENIDO	14
F) MODERADOR	14
3. INFRACCIONES	14
4. PUNTUACIÓN	14
5. PARTICIPANTES	15
6. PREMIACIÓN	16
CÓMO PREPARAR A LOS NIÑOS.....	16
JUEGOS POR CATEGORÍAS.....	18
CATEGORÍA DE MEMORIZACIÓN	18
DIME LA RESPUESTA.....	18
ROMPECABEZAS	19



CRUCIGRAMA	20
COMPLETAR	22
DESCUBRIENDO EL TEXTO	24
TOTITO O GATO	25
SOPA DE LETRAS	27
PALABRA MÁGICA	29
GEOGRAFÍA.....	31
TERMINA LA HISTORIA	34
SECUENCIA DE LETRAS.....	35
CONTESTE Y AVANCE	37
MEMORAMA [NUEVO]	39
ALTO (BASTA)[NUEVO]	40
ESPIONAJE BÍBLICO [NUEVO]	41
ESPADA DE DOS FILOS (FALSO O VERDADERO)[NUEVO].....	42
EL DADO MANDÓN [NUEVO].....	43
LLUVIA DE TEXTOS [NUEVO]	44
¿CUÁL ES EL VERSÍCULO?[NUEVO]	45
CATEGORÍA DE REFLEXIÓN	46
CARTÓN LLENO.....	46
ORDEN DE EVENTOS	47
LA BIBLIA EN NUESTROS TIEMPOS.....	57
CASOS.....	58
SIGUIENDO LAS HUELLAS.....	60
QUÉ NOS ENSEÑA (VALORES)	62
BAÚL DE LOS RECUERDOS.....	63
BUZÓN DE CARTAS [NUEVO]	64
CATEGORÍA DE ARTE MANUAL	65
CONTESTE Y DIBUJE.....	65
DÍGALO DIBUJANDO	66
COLLAGE.....	67
TÍTERES.....	68



MODELAJE Y PLASTILINA	69
BANDERAS (NUEVO).....	70
CATEGORÍA DE MÚSICA	71
MÚSICA (CANTO).....	71
SI LO SABES, CÁNTALO [NUEVO]	72
CANTANDO EL TEXTO [NUEVO].....	73
SILBANDO EL CANTO [NUEVO]	74
CATEGORÍA DE ACTUACIÓN.....	75
DÍGALO CON MÍMICA	75
DECLAMACIÓN (POESÍA).....	76
DRAMATIZACIÓN.....	77
ÚLTIMA HORA [NUEVO].....	78
HOJA DE REGISTRO EJEMPLO	79
HOJA DE PUNTUACION 1er. encuentro	79
HOJA DE PUNTUACION 2º encuentro	84
JUEGOS PARA EL PRIMER ENCUENTRO DE MEBI 2016	91
Libros de estudio JOSUE, JUECES Y RUT	91
CAPITULOS DEL 1 AL 10 DE JOSUE.....	91
CATEGORIA MEMORIZACION	91
CATEGORIA DE REFLEXION	91
CATEGORIA DE ARTE MANUAL.....	91
CATEGORIA DE MUSICA	91
JUEGOS PARA EL SEGUNDO ENCUENTRO DE MEBI 2016	92
LIBRO DE ESTUDIO JOSUE Y JUECES	92
JOSUE: 11.12.13.20.21.23.24. y JUECES 1.2.4.	92
CATEGORIA DE MEMORIZACION.....	92
CATEGORIA DE REFLEXION	92
CATEGORIA DE ARTE MANUAL.....	92
CATEGORIA DE MUSICA	92
CATEGORIA DE ACTUACION	92
JUEGOS DE MEBI PARA EL TERCER ENCUENTRO.....	93



LIBROS DE ESTUDIO JUECES Y RUT	93
CAPITULOS 6.7.8.13.14.15.16. JUECES y 1.2.3.4. DE RUT.....	93
CATEGORIA DE MEMORIZACION.....	93
CATEGORIA DE REFLEXION	93
CATEGORIA DE ARTE MANUAL.....	93
CATEGORIA DE MUSICA	93
CATEGORIA DE ACTUACION	93



INTRODUCCIÓN

Los Ministerios de Escuela Dominical y Discipulado en la Iglesia del Nazareno están comprendidos por ministerios específicos que tratan de cubrir las necesidades de las personas de acuerdo a la edad en la que se encuentran. Es por ello que encontramos ministerios entre adultos, jóvenes (JNI) y niños.

Dentro de los Ministerios entre Niños se estructura uno que visualiza su objetivo y su desarrollo en función del cumplimiento del mandato bíblico en Proverbios 22:6: “Instruye al niño en el camino correcto, y aun en su vejez no lo abandonará” (NVI).

La urgente necesidad que la niñez afronta ante la influencia del medio social que se presenta tan atractivo y dinámico, pero lejos de una verdadera enseñanza espiritual, hace que la iglesia a través de los ministerios entre los niños busque mecanismos creativos e interesantes que atraigan la atención de nuestros niños a LEER LA BIBLIA y descubrir las enseñanzas que guarda para sus vidas, para su presente y su futuro. “Desde tu niñez conoces las Sagradas Escrituras, que pueden darte la sabiduría necesaria para la salvación mediante la fe en Cristo Jesús” (2Timoteo 3:15, NVI).

Al leer la Palabra de Dios, y conocer ejemplos como el de Josías, quien a la edad de ocho años tuvo que asumir el liderazgo de su pueblo (2 Reyes 22:1), resulta claro comprender que nadie es demasiado joven para tomar las verdades espirituales con seriedad y en obediencia, y que es nuestra responsabilidad de mostrarlas a los niños lo más pronto posible.

Este Manual presenta toda la definición, descripción, reglamento e ideas del Ministerio de Esgrima Bíblico Infantil (MEBI), totalmente reformado. La modalidad que se ha adoptado con esta reforma es mucho más atractiva, dinámica y motivante. Se pretende estimular, además de la memoria, la reflexión, la expresión artística y muchas otras habilidades cognitivas y psicomotoras, propiciando con ello medios a través de los cuales los niños puedan desarrollar talentos con los que le sirvan al Señor.

En base a las recomendaciones y observaciones que recibimos de varios líderes en el ministerio de MEBI, nos dimos a la tarea de revisar y actualizar el Manual. También agregamos nuevos juegos que brindarán mejor el desarrollo del trabajo en las diferentes categorías.

Es nuestro deseo que el uso de este material sea de bendición para la iglesia y, que al igual que otros materiales publicados por MIEDD en la Región MAR, sirva de apoyo y consulta para aquellos que se inician en el MEBI y para impartirlo a las iglesias que lo soliciten.



La elaboración y actualización de este material ha sido producto del esfuerzo unido de personas que tienen su confianza en el Dios Fuerte, Padre Eterno, Príncipe de Paz, quien nos ha prometido que su Palabra no regresará vacía.

Original elaborado por:

Patricia Picavea, Eva Velásquez, Patricia Zamora, Carolina Ambrocio.

Actualización, Octubre 2015:

Judith Galindo Castañeda y Rebeca Ramírez Galindo.

Diseño gráfico y técnico:

Elizabeth Ortiz López y Daniel Ramírez Galindo.

Revisado por:

Raquel Ramos Torres, Blanca Campos de Sierra,



MINISTERIO DE ESGRIMA BÍBLICO INFANTIL

DEFINICIÓN

El Ministerio de Esgrima Bíblico Infantil (MEBI) es un ministerio en el cual se enseña la Biblia a los niños y a las niñas por medio de juegos, tomando en cuenta el principio pedagógico que los niños y las niñas aprenden jugando. Estos juegos son organizados en forma dinámica e integral, y a través de la formación de equipos y la demostración de todos ellos se motiva al niño y la niña a aprender temas y personajes específicos de la Biblia, adquiriendo el hábito de leer la Palabra en su temprana edad.

MEBI apoya al niño y la niña en el descubrimiento y crecimiento de sus talentos, y lo prepara para el servicio dentro de un ministerio en la iglesia local. Reconocemos la importancia de formar líderes cristianos con conocimiento bíblico, y consideramos que el MEBI provee un ambiente adecuado para que cada niño y niña descubra que Dios le prepara, y le hace útil para su servicio fundamentado en la Biblia.

En MEBI se estimula el desarrollo de habilidades cognitivas y del pensamiento. No se adiestra únicamente la memoria, sino que los niños y las niñas tienen la oportunidad de relacionar, analizar, sintetizar, ilustrar, reflexionar, recrear y aplicar los conocimientos bíblicos adquiridos. Estas habilidades las desarrolla a través de categorías específicas como: memorización, reflexión, arte manual, música y actuación. En algunas de estas categorías los niños y las niñas serán muy hábiles; por esta razón es responsabilidad del adiestrador identificar las habilidades específicas de cada participante para ubicarlos en la(s) categoría(s) donde mejor se desarrollen.

PROPÓSITO

Proveer recursos y herramientas para que los niños y las niñas aprendan a amar y vivir la Palabra de Dios desde su temprana edad para que los guíe a crecer en “sabiduría, estatura y gracia para con Dios y los hombres” (Lucas 2:52).

OBJETIVOS

Motivar a los niños y a las niñas a descubrir que la Biblia es la Palabra de Dios y que contiene un mensaje novedoso.

Ayudar a los niños y a las niñas a estudiar la Biblia de una manera atractiva: jugando, creando y cantando.

Guiar a los niños y a las niñas en el hábito del estudio y la memorización de las Escrituras.

Orientar al niño y a la niña en la aplicación de los temas bíblicos para su vida diaria.

Proporcionar al niño y a la niña métodos sencillos y prácticos para adquirir conocimiento sobre la Biblia.

Promover entre los niños y las niñas un ambiente de participación utilizando sus dones y habilidades para demostrar lo que han aprendido de la Palabra de Dios.

Enseñarles a los niños a compartir el mensaje de Dios con otras personas.



BASES BÍBLICAS

Se fundamenta en la Palabra de Dios.

Mandato de Dios desde el Antiguo Testamento.

Deuteronomio 6:6-9

“Grábate en el corazón estas palabras que hoy te mando. Incúlcalas continuamente a tus hijos. Háblales de ellas cuando estés en tu casa y cuando vayas por el camino, cuando te acuestes y cuando te levantes. Átalas a tus manos como un signo; Llévalas en tu frente como una marca; escríbelas en los postes de tu casa y en los portones de tus ciudades”.

Proverbios 22:6

“Instruye al niño en su camino correcto, y aun en su vejez no lo abandonará”

Mandato de Jesús en el Nuevo Testamento

Mateo 19:13-14

“Entonces le fueron presentados unos niños, para que pusiese las manos sobre ellos, y orase; y los discípulos les reprendieron. Pero Jesús dijo: “Dejad que los niños vengan a mí, y no se lo impidáis: Porque de los tales es el reino de los cielos”.

Lucas 18-16

Más Jesús llamándolos dijo; “Dejad que los niños vengan a mí, y no se lo impidáis: porque de los tales es el reino de Dios”.

Marcos 10:13-16

“Y le presentaban unos niños para que los tocara; y los discípulos reprendían a los que los presentaban. Viendo Jesús, se indignó, y les dijo: Dejad a los niños venir a mí, y no se lo impidáis; porque de los tales es el reino de Dios. De cierto os digo, que el que no reciba el reino de Dios como un niño, no entrará en él. Y tomándolos en los brazos, poniendo las manos sobre ellos, los bendecía.”



CARACTERÍSTICAS DE UN ADIESTRADOR DE MEBI

- Es un discípulo de Jesús de buen testimonio cristiano que está creciendo en su vida espiritual y en su relación con Dios.
- Ama a los niños, y está comprometido a enseñarles la Palabra de Dios.
- Es responsable en la tarea de enseñar a la que se compromete realizar.
- Trabaja en equipo con los demás líderes de MEBI y de los ministerios entre los niños.
- Se recomienda que el adiestrador sea mayor de 18 años.
- El adiestrador debe recibir el Taller de Capacitación de MEBI ofrecido por MIEDD regional, de área o distrital, y mostrar el certificado en el momento de la inscripción.

REQUISITOS DE LOS PARTICIPANTES

1. Tener entre 6 a 11 años.
2. Asistir regularmente a la Escuela Dominical y a la Iglesia Infantil.
3. En la inscripción de cada Encuentro, presentar un documento de Identificación (constancia de edad, acta de nacimiento). Si el niño o la niña no contaran con alguno de estos documentos, se podría aceptar una constancia expedida por el pastor de la iglesia local, con sello y firma.
4. Cada participante debe traer una Biblia.

REQUISITOS DEL EQUIPO

1. Presentarse 30 minutos antes de la hora de inicio. Los equipos que cumplan con esta indicación obtienen 10 puntos.
2. Estar integrado por 10 niños participantes (un distrito o zona podría acordar formar equipos de menos de 10 participantes, en caso de que alguna iglesia no cuente con el total de los niños requeridos; por ejemplo, equipo de 5 ó 7).
3. El equipo debe traer:
 - Un nombre que lo identifique (nombre del equipo).
 - Una porra (creada o adaptada por el equipo) con duración máxima de 20 segundos.
 - Un distintivo que identifique al equipo.
 - Una mascota creada por ellos y relacionada con el tema de estudio.
4. El equipo debe cancelar (cubrir): Una inscripción de \$10 dólares, o su equivalente en moneda nacional, para uso del encuentro de zona. Si se llevan a cabo más de un encuentro de zona, queda a decisión de la misma el monto a cancelar (cubrir). Una inscripción de \$10 dólares o su equivalente en moneda nacional, para uso del encuentro distrital.



REGLAMENTO

1. ENCUENTROS

- a) Los encuentros locales se realizan con equipos internos y sirven para que el Director de MEBI local juntamente con el adiestrador seleccione los participantes que integren el equipo local. La iglesia local participa con un equipo en el encuentro de Zona.
- b) Los Encuentros de Zona pueden efectuarse de 1 hasta 3 veces. Estos encuentros no son para eliminar a los equipos o para acumular puntos, excepto cuando la zona así lo organice, al considerar el número de iglesias que participen. (Si son muchas iglesias, se considera si es necesario que los encuentros sean eliminatorios). En el caso de realizar 2 ó 3 Encuentros, la Categoría de Música se puede incluir en todos los Encuentros para mejorar únicamente en este talento. El equipo ganador en el último Encuentro es el que representa a la zona en el Encuentro Distrital.
- c) El Encuentro Distrital es de carácter eliminatorio. El equipo ganador participa representando al distrito en el encuentro Nacional (de Franja para México).
- d) El Encuentro Nacional (de Franja para México), de Área y Región son de carácter eliminatorio y el equipo ganador en cada Encuentro participa como representante en el siguiente.
- e) Todos los Encuentros deben incluir las 5 categorías, alternando los juegos. Esto permite que los equipos se familiaricen con los diferentes juegos por categorías, adquiriendo mayor experiencia en su participación. (Para organización del Encuentro vea el Numeral 2, de los oficiales, literal “a” en este Reglamento.)
- f) Los Encuentros permiten la participación máxima de 6 equipos. Si se cuenta con más de 6 equipos, el Director de MEBI que corresponda debe adecuar calendario, horario y lugar para otros Encuentros que faciliten la participación de los demás y/o realizar eliminatorias.

2. OFICIALES

A) DIRECTOR DEL MINISTERIO DE ESGRIMA INFANTIL DIRECTOR LOCAL

1. Es nombrado en la Junta de MIEDD Local por quien corresponda.
2. Debe participar en el Taller de Adiestrador del MEBI impartido por el Área o Distrito junto a otras personas que le apoyen y que le sustituyan en caso que sea necesario.
3. Le corresponde promover el MEBI en la iglesia local, organizar el equipo y fungir como adiestrador si no hubiese otra persona capacitada para hacerlo.
4. El director local no puede ser juez en un encuentro en que participe el equipo de su iglesia.
5. Debe calendarizar y divulgar las fechas de los eventos de zona y/o del distrito.



6. Es responsable de la inscripción del equipo de su iglesia y el cumplimiento de todos los requisitos.

DIRECTOR DE ZONA O DISTRITO

1. Es nombrado en la Junta de MIEDD Distrital.
2. Debe participar en el Taller de adiestrador del MEBI impartido por el Área junto a otras personas que le apoyen y que le sustituyan cuando sea necesario.
3. Le corresponde promover e impartir el taller del MEBI entre los directores o adiestradores locales del MEBI.
4. El director de zona o de distrito puede ser juez o moderador en un encuentro, siempre y cuando no participe el equipo de su iglesia local, su zona o su distrito (de acuerdo al Encuentro que sea).
5. Calendarizar y divulgar las fechas de los eventos de zona y/o del distrito.
6. No debe permitir la inscripción del equipo cuyo adiestrador no presente la constancia de haber participado en el Taller de Capacitación para MEBI (esto es aplicable a todos los encuentros).
7. Se encarga de llevar un registro con el nombre completo de todos los integrantes de los equipos que participan.
8. Debe involucrar a personas de las iglesias locales que apoyen en las actividades de zona y/o del distrito como jueces, reuniéndose con ellos para explicar la interpretación de las reglas.
9. Le corresponde seleccionar los juegos de cada categoría, distribuyéndolos para el Encuentro de la siguiente manera:

Memorización	3 (juegos)
Reflexión	3 (juegos)
Artes Manuales	1 (juegos)
Música	2 demostraciones (juegos)
Actuación	1 demostración (juegos)

NOTA: La Categoría de Música se llevará a cabo en todos los Encuentros para que se pueda ir mejorando en este arte.

El Director del MEBI tiene la responsabilidad de alternar los juegos de cada categoría para que los niños adquieran experiencia y estén listos para los demás Encuentros.

* Al momento de iniciar la demostración, cada uno de los oficiales que participa debe definir la función que desempeña. No puede ejercer más de una función por Encuentro. Por ejemplo: Si participa como juez no puede ser moderador, ni adiestrador. Si es moderador no puede ser juez, ni adiestrador.



B) ADIESTRADORES:

En cada iglesia local el director del MEBI (o el director de Ministerios entre los Niños o el Superintendente de MIEDD) elige y nombra al adiestrador del equipo. De ser posible se pueden nombrar y/o elegir dos adiestradores (un titular y un suplente o cuantos sean necesarios).

La persona nombrada como adiestrador debe asistir al curso de capacitación que el distrito organice. Allí debe recibir su certificado que lo acredita como Adiestrador del MEBI. De igual forma los suplentes deben estar acreditados.

Para que la iglesia local pueda participar con su equipo en los encuentros de zona, distrital y demás, es requisito tener un adiestrador acreditado. En caso contrario la iglesia local no puede participar a ningún nivel.

LAS RESPONSABILIDADES DEL ADIESTRADOR

1. Invitar y motivar a los niños en participar en el MEBI.
2. Descubrir las habilidades propias de cada niño para las diferentes categorías.
3. Elaborar y cumplir un calendario de ensayos.
4. Cada reunión del MEBI debe tener un tiempo de oración y momentos de reflexión sobre las enseñanzas bíblicas que se están estudiando.
5. Cada adiestrador debe tener presente las fechas de los Encuentros de Zona y su equipo debe estar listo para participar.
6. Preparar a su equipo en cada categoría para que estén aptos para participar en cada eliminatoria.
7. Debe preparar a todos los niños que deseen participar en el MEBI y seleccionar a diez para que participen en el Encuentro de Zona. Si los Encuentros de Zona fueren más de uno, pueden seleccionar a diez niños para cada Encuentro, pudiendo ser un grupo diferente en cada uno. Debe tener en cuenta que si siempre participa el mismo equipo, éste tendrá más práctica al momento de participar en el distrito.

El adiestrador no puede ejercer otra función durante la demostración, pues debe permanecer con su equipo.

CREDENCIALES DEL ADIESTRADOR

EN CASO DE EXTRAVÍO O DETERIORO

- Deben solicitarse previamente al Director del MEBI local, de zona o de distrito (en ese orden), mínimo 3 días antes del evento. La forma de solicitud será establecida por el Director, pudiendo ser por escrito, verbal y/o electrónica.
- Se sugiere al Director del MEBI, llevar registros y copias de los certificados extendidos y capacitaciones impartidas con el fin de hacer las reposiciones solicitadas.
- El Director del MEBI, puede optar por iniciar un registro de los certificados extendidos, a través de una actualización anual previa a todas las demostraciones. Con



esto le da validez durante un año al certificado, promueve la actualización y facilita el ingreso de nuevos adiestradores.

C) JURADO

1. El número total de jueces debe corresponder a la cantidad de equipos participantes, salvo cuando participen solamente 2 equipos el jurado deberá tener 3 jueces. (Por ejemplo, si participan 5 equipos el jurado lo forman 5 jueces y si participan 4 equipos el jurado lo forman 4 jueces, si participan 3 equipos el jurado lo forman 3 jueces).
2. Los jueces deben ser de otra zona o iglesia o distrito que no participen en la demostración del esgrima. No pueden efectuar otra función además de las descritas en este bloque pues deben ser lo más imparciales posible.
3. Se sitúan donde la demostración lo requiera y el Director del MEBI les indique. Deben informar de cualquier infracción al moderador.
4. El jurado califica de acuerdo a los parámetros específicos de cada demostración.
5. En la Categoría de Artes Manuales cada juez da el punteo, justificando la puntuación.
6. El puntaje dado por el jurado se suma y se agrega al acumulado por el equipo en la demostración.
7. La decisión de los jueces es inapelable, no se puede objetar, por eso se requiere que no exista una relación directa con ninguno de los equipos participantes.
8. Elegir un juez de tiempo
9. Elegir un juez de contenido, para que funcione en los juegos que lo requieran.



D) JUEZ DE TIEMPO

1. Es la persona que se encarga exclusivamente de tomar el tiempo en cada una de las demostraciones.
2. Debe anunciar el tiempo por medio de una bocina, timbre o verbalmente cuando el tipo de demostración lo requiera. Colocado en un lugar visible, mide el tiempo con un cronómetro, auxiliándose con notas que indiquen el orden y tiempo específico de las demostraciones que se realicen.

E) JUEZ DE CONTENIDO

1. Es la persona que se encarga exclusivamente de verificar que las respuestas sean acordes al contenido bíblico, sea literal o lo más apegado al texto, según las reglas del juego.
2. Se le debe proporcionar previamente una copia de las preguntas a realizarse en las demostraciones que incluyen contenido bíblico.

F) MODERADOR

1. Es la persona encargada de dirigir todo el Encuentro. El moderador debe conocer a la perfección los juegos con sus respectivas reglas.
2. El moderador debe consultar con los jueces en casos de duda en cualquier situación.
3. Cuando la demostración lo requiera, debe limitarse a indicar “correctamente” o “incorrectamente” la respuesta.
4. Lee las instrucciones y preguntas una sola vez en forma clara.
5. Durante la demostración el moderador no puede ser juez, ni adiestrador.
6. Elegir de las preguntas que se proveen en el Cuestionario las más apropiadas para cada uno de los juegos.

3. INFRACCIONES

Cada juego tiene su correspondiente forma de infracción (en algunos casos no hay infracción).

El moderador lee la forma de infracción correspondiente antes de iniciar la demostración.

4. PUNTUACIÓN

Los equipos que asisten al Encuentro 30 minutos antes de la hora de inicio obtienen 10 puntos.

Los equipos que presenten (cuando el moderador lo indique) su nombre, una porra, un distintivo y una mascota obtienen 15 puntos por cada uno. El director del MEBI establece si se asignan los puntos en el primer encuentro únicamente o en cada uno de los que realice.

- Nombre: Que identifique al equipo, y relacionado con el tema estudiado.
- Porra: Creada o adaptada por el equipo, con duración máxima de 20 segundos. Adecuada para motivar al equipo sin ofender a los demás participantes.



- Distintivo: Que identifique al equipo utilizado por cada integrante.
- Mascota: Creada por el equipo y relacionada con el tema de estudio.

Cada juego tiene su correspondiente número de puntos y forma de otorgarlos. Los puntos no se proporcionan en forma individual, sino por equipo. Las anotaciones de puntos se hacen inmediatamente en una hoja preparada con anticipación (ver hojas de puntuación en este Manual y en la Guía de Estudio correspondiente a estudiar.)

Los puntos por demostración se suman para hacer un total. El equipo que obtiene mayor puntaje, gana la demostración.

(Para representante de zona o distrito vea DE LOS ENCUENTROS, numeral 1 en este Reglamento).

Si hubiese empate de puntos entre equipos para el encuentro final en el que se define el representante, el Director del MEBI correspondiente debe tener un encuentro completo de reserva, para que los equipos puedan desempatar. En este caso, los puntos obtenidos anteriormente no cuentan, inician con un marcador de “0” puntos.

5. PARTICIPANTES

Cada juego especifica el número de participantes que requiere; así también cuando es permitida la consulta o no. Los participantes se sitúan donde les indique el moderador de acuerdo a la demostración.

Los diez niños del equipo deben participar en alguna de las demostraciones. Pueden participar en más de una demostración, pero el adiestrador debe cuidar de involucrar a todo el equipo según sus habilidades.



6. PREMIACIÓN

La premiación es hasta finalizar las demostraciones y saber cuál es el equipo ganador. Esta se debe otorgar únicamente al primer lugar.

La premiación debe consistir en:

- Medallas individuales a los 10 participantes que conforman el equipo.
- Un regalo que sea de uso para la Iglesia Infantil de la congregación a la que los niños representan (pizarra, libros, juegos, material decorativo, lápices, videos, etc.) De esta manera los niños que no participen se verán animados a acudir y apoyar a su equipo ya que habrá un premio general que todos compartirán.
- El resto de los equipos participantes recibirán un diploma individual.

CÓMO PREPARAR A LOS NIÑOS

La versión de la Biblia que se utiliza para la memorización de versículos, lecturas y palabras específicas es la Reina Valera 1960, o Nueva Versión Internacional (NVI). Para adecuar la enseñanza y para profundizar más en el estudio se puede (y debe) recurrir a otras versiones de la Biblia y comentarios.

Debe establecerse un tiempo de ensayo y estudio con el equipo. El estudio debe considerar el tema asignado para el esgrima bíblico. Para estudiar mejor el tema puede dividirse en capítulos o en eventos específicos.

Inicie con la lectura de eventos, discútalos haciendo preguntas de memoria sobre situaciones, personajes, lugares y nombres.

Explique datos que motiven la curiosidad del equipo, en cuanto a costumbres, significado de objetos o ritos y otras características interesantes que complementen y aclaren el texto y contexto leído.

Elabore listados de palabras, nombres, lugares, objetos, animales. Averigüe en qué otros libros de la Biblia se mencionan los personajes principales. Haga que los niños memoricen exactamente los textos principales.

Ayude al niño a memorizar eventos y secuencias de las historias, en forma no textual. De esta forma podrá ser relatado lo más completo posible.

Es necesario ayudarlo a recordar datos importantes. Guiarlos para que descubran individualmente y en equipo la enseñanza de Dios para su vida.



Esta Guía de Estudio puede ayudar en los siguientes temas:

- ¿Cómo surge este(os) personaje(s)?
- ¿Con quiénes se relaciona?
- ¿Dónde se desarrolla la historia?
- ¿Cómo obra Dios en sus vidas?
- ¿Cuál es el motivo por el cual se encuentra esta historia en la Biblia?
- ¿Cómo se relaciona este pasaje a Cristo y por ende a la salvación?
- Toma cada historia y tráela al tiempo actual. ¿Cómo lo harías?
- ¿Qué valores se encuentran en la historia?
- ¿Qué lugares se mencionan? Ubícalos en un mapa.
- ¿Cómo son los personajes?
- ¿Qué características tienen?
- ¿Qué cosas se destacaban en la cultura y se necesitan investigar (animales, artesanías, ritos o costumbres)?

Además:

Invite a maestros de Escuela Dominical y/o personas que tengan estudios teológicos para que impartan lecciones respecto al tema y aclaren dudas.

Motive a los hermanos de la iglesia para que aporten sugerencias o ideas para la composición de la letra y música del canto, porra, poema, distintivo y en los ensayos.

Practique cada juego únicamente después de haber estudiado y aclarado el tema considerablemente.

Recuerde que es importante establecer las habilidades en las que mejor se desenvuelve el niño.



JUEGOS POR CATEGORÍAS

CATEGORÍA DE MEMORIZACIÓN

El objetivo en esta categoría es ayudar al niño y a la niña a memorizar la Biblia de una manera atractiva.

DIME LA RESPUESTA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
20 PUNTOS x respuesta correcta	1 minuto	2 x equipo	Un equipo a la vez

Las preguntas consisten en una serie de cuatro características que describen un tema o personaje bíblico. Las características van en orden y relacionadas entre sí. El moderador debe contar con dos preguntas por cada equipo participante.

Cada participante tiene derecho a contestar una sola pregunta sin consultar con su compañero. El participante tiene un minuto para dar la respuesta.

Si la respuesta es correcta, el moderador dice CORRECTA y los jueces otorgan 20 puntos al equipo por cada respuesta.

Si la respuesta no es correcta, o no es contestada en el tiempo determinado, pierde su oportunidad y el moderador da la respuesta correcta. No se otorgan puntos para el equipo.

El moderador continúa con el participante del otro equipo; es decir, que se alterna la participación de los equipos, con un participante a la vez.

INFRACCIÓN: Si un juez observa que el participante consulta con su equipo o el público presente dice en voz alta alguna respuesta, lo indica al momento para que el moderador anule la pregunta y le planteé otra. Si en esta misma demostración, ya se le hubiere llamado la atención por este mismo respecto, se anula la pregunta y pierde su oportunidad.

Mi padre es Num, yo quede como sucesor de Moisés ¿Quién soy?	En mi encontraran leche y miel, soy una promesa ¿Quién soy?	Yo soy una mujer que ayudo a 2 espías cuando entraron a Jericó ellos prometieron ayudarme ¿Quién soy?	Yo soy otro líder que puso Jehová, tengo 2 nombres uno es Jerobaal ¿y el otro cuál es? ¿Quién soy?
R. Josué (Josué 1:1)	R. La tierra prometida (Josué 1:2)	R. Rahab (Josué 2:3)	R. Gedeón (Josué 7:1)



ROMPECABEZAS

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
30 PUNTOS	Termine primero	3 x equipo	Simultaneo

Utilice el mismo texto para los participantes. Seleccione uno del listado proporcionado para la memorización. El texto debe estar dividido en 9 piezas.

Se deben tener preparados, una cuchara (servidora, cubierto, sopera) y un limón o una pelota por equipo.

Este juego consiste en poner las piezas del rompecabezas en el suelo. Éste al quedar completo, debe formar uno de los textos bíblicos que los niños han memorizado.

Los participantes se colocan uno detrás de otro a tres metros de distancia del rompecabezas. El primer participante toma una cuchara y se la pone en la boca sosteniendo el limón o pelota con la cuchara en la boca. Cuando llega al rompecabezas, deja la cuchara y el limón o pelota a un lado y coloca una pieza del rompecabezas en forma horizontal. El niño toma nuevamente la cuchara y el limón, camina hasta el siguiente participante y le entrega el limón o pelota pasándola con la cuchara hacia la cuchara del compañero. Éste repite la misma acción, y así hasta que el rompecabezas queda terminado.

Si el niño bota la cuchara o el limón debe retornar al punto de partida e iniciar el recorrido. Es permitida la consulta, únicamente entre los 3 participantes.

Los equipos participantes comienzan al mismo tiempo, y el que finaliza primero determina el tiempo; si está correcto, es el ganador de los 30 puntos. Si hubiese empate entre equipos, se otorgan los 30 puntos a cada uno de los equipos participantes.

INFRACCIÓN: Si algún juez observa que alguno de los niños sujeta el limón o la cuchara con la mano, o si botase la cuchara o el limón y continúa sin retornar a su lugar de partida, debe indicarlo en el momento al moderador, y éste regresa al niño al lugar de partida para reiniciar el recorrido.

Si alguno de los participantes coloca más de una pieza en el rompecabezas, el juez lo indica al moderador, y éste quita una de las piezas del rompecabezas, devolviéndola al lugar donde están las otras para escoger.

Mira que te mando	que te esfuerces	y seas valiente	no temas
ni desmayes	porque Jehová tu Dios	estará contigo en	
donde quiera que vayas	Josué 1:9		



CRUCIGRAMA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
10 PUNTOS x respuesta correcta	5 minutos	3 x equipo	Simultánea

Una copia del mismo crucigrama por cada equipo participante y un lápiz por equipo. A cada equipo se le entrega un crucigrama de 6 u 8 preguntas. Se le asignan cinco minutos para contestarlo. Los equipos deben entregar su crucigrama en ese tiempo. Al finalizar los cinco minutos si no han terminado, se otorga la puntuación a las respuestas correctas; esto es, 10 puntos por respuesta correcta. La consulta es permitida solamente entre los 3 participantes del equipo.

INFRACCIÓN: Si hubiese consulta con el adiestrador o con los niños del equipo que no están participando, el juez lo indica al moderador y éste anula el crucigrama del equipo, eliminando con ello su participación en este juego únicamente.

		⁴ T	E	R	R	E	N	⁶ O					
								B					
								E	⁸ D				
			¹ E	N	T	R	A	D	A				
									V				
³ S	A	⁵ N	D	A	L	⁷ I	A		I				
		I				S			² D	I	E	Z	
		Ñ				A							
		O				I							



EJEMPLO

1. En que lugar habla Booz con el otro pariente de Elimelec	R. A la Entrada del Pueblo (Rut 4:1)
2. Cuantos testigos pidió Booz	R. Diez (Rut 4:2)
3. Cual fue la señal que dio el otro pariente a Booz que no se casaría con Rut	R. Da una Sandalia a Booz y dijo toma mi sandalia esta es la señal de que solo podrás comprar terreno (Rut 4:8)
4. Que iba a heredar el primer hijo que tuvieron	R. un terreno y mantendría el nombre de la familia (Rut 4:10)
5. Que le decían las mujeres a Noemi cuando nacio el niño de Rut	R. Bendito sea Dios que hoy te ha dado un nieto para que el niño cuide de ti (Rut 4:14)
6. Que Nombre le pusieron al hijo de Booz y Rut	R. Obed (Rut 4:17)
7. De quien es Padre Obed	R. Isaí (Rut 4:17)
8. De quien es abuelo Obed	R. David (Rut 4:17)

		4						6					
									8				
			1										
3		5				7							
									2				



COMPLETAR

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
10 PUNTOS	5 segundos x respuesta	1 x equipo	Un equipo a la vez

Para este juego se requiere una pizarra o pliego de papel bond, un marcador o yeso (tiza), un dibujo dividido en 5 piezas para armar y un listado de palabras con igual número de letras a encontrar (un mínimo de 6 letras y un máximo de 12) Una palabra por equipo participante y algunas adicionales.

Se coloca en una pizarra tantos espacios como letras tenga la palabra a descubrir. Se especifica un sub-tema, relacionado con la palabra. Por ejemplo:

Lugares, amistades, enseñanzas, escritos, familia, objetos, características, etc.



El participante debe ir mencionando letras para completar la palabra. Cuenta con 5 segundos para dar una letra, si se pasa de este tiempo sin decir la letra es considerada error. Si acierta con la letra correcta, ésta se escribe tantas veces como aparezca en la palabra. Si no acierta, se considera error y la letra es anotada a la vista del participante, como ayuda para no repetirla.

Si al llenar ciertos espacios descubre la palabra escondida puede decirla; si ésta no fuere la correcta se considera como error.

El participante tiene cinco oportunidades de error. Estas oportunidades se visualizan con el dibujo de 5 piezas para armar, las que se colocan una a una cada vez que se incurra en un error. Si el participante no descubre la palabra, al finalizar estas oportunidades, el dibujo se completa y el moderador dice la palabra por lo que el equipo no obtiene punto

No está permitida la consulta.

INFRACCIÓN: Si el participante consulta con otro o el público presente dice en voz alta alguna respuesta, el juez indica al moderador y éste anula la palabra a completar, dándole otra si es la primera vez. Si en la segunda oportunidad se repite esta infracción se anuncia la reincidencia y se anula la palabra a completar, eliminando con ello su participación en este juego únicamente.



LUGARES

1	S	2	I	3	T	4	I	5	M
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

1	J	2	E	3	R	4	I	5	C	6	O
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

TRIBUS

1	R	2	U	3	B	4	E	5	N	6	I	7	T	8	A	9	S
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

1	G	2	A	3	D	4	I	5	T	6	A	7	S
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

1	M	2	A	3	N	4	A	5	S	6	E	7	S
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

NOMBRES

1	J	2	O	3	S	4	U	5	E
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

1	R	2	A	3	H	4	A	5	B
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---



DESCUBRIENDO EL TEXTO

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
40 PUNTOS	1 minuto para decir el texto	1 x equipo	Un equipo a la vez

Deben prepararse tantos textos como equipos a participar. Los textos deben ser diferentes para cada equipo, tomados del listado sugerido para memorización. La extensión de los textos, en su número de letras debe ser similar. Se presentan tarjetas con cada letra del texto, las tarjetas son tamaño un cuarto de carta (4.25 x 5.5 pulgadas) y la letra en proporción al tamaño. Las tarjetas se colocan pegadas en la pizarra o pared, ocultando la letra (al revés). Cada participante tiene la oportunidad de elegir si desea iniciar con una vocal o consonante. Si el niño elige una vocal y ésta se encuentra en la palabra entonces se voltean todas las tarjetas que tienen esta letra. Tiene cuatro oportunidades para nombrar letras y así descubrir el texto. Terminadas las cuatro oportunidades se da un minuto para que diga el texto, si lo descubre gana, si no lo descubre pierde y por lo tanto se le da oportunidad al siguiente equipo con otro texto.

Los jueces otorgan los 40 puntos al equipo o equipos que descubra(n) el texto. No está permitida la consulta.

INFRACCIÓN: Si el participante consulta o el público presente dice en voz alta alguna letra o el texto, el juez indica al moderador y éste llama la atención una sola vez. Si existe una segunda infracción de este tipo, el juez indica nuevamente al moderador y éste anula el texto a completar, eliminando con ello la participación del equipo en este juego únicamente.

E	L		P	U	E	B	L	O		E	N	T	O	N	C	E	S		D	I	J	O
1	2		3	4	5	6	7	8		9	10	11	12	13	14	15	16		17	18	19	20

A		J	O	S	U	E		N	O	,	S	I	N	O		Q	U	E		A
21		22	23	24	25	26		27	28		29	30	31	32		33	34	35		36

J	E	H	O	V	A		S	E	R	V	I	R	E	M	O	S
37	38	39	40	41	42		43	44	45	46	47	48	49	50	51	52

TEXTOS:

- Y el pueblo respondió a Josué: A Jehová nuestro Dios serviremos, y a su voz obedeceremos (Josué 24:24)
- Y Josué se levantó de mañana, y los sacerdotes tomaron el arca de Jehová (Josué 6:12)
- Entonces el pueblo respondió y dijo: Nunca tal acontezca, que dejemos a Jehová para servir a otros dioses; (Josué 24:16)

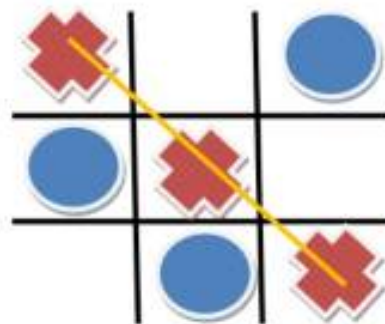
TOTITO O GATO

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
30 PUNTOS	30 segundos para dar respuesta	1 x equipo	Simultánea

Se requiere para este juego, el dibujo del esquema mostrado en este folleto. Puede dibujarse en una pizarra o cartulina. Se necesitan bolitas o fichas numeradas, un marcador, yeso (tiza), o bien 5 círculos y 5 cruces, cinta adhesiva, y un listado de 12 preguntas directas (cerradas) para cada par de equipo.

Presente el dibujo o esquema mostrado en el ejemplo. Seleccione por medio de las fichas numeradas qué equipo comienza y cómo se identificarán, si con una cruz o con un círculo.

Se dice la primera pregunta al primer participante; si su respuesta es correcta puede colocar la primera pieza (cruz o círculo) buscando hacer una línea horizontal, vertical o diagonal. El tiempo para dar la respuesta es de 30 segundos, pasado ese tiempo, si no la contesta se considera incorrecta y no puede colocar su pieza, dando lugar al equipo siguiente. Quien logre formar la línea de figuras iguales es el ganador. Si ninguno de los dos logra hacer esto quedan sin puntos ambos equipos. No está permitida la consulta.



NOTA: Si hubiese más de dos equipos participantes, deben organizarse en pares y por eliminatoria definir el equipo ganador. Si el número de equipos es impar, debe escoger un equipo entre los que ya participaron y que haya perdido para concursar con el restante. El equipo que ya había participado no obtiene puntos si gana, pues únicamente es para dar participación al equipo que no ha participado.

INFRACCIÓN: Si el participante consulta o el público presente dice en voz alta una respuesta, el juez indica al moderador y éste anula la participación de ambos equipos, por lo que pierde la oportunidad de obtener puntos en este juego únicamente. Si el participante coloca dos piezas en lugar de una sola, el juez lo indica en el momento y el moderador quita la pieza colocada.



Preguntas:

Josué Cap. 2

1. ¿Qué le mando a decir el rey de Jericó a Rahab acerca de los 2 espías?

R. Que sacara a los hombres de su casa porque habían venido a espiar toda la tierra (Josué 2:3)

2. ¿Qué hizo Rahab con los dos hombres espías?

R. Los escondió (Josué 2:4)

3. ¿Qué dijo Rahab acerca de los dos hombres espías que escondió?

R. Que era verdad que unos hombres vinieron a ella pero no supo de donde eran (Josué 2:4)

4. ¿En dónde escondió Rahab a los espías?

R. entre unos manojos de lino (Josué 2:6)

5. ¿Para quienes pidió Rahab misericordia a los espías?

R. Para toda su familia (Josué 2:13)

6. ¿Qué respondieron los espías a Rahab?

R. nuestra vida responderá por la vuestra (Josué 2:14)



SOPA DE LETRAS

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
5 puntos p/c respuesta correcta	7 minutos	2 x equipo	Simultánea

Una papeleta con un recuadro en el que se escriben las letras para que aparezcan revueltas a los participantes. Las papeletas deben tener diez palabras a descubrir. La copia es igual para cada equipo.

El moderador tiene preparadas un mayor número de papeletas en relación a los equipos participantes. Simultáneamente se dan las papeletas a cada equipo. Cada equipo debe descubrir qué palabras aparecen en forma horizontal, vertical, diagonal, de arriba abajo, de izquierda a derecha o viceversa. La consulta será únicamente entre ambos participantes del equipo. Las palabras son encerradas con una línea por cada equipo y se anotan o se escriben a la par.

El equipo que termine corre hacia uno de los jueces y presenta la papeleta para revisión. Se anota el tiempo. Si el juez observa que está correcta, lo anuncia al moderador. Se detiene la demostración y uno de los participantes lee el listado en voz alta y gana los 50 puntos.

Si la papeleta que lleva el equipo al juez para su revisión está incorrecta en alguna(s) palabra(s), éste se limitará a decir INCORRECTA y el equipo seguirá buscando las palabras. El tiempo máximo para esta demostración es 7 minutos. Si durante el tiempo establecido no termina ningún equipo, se califica de acuerdo a las respuestas correctas. Esto es, 5 puntos por respuesta correcta.

INFRACCIÓN: Si consultan con otros fuera de la pareja participante, el juez lo indica al moderador y se les cambia la papeleta. No se le da tiempo de reposición.

EJEMPLO:

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

JOSUE CAP. 3-5
CANANEO
HETEO
FEREZEO
JEBUSEO
GERGESEO
HEVEO
AMORREO



JOSUE CAP. 3-5

CANANEO

HETEO

FEREZEO

JEBUSEO

GERGESEO

HEVEO

AMORREO

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



PALABRA MÁGICA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
10 PUNTOS	1 minuto	1 x equipo	Simultánea

Utilizando hojas o pliegos de papel, previamente se deben preparar 2 juegos de palabras diferentes. Cada juego debe tener una palabra por cada equipo a participar. Proveer un marcador o yeso (tiza) para cada uno. En la pared, pizarrón o mesa, se coloca las palabras cubiertas, cuyas letras están desordenadas. Se descubre simultáneamente para cada equipo. La palabra no debe ser igual.

La búsqueda comienza a partir de la flecha indicada y el participante debe trazar una línea en cualquier sentido, incluso en diagonal, para unir las letras y encontrar la palabra. Al encontrarla, la escribe a la par (a un lado).

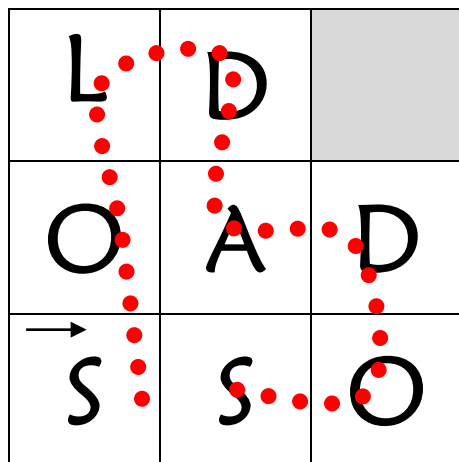
El tiempo máximo es un minuto para descubrirla. Gana el primer equipo que la descubra correcta y completamente. Si hubiese empate, se le otorga puntaje igual a cada equipo. Si un equipo la descubre pero está incorrecta, el juez que revisa lo indica y este equipo pierde inmediatamente y se continúa la demostración con el resto de los participantes.

Si ninguno de los equipos logra descubrirla se quedan sin puntos.

NOTA: El juez debe anotar el tiempo de cada papeleta entregada.

INFRACCIÓN: Si los presentes dicen la palabra en voz alta, el juez lo indica y este juego se anula. Ningún equipo obtiene puntos.

EJEMPLO.



SOLDADOS	JOSUE 11:4
CABALLOS	JOSUE 11:4
GRANIZO	JOSUE 10:11
ESCLAVOS	JOSUE 9:23



SOLDADOS

JOSUE 11:4

L	D	
O	A	D
→ S	S	O



GEOGRAFÍA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
5 PUNTOS x nombre correcto	Termine lectura bíblica	3 x equipo	Simultánea

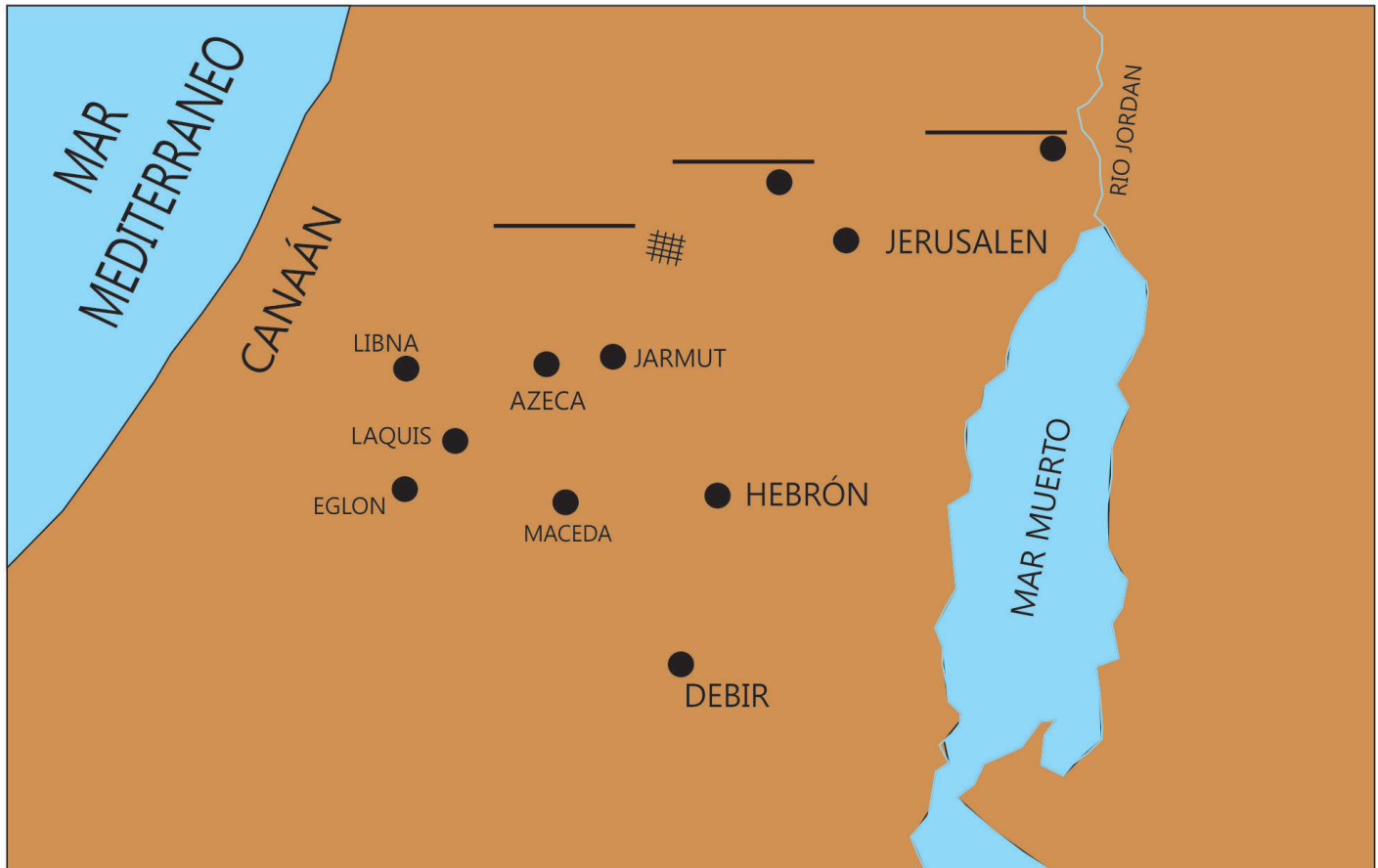
Para este juego se requiere un mapa adecuado al tema estudiado, máximo tamaño hoja carta (8.5 x 11 pulgadas), un marcador o lapicero y 2 pasajes bíblicos previamente preparados o señalados en la Biblia. A cada equipo se le proporciona un mapa.

Se da lectura al pasaje bíblico y el equipo debe ir marcando los lugares que se mencionan en la lectura. No se repite la lectura, ni se aceptan preguntas o interrupciones. Los participantes del mismo equipo pueden consultarse entre sí en voz baja. Al terminarse la lectura, los jueces, revisan los mapas. Se otorgan 5 puntos por señalado correcto de los lugares del mapa.

INFRACCIÓN: Se considera infracción, la interrupción a la lectura con preguntas, solicitudes, levantarse de su lugar o consultarse entre sí en voz alta o con otro fuera de los 3 participantes. Si hubiese alguna de estas faltas, el juez lo indica al moderador para que éste llame la atención al respecto una sola vez. Si se repite en una segunda ocasión, se suspende el juego y se anula la participación del equipo en cuestión descontándosele 20 puntos, y el resto de los equipos participantes siguen con la lectura bíblica y el juego.



Josué 10:1-43 (valle de Ajalón, Gabaón. Gilgal)





Josué 10:1-43 (valle de Ajalón, Gabaón. Gilgal)





TERMINA LA HISTORIA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
30 PUNTOS	1 minuto	3 x equipo	Un equipo a la vez

El moderador tiene un listado de pasajes bíblicos para su lectura de acuerdo al número de equipos participantes. Los pasajes bíblicos no deben ser iguales, pero deben tener similar extensión.

El moderador inicia con la lectura del pasaje bíblico, uno por equipo.

En el momento en que uno de los tres participantes del equipo descubre a qué pasaje se refiere, interrumpe al moderador, levantándose de su lugar, para continuar con la narración.

El tiempo se empieza a marcar en el momento que el moderador inicia la lectura y se detiene al levantarse el participante. Los jueces anotan este tiempo.

El moderador indica al participante que finalice la historia; tiene 1 minuto para hacerlo.

Al finalizar, los jueces anuncian si es correcto y el tiempo obtenido. Si no es correcto, se limita a decir INCORRECTO. Si los 2 ó 3 participantes del equipo se levantan al mismo tiempo, inmediatamente se sientan dejando participar a uno solo. El moderador repite el procedimiento con otro pasaje para el equipo siguiente.

Gana el equipo que acierte con el final de la historia en el menor tiempo transcurrido durante la lectura que haga el moderador. Así el participante podrá dar más datos del relato. La consulta entre los 3 participantes del equipo es permitida, pero en voz baja.

El juez de tiempo deberá estar muy pendiente de cada participante para anotar minutos y segundos en que inicia y termina el participante.

La consulta entre los 3 participantes del equipo es permitida, pero en voz baja.



INFRACCIÓN: Si uno de los participantes se levanta de su lugar, pero olvida continuar con la historia, se le dan 15 segundos para que inicie la respuesta. Si se queda callado o se vuelve a sentar, el juez indica al moderador INCORRECTO, finalizando la participación de ese equipo en este juego.

- Una historia de 12 piedras (Josué 4)
- Oh no Jericó (Josué 5)
- El pecado de Acán (Josué 6)
- Los Israelitas derrotan a los amorreos (Josué 10)



SECUENCIA DE LETRAS

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
30 PUNTOS	1 minuto	3 x equipo	Simultánea

El moderador prepara un sobre cerrado que contenga una tarjeta con la categoría y letra “base”, uno para cada equipo participante. La tarjeta es diferente para cada equipo. Las categorías son específicas: lugares, nombres, accesorios, animales, misceláneos. La letra “base” puede ser una vocal o una consonante que debe aparecer al inicio, al final o intercalada en las palabras a escribir. El moderador presenta los sobres cerrados a un participante de cada equipo para que seleccione uno. El moderador pega la tarjeta en la pizarra. Se le proporciona un marcador a cada equipo. Los equipos participan simultáneamente, escribiendo un listado de palabras relacionadas a la categoría y que contengan la letra “base”.

Los 3 participantes formarán una fila a tres metros de distancia de la pizarra. El primer participante se dirige a la pizarra y escribe una palabra, luego retorna a la fila y entrega el marcador al siguiente participante. Este escribe la segunda palabra y así sucesivamente hasta que termine el tiempo de un minuto.

NOTA: Al momento de dirigirse a la pizarra, el participante puede correr o caminar.

INFRACCIÓN: Si el juez observa que están hablando entre los tres participantes de cada equipo, o el público llegara a decir en voz alta alguna palabra, el juez lo indica y el equipo quedará sin puntuación.

NOMBRE DE PERSONAS LETRA:

O
 GEDE O N
 B O OZ
 O RFA
 N O EMI
 J O SUÉ



NOMBRE DE **TRIBUS** LETRA:

A

RUBENIT **A** S

G **A** DITAS

M **A** NASÉS

C **A** NANEO

NOMBRE DE **LUGARES** LETRA:

A

EUFR **A** TES

LIB **A** NO

JORD **A** N

A **R** ALOT

GILG **A** L



CONTESTE Y AVANCE

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
5 PUNTOS x respuesta correcta	5 minutos	2 x equipo	Un equipo a la vez

El moderador presenta un dibujo relacionado con el tema que esté incompleto (punteado), con 15 líneas a completar y pegado en la pizarra o pared a 3 metros de distancia del equipo. Se usarán dos marcadores por equipo: uno negro (Correcto) rojo (Incorrecto). El moderador preparará un cuestionario con 15 preguntas diferentes para cada equipo, en un sobre cerrado el cual tendrá también el número de participación. Pasará 1 participante por equipo para elegir un sobre con el cuestionario. El equipo tiene 5 minutos para completar el dibujo. Al primer participante se le hace una pregunta. El tiempo corre al terminar la primera pregunta. Tiene 30 segundos para dar la respuesta. Si la respuesta es correcta pasa y une los puntos con marcador negro. Si la respuesta es incorrecta pasará a unir los puntos con marcador rojo. Y el moderador dirá la respuesta correcta en voz alta.

NOTA: No se puede detener el tiempo ni repetir preguntas.

INFRACCIÓN: Un participante no puede pasar dos veces seguidas; la participación debe ser alternada. Si uno de los participantes dibuja dos líneas el juez lo indica y el moderador marca el error y se anula la línea (marca). Si el público diera en voz alta alguna respuesta se descuentan 10 puntos al equipo participante que incurra en esta infracción. Todas estas infracciones en ningún momento detienen el tiempo.

- ¿de quién era hijo Acán?
r= de Cami (Josué 7:1)
- ¿cuál fue el pecado de Acán?
r= tomo un manto babilónico muy bueno, 2 kilos de plata y una barra de oro de medio kilo y los escondió bajo tierra (Josué 7:21)
- ¿Cuál fue el castigo que recibió Acán por haber tomado cosas de Jericó?
R= Lo apedrearon y los quemaron (Josué 7:26)







MEMORAMA [NUEVO]

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
10 PUNTOS x respuesta correcta	5 minutos	2 x equipo	Un equipo a la vez

El moderador preparará 16 tarjetas. En 8 irán los textos y en las otras 8 la cita bíblica. Tendrán 5 minutos para hacer los pares en el piso. Se califica el menor tiempo, así como que estén correctas. El juez califica 10 puntos por cada texto correcto.

NOTA: Tomar los ocho textos siguientes del listado de textos dados para la memorización.

PARA QUE TODOS LOS
PUEBLOS DE LA TIERRA
CONOZCAN QUE LA
MANO DE JEHOVÁ ES
PODEROSA PARA
QUE TEMÁIS A JEHOVÁ
VUESTRO DIOS
TODOS LOS DÍAS

JOSUE 4:24

NADIE TE PODRÁ HACER
FRENTE EN TODOS LOS
DÍAS DE TU VIDA, COMO
ESTUVE CON MOISES
ESTARE CONTIGO, NO TE
DEJARE NI TE DESAMPARARE.

JOSUE 1:5

Y EL ÁNGEL DE JEHOVÁ
SE LE APARECIÓ Y LE DIJO:
JEHOVÁ ESTÁ CONTIGO
VARÓN ESFORZADO Y
VALIENTE

JOSUE 6:12



ALTO (BASTA) [NUEVO]

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
60 PUNTOS	2 minutos	1 x equipo	Simultánea

El moderador presenta una papeleta con los siguientes títulos: LETRA, NOMBRE DE PERSONA, OBJETO, ANIMAL O PLANTA, LUGAR, TOTAL.

El moderador exclama comenzando con la letra “A” en voz alta y luego continúa el abecedario en voz baja. Un juez dirá ALTO O BASTA en un momento determinado. El moderador dirá la letra a jugar, y ahí empieza el conteo de 2 minutos para contestar. El niño escribirá debajo de cada título la palabra adecuada que comience con la letra a jugar. El niño que termine primero su papeleta empezará a contar diciendo en voz alta BASTA uno o ALTO uno hasta llegar a BASTA 10 ó Alto 10 y todos los participantes deberán entregar al juez su papeleta para calificar. Si hay palabras repetidas entre los otros participantes tendrá un valor de 5 puntos. Si están correctas y no repetidas tienen un valor de 10 puntos.

NOTA: Se sugieren dos letras a jugar (ver ejemplo en anexo a estudiar).

LETRA	NOMBRE DE PERSONA	PUNTOS	OBJETO ANIMAL COSA	PUNTOS	LUGAR	PUNTOS	TOTAL
A	ACAN		ASNO		ARALOT		



ESPIONAJE BÍBLICO [NUEVO]

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
20 PUNTOS	-----	2 x equipo	Un equipo a la vez

El moderador prepara un sobre por cada equipo a participar. El sobre tendrá la característica del personaje a descubrir y el número de participación. Un participante pasará a tomar el sobre con las características y responderá con SÍ o NO.

El segundo participante será el investigador, al cual se le dará una lupa de cualquier material, para simular que es un investigador. Éste hará preguntas al primer concursante para tratar de descubrir al personaje. Tiene solo 5 preguntas para que descubra el personaje. Si al terminar sus 5 preguntas no descubre el personaje, el juez no otorga los puntos y el moderador da la respuesta correcta en voz alta.



PERSONAJE: **JOSUE**

- 1.¿ES HOMBRE? (SI)
- 2.¿ES ISRAELITA? (SI)
- 3.¿ES PROFETA? (NO)
- 4.¿ERA JOVEN? (SI)

PERSONAJE: **RUT**

- 1.¿ES MUJER? (SI)
- 2.¿ERA SAMARITANA? (NO)
- 3.¿QUEDO VIUDA? (SI)
- 4.¿SE VOLVIO A CASAR? (SI)



ESPADA DE DOS FILOS (FALSO O VERDADERO) [NUEVO]

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
30 PUNTOS	1 minuto	1 x equipo	Un equipo a la vez

El moderador deberá elaborar un cuestionario con tres preguntas diferentes para cada participante cuyas respuestas solo tengan la opción de *Falso* o *Verdadero*. El cuestionario se colocará en un sobre cerrado con el número de participación. El participante tomará un sobre y lo entregará al moderador para que efectúe las tres preguntas. Se cuenta un minuto terminando de hacer la primera pregunta, para que el participante conteste.

NOTA: Si en el tiempo determinado, el participante no contesta o contesta incorrectamente, el moderador dice la respuesta correcta en voz alta y el juez no otorga puntos.



SE LLAMABA DÉBORA LA MUJER QUE GOBERNABA ISRAEL

FALSO O VERDADERO

R=VERDADERO (JUECES 4:4)

DÉBORA ACOSTUMBRABA SENTARSE BAJO LA HIGUERA

FALSO O VERDADERO

R=FALSO "ES DEBAJO DE UNA PALMERA (JUECES 4:5)

ERA JUSTA DÉBORA CON LOS HIJOS DE ISRAEL

FALSO O VERDADERO

R=VERDADERO (JUECES 4:5)

JAE MATO A SISARA CON UNA ESTACA EN LA FRENTE

FALSO O VERDADERO

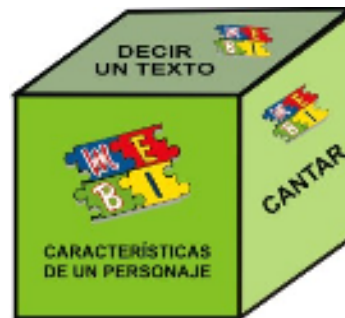
R=VERDADERO (JUECES 4:21)



EL DADO MANDÓN [NUEVO]

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
20 PUNTOS	30 segundos	1 x equipo	Simultánea

El moderador prepara un dado al que se le escribirán en dos lados la acción: CANTAR, DECIR UN TEXTO, CARACTERÍSTICAS DE UN PERSONAJE. El moderador da un número de participación para que empiecen los equipos y así sucesivamente. El niño lanza el dado y tendrá que realizar la acción que el dado diga. Si el participante hace correcta la acción el juez le da 20 puntos.



NOTA: Si en los 30 segundos el participante no hace la acción o permaneciera callado, el juez no otorgará la puntuación.

Josué 8 (PERSONAJE)

Ayudante y sucesor de Moisés experimento la esclavitud de Egipto llevó al pueblo a tierra prometida, fiel en pedir dirección a Dios entregado a Dios, Guerrero hijo de Num.



LLUVIA DE TEXTOS [NUEVO]

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
5 PUNTOS x texto correcto	3 minutos	5 x equipo	Simultánea

El moderador dará una papeleta numerada del 1 al 10 y un lápiz o lapicero a cada equipo. Los 5 participantes se unirán en el suelo o mesa para dar la lluvia de textos en forma secreta. Solo es permitida la consulta entre los 5 participantes, teniendo 3 minutos para resolver. Los textos serán escritos en la papeleta. Cuando haya terminado el tiempo deberán entregarla al juez para ser calificada.

NOTA: El puntaje dependerá de la cantidad de textos escritos.

DATOS:

Nombre del equipo, texto, cita bíblica.

1.- _____

2.- _____

3.- _____

4.- _____

5.- _____

6.- _____

7.- _____

8.- _____

9.- _____

10.- _____

CAPITULO 1 DE JOSUE	
JOSUÉ	1:5
JOSUÉ	1:7
JOSUÉ	1:8
JOSUÉ	1:9

CAPITULO 2 DE JOSUE	
JOSUÉ	2:11

CAPITULO 4 DE JOSUE	
JOSUÉ	4:23
JOSUÉ	4:24

CAPITULO 5 DE JOSUE	
JOSUÉ	5:14
JOSUÉ	5:14

CAPITULO 24 DE JOSUE	
JOSUÉ	24:14
JOSUÉ	24:16
JOSUÉ	24:17
JOSUÉ	24:19
JOSUÉ	24:20
JOSUÉ	24:21
JOSUÉ	24:24



¿CUÁL ES EL VERSÍCULO? [NUEVO]

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
20 PUNTOS	1 minuto	Todo el equipo	Un equipo a la vez

El moderador prepara un texto para cada equipo a participar. El texto deberá estar dividido en 9 frases y escrito en 9 tarjetas. El moderador llamará a un participante, el cual deberá salir del lugar, o bien taponarle los oídos. El moderador entrega las 9 tarjetas al resto del equipo. Cuando todos tengan su tarjeta, el participante entrará o se destapará los oídos. El participante deberá hacer la pregunta: ¿CUÁL ES EL VERSÍCULO? El resto de equipo dirá las frases en voz alta, todos al mismo tiempo durante 30 segundos, para dar tiempo al participante de identificar el texto. El participante deberá recitar el texto completo y en orden en los 30 segundos restantes.

NOTA: Pasados los 30 segundos, el juez indica el tiempo y no da la puntuación.

Y EL PUEBLO

RESPONDIÓ

A JOSUÉ:

A JEHOVÁ

NUESTRO DIOS

SERVIREMOS

Y A SU VOZ

OBEDECEREMOS

JOSUÉ 24:24

“Y EL PUEBLO RESPONDIÓ A JOSUÉ A JEHOVÁ NUESTRO DIOS SERVIREMOS Y A SU VOZ OBEDECEREMOS”

JOSUE 24:24



CATEGORÍA DE REFLEXIÓN

El objetivo de esta categoría es motivar al niño y a la niña a la lectura reflexiva de la Biblia, en cuanto a las enseñanzas espirituales que contiene y el contexto (histórico, cultural, idiomático, etc.) en el que se desenvuelve.

CARTÓN LLENO

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
30 PUNTOS	3 minutos	2 x equipo	Simultánea

El moderador prepara cartones del tamaño de media hoja carta, diferentes para cada participante. Se entrega a cada participante su cartón con un bote de frijoles, maíz, botones, tapitas etc. Cada cartón tiene 9 palabras, una de ellas deberá ser la última palabra del pasaje bíblico. El moderador tomará un pasaje bíblico para la lectura, de no menos de diez versículos y que no exceda de 3 minutos. El niño deberá escuchar con atención la lectura e irá marcando las palabras que va escuchando. El niño que primero llene su cartón grita: CARTÓN LLENO. Y ahí se detiene el tiempo.

NOTA: Si hubiese empate entre equipos se otorgan 30 puntos a cada uno. Si al terminar la lectura del pasaje, ningún participante llena el cartón nadie obtiene puntos. Si hubiese empate en los 2 participantes del mismo equipo únicamente se dan 30 puntos.

INFRACCIÓN: Si el equipo interrumpe o pregunta en la lectura, los jueces descuentan 2 puntos.

NOTA: TODOS
LOS CARTONES
DEBEN DE
LLEVAR LA
MISMA
PALABRA
ULTIMA DEL
CAPITULO, EN
ESTE EJEMPLO
LA PALABRA
PIES

CORAZÓN	OPROBIO	JEFE
ALIENTO	PANES	ESPADA
COLLADO	VARÓN	PIES



ORDEN DE EVENTOS

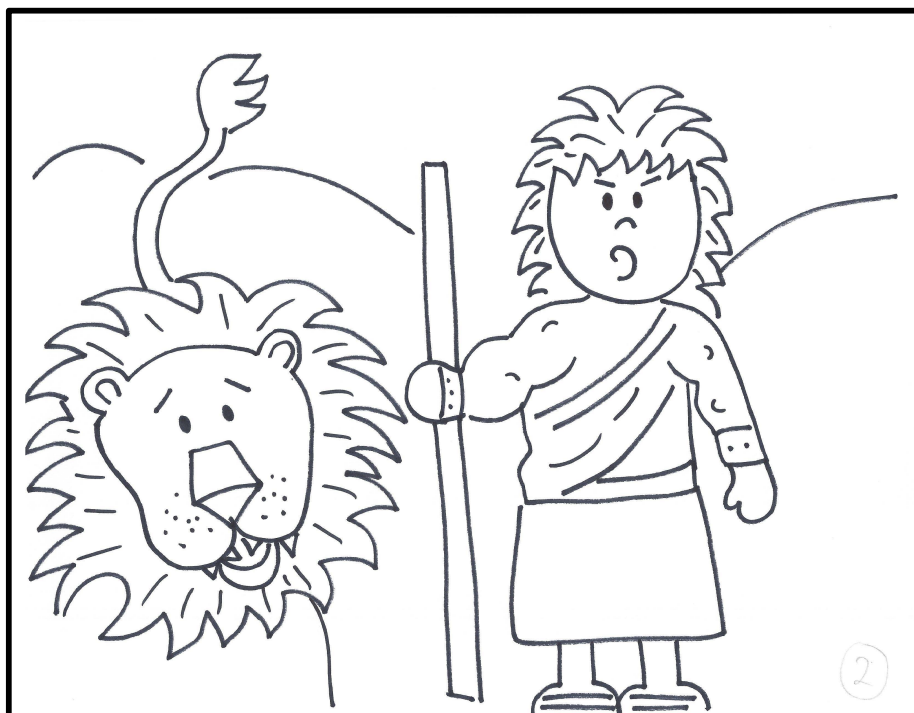
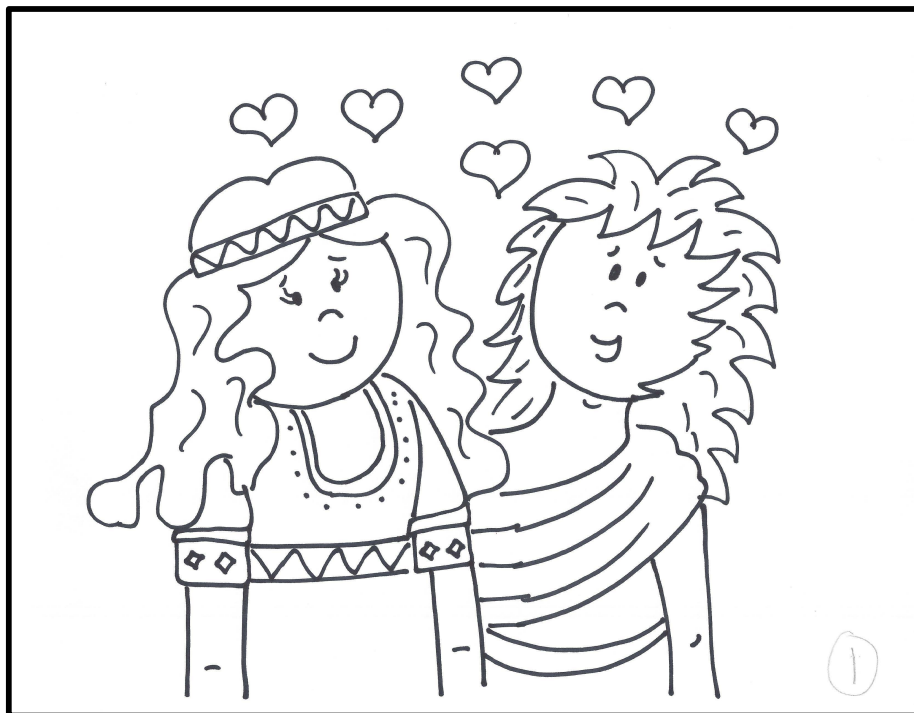
PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
50 PUNTOS + 5 PUNTOS x orden correcto + 5 PUNTOS x Narración	3 minutos (1 ½ para ordenar y 1 ½ para narrar)	1 x equipo	Simultánea

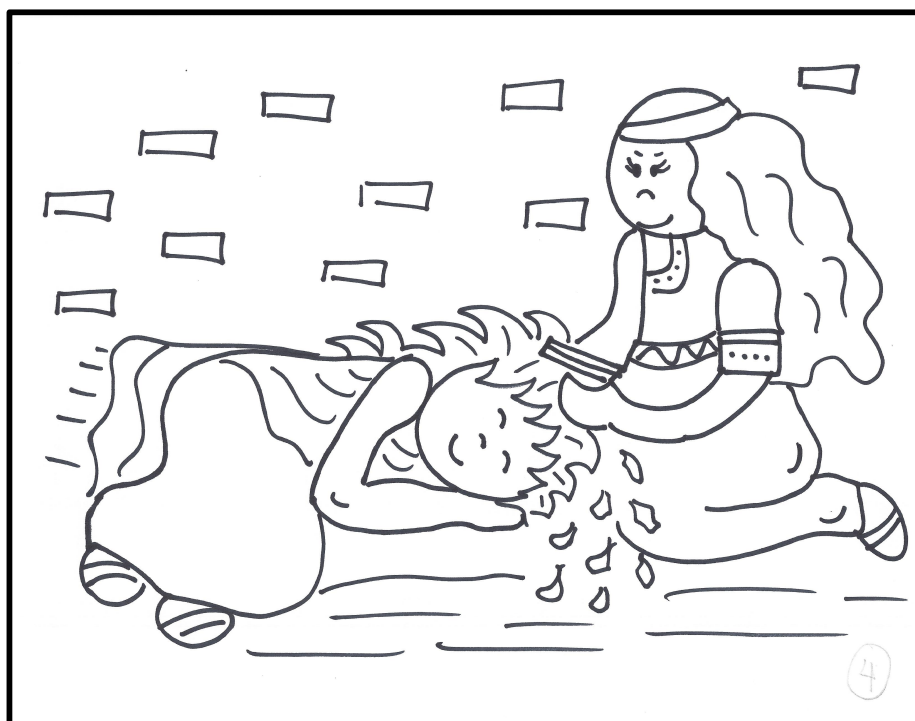
El moderador presentará una historia gráfica dibujada en cinco escenas o eventos. Cada escena se dibuja por separado. Se preparan tantas historias como equipos a participar; deben ser diferentes para cada equipo. El participante deberá ordenar las escenas de acuerdo a como sucedió el evento bíblico. Al finalizar, el niño tiene minuto y medio para narrar la secuencia del evento.

NOTA: No se permite la consulta con el adiestrador o el resto del equipo. **INFRACCIÓN:** Si el participante consulta, el juez lo indica y el moderador anula la participación en este juego únicamente.

SANSON (JUECES:13, 14, 15, 16)

1. SANSON Y LA MUJER FILISTEA (DALILA)
2. SANSON ENCUENTRA UN LEON, ENCUENTRA UN ENJAMBRE DE ABEJAS
3. DALILA ATA A SANSON PARA DESCUBRIR SU FUERZA
4. DALILA CORTA EL CABELLO A SANSON
5. SANSON PIDE AYUDA A DIOS PARA DESTRUIR A LOS FILISTEOS

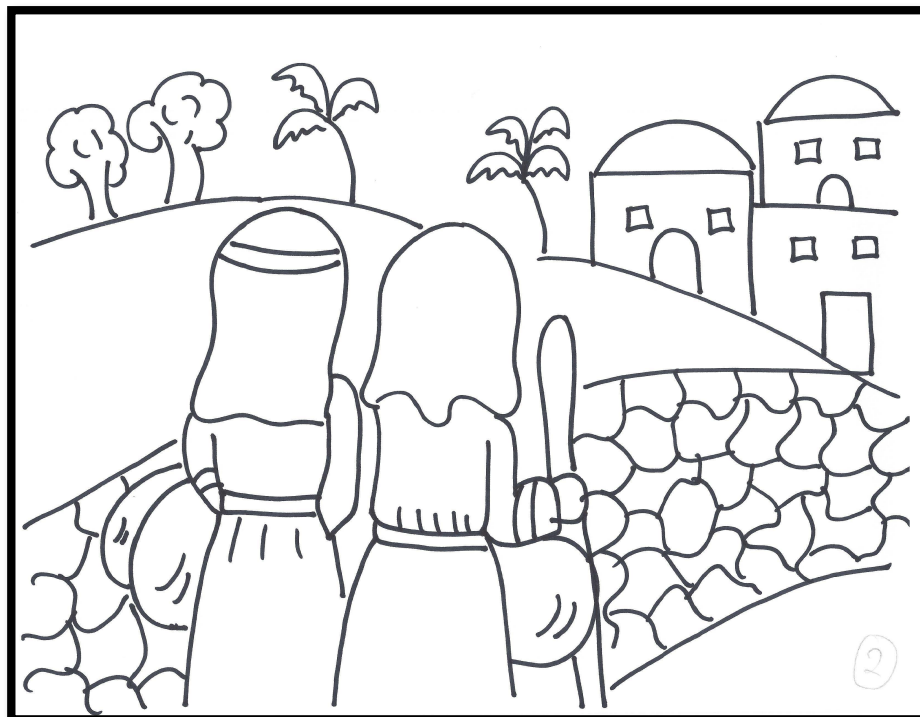






RUT 1:4

1. NOEMI CON SUS NUERAS ORFA Y RUT
2. RUT SIGUE A NOEMI Y VAN A BELEN
3. RUT EN LOS CAMPOS DE MOAB
4. RUT ENCUENTRA A BOOZ
5. RUT Y BOOZ TIENEN UN HIJO LLAMADO OBED

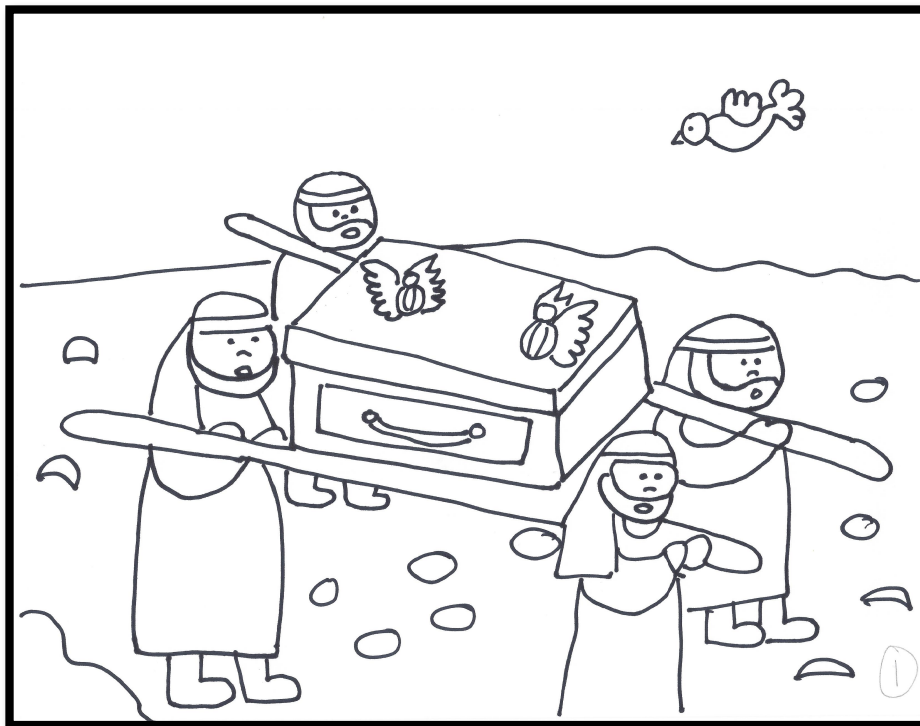


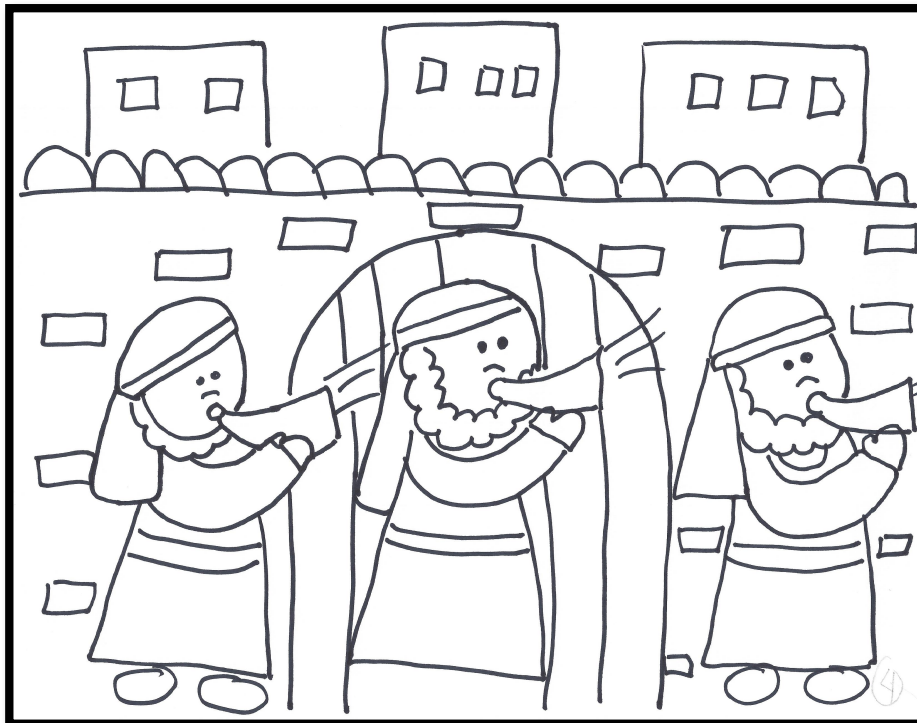
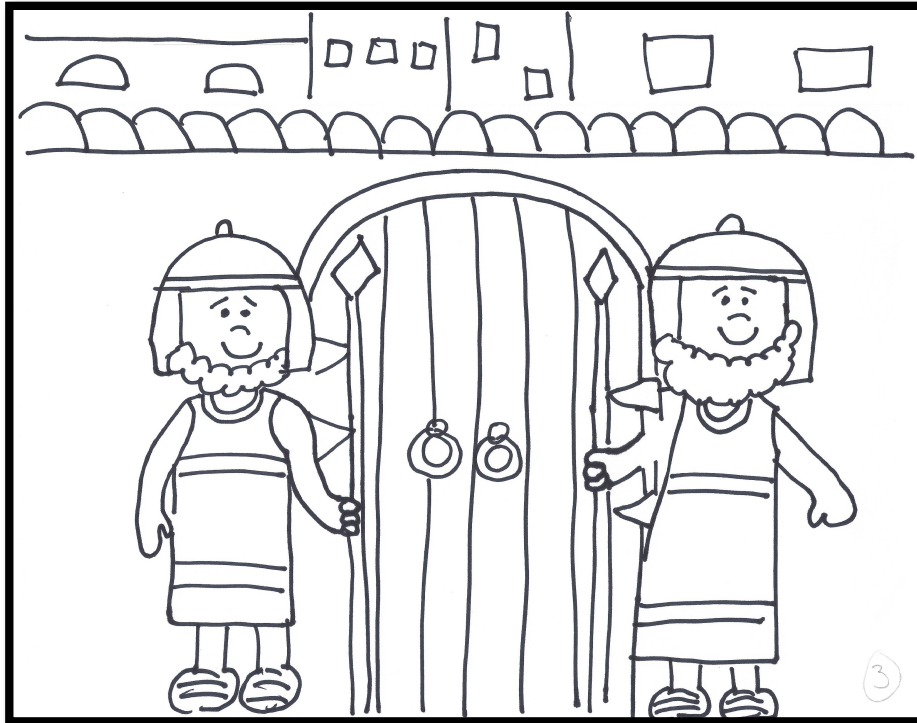




JOSUE: 3, 4, 5, 6

1. LOS SACERDOTES CRUZAN EL RIO JORDAN
2. EL PUEBLO DE ISRAEL CAMINO ALREDEDOR DE JERICO
3. JERICO ESTABA CUSTIODADA
4. TOCAN LAS TROMPETAS ALREDEDOR DE JERICO
5. SE DERRUMBA LA MURALLA Y JOSUE TOMA POSESION DE JERICO









LA BIBLIA EN NUESTROS TIEMPOS

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
30 PUNTOS	3 minutos (2 para consultar la Biblia y 1 para narrar)	3 x equipo	Un equipo a la vez

El moderador prepara sobres cerrados que contienen la cita del pasaje bíblico a buscar, diferentes para cada equipo, y el orden de participación. A cada equipo se le dará a escoger un sobre. El equipo cuenta con 2 minutos para consultar la Biblia. Terminado ese tiempo no se permite más la consulta con la Biblia. Entre los 3 participantes determinan el expositor. La participación es equipo por equipo de acuerdo al número de participación. Tienen un minuto para narrar el pasaje traído a nuestro tiempo (año actual).



INFRACCIÓN: Si consultan entre los 3 participantes o con el resto del equipo, cuando haya terminado el tiempo el juez lo indica, y el moderador anula su participación en este juego.

- Una historia de Doce piedras (Josué 4)
- Oh no Jericó (Josué 5)
- El pecado de Acán (Josué 6)
- Los Israelitas derrotan a los Amorreos (Josué 10)
- Débora y Barac (Jueces 4)
- Gedeón derrota a los Madianitas (Jueces 7)

CASOS

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
20 PUNTOS	1 minuto	1 x equipo	Simultánea

El moderador elabora un caso de la vida real para cada participante, el cual tendrá 2 textos bíblicos, uno que se relacione con la situación del caso y el otro que no tenga relación. Estos los elaborará en tamaño grande visible y los pegará en la pizarra a 3 metros de distancia. El moderador dará el número de participación con fichas o bolas de unicel (duroport) numeradas. El moderador leerá en voz alta el CASO Y LOS TEXTOS. El participante elige cuál texto considera apropiado para el CASO. Plantea y explica el porqué de su elección. Tiene un minuto para dar la respuesta. Si la respuesta es correcta el juez califica 20 puntos. Si la respuesta fuera incorrecta, el moderador dirá el texto correcto en relación con el CASO. Si hubiese empate entre los equipos se le dan 20 puntos a cada uno.



NOTA: Si el participante elige el versículo correcto, pero la explicación no es la correcta solo obtiene 10 puntos.

INFRACCIÓN: Si el público dice la respuesta en voz alta o tratan de ayudar al participante, el juez lo indica al moderador y se le descuentan 10 puntos al equipo que incurra en esta situación.



EJEMPLO

Pepe era un niño obediente pero sus vecinos lo invitaban a hacer travesuras, si Pepe no hacia lo que sus vecinos querían, ellos le iban a dejar de hablar.

¿Cuál versículo le ayudara a Pepe?

-Y el príncipe del ejercito de Jehová respondió a Josué, quita el calzado de tus pies, porque el lugar donde estas es santo. Josué 5:15

-Mira que te mando que te esfuerces y seas valiente no temas ni desmayes porque Jehová tu Dios estará contigo en donde quiera que vayas. Josué 1:9

Juan le gustaba ir mucho a la iglesia, él estaba contento de ser tomado en cuenta en el trabajo de la iglesia ya que era carpintero, aun su familia le decía que no fuera a la iglesia, él estaba muy contento de estar en ello.

¿Cuál versículo le ayudara a Juan?

-Y el pueblo respondió a Josué a Jehová nuestro Dios serviremos a su voz obedeceremos. Josué 24:24

-y el ángel de Jehová se le apareció y le dijo Jehová está contigo: varón esforzado y valiente. Jueces 6:12



SIGUIENDO LAS HUELLAS

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
60 PUNTOS (5 puntos x respuesta correcta)	30 segundos x respuesta	1 x equipo	Un equipo a la vez

El moderador preparará un cuestionario con 12 preguntas directas y diferentes para cada equipo y lo pondrá en un sobre cerrado y numerado. También elaborará 12 HUELLAS DE PIES de cualquier material y 2 títulos uno de INICIO, el otro META y una ficha de color para cada equipo. El moderador dice la primera pregunta y el participante tiene 30 segundos para dar la respuesta. Si en el tiempo de 30 segundos no diera la respuesta correcta o se quedara callado, el moderador dirá en voz alta la respuesta y el participante no podrá avanzar. Si el participante diera correctamente la respuesta, irá avanzando de uno en uno hasta llegar a la META.

NOTA: Durante el juego se quedarán las fichas en el número de pregunta o respuesta en que terminó el niño. No se repite la pregunta.

INFRACCIÓN: Si el público llegara a decir en voz alta la respuesta se le descuentan 10 puntos al equipo que incurra en esta infracción.

SUGERENCIA:

No usar el dado ya que se pierde tiempo y seriedad en el juego. Se propone que se le hagan a cada participante 12 preguntas directas, e ir avanzando de uno en uno y dar 5 puntos por respuesta correcta. Así cada participante tendrá un puntaje y se reconocerá su conocimiento. Total de puntos: 60. Deberán hacer varios cuestionarios diferentes para cada equipo. Cuando usted realice la pregunta, y si ésta es contestada incorrecta, deberá decir la respuesta en voz alta para que el participante sepa cuál era la respuesta.





JOSUE 14

1. ¿Quiénes repartieron a los hijos de Israel la heredad de la tierra de Canaán?

R= el sacerdote Eleazar (Josué 14:1)

2. ¿A cuántas tribus repartió heredad Moisés como Jehová había mandado?

R= a las 9 tribus y a la media tribu (Josué 14:2)

3. ¿A quiénes no les dio heredad Moisés?

R= a la tribu de los levitas (Josué 14:3)

4. ¿Qué heredaron la tribu de los levitas?

R= ciudades con ejidos para sus ganados y rebaños (Josué 14:4)

5. ¿Cuántos años tenía Caleb cuando Moisés lo envió a Cades-barnea?

R=45 años (Josué 14:7)

6. ¿Qué le juro Moisés a Caleb por seguir fielmente a Jehová mi Dios?

R=la tierra que hallo tu pie será para ti y herencia perpetua a tus hijos (Josué 14:9)



QUÉ NOS ENSEÑA (VALORES)

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
20 PUNTOS	1 minuto x respuesta	1 x equipo	Un equipo a la vez

El moderador prepara una cita bíblica de un pasaje correspondiente al tema del estudio bíblico, diferente para cada equipo. También una hoja con 3 VALORES para cada equipo, en una hoja tamaño carta. El moderador dará el número de participación en un sobre cerrado el cual tendrá el versículo a resolver. El moderador leerá en voz alta el versículo y los 3 VALORES. El participante tiene un minuto para relacionar el versículo con un VALOR y así poder explicar el porqué de su relación. Si el participante elige el VALOR correspondiente al versículo, pero la explicación no es correcta, el juez dará 10 puntos al equipo.

INFRACCIÓN: No es permitida la consulta, o si el público diera la respuesta correcta, el juez lo indica y se descuentan 10 puntos al equipo que incurra en la infracción.

NOTA: Solo un VALOR debe tener relación con el versículo: Los textos no deberán tener escrita la palabra del valor (recuerde es Categoría de Reflexión).

LISTA DE VALORES: Generosidad, respeto, gratitud, amistad, responsabilidad, paz, solidaridad, tolerancia, honestidad, justicia, libertad, fortaleza, lealtad, integridad, perdón, bondad, humildad, perseverancia, amor, unidad.

¿QUE SON LOS VALORES?

Los valores son principios que guían nuestra vida (conducta).

VALORES

Generosidad, respeto, gratitud, amistad, responsabilidad, paz, solidaridad, tolerancia, honestidad, justicia, libertad, fortaleza, lealtad, integridad, perdón, bondad, humildad, perseverancia, amor, unidad, fidelidad.

1. Nadie te podrá hacer frente en todos los días de tu vida, como estuve con Moisés estaré contigo no te dejare, ni te desamparare.	Paz Fidelidad Respeto
2. Para que todos los pueblos de la tierra conozcan que la mano de Jehová es poderosa: para que temáis a Jehová vuestro Dios todos los días.	Respeto Tolerancia Libertad
3. Mira que te mando que te esfuerces y seas valiente no temas ni desmayes porque Jehová tu Dios estará contigo en donde quiera que vayas	Responsabilidad Gratitud Amor

BAÚL DE LOS RECUERDOS

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
20 PUNTOS (10 puntos x participante)	2 minutos (1 minuto x participante)	2 x equipo	Un equipo a la vez

El moderador preparará o buscará figuras u objetos de cualquier material para colocarlas dentro de un baúl de madera, o podrá elaborar uno utilizando una caja de cartón simulando ser un baúl.

El moderador da el número de participación con las fichas o bolas de unicel numeradas. Los participantes irán pasando uno por uno introduciendo la mano dentro del baúl sin ver. Cuando tenga en sus manos el objeto o figura, tendrá 2 minutos para ir narrando lo que le recuerda esta figura. Al participante que relacione bien la narración con el objeto, el juez le da 10 puntos, y continua el segundo participante del mismo equipo. Las narraciones obtendrán 20 puntos cada una. El objeto que sacan del baúl queda fuera y no se vuelve a introducir al baúl.



INFRACCIÓN: Si el participante consulta con su compañero o el público, el juez descontará 10 puntos al equipo que incurra en esta infracción.

Piedra	Josué	4:5-9; 4:20; 7:26; 8:31-32; 24:27			
Corazón	Josué	5:1; 14:7-8			
Cuchillo	Josué	5:2-3			
Leche	Josué	5:6			
Miel	Josué	5:6 Jueces 14:18	Moisés	Josué	1:1-3
Pan	Josué	5:11	Josué	Josué	1:1
Espada	Josué	5:13; 6:21	Débora	Jueces	4:4
Calzado	Josué	5:15	Rahab	Josué	2:1-9
Cuerno	Josué	6:4-8	Ángel	Jueces	2:1; 13:9-13
Ovejas y asnos	Josué	7:24	Noemí	Rut	1:2-3
Zapatos	Josué	9:5-13	Orfa	Rut	1:4
Palmera	Jueces	1:16; 4:5	Rut	Rut	1:4-14
Espigas	Rut	2:2; 2:15	Booz	Rut	3:2-5
Abejas	Jueces	14:8	Gedeón	Jueces	6:11-16
León	Jueces	14:8-9	Cuerda	Josué	2:15
Zorra	Jueces	15:4-5			
Bebe	Jueces	13:7-12 Rut 4:13-17			

BUZÓN DE CARTAS [NUEVO]

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
20 PUNTOS	1 minuto después de la lectura	Todo el equipo	Un equipo a la vez

El moderador prepara una carta dirigida a un personaje del tema, con las características del personaje a descubrir. Pondrá la carta en un sobre, para cada equipo. Hará un Buzón de cualquier material, en el cual introducirá los sobres.

El moderador dará el número de participación a cada equipo con las fichas o bolas de unicel. El moderador indica a un participante del equipo que introduzca la mano en el buzón para sacar la carta a leer. El moderador da lectura a la carta, cuando haya terminado la lectura, el equipo tiene un minuto para ponerse de acuerdo y un participante dirá a qué personaje está dirigida la carta.



NOTA: Si la respuesta es incorrecta el juez no dará los puntos. Si la respuesta es correcta, el juez otorga los 20 puntos. Si hubiese empate entre los equipos se darán los 20 puntos a cada equipo.

INFRACCIÓN: Si algún participante, o el resto de los equipos, o el público está hablando durante el tiempo de la respuesta, el juez lo indica al moderador y descuenta 10 puntos al equipo que incurra en esta infracción.

TE ESCRIBO ESTA
CARTA PORQUE
LLEGARAN A TU
CASA 2 HOMBRES
LOS DEBERÁ
AYUDAR Y ASI
SALVARAS A TU
FAMILIA.

(RAHAB)

TE MANDO ESTA
CARTA YA QUE ERES
VIUDA Y DECIDISTE
QUEDARTE CON TU
SUEGRA NOEMÍ TU
SERÁS SU
COMPAÑÍA.

(RUT)

CATEGORÍA DE ARTE MANUAL

El objetivo en esta categoría es desarrollar en el niño y la niña las habilidades con las que pueda representar los conocimientos bíblicos aprendidos a través del arte manual.

CONTESTE Y DIBUJE

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
30 PUNTOS	3 minutos	5 x equipo	Un equipo a la vez

El moderador presenta un dibujo base, relacionado con el tema de estudio, en un pliego de papel, como: cárcel, ciudad, montañas, mar, etc., y lo pegará en la pizarra. Pondrá un marcador para cada equipo.

El dibujo debe ser diferente para cada equipo. La distancia será de 3 metros del participante a la pizarra. El moderador dará un sobre con el dibujo base así como un cuestionario de 5 preguntas diferentes para cada equipo. Los sobres vendrán numerados. Los equipos formarán una fila con 5 participantes. Cuando el moderador termine la primera pregunta, se cuenta el tiempo. Si contesta correctamente pasará a hacer un dibujo que complemente el dibujo base o el dibujo original, pero si el participante contesta incorrectamente no pasa a hacer ningún dibujo. El moderador continúa haciendo preguntas. Terminado el tiempo, el moderador pide al equipo que un solo participante diga qué tema o evento dibujó.



PUNTUACIÓN: El juez califica de acuerdo a los siguientes parámetros y escala: Claridad en el dibujo 5-10

Dibujo que se asocie al tema de estudio 5-10

Coordinación en espacio y tamaño 5-10

INFRACCIÓN: Únicamente se puede agregar un dibujo a la vez. Si se agrega más de uno, el juez marca el dibujo para no tomarlo en cuenta al momento de calificar. Se descuentan 5 puntos por marca.

Conteste y dibuje

- Que paso con el rio Jordán (Josué 3)
- Oh no Jericó (Josué 5)
- Una historia de 12 piedras (Josué 4)
- Josué ataca a los reyes del sur (Josué 9)
- Débora y Barac (Jueces 4)

DÍGALO DIBUJANDO

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
30 PUNTOS (15 puntos x participante)	2 minutos (1 minuto para dibujar y 1 minuto para descubrir)	2 x equipo	Un equipo a la vez

Cada equipo tiene dos oportunidades de participar, una por cada participante. Debe prepararse un listado de títulos de pasajes o eventos bíblicos (dos por equipo), en sobres cerrados y con el número a participar, un pliego de papel o pizarra dividido a la mitad, marcador o yeso (tiza). Coloque el número 1 en una mitad y el 2 en la otra mitad para que hagan los dibujos en su ronda correspondiente.



El moderador da un sobre cerrado a cada equipo. En la primera ronda uno de los participantes dibuja y el otro da la respuesta del dibujo. En la segunda ronda el participante que dibujó da la respuesta del dibujo y el que dio la respuesta ahora dibuja.

El moderador recibe a los primeros participantes con su sobre cerrado, lo lee y lo dará a los jueces. Inmediatamente da al participante, en secreto, el nombre del pasaje, situación o evento bíblico estudiado.

El primer participante dibuja en un pliego de papel o pizarra cosas relacionadas al tema para que el otro participante del mismo equipo dé la respuesta al tema que el moderador le dio.

Si en un minuto el compañero de equipo no ha dado la respuesta, pierde su oportunidad y sigue el otro compañero que hizo el dibujo. Se procede de igual forma con los siguientes equipos hasta terminar la primera y segunda ronda.

NOTA: Los jueces otorgan 15 puntos por cada participante que descubra el tema del evento dibujado.

INFRACCIÓN: Si el público presente interrumpe diciendo alguna respuesta, se anula la participación del equipo en esa ronda y no obtiene puntos.

- Judá y Simeón (Jueces 1)
- Débora y Barac (Jueces 4)
- Llamamiento de Gedeón (Jueces 6)
- Gedeón derrota a los madianitas (Jueces 7)
- Nacimiento de Sansón (Jueces 13)

COLLAGE

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
40 PUNTOS	6 minutos: (5 minutos para hacer el collage y 1 minuto para la explicación)	3 x equipo	Simultánea

El moderador prepara un listado de títulos, temas o pasajes bíblicos en sobres cerrados (un tema por equipo) y con el número de participación para los equipos a participar. El moderador debe proporcionar una cartulina u hoja tamaño carta, tijeras, pegamento blanco, papel de diversos colores y texturas, como papel seda, periódico, lustre, etc. El equipo debe adecuar los materiales en forma creativa, representando el tema o pasaje asignado.



El moderador dará inicio con un silbato. Los participantes tienen 5 minutos para realizar el collage. Es permitido hablar entre ellos mientras lo elaboran. Terminado el tiempo entre los 3 participantes, determinan quién explicará en un minuto el collage realizado.

PUNTUACIÓN: El juez califica de acuerdo a los siguientes parámetros y escala:

Concordancia al tema	5-10
Colorido	5-10
Adecuación de materiales	5-10
Explicación	5-10

INFRACCIÓN: Se descuentan 5 puntos al equipo que esté hablando entre sí durante la explicación de alguno de los equipos participantes.

- Que paso con el rio Jordán (Josué 3)
- Una historia de 12 piedras (Josué 4)
- El pecado de Acán (Josué 6)
- Ciudades de los levitas (Josué 21)

TÍTERES

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
30 PUNTOS	6 minutos (5 para realizar y 1 para explicar)	2 x equipo	Simultánea

El moderador prepara sobres con el nombre del personaje a realizar y el número de participación. El moderador debe proporcionar una bolsa de papel, pegamento blanco, papel de diferentes texturas y colores lana o estambre, marcadores y tijeras por equipo.

El moderador pide a los dos participantes de cada equipo que se coloquen en el suelo o en una mesa, y procederán a abrir el sobre con el nombre del personaje a caracterizar. Usando la bolsa representarán el personaje asignado con sus características particulares.

El moderador dará inicio con el silbato. Al terminar el tiempo, el moderador pide a un participante que presente su títere, explicando las características propias del personaje, en un minuto.



PUNTUACIÓN: El juez califica de acuerdo a los siguientes parámetros y escala:

Elaboración del títere	5-10
Explicación	5-10
Adecuación del material	5-10

INFRACCIÓN: Se descuentan 5 puntos al equipo que esté hablando entre sí durante la explicación del equipo.

SUGERENCIA: Al finalizar la actividad se puede hacer la exposición para apreciar el trabajo que los niños realizaron y premiar su desempeño.

Josué (líder de los israelitas)

Gedeón

Rahab

Débora

Barac

Rut

Booz

Noemí

Orfa



MODELAJE Y PLASTILINA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
30 PUNTOS bajo parámetros	6 minutos (5 para realizar y 1 para explicar)	4 x equipo	Simultánea

El moderador prepara sobres cerrados que contengan una tarjeta con el título del evento a realizar y el número de participación. Se proporciona suficiente plastilina y cartón para la base del modelado. El equipo abre el sobre y lee el título de la situación o evento para que proceda a modelarlo.

Terminado el tiempo de 5 minutos, el juez pide a cada equipo presentar su trabajo. Un participante por cada equipo, en un minuto, hará la narración del tema correspondiente a su trabajo.



PUNTUACIÓN: El juez califica de acuerdo a los siguientes parámetros y escala:

Perfección del modelo	5-10
Orden de elementos en función al evento	5-10
Colorido	5-10

SUGERENCIA: Al finalizar la actividad se puede hacer una exposición para apreciar el trabajo de los niños y premiar su desempeño.

NO HAY INFRACCIÓN

- Busca y esconde (Josué 2)
- Que paso con el rio Jordán (Josué 3)
- El pecado de Acán (Josué 6)
- Débora y Barac (Jueces 4)

BANDERAS (NUEVO)

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
30 PUNTOS	5 minutos	2 x equipo	Simultánea

El moderador prepara 8 tarjetas escribiendo el nombre del lugar o personaje bíblico del tema de estudio. Los colocará en sobres cerrados, y el número de participación para explicar. El moderador debe proporcionar pliego de papel u hojas tamaño carta, papel de colores con textura, palos de madera o de plástico, de 60 cm., pegamento blanco, tijeras y marcadores. El equipo deberá elaborar una bandera que represente el lugar o el personaje indicado en la tarjeta, y según su criterio deben adecuar los materiales en forma creativa.



Terminado el tiempo de 4 minutos, el juez lo indica y un participante por equipo deberá explicar el tema de la bandera realizada en un minuto.

PUNTUACIÓN: El juez califica de acuerdo a los siguientes parámetros y escala:

Elaboración de la bandera 5-10

Adecuación de materiales 5-10

Explicación o narración 5-10

INFRACCIÓN: Si en la explicación algún participante o el público está hablando se descuentan 10 puntos al equipo que incurra en esta infracción.

- Josué (Josué 13)
- Débora (Jueces 4)
- Gedeón (Jueces 6)
- Rut (Rut 1)

CATEGORÍA DE MÚSICA

El objetivo en esta categoría es facilitar al niño y a la niña por medio de la música y el canto la alabanza a Dios con conocimiento y entendimiento.

MÚSICA (CANTO)

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
50 PUNTOS	3 minutos	Todo el equipo	Un equipo a la vez

Cada equipo debe presentar una canción creada por ellos.

La canción debe tener:

1. Letra inédita (inventada por el equipo).
2. Letra relacionada con el tema del esgrima.
3. Música, no necesariamente inédita (utilizada en el medio cristiano).
4. Dos estrofas como mínimo, cuatro máximo.
5. Tiempo máximo de duración tres minutos.



Debe ser cantada por todo el equipo.

Se califica la creatividad del equipo al presentar la canción.

PUNTUACIÓN: El juez califica dentro de los siguientes parámetros y escala:

Letra inédita	5-10
Letra relacionada con el tema del esgrima	5-10
Música (entonación, armonía)	5-10
Creatividad en la presentación	5-10
Participación del equipo completo	5-10

SUGERENCIA: El canto puede ser presentado en cada demostración para ir mejorando este talento

SI LO SABES, CÁNTALO [NUEVO]

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
30 PUNTOS	2 minutos	1 x equipo	Un equipo a la vez

El moderador preparará un listado de cantos, coros e himnos, que vayan relacionados con el tema de estudio. Deberá realizar tarjetas con el título de cantos, coros e himnos y colocarlos en sobres cerrados con el número de participación en la parte exterior del sobre, de acuerdo al número de equipos participantes.



Uno de los participantes elige un sobre y el moderador indica quién inicia, de acuerdo al número de participación. Los sobres solo serán abiertos en el momento de su participación. El moderador toma el primer sobre y lo entrega al Director de Música, el cual tocará el coro. El participante, en consenso con el equipo, tiene dos minutos para identificar el canto y entonarlo completamente. Así sucesivamente hasta terminar con todos los equipos.

NOTA: Si el participante descubre y entona todo el canto correctamente, el juez dará 30 puntos. Si el participante no lo descubre y entonara el canto cambiando la letra, el juez lo indica al moderador y éste no dará la puntuación.

INFRACCIÓN: Si el público dijera en voz alta algunas frases, o entonara el canto en voz alta, el juez anula la participación del equipo que incurra en esta infracción.

Alrededor de Jericó	(Pista 1 de Disco)
Gedeón tenía al Señor	(Pista 2 de Disco)
Trigo y cebada	(Pista 3 de Disco)
Josué pelea batalla en Jericó	(Pista 4 de Disco)
Estad por Cristo firmes himno 131	(Pista 5 de Disco)
Los israelitas dieron 7 vueltas	(Pista 6 de Disco)
Los muros caen	(Pista 7 de Disco)



CANTANDO EL TEXTO [NUEVO]

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
20 PUNTOS	5 minutos minutomin	Todo el equipo	Un equipo a la vez

El moderador prepara sobres cerrados que contengan una tarjeta con un texto bíblico escrito con el número de participación (según el número de equipos participantes). El moderador da el inicio con el silbato, y el equipo tiene cuatro minutos para leer el texto y ponerse de acuerdo con que música o tonada lo cantarán y que movimientos harán. Tendrás un minuto para la presentación.



PUNTUACIÓN: El juez califica de acuerdo a los siguientes parámetros y escala:

Entonación y armonía 5-10
puntos

Creatividad en la presentación 5-10 puntos

INFRACCIÓN: Si algún equipo está hablando cuando está participando otro equipo, el juez lo indica y se descuentan 10 puntos al equipo que incurra en esta infracción.

1. Porque Jehová vuestro Dios seco las aguas del Jordán delante de vosotros hasta que había pasado a la manera que Jehová vuestro Dios lo había hecho en el mar rojo, el cual seco delante de nosotros hasta que pasamos
(Josué 4:23)
2. Respondió Rut: no me ruegues que te deje y me aparte de ti porque a donde quiera que tu fueres, iré yo y donde quiera que vivieres viviré, tu pueblo será mi pueblo y tu Dios mi Dios.
(Rut 1:16)



SILBANDO EL CANTO [NUEVO]

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
20 PUNTOS	1 minuto (½ minuto para silbar y ½ para descubrir canto)	2 x equipo	Un equipo a la vez

El moderador prepara en tarjetas el título del canto a silbar dentro de sobres cerrados, con el número de participación escrito fuera de los sobres. El moderador pedirá a un participante del equipo que escoja un sobre. El moderador inicia el juego con un silbato. El primer participante inicia silbando el canto escrito en su tarjeta (se le darán 30 segundos). Terminado el tiempo se comienza a contar los 30 segundos del segundo participante para identificar qué canto es. El juez dará 20 puntos al equipo que conteste correctamente. Si el participante no logra descubrir el canto, el juez no otorga puntos a este equipo.



INFRACCIÓN: Si el público diera la respuesta correcta en voz alta se descuentan 10 puntos al equipo que incurra en esta infracción.

Alrededor de Jericó	(Pista 1 de Disco)
Gedeón tenía al Señor	(Pista 2 de Disco)
Trigo y cebada	(Pista 3 de Disco)
Estad por Cristo firmes himno 131	(Pista 5 de Disco)
Los israelitas dieron 7 vueltas	(Pista 6 de Disco)
Los muros caen	(Pista 7 de Disco)



CATEGORÍA DE ACTUACIÓN

En esta categoría el objetivo es el de desarrollar en el niño y en la niña la habilidad de expresar con su cuerpo un mensaje espiritual que conlleva el estudio de la Palabra de Dios.

DÍGALO CON MÍMICA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
25 PUNTOS	2 minutos	5 x equipo	Un equipo a la vez (Un título por equipo a participar)

El moderador prepara títulos o pasajes bíblicos en tarjetas, sobres cerrados y número de participación. Los sobres no serán abiertos hasta que participen. El número de participación debe ir al exterior del sobre. El participante que elija el sobre lo abre y lo lee en silencio. Después deberá efectuar la mímica del título o pasaje bíblico a los compañeros restantes, quienes tienen 2 minutos para dar la respuesta correcta del título o pasaje bíblico.



NOTA: El juez otorga 25 PUNTOS al equipo que conteste correctamente. Si el equipo contestara incorrectamente, el juez lo indica y no da puntuación. El moderador deberá decir la respuesta correcta en voz alta.

INFRACCIÓN: Si el público presente interrumpe diciendo alguna respuesta, el juez anulará la participación del equipo en esa oportunidad y no obtiene puntos.

1. Busca y esconde (Josué 2)
2. Qué paso con el río (Josué 3)
3. Una historia de 12 piedras (Josué 4)
4. Débora y Barac (Jueces 4)
5. Llamamiento de Gedeón (Jueces 6)



DECLAMACIÓN (POESÍA)

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
50 PUNTOS total bajo parámetros	1 minuto	2 x equipo	Un equipo a la vez

El moderador deberá dar el número de participación a cada equipo, con las fichas o bolas de unicel. Cada equipo debe presentar un poema de tres estrofas elaborado por ellos y aprendido con anterioridad. En un minuto el equipo debe de presentar su poema.



PUNTUACIÓN: El juez califica de acuerdo a los siguientes parámetros y escala:

Ademanes	5-10 puntos
Coordinación entre los 2 participantes	5-10 puntos
Entonación	5-10 puntos
Tener letra inédita	5-10 puntos
Tema relacionado con el estudio	5-10 puntos

NO HAY INFRACCIÓN

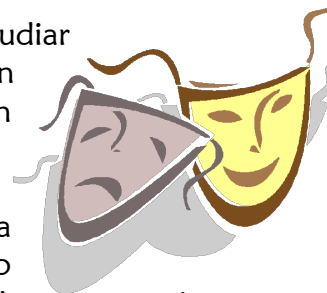


DRAMATIZACIÓN

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
50 PUNTOS	5 minutos	Todo el equipo	Un equipo a la vez

El moderador prepara un listado de eventos del tema a estudiar escribiendo cada uno en tarjetas, dentro de un sobre cerrado y con número de participación. A cada equipo se le asigna un sobre con un tema y número de participación.

El moderador da el inicio para contar los 5 minutos para que los equipos se organicen y se pongan de acuerdo en la presentación del drama, trayendo a nuestro tiempo el tema bíblico asignado. El moderador da la oportunidad al adiestrador de cada equipo para asesorarlos en esta actividad (no puede tomar decisiones ni participar en la dramatización). Terminado el tiempo de 5 minutos, el moderador indica que se retiren los adiestradores dejando solo a su equipo para la presentación del drama.



NOTA: El vestuario, la decoración y la escenografía, deben conseguirse en ese momento. El moderador ve el número de participación y los equipos deberán ir alternándose para su participación.

PUNTUACIÓN: El juez califica de acuerdo a los siguientes parámetros y escala:

Participación de todo el equipo	5-10 puntos
La capacidad de representación	5-10 puntos
La fluidez del dialogo	5-10 puntos
El uso de los recursos disponibles (escenografía)	5-10 puntos
La conservación de la enseñanza	5-10 puntos

INFRACCIÓN: Se descuentan 10 puntos al equipo que esté hablando en la presentación de los equipos a participar, o el público presente.

SUGERENCIA: Se pueden tomar temas de la categoría de Manualidades.

1. Busca y esconde (Josué 2)
2. Qué paso con el rio (Josué 3)
3. Oh no Jericó (Josué 5)
4. Josué derrota a Jabin y a sus aliados (Josué 11)
5. Josué (Josué 14)

ÚLTIMA HORA [NUEVO]

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
20 PUNTOS	4 minutos (3 minutos para ponerse de acuerdo y 1 minuto para dar la noticia)	4 x equipo	Un equipo a la vez

El moderador prepara tarjetas con un listado de eventos o pasajes bíblicos, en sobres cerrados y número de participación en el exterior del sobre.

El moderador dará el sobre a escoger, una hoja tamaño carta y un lápiz o lapicero para que el equipo escriba una Noticia basada en el tema o pasaje bíblico asignado, la cual deberá ser redactada en forma de cápsula informativa. Dependerá del equipo el redactarla lo más creativa e interesantemente posible en 3 minutos.



Terminado el tiempo, el juez lo indica y el moderador llama a los equipos según el número de participación para que puedan leer en voz alta. Solo pasará un participante de cada equipo a leer su cápsula informativa en un minuto.

NOTA: El juez califica de acuerdo a los siguientes parámetros y escala:

Creatividad 5-10 puntos
Fluidez del diálogo 5-10 puntos

- Que paso con el rio (Josué 3)
- Busca y esconde (Josué 2)
- El pecado de Acán (Josué 6)
- Adiós Haí (Josué 8)
- Judá y Simeón (Jueces 1)
- Débora y Barac (Jueces 4)
- Llamamiento de Gedeón (Jueces 6)
- Nacimiento de Sansón (Jueces 13)



HOJA DE REGISTRO EJEMPLO

 HOJA DE REGISTRO 	
No. _____	DEMOSTRACION DE ESGRIMA BIBLICO INFANTIL
Fecha: ____/____/20____	Libro a estudiar: _____
Lugar	
Moderador:	
Juez 1:	
Juez 2:	
Juez 3:	
<u>Equipo</u>	<u>Adiestrador</u> (Datos personales, teléfono, dirección)



HOJA DE PUNTUACION 1er. encuentro

CATEGORIA DE MEMORIZACION

CRUCIGRAMA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
10 PTS x respuesta correcta	5 Min	3 X Equipo	Simultaneo

Palabras correctas												total	tiempo				
1		2		3		4		5		6		7		8			

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____
2. _____
3. _____

COMPLETAR

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
10 PTS	5 Seg. X respuesta	1 X Equipo	Un equipo a la vez

puntaje	tiempo

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____



CATEGORIA DE REFLEXION

QUE NOS ENSEÑA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
20 PTS	1 Min x respuesta	1 x Equipo	Un Equipo a la vez

	correcto	incorrecto
Explicación (10 pts)		
Valor (10 pts)		
total		

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____

SIGUIENDO LAS HUELLAS

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
60 PTS (5 pts x respuesta correcta)	30 Seg x respuesta	1 x Equipo	Un Equipo a la vez

Puntaje repuesta correcta														total
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____



CATEGORIA DE ARTES MANUALES

TITERE

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
30 PTS	5 Min	2 x Equipo	Simultaneo

Parámetros	De 5pts a 10 pts a consideración de juez
Elaboración del títere	
explicación	
Adecuación de material	

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____
2. _____

CATEGORIA DE MUSICA

CANTO

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
50 PTS	3 Min	Todo el Equipo	Un Equipo a la vez

Parámetros	De 5pts a 10 pts a consideración de juez
Letra inédita	
Letra relacionada con el tema	
Música no necesariamente inédita (utilizada en el medio cristiano)	
Dos estrofas mínimo, cuatro máximo	
Tiempo max. 3 min.	
TOTAL	



CATEGORIA ACTUACION

DECLAMACION

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
50 PTS total bajo parámetros	1 Min	2 x Equipo	Un Equipo a la vez

Parámetros	De 5pts a 10 pts a consideración de juez
Ademanes	
Coordinación entre participantes	
Entonación	
Letra inédita	
Relación con tema de estudio	

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____
2. _____



HOJA DE PUNTUACION 2º encuentro

CATEGORIA DE MEMORIZACION

CONTESTA Y AVANCE

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
5 PTS x Respuesta Correcta	5 MIN	2 X Equipo	Un equipo a la vez

PUNTOS OBTENIDOS

Pregunta	✓	X	Pregunta	✓	X	Pregunta	✓	X
1			6			11		
2			7			12		
3			8			13		
4			9			14		
5			10			15		
total			total			total		

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____
2. _____

COMPLETAR

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
10 PTS	5 Seg. X respuesta	1 X Equipo	Un equipo a la vez

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____



MEMORAMA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
10 PTS x Respuesta Correcta	5 Min	2 X Equipo	Un equipo a la vez

(8 TEXTOS)

Texto (10 pts)	✓	X	Texto (10 pts)	✓	X	Texto (10 pts)	✓	X
1			4			7		
2			5			8		
3			6					
total			total			total		

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____
2. _____

SOPA DE LETRAS

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
5 pts p/c respuesta correcta	7 Min	2 X Equipo	Simultaneo

Puntaje por palabra correcta																			total
1		2		3		4		5		6		7		8		9		10	

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____
2. _____



TOTITOS

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
30 PTS	30 Seg. para dar respuesta	1 X Equipo	Simultaneo

Puntaje repuesta correcta													total
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____

CATEGORIA DE REFLEXION

LA BIBLIA EN NUESTROS TIEMPOS

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
30 PTS	3 Min (2 para consultar la Biblia y 1 para narrar)	3 x Equipo	Un Equipo a la vez

Correcto		incorrecto	
observaciones		observaciones	

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____

2. _____

3. _____



SIGUIENDO LAS HUELLAS

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
60 PTS (5 pts x respuesta correcta)	30 Seg x respuesta	1 x Equipo	Un Equipo a la vez

Puntaje repuesta correcta													total
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____

QUE NOS ENSEÑA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
20 PTS	1 Min x respuesta	1 x Equipo	Un Equipo a la vez

	correcto	incorrecto
Explicación (10 pts)		
Valor (10 pts)		
total		

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____



CATEGORIA ACTUACION

DECLAMACION

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
50 PTS total bajo parámetros	1 Min	2 x Equipo	Un Equipo a la vez

Parámetros	De 5pts a 10 pts a consideración de juez
Ademanes	
Coordinación entre participantes	
Entonación	
Letra inédita	
Relación con tema de estudio	

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____
2. _____

MIMICA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
25 PTS	2 Min	5 x Equipo	Un Equipo a la vez (Un titulo por equipo a participar)

Mímica correcta (25 pts)	
--------------------------	--

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____



CATEGORIA DE ARTES MANUALES

PLASTILINA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
30 PTS bajo parámetros	5 Min	4 x Equipo	Simultaneo

Parámetros	De 5pts a 10 pts a consideración de juez
Perfección del modelo	
Orden de elementos en función al evento	
colorido	

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

TITERE

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
30 PTS	5 Min	2 x Equipo	Simultaneo

Parámetros	De 5pts a 10 pts a consideración de juez
Elaboración del títere	
explicación	
Adecuación de material	

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____
2. _____



CATEGORIA DE MUSICA

CANTO

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACION
50 PTS	3 Min	Todo el Equipo	Un Equipo a la vez

Parámetros	De 5pts a 10 pts a consideración de juez
Letra inédita	
Letra relacionada con el tema	
Música no necesariamente inédita (utilizada en el medio cristiano)	
Dos estrofas mínimo, cuatro máximo	
Tiempo max. 3 min.	
TOTAL	



JUEGOS PARA EL PRIMER ENCUENTRO DE MEBI 2016

Libros de estudio JOSUE, JUECES Y RUT

CAPITULOS DEL 1 AL 10 DE JOSUE

FECHA DE ESTUDIO: ENERO-MARZO
ENCUENTRO 12 DE MARZO 2016

CATEGORIA MEMORIZACION

1. COMPLETAR
NACIONALIDADES CAP. 3 DE JOSUE VERS 10
2. DESCUBRE EL TEXTO
JOSUE 1:5, 1:7. 1:8. 1:9
3. TERMINA LA HISTORIA
CAP. 2.3.4.6. JOSUE
4. CONTESTE Y AVANCE
CAP. 1.2.3.4.5. JOSUE

CATEGORIA DE REFLEXION

1. SIGUIENDO LAS HUELLAS
CAP. 7.8.9.10
2. CARTON LLENO CAP. 1 DE JOSUE

CATEGORIA DE ARTE MANUAL

1. CONTESTE Y DIBUJE 1-10 JOSUE

CATEGORIA DE MUSICA

1. CANTO
2. CANTANDO EL TEXTO (VER LISTA DE TEXTO)



JUEGOS PARA EL SEGUNDO ENCUENTRO DE MEBI 2016

LIBRO DE ESTUDIO JOSUE Y JUECES

JOSUE: 11.12.13.20.21.23.24. y JUECES 1.2.4.

FECHA DE ESTUDIO MARZO-ABRIL

SEGUNDO ENCUENTRO 11 DE JUNIO 2016

CATEGORIA DE MEMORIZACION

1. MEMORAMA CAP. 24.14.16.17.19.20.21
2. CRUCIGRAMA CAP. 11.12.13.20.21
3. TOTITO CAP.-23.24 JOSUE – JUECES 1.2.4.
4. GEOGRAFIA CAP. 11 DE JOSUE 1-8.

CATEGORIA DE REFLEXION

1. BAUL DE LOS RECUERDO (VER LISTA EN EL MAUAL)

CATEGORIA DE ARTE MANUAL

1. DIGALO DIBUJANDO
JOSUE DERROTA A JABIN Y SUS ALIADOS JOSUE 11.12.13.14.
JUDA Y SIMEON JUECES 1
DEBORA Y BAAC JUECES 4

CATEGORIA DE MUSICA

1. CANTO
2. SILVANDO EL CANTO

CATEGORIA DE ACTUACION

1. DECLAMACION



JUEGOS DE MEBI PARA EL TERCER ENCUENTRO

LIBROS DE ESTUDIO JUECES Y RUT

CAPITULOS 6.7.8.13.14.15.16. JUECES y 1.2.3.4. DE RUT

FECHA DE ESTUDIO JUNIO-JULIO

ENCUENTRO 6 DE AGOSTO 2016

CATEGORIA DE MEMORIZACION

1. SOPA DE LETRAS CAP. 6.7.8. JUECES
2. EL DADO MANDON

CATEGORIA DE REFLEXION

1. QUE NOS ENSEÑA (VER MANUAL)

CATEGORIA DE ARTE MANUAL

1. COLLAGE LLAMAMIENTO DE GEDEON JUECES 6.7.13.14.
2. MODELAJE PLASTILINA JUECES 15.RUT 1. 2 Y 4

CATEGORIA DE MUSICA

1. CANTO
2. SI LO SABES CANTALO (OIR CD ANEXO AL MANUAL)

CATEGORIA DE ACTUACION

1. ULTIMA HORA JUECES 6.7.8.13.14.15.16.
2. DRAMATIZACION RUT 1.2.3.4.