



Olimpíadas Bíblicas



BÍBLIA
GAMES



Aviso legal — Prohibición de reproducción y piratería

Este producto, Olimpíadas Bíblicas, está registrado y protegido por las leyes de derechos de autor (Ley n.º 9.610/98).

La copia, distribución, venta no autorizada, puesta a disposición en grupos, redes sociales o cualquier otro medio sin el permiso expreso del autor constituye un delito de violación de los derechos de autor, sujeto a sanciones civiles y penales, incluyendo indemnizaciones y penas de hasta 4 años de reclusión y multa, según lo previsto en el artículo 184 del Código Penal Brasileño.

Al adquirir este producto, usted recibe una licencia individual e intransferible para uso personal.

Compartir este material de forma ilegal perjudica el desarrollo de nuevos contenidos y puede dar lugar a medidas judiciales contra los implicados.

Si encuentra este material siendo comercializado o distribuido de forma irregular, póngase en contacto inmediatamente a través de Instagram @bibliagames para que podamos tomar las medidas oportunas.

Proteja este contenido y contribuya al crecimiento saludable de nuestro proyecto.





¡Bienvenidos a este momento especial de unión, diversión y aprendizaje!

Las Olimpiadas Bíblicas se crearon para promover la integración entre grupos, familias e iglesias, a través de retos saludables que unen la competición y la fe.

Nuestro objetivo es que, además de divertirse, todos puedan crecer juntos, fortaleciendo valores como el respeto, la cooperación, la amistad y el espíritu deportivo.

¡Prepárense para emocionarse, animar y dar lo mejor de sí mismos en cada prueba! ☐

Reglas generales

Para garantizar que todos se diviertan de forma justa y segura, sigan atentamente las siguientes reglas:

Equipos de 4 a 6

- **personas.** Cada prueba
- tiene una duración de 5 a 7 minutos.
- Pruebas sin contacto físico brusco.
- Agua disponible durante todo el evento.

Puntuación

- ☐ 1.º **puesto:** 100 puntos
- ☐ 2.º **puesto:** 80 puntos
- ☐ 3.º **puesto:** 60 puntos Resto
- de equipos: 40 puntos
-
- ☐ Bonificación Fair Play: +50 puntos para el equipo que demuestre mejor espíritu deportivo, ánimo mutuo y respeto durante todas las pruebas.

(Definido por el equipo organizador)



@bibliagames

EQUIPO 1 GUERREROS DE GIDEÃO



TARJETA DE PUNTOS

PUNTUACIÓN

TAREA 1
TAREA 2
TAREA 3
TAREA 4
TAREA 5
TAREA 6
TAREA 7
TAREA 8
TAREA 9
TAREA 10
TAREA 11
TAREA 12
TAREA 13
TAREA 14
TAREA 15

PUNTUACIÓN

TAREA 16
TAREA 17
TAREA 18
TAREA 19
TAREA 20
TAREA 21
TAREA 22
TAREA 23
TAREA 24
TAREA 25
TAREA 26
TAREA 27
TAREA 28
TAREA 29
TAREA 30

PUNTUACIÓN TOTAL: _____



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



@bibliagames

EQUIPO 2 ÁGUILAS DE LA PROMESA



TARJETA DE PUNTOS

PUNTUACIÓN

TAREA 1
TAREA 2
TAREA 3
TAREA 4
TAREA 5
TAREA 6
TAREA 7
TAREA 8
TAREA 9
TAREA 10
TAREA 11
TAREA 12
TAREA 13
TAREA 14
TAREA 15

PUNTUACIÓN

TAREA 16
TAREA 17
TAREA 18
TAREA 19
TAREA 20
TAREA 21
TAREA 22
TAREA 23
TAREA 24
TAREA 25
TAREA 26
TAREA 27
TAREA 28
TAREA 29
TAREA 30

PUNTUACIÓN TOTAL: _____



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



@bibliagames

EQUIPO 3 LEONES DE JUDÁ



TARJETA DE PUNTOS

PUNTUACIÓN

TAREA 1

TAREA 2

TAREA 3

TAREA 4

TAREA 5

TAREA 6

TAREA 7

TAREA 8

TAREA 9

TAREA 10

TAREA 11

TAREA 12

TAREA 13

TAREA 14

TAREA 15

TAREA 16

TAREA 17

TAREA 18

TAREA 19

TAREA 20

TAREA 21

TAREA 22

TAREA 23

TAREA 24

TAREA 25

TAREA 26

TAREA 27

TAREA 28

TAREA 29

TAREA 30

PUNTUACIÓN

PUNTUACIÓN TOTAL: _____



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



@bibliagames

EQUIPO 4 VALENTES DE DAVI



TARJETA DE PUNTOS

PUNTUACIÓN

TAREA 1
TAREA 2
TAREA 3
TAREA 4
TAREA 5
TAREA 6
TAREA 7
TAREA 8
TAREA 9
TAREA 10
TAREA 11
TAREA 12
TAREA 13
TAREA 14
TAREA 15

PUNTUACIÓN

TAREA 16
TAREA 17
TAREA 18
TAREA 19
TAREA 20
TAREA 21
TAREA 22
TAREA 23
TAREA 24
TAREA 25
TAREA 26
TAREA 27
TAREA 28
TAREA 29
TAREA 30

PUNTUACIÓN TOTAL: _____



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



DISEÑO DEL PARTICIPANTE

**NOMB
RE**



LISTA DE PRUEBAS

#1 Parkour de Davi

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Al igual que David enfrentó al gigante Goliat con fe y valentía, cada equipo tendrá la misión de superar sus retos, completando un circuito y dando en el blanco que representa a Goliat.

El objetivo es sumar el máximo de puntos, demostrando habilidad, unión y conocimiento bíblico a lo largo de la prueba.

FORMATO Y TIEMPO

Prueba por relevos, en la que cada participante recorre el circuito y lanza una «piedra» (calcetín con arroz) por intento.

Duración de la prueba: 6 minutos (ajustable entre 5 y 7 minutos según el grupo).

CÓMO GANA EL EQUIPO

Gana el equipo que sume más puntos al final del tiempo (aciertos + bonificaciones).

En caso de empate, gana quien tenga más aciertos en el blanco; si persiste el empate, se realizará una ronda extra con 3 participantes por equipo.

Cómo

Materiales: conos, cinta adhesiva, diana grande de espuma o cartón, calcetines con arroz para las «piedras», chalecos.

Montaje del espacio: Patio con un recorrido seguro y sin obstáculos peligrosos.

Paso a paso

1 Divida al equipo en filas. Explique que el objetivo representa a Goliat.

2 Cada niño recorre un mini circuito de conos y, al final, lanza una «piedra» al objetivo.

3 Todos deben animar a sus compañeros. Sin burlarse si fallan.

4 Al final de la ronda, recojan las piedras y comiencen la siguiente.

5 Cuente los aciertos y sume bonificaciones por la cooperación vis.



Puntos a tener en cuenta: Distancia segura del blanco. No lanzar fuera del área. Supervisión constante.

Variaciones: Niños de 6 a 9 años con circuito corto. Adolescentes de 10 a 14 años con objetivo más pequeño y dos estaciones de lanzamiento alternas.

Puntuación: + 5 puntos por cada acierto en el objetivo. Bonificación de + 5 por mencionar una cualidad de David además del valor.

#2 Sprint de Elías

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Al igual que Elías pasó su manto a Eliseo, simbolizando la continuidad de la misión, en esta prueba cada equipo deberá pasar el «manto» con fe y unión.

Durante el relevo, los participantes correrán y declararán palabras de fe, demostrando velocidad, cooperación y memoria. El objetivo es completar el recorrido en el menor tiempo posible, sin olvidar ninguna palabra.

FORMATO Y TIEMPO

Prueba de relevos, con una vuelta completa. Cada participante dice la palabra asignada al recibir el «manto» y sigue corriendo.

Tiempo total de la prueba: registrado con cronómetro por el equipo organizador.

Para grupos más grandes, la prueba se puede realizar en dos vueltas por persona.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Gana el equipo que complete el recorrido en el menor tiempo posible, manteniendo el ritmo y la cooperación.
- Bonificación de +10 puntos si todos los participantes recuerdan las cuatro palabras en el orden correcto durante la carrera.

Cómo

Materiales: Bastón ligero o cinta como «manto», conos para ida y vuelta, cartel con las cuatro palabras de fe del equipo.

Montaje del espacio: Pista de 10 a 20 metros con ida y vuelta.

PASO A PASO

- 1 El equipo elige cuatro palabras de fe cortas.
Ejemplo: confiar, escuchar, actuar, agradecer.
- 2 En el relevo, quien recibe el manto dice la palabra correspondiente y sale.
- 3 Si alguien se olvida, hace una pausa y respira. A continuación habla y sigue.
- 4 Cronometre el tiempo total del equipo. Registre la cooperación y el ritmo.



Puntos a tener en cuenta: Sin empujones. El bastón se entrega en la mano. Suelo sin baches.

Variaciones: Niños con distancia menor. Los adolescentes pueden dar dos vueltas por persona.

Puntuación: Tiempo y sincronización. Bonificación de + 10 si todos recuerdan las cuatro palabras en orden.

#3 El barco de Pedro

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Al igual que Pedro y los discípulos tuvieron que confiar en Jesús durante la travesía, esta prueba desafía a cada equipo a cruzar el «mar» con equilibrio, estrategia y unión. El grupo debe moverse utilizando únicamente los barcos asignados, sin que nadie toque el suelo, simbolizando la fe y la confianza en medio de los desafíos.

El objetivo es llevar a todo el equipo y la red intactos hasta la meta, sin dejar a nadie atrás.

FORMATO Y TIEMPO

El equipo se desplaza utilizando únicamente las dos «barcas» (hula-hoops o tablas), alternando siempre los movimientos para avanzar. Al final del recorrido, deben llegar con la red completa y con los tres aros dentro.

Duración total de la prueba: controlada por el equipo organizador. Si algún participante se cae del barco, el equipo retrocede un paso y vuelve a empezar con calma.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Gana el equipo que complete el recorrido en menos tiempo, manteniendo la red intacta y a todos los miembros dentro de los barcos.
- Penalización: +10 segundos en el tiempo final si alguien toca el suelo fuera del barco.
- Bonificación de +20 puntos si el equipo llega sin ninguna caída ni penalización.

Cómo

Materiales: Dos aros de hula-hula o placas como «barco», cuerda que marque el mar, red de cuerda con tres aros.

Montaje del espacio: Franja de 6 a 8 metros con salida y llegada.

Paso a paso

- 1 Distribuya dos «barcos» por equipo. Solo se permite pisar dentro de ellos.
- 2 El grupo avanza alternando barcos sin tocar el suelo.
- 3 Llevar la «red» hasta la llegada con los tres aros dentro.
- 4 Si se cae fuera, el equipo retrocede un paso y vuelve a empezar con calma.



Puntos a tener en cuenta: Sin correr. Supervisión cercana en las curvas. Nada de saltos largos.

Variaciones: Niños con recorrido corto. Adolescentes con un aro más para equilibrar la red.

Puntuación: Tiempo para cruzar sin penalizaciones. Bonificación de + 20 si la red llega intacta.

#4 El arcoíris de Noé

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Después del diluvio, Dios hizo un pacto con Noé, y el arcoíris se convirtió en el símbolo de esa promesa.

En esta prueba, cada equipo debe reunir los colores del arcoíris en el orden correcto, demostrando organización, trabajo en equipo y agilidad. El desafío no es solo físico, sino que también requiere atención y conocimiento bíblico, lo que refuerza el significado del pacto de Dios con la humanidad.

FORMATO Y TIEMPO

Los colores estarán esparcidos por el espacio, junto con tarjetas que contienen pistas sencillas para localizarlos.

Después de encontrar todos los colores, el equipo debe montar la franja en el suelo siguiendo la secuencia correcta del arcoíris.

Duración total de la prueba: determinada por la organización, según la cantidad de pistas y participantes.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Gana el equipo que complete la secuencia correctamente en el menor tiempo.
- Una vez finalizada la prueba, deben hacerse una foto juntos junto al arco montado, para inmortalizar el momento.
- Bonificación de +10 puntos si, al final, el grupo logra explicar el significado bíblico de la alianza representada por el arcoíris.

Cómo

Materiales: Tarjetas de misión, cajas o hojas de colores, cámara del monitor para una foto por equipo.

Montaje del espacio: Patio amplio con objetos de colores previamente colocados.

Paso a paso

1 Presente los siete colores del arco. Explique la misión de reunir los colores en orden.

2 Reparta tarjetas con pistas sencillas sobre dónde están los colores.

3 Al reunirlos, montar una franja en el suelo con la secuencia correcta.

4 Registren la foto final del equipo junto a la franja.

Puntos a tener en cuenta: Evite los lugares resbaladizos. No se suban a las sillas.

Variaciones: Los niños buscan colores grandes. Los adolescentes descifran pistas cortas para encontrar los colores.

Puntuación: Puntos por completar la secuencia. Bonificación de + 10 por explicar el significado de la alianza.



#5 Martillo de Nehemías

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Nehemías lideró la reconstrucción de los muros de Jerusalén con organización, fe y trabajo en equipo, incluso en medio de grandes desafíos.

En esta prueba, los participantes deberán construir un muro estable, siguiendo el modelo presentado, demostrando cooperación, comunicación y estrategia.

El objetivo es completar la construcción de forma segura, firme y fiel al plan, manteniendo a cada miembro enfocado en su función.

FORMATO Y TIEMPO

Cada equipo recibe cajas, cinta adhesiva y un plano sencillo de la muralla.

Las funciones se dividen entre líder, medidor y fijadores, y cada uno debe cumplir con su función claramente definida.

Duración total de la prueba: determinada por la organización, generalmente entre 5 y 7 minutos.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Gana el equipo que construya el muro más estable y fiel al plano.
- El muro debe mantenerse en pie durante 10 segundos después de su finalización, como prueba de estabilidad.
- Bonificación de +20 puntos si el equipo consigue mantener las funciones sin conflictos ni cambios indebidos durante toda la prueba.

Cómo

Materiales: cajas de cartón, cinta adhesiva ancha, plano sencillo del muro en A3, chalecos con funciones: líder, medidor, fijadores.

Montaje del espacio: Área plana donde la construcción no obstaculice el paso.

Paso a paso

- 1** Explique el objetivo: levantar un muro estable de tres capas siguiendo el plano.
- 2** Distribuir funciones. Cada papel tiene una tarea clara.
- 3** Marque la base con cinta. Comiencen el montaje con ritmo y comunicación objetiva.
- 4** Haga una verificación final de estabilidad por 10 segundos.



Puntos a tener en cuenta: Cajas ligeras. No subirse a las pilas. Cinta sin cubrir salidas.

Variaciones: Niños con muro bajo. Adolescentes con ventana hueca en el centro.

Puntuación: Puntos por estabilidad y fidelidad al plano. Bonificación de + 20 si mantienen las funciones sin conflictos.

#6 Código de Daniel

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Al igual que **Daniel demostró sabiduría, disciplina y confianza en Dios** incluso en situaciones difíciles, esta prueba pone a prueba la calma, la cooperación y la estrategia en equipo.

Los participantes deben resolver tres acertijos seguidos, manteniendo silencio absoluto y comunicándose solo mediante gestos, lo que representa la disciplina y la concentración de Daniel ante las adversidades.

FORMATO Y TIEMPO

El equipo recibe el primer acertijo y solo puede avanzar al siguiente cuando haya completado correctamente el anterior. Mientras un miembro lo resuelve, los demás deben observar y ayudar con gestos simples, sin hablar. Después de completar los tres acertijos, el grupo debe permanecer en silencio durante los últimos 20 segundos, simbolizando la reverencia y el autocontrol.

Duración total de la prueba: definida por la organización, con cronometraje para determinar los puntos por rendimiento.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Gana el equipo que construya el muro más estable y fiel al plano.
- El muro debe permanecer en pie durante 10 segundos después de su finalización, como prueba de estabilidad.
- Bonificación de +20 puntos si el equipo logra mantener las funciones sin conflictos ni cambios indebidos durante toda la prueba.

Cómo hacerlo

Materiales: Tres acertijos sencillos impresos, lápices, reloj visible.

Montaje del espacio: Sala tranquila con mesas.

Paso a paso

1 Presente la regla de de oro: silencio y cooperación por turnos.

2 Entregue el Enigma 1 . Una vez resuelto, solo entonces recibirán el 2 y, después, el 3.

3 Quien no esté resolviendo observa y señala con gestos

4 Una vez completados los tres, hagan 20 segundos de silencio final.

Puntos a tener en cuenta: Ambiente sentado. Controlar la ansiedad. Validar a quienes necesiten un descanso.

Variaciones: Niños con acertijos de patrones. Adolescentes con cifras simples.

Puntuación: Puntos por tiempo y precisión. Bonificación de + 15 si mantienen el silencio hasta el final.



#7 Danza de Miriam

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Después de cruzar el Mar Rojo, Miriam y el pueblo celebraron la victoria de Dios con baile, música y alegría.

En esta prueba, cada equipo deberá crear y presentar una coreografía corta, transmitiendo unión, creatividad y expresividad.

El desafío fomenta la coordinación en grupo y la valoración de los momentos de alabanza y gratitud a través de la danza.

FORMATO Y TIEMPO

El equipo tendrá unos minutos para crear una coreografía de 30 a 45 segundos, definiendo el principio, el desarrollo y el final con una pose final de cierre.

Después de ensayar, la presentarán a los monitores, que evaluarán la claridad, el ritmo y la cooperación.

Tiempo total de preparación: unos 10 minutos (ajustable según el grupo).

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Se otorgarán puntos a las presentaciones que tengan un comienzo y un final bien definidos.
- Bonificación de +20 puntos si el grupo logra mantener una sincronización perfecta en el cierre.
- Se valorarán más los pasos sencillos y la armonía entre los participantes que los movimientos complejos.

Cómo hacerlo

Materiales: Instrumentos sencillos, equipo de sonido, pañuelos.

Montaje del espacio: Pista o salón amplio.

Paso a paso

- 1 Explique que el equipo creará una coreografía de 30 a 45 segundos.
- 2 Defina el comienzo, el medio y el final con una pose de final.
- 3 Ensayen dos veces. Valoren los pasos simples y la sincronización.
- 4 Preséntela a los monitores y reciban comentarios breves.



Puntos a tener en cuenta: nada de acrobacias. Espacio entre los niños.

Variaciones: Niños con pasos marcados. Los adolescentes pueden incluir una formación en V.

Puntuación: Puntos por un comienzo y un final claros. Bonificación de + 20 por sincronización en el cierre.

#8 Pan y pescado a presión

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Al igual que Jesús multiplicó los panes y los peces para alimentar a la multitud, esta prueba enseña sobre el compartir, la cooperación y el equilibrio.

Los equipos deben negociar y organizarse para que todas las cestas sean iguales, lo que representa la justicia y la unidad.

El desafío trabaja la estrategia, la comunicación y la generosidad, simulando la importancia de actuar juntos para alcanzar un objetivo mayor.

FORMATO Y TIEMPO

Las fichas de panes y peces se distribuyen de forma desigual entre los equipos.

Durante 2 minutos, se lleva a cabo una ronda de negociación abierta, en la que los grupos pueden conversar e intercambiar fichas, pero sin gritos ni discusiones acaloradas.

Al final, se comprueba si todas las cestas han alcanzado el equilibrio y, a continuación, cada equipo registra la estrategia utilizada para llegar al resultado.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Gana el equipo que logre la igualdad perfecta entre las cestas.
- Se otorgan +30 puntos de bonificación si el equipo logra llegar a un acuerdo sin necesidad de la intervención de los monitores.
- Si no hay igualdad, el grupo debe reflexionar y presentar las lecciones aprendidas sobre la cooperación.

Cómo hacerlo

Materiales: Fichas de panes y pescados, cuatro cestas, cronómetro.

Montaje del espacio: Sala amplia con mesas por equipo.

Paso a paso

1 Reparta las fichas de forma desigual. Explique el objetivo de la igualdad.

2 Ronda de negociación abierta durante dos minutos. Sin gritos.

3 Al final, compruebe que todas las cestas tienen la misma suma.

4 Anote la estrategia utilizada para alcanzar el equilibrio.

Puntos a tener en cuenta: Evite disputas acaloradas. Monitores como mediadores.

Variaciones: Niños con cantidades menores. Adolescentes con regla de intercambios limitados.

Puntuación: Puntos por igualdad alcanzada. Bonificación de + 30 si llegan a un acuerdo sin mediación.



#9 La tienda de

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Abraham es recordado por su hospitalidad y fe, siempre recibiendo a los visitantes con generosidad.

En esta prueba, el equipo deberá montar una tienda estable y acogedora, que albergue a todos los miembros sentados, representando la comunión y el cuidado mutuo.

El objetivo es completar la construcción con seguridad, creatividad y espíritu de acogida, recibiendo simbólicamente a un «visitante» como lo hacía Abraham.

FORMATO Y TIEMPO

El equipo debe definir dónde estará la «puerta» y el área de convivencia antes de comenzar el montaje.

A continuación, construyen la tienda con calma, asegurándose de que permanezca estable durante 60 segundos de prueba.

Al final, deben recibir a un visitante, ofreciéndole agua simbólica y un cálido saludo, simulando el gesto de hospitalidad.

Duración total de la prueba: entre 6 y 8 minutos, ajustada según la edad del grupo.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Gana el equipo que monte la tienda más estable y creativa, capaz de albergar a todos los miembros sentados.
- Se otorgarán 15 puntos adicionales si, durante la recepción, los participantes mantienen diálogos creativos y acogedores, haciendo que la experiencia sea más envolvente.
- Se pueden otorgar puntos adicionales por detalles extra, como una entrada y una ventana, cuando sea apropiado

para el grupo.

Materiales: sábanas, pinzas, cuerda, sillas firmes, esteras.

Montaje del espacio: Sala o patio con puntos de amarre seguros.

Paso a paso

- 1 Explique el objetivo: montar una tienda de campaña que albergue a todo el equipo sentado.
- 2 Definan dónde estará la «puerta» y el área de convivencia.
- 3 Monten con calma y comprueben la estabilidad durante 60 segundos.
- 4 Reciban a un visitante, ofrezcádele agua simbólica y dadle la bienvenida.



Puntos a tener en cuenta: No se permite el uso de extintores ni puertas. Sillas estables.

Variaciones: Niños con ayuda del monitor. Adolescentes con entrada y ventana.

Puntuación: Puntos por estabilidad y acogida creativa. Bonificación de + 15 por diálogos de recepción.

#10 Escudo de Estevão

OBJETIVO DE LA

PRUEBA Al igual que **Esteban se mantuvo firme y sereno ante la persecución, esta prueba simboliza el coraje y la fe** necesarias para defender sin perder el equilibrio emocional.

El equipo deberá proteger al guardián en el centro, utilizando estrategia y trabajo en equipo, mientras que otros participantes intentan golpearlo con pelotas ligeras. El objetivo es defender con serenidad y respeto, aprendiendo la importancia del autocontrol incluso en situaciones difíciles.

FORMATO Y TIEMPO

Se delimita un círculo de protección en el suelo, donde se coloca el guardián con el escudo. Los demás jugadores se colocan alrededor, lanzando bolitas de papel ligeras desde una marca predefinida en el suelo. En cada ronda, se cambia de guardián, para que todos tengan la experiencia de defender. Después de la actividad, el grupo conversa sobre cómo mantener la serenidad al defenderse, reforzando el aprendizaje simbólico. Duración total de la prueba: unos 6 minutos, ajustable según la edad y el número de participantes.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Se otorgan puntos por las defensas limpias, cuando el portero consigue evitar que las bolitas entren en el área protegida.
- Bonificación de +10 puntos para los equipos que demuestren una actitud de respeto, incluso durante los ataques, evitando burlas o provocaciones.

Materiales: cartulina reforzada, cintas, bolitas de papel, chaleco del «portero».

Montaje del espacio: Pista o sala con distancia de lanzamiento corta.

Paso a paso

1 Monte un círculo de protección. Un guardián se coloca con el escudo.

2 Los demás lanzan bolitas ligeras desde una marca en el suelo.

3 Cambie de guardián en cada ronda. Todos deben defender.

4 Hablen sobre mantener la serenidad al defender.

Puntos a tener en cuenta: Solo bolitas de papel. Distancia mínima de 3 metros.

Variaciones: Niños con menos lanzadores. Adolescentes con ángulos marcados.

Puntuación: Puntos por defensas limpias. Bonificación de + 10 por actitud respetuosa.



#11 Mapa de Paulo

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Al igual que **el apóstol Pablo viajó por varias ciudades para compartir el mensaje de Cristo**, esta prueba desafía al equipo a planificar y recorrer una ruta estratégica, eligiendo el mejor camino para cumplir su misión.

El objetivo es desarrollar la organización, la toma de decisiones y el trabajo en equipo, mientras los participantes reflexionan sobre cómo cada elección influye en el resultado final.

FORMATO Y TIEMPO

El monitor presenta un mapa con tres puntos que representan ciudades. El equipo debe definir la ruta más eficiente y explicar el motivo de su elección antes de comenzar.

Todos recorren juntos la ruta, sellando cada ciudad como confirmación de su paso por ella. Al regresar, el equipo registra el tiempo total y comparte lo aprendido sobre la experiencia. Duración total de la prueba: entre 6 y 10 minutos, dependiendo de la ruta.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Se otorgan puntos a los equipos que completan la ruta de manera eficaz y organizada.
- Bonificación de +20 puntos para los grupos que presenten una justificación clara y bien fundamentada de la ruta elegida.
- Criterios evaluados: cooperación, planificación y explicación final.

Materiales: mapa del campus con puntos de control, tarjetas de las «ciudades», bolígrafos.

Montaje del espacio: Área exterior segura y delimitada.

Paso a paso

1 Presente el mapa.
Muestre los tres puntos de la «ciudad».

2 El equipo traza la ruta más corta y explica el motivo.

3 Recorran la ruta juntos y sellan cada ciudad.

4 Regresen y registren el tiempo y lo aprendido.



Puntos a tener en cuenta: Área delimitada. Un monitor por esquina. Hidratación.

Variaciones: Niños con puntos de control cercanos.
Adolescentes con restricciones de ruta.

Puntuación: Puntos por ruta eficaz. Bonificación de + 20 por justificación clara.

#12 Circuito de Armadura

OBJETIVO DE LA PRUEBA

En **Efesios 6, Pablo habla de la armadura de Dios, que nos fortalece para enfrentar desafíos espirituales.** En esta prueba, cada equipo debe recorrer un circuito de seis estaciones, completando mini desafíos relacionados con cada parte de la armadura: el casco de la salvación, el escudo de la fe, el cinturón de la verdad, la coraza de la justicia, las sandalias del evangelio de la paz y la espada del Espíritu. El objetivo es memorizar y comprender el significado de cada pieza, mientras trabajan en equipo para completar todas las etapas.

FORMATO Y DURACIÓN

Las seis estaciones están organizadas en círculo, cada una con un desafío sencillo que representa una pieza de la armadura.

El equipo debe completar el desafío en una estación antes de pasar a la siguiente. Los supervisores controlan los cambios y orientan sobre el tiempo. Al final, los participantes deben recordar los nombres de las seis piezas y explicar brevemente lo que representan.

Duración total de la prueba: entre 7 y 10 minutos, dependiendo del tamaño del equipo.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Se otorgan puntos por completar todas las estaciones correctamente y explicar el significado de las piezas.
- Se otorgan 20 puntos extra si el grupo consigue nombrar correctamente las seis piezas sin ayuda de los monitores.

Cómo hacerlo

Materiales: Seis estaciones con tarjetas de las piezas, objetos sencillos para mini retos.

Montaje del espacio: Seis puntos en círculo con placas.

Paso a paso

- 1 Presente el mapa. Muestre los tres puntos de «ciudad».
- 2 El equipo traza la ruta más corta y explica el motivo.
- 3 Recorran la ruta juntos y sellan cada ciudad.
- 4 Regresen y registren el tiempo y lo aprendido.

Puntos a tener en cuenta: Retos sin contacto físico. Supervisión en los intercambios.

Variaciones: Niños con retos motores sencillos. Adolescentes con preguntas rápidas entre estaciones.

Puntuación: Puntos por completar y nombrar. Bonificación de + 20 por recordar las seis piezas.



#13 Taller de Bezabel

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Bezalel fue elegido por Dios para construir el tabernáculo, utilizando sus habilidades creativas para glorificar al Señor. En esta prueba, cada equipo deberá crear un objeto simbólico del tabernáculo, ejercitando la creatividad, la cooperación y la dedicación. El objetivo es que los participantes aprendan a trabajar juntos, valorando la planificación y el significado espiritual de sus creaciones.

FORMATO Y TIEMPO

Cada grupo recibe materiales como chatarra limpia, palillos, cartulinas y elementos de montaje. Antes de comenzar, el equipo debe definir la función y la estética del objeto, planificando la estructura. Una vez definido todo, comienzan el montaje, priorizando siempre la seguridad y la simplicidad en el acabado. Al final, cada grupo presenta su creación en 30 segundos, explicando el significado espiritual del objeto.

Duración total de la prueba: entre 10 y 12 minutos, ajustable según la edad de los participantes.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Se otorgan puntos por la funcionalidad del objeto y la claridad del significado presentado.
- Se otorgan 20 puntos extra si el equipo logra explicar el símbolo de forma objetiva y bien organizada.
- La presentación también se evaluará por el trabajo en equipo y la creatividad.

Cómo

Materiales: chatarra limpia, pegamento caliente con monitor, tijeras sin punta, palillos, cartulinas.

Montaje del espacio: Mesas organizadas por equipos

Paso a paso

1 Presente el reto: crear un objeto simbólico del tabernáculo.

2 Definan la función y la estética antes de pegar.

3 Montar con seguridad y acabado sencillo.

4 Cada equipo presenta en 30 segundos el significado.



Puntos a tener en cuenta: Pegamento caliente solo con supervisión. Tijeras adecuadas.

Variaciones: Niños con kits preseleccionados. Adolescentes con libertad de diseño.

Puntuación: Puntos por funcionalidad y claridad del símbolo. Bonificación de + 20 por explicación objetiva.

#14 Rescate del buen samaritano

OBJETIVO DE LA PRUEBA

En la parábola del buen samaritano, Jesús nos enseña sobre la compasión y el cuidado del prójimo.

En esta prueba, los participantes deben transportar a un herido de forma segura y cómoda, priorizando la empatía y la comunicación durante todo el trayecto.

El objetivo es llegar al refugio final garantizando que el herido se sienta seguro, valorando la cooperación en lugar de la velocidad.

FORMATO Y TIEMPO

El equipo recibe una lona resistente para transportar al herido o muñeco, que representa a la persona necesitada.

Durante el recorrido, deben hacer pequeñas paradas para comprobar que el herido se encuentra cómodo y ajustar el transporte si es necesario. El recorrido es de ida y vuelta, con conos que delimitan el camino.

Al final, el equipo entrega al herido en el refugio e informa de los cuidados prestados durante la prueba.

Tiempo total: de 5 a 8 minutos, ajustado según la franja de edad.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Se otorgan puntos por la comodidad del herido y por la calidad de la comunicación del equipo durante el transporte.
- Bonificación de +15 puntos si el herido (o maniquí, con evaluación simulada) informa haber tenido una experiencia positiva y segura.

Cómo hacerlo

Materiales: Lona resistente, conos, tarjetas de atención rápida.

Montaje del espacio: Pista de ida y vuelta.

Paso a paso

- 1 Explique que el objetivo es llegar con el herido cómodo, no correr.
- 2 Ajusten la posición del herido y acuerden el ritmo.
- 3 Hagan paradas breves para comprobar su comodidad.
- 4 Entreguen al herido en el refugio e informen sobre los cuidados prestado.



Puntos a tener en cuenta: No correr. El peso siempre debe distribuirse entre al menos cuatro personas.

Variaciones: Niños con muñeco ligero. Adolescentes con evaluación del «paciente».

Puntuación: Puntos por comodidad y comunicación. Bonificación de + 15 si el herido informa de una buena experiencia.

#15 Sombra de Pedro

OBJETIVO DE LA PRUEBA

En la Biblia, la sombra de Pedro fue utilizada por Dios para curar a las personas y llevarles esperanza.

En esta prueba, el equipo debe caminar unido sobre unas líneas, que representan el camino de la fe y la confianza, sin que nadie se salga del camino.

El desafío trabaja la coordinación, la paciencia y la sincronía, demostrando que cuando el equipo se apoya mutuamente, todos llegan juntos a la zona segura.

FORMATO Y TIEMPO

El recorrido está marcado con cintas paralelas en el suelo, formando las líneas por las que deben caminar los participantes.

Si alguien se sale de las líneas, todo el equipo debe detenerse y volver al último punto de control antes de continuar. Durante el recorrido, el grupo debe hacer dos pausas colectivas para respirar y alinearse, reforzando la calma y la cooperación. La prueba termina cuando todos llegan juntos a la zona segura, simbolizando la victoria colectiva. Duración total: entre 5 y 8 minutos, ajustable según la edad y el espacio disponible.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Los puntos se otorgan por el tiempo total y la cohesión del grupo durante el recorrido.
- Bonificación de +10 puntos si todos terminan juntos, entrando al mismo tiempo en la zona segura.

Materiales: Cintas en el suelo formando líneas, tarjetas de desafío.

Montaje del espacio: Sala amplia con líneas paralelas.

Paso a paso

1 Explique las reglas. El equipo camina sobre las líneas sin tocarlas.

2 Si alguien se sale, todos se detienen y vuelven a empezar desde el último punto de control.

3 Incluya dos pausas para respirar en grupo.

4 Terminen con todos dentro de la zona segura.



Puntos a tener en cuenta: Sin empujones. Ritmo constante.

Variaciones: Niños con filas más amplias. Adolescentes con cambios de dirección.

Puntuación: Tiempo y cohesión. Bonificación de + 10 por llegada conjunta.

#16 Eco de los Salmos

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Los **salmos se cantaban en forma de respuesta colectiva, en la que un líder entonaba los versos y el pueblo respondía en coro.**

En esta prueba, los participantes deben recitar y cantar un fragmento de un salmo de forma organizada, creando un ritmo con palmas para guiar la presentación.

El objetivo es estimular la memorización bíblica, la coordinación en grupo y la expresión creativa, transformando la lectura del salmo en un momento de celebración.

FORMATO Y TIEMPO

El equipo se divide en dos grupos: la voz del líder y la voz de la respuesta.

Juntos, crean un ritmo sencillo utilizando palmas para mantener la cadencia. El versículo elegido debe ensayarse al menos dos veces, para garantizar la seguridad y la compenetración.

En la presentación, todos terminan juntos, formando un coro fuerte y sincronizado.

Duración total: 5 a 7 minutos para el ensayo y la presentación.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Se otorgan puntos por la claridad de la dicción, la entrada conjunta y organizada y la expresividad en la presentación.
- Bonificación de +15 puntos si el equipo consigue mantener un ritmo constante durante todo el proceso, sin perder la cadencia.

Materiales: micrófono falso, altavoz, letra impresa.

Montaje del espacio: Escenario sencillo con marcas.

Paso a paso

- 1 Divida al equipo en voz principal y respuesta.
- 2 Creen un ritmo sencillo con palmas.
- 3 Ensaïen dos veces el verso elegido.
- 4 Preséntelo con finalización en coro.



Puntos a tener en cuenta: Volumen moderado. Espacio entre líneas.

Variaciones: Niños con estribillo corto. Adolescentes con beatbox ligero. **Puntuación:** Puntos por dicción y entrada conjunta. Bonificación de + 15 por ritmo constante.

#17 Llave de Ester

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Al igual que Ester utilizó su sabiduría y valentía para salvar a su pueblo, esta prueba desafía a los participantes a resolver acertijos que revelan el código para abrir una caja sorpresa.

El objetivo es estimular el razonamiento lógico, la lectura atenta y el trabajo en equipo, mostrando que cuando cada persona cumple su función, todos alcanzan la victoria juntos.

FORMATO Y DURACIÓN

La sala se divide en tres áreas, cada una con una pista oculta. Los participantes reciben diferentes funciones: búsqueda, lectura y cálculo. Cuando se encuentran todas las pistas, el equipo debe descubrir el código y abrir el candado de la caja sorpresa. Dentro de la caja hay un mensaje u objeto que simboliza el aprendizaje, que debe registrarse en una frase. Al final, el equipo comparte un consejo útil con otro grupo, fomentando la colaboración. Duración total: de 7 a 10 minutos, ajustable según la edad y el nivel de dificultad.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Se otorgan puntos a los equipos que abran la caja correctamente y registren el aprendizaje.
- Bonificación de +20 puntos si todos los participantes contribuyen activamente, cumpliendo con sus funciones hasta el final.

Materiales: candado numérico, tres pistas ocultas, caja sorpresa.

Montaje del espacio: Sala con tres áreas marcadas.

Paso a paso

- 1 Explique que las pistas forman el código del candado.
- 2 Distribuya las funciones de búsqueda, lectura y cálculo.
- 3 Al abrir la caja, registren el aprendizaje en una frase.
- 4 Compartan con otro equipo la pista más útil.



Puntos a tener en cuenta: No correr entre las mesas.
Respetar los objetos del lugar.

Variaciones: Niños con números evidentes. Adolescentes con cifras cortas.

Puntuación: Puntos por abrir la caja. Bonificación de + 20 si todos participan.

#18 Línea del tiempo viva

OBJETIVO DE LA PRUEBA

La historia bíblica está marcada por acontecimientos importantes que muestran el plan de Dios a lo largo del tiempo.

En esta prueba, los participantes se convierten en personajes vivos de la historia, colocándose en el orden correcto para formar una línea de tiempo.

El objetivo es trabajar la memoria, la organización y la cooperación, mientras el equipo aprende sobre la secuencia de los acontecimientos bíblicos.

FORMATO Y TIEMPO

Cada miembro recibe una placa que representa un acontecimiento y una fecha aproximada.

El grupo debe colocarse a lo largo de la línea central, organizándose en el orden correcto de los acontecimientos.

Después de colocarse, cada persona hace un gesto simbólico que representa el evento de su placa. El monitor hace la verificación final, ajustando pequeños errores, y toma una foto rápida de la formación.

Tiempo total: 5 a 7 minutos, ajustable según el número de participantes.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Los puntos se otorgan por el orden correcto de la línea de tiempo y por la claridad de los gestos representativos.
- Bonificación de +20 puntos si el grupo consigue completar la formación sin ningún error, de principio a fin.

Cómo hacerlo ueltas de

Materiales: Carteles con eventos y años aproximados, cinta para la línea.

Montaje del espacio: Pasillo o pista con cinta central.

Paso a paso

- 1 Distribuir placas de eventos a cada miembro.
- 2 Pida que se coloquen en el orden correcto a lo largo de la línea.
- 3 Cada uno hace un gesto que represente su evento.
- 4 Revisión final. Ajustes. Foto rápida



Puntos a tener en cuenta: No cruzar corriendo. Distancias seguras en las poses.

Variaciones: Niños con menos eventos. Adolescentes con fechas estimadas.

Puntuación: Puntos por orden correcto. Bonificación de + 20 sin errores.

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Al igual que Josué y el pueblo rodearon Jericó en silencio y luego lanzaron un gran grito, esta prueba desafía al equipo a mantener la disciplina y la concentración durante las vueltas y, al final, celebrar unidos con fuerza y fe. El objetivo es mostrar obediencia, unidad y resistencia.

FORMATO Y TIEMPO

La actividad se lleva a cabo en una pista circular señalizada. El equipo debe completar 6 vueltas en silencio y, en la séptima vuelta, levantar el cartel y gritar al unísono. Durante el recorrido, los líderes organizadores marcan puntos de control para garantizar el ritmo y el silencio. Al final, todos registran la experiencia en una palabra que resuma cómo se sintieron.

Tiempo estimado: de 6 a 8 minutos para completar las vueltas.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Se otorgan puntos por el orden correcto de la línea de tiempo y por la claridad de los gestos representativos.
- Bonificación de +20 puntos si el grupo consigue completar la formación sin ningún error, de principio a fin.

Cómo hacerlo, vueltas de

Materiales: Pista circular, silbato para el inicio y el final, cartel para el grito final.

Montaje del espacio: Pista con circuito señalizado

Paso a paso

- 1 Explique que harán seis vueltas en silencio y una final con grito.
- 2 Marque puntos de control para mantener el ritmo.
- 3 En la séptima vuelta, todos levantan el cartel y celebran.
- 4 Registren la experiencia en una palabra.



Puntos a tener en cuenta: Ritmo moderado. Hidratación entre vueltas.

Variaciones: Niños con tres vueltas. Adolescentes con siete vueltas completas.

Puntuación: Puntos por mantener el silencio. Bonificación de + 15 por el grito sincronizado.

#20 Taller de parábolas

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Al igual que **Jesús contaba parábolas sencillas para transmitir verdades profundas**, en esta prueba el equipo deberá usar su creatividad con objetos comunes para transformar algo sencillo en una lección práctica de fe. El objetivo es ejercitar la imaginación, el trabajo en equipo y la aplicación bíblica.

FORMATO Y TIEMPO

Cada equipo recibe un objeto sorpresa. En un máximo de 5 minutos, deben crear una parábola corta (de unos 30 segundos) con un comienzo, un conflicto y una solución. A continuación, hacen un ensayo rápido y lo presentan a todos, concluyendo con una aplicación práctica clara para la vida cristiana.

Tiempo estimado: 6 a 8 minutos en total (incluyendo la preparación y la presentación).

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Se otorgan puntos por el orden correcto de la línea de tiempo y por la claridad de los gestos representativos.
- Bonificación de +20 puntos si el grupo logra completar la formación sin ningún error, de principio a fin.

Materiales: Objetos comunes variados, cronómetro.

Montaje del espacio: Sala con mesas en islas.

Paso a paso

1 Entregue un objeto sorpresa al equipo.

2 Creen una parábola de 30 segundos con un comienzo, un conflicto y una solución.

3 Ensayen rápidamente y presenten.

4 Concluye con una aplicación práctica clara.



Puntos a tener en cuenta: No lanzar objetos. Respetar el tiempo.

Variaciones: Niños con objetos grandes. Adolescentes con dos objetos obligatorios.

Puntuación: Puntos por estructura. Bonificación de + 20 por aplicación concreta.

#21 Fornalha de Amigos

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Al igual que **Sadrac, Mesac y Abednego se enfrentaron al horno confiando en Dios**, esta prueba simboliza la importancia de la fe, la unión y la estrategia ante los desafíos.

El equipo debe atravesar un recorrido lleno de «fuego», utilizando solo islas seguras (tablas), sin tocar nunca el suelo.

El objetivo es que todos lleguen juntos al final, trabajando en cooperación para mantenerse firmes y seguros.

FORMATO Y TIEMPO

Las cintas en el suelo representan las zonas de fuego, donde no se puede pisar.

El grupo solo tiene dos tablas, que deben pasarse de un miembro a otro durante el recorrido.

Si alguien pisa fuera, el grupo debe retroceder un tramo del recorrido antes de continuar. La prueba solo termina cuando todos cruzan juntos y entran en la zona final segura. Duración total: de 6 a 8 minutos, ajustable según la edad y el espacio disponible.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Los puntos se otorgan por la precisión de los movimientos y por el tiempo total de la travesía.
- Bonificación de +10 puntos si nadie «cae al fuego» durante toda la prueba, completando el recorrido sin penalizaciones.

Cómo hacerlo -hebreos

Materiales: Cintas en el suelo como «fuego», dos tablas como «islas».

Montaje del espacio: Recorrido sinuoso de 8 a 10 metros.

Paso a paso

- 1 Explique que solo se puede pisar las islas.
- 2 Coordinación para pasar las tablas sin caer en el fuego.
- 3 Si alguien pisa fuera, vuelve un tramo y continúa.
- 4 Llegada con todos juntos.



Puntos a tener en cuenta: Sin saltos. Tabla apoyada con firmeza.

Variaciones: Niños con islas cercanas. Adolescentes con curvas más cerradas.

Puntuación: Tiempo y precisión. Bonificación de + 10 si nadie se cae.

OBJETIVO DE LA PRUEBA

En Hebreos 6:19, la esperanza en Dios se compara con un ancla firme y segura.

En esta prueba, dos equipos se enfrentarán en un desafío de fuerza y estrategia, simbolizando la importancia de permanecer firmes en medio de las luchas.

El objetivo es trabajar la unión, la resistencia y el equilibrio, mostrando que la verdadera fuerza viene cuando todos tiran juntos con un propósito.

FORMATO Y TIEMPO

Se coloca una cuerda larga con una marca central que debe permanecer visible.

Los equipos se colocan en lados opuestos, con los pies bien firmes y una postura segura. A la señal de inicio, los grupos tiran con ritmo y coordinación, evitando tirones bruscos. La competición se lleva a cabo en un formato al mejor de tres partidos. Después de las rondas, el monitor conduce una breve reflexión sobre la esperanza como ancla de la fe.

Tiempo total: de 6 a 8 minutos por grupo.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Cada victoria en una ronda garantiza puntos para el equipo.
- Bonificación de +15 puntos si todos demuestran una postura correcta y una técnica segura durante toda la prueba.

Cómo hacerloHebreos

Materiales: cuerda, marca central, conos laterales.

Montaje del espacio: Pista con suelo regular.

Paso a paso

- 1 Instruya sobre la postura, los pies firmes y la inclinación segura.
- 2 Señal de inicio. Tiran con ritmo, sin arranques bruscos.
- 3 Al mejor de tres partidos.
- 4 Charla final sobre ancla y firmeza interior.



Puntos a tener en cuenta: Zapatillas atadas. Sin enrollar la cuerda en la muñeca.

Variaciones: Niños con cuerda ligera. Adolescentes con equipos equilibrados por peso.

Puntuación: Victorias por ronda. Bonificación de + 15 por técnica correcta de todos.

#23 Siete semanas de rutina

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Así como **la vida cristiana es la constancia y perseverancia**, esta prueba desafía a los participantes a completar siete microtarefas en parejas, que los repartamos a lo largo del ciclo de crecimiento y disciplina.

El objetivo es reforzar la paciencia, la colaboración y la concentración, mostrando que cada pequeño paso tiene valor cuando se realiza con dedicación y unión.

FORMATO Y TIEMPO

Los participantes forman parejas fijas, que permanecerán juntas durante toda la prueba. Cada pareja debe completar siete microtarefas en orden, como: organizar lápices por color, armar un mini rompecabezas o transportar un vaso de agua sin derramar. Si algún participante comete un error en una tarea, la pareja debe volver a comenzar esa etapa con calma y persistencia. Al final, registran juntos una frase corta que represente el aprendizaje del desafío. Tiempo total: entre 8 y 12 minutos, ajustable según la complejidad de las tareas.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Se otorgan puntos a cada pareja que complete todas las tareas con éxito.
- Bonificación de +20 puntos si todas las parejas del equipo logran terminar juntas, reforzando la importancia de la colaboración colectiva.

Cómo

Materiales: Tarjetas con siete microtareas, cronómetro.

Montaje del espacio: Sala con estaciones sencillas.

Paso a paso

- 1 Formar parejas que permanecerán juntos todo el tiempo.
- 2 Cumplan las siete microtareas en orden. Ejemplo: organizar lápices por color, armar mini rompecabezas, llevar un vaso sin derramar.
- 3 Si una persona se equivoca, la pareja vuelve a empezar la tarea con paciencia.
- 4 Terminen juntos y registren la lección en una frase corta.



Puntos a tener en cuenta: Tareas sin peso excesivo. Mostradores bajos.

Variaciones: Niños con tareas más motoras. Adolescentes con pequeñas tareas lógicas.

Puntuación: Puntos por completar en pareja. Bonificación de + 20 si todas las parejas del equipo terminan juntas.

#24 Camarero de Marta y María

OBJETIVO DE LA PRUEBA

En la historia de Marta y María, aprendemos la importancia de equilibrar el servicio y la escucha.

En esta prueba, el equipo se dividirá en dos grupos que deberán realizar tareas simultáneas: mientras una parte sirve con cuidado, la otra escucha y responde preguntas.

El objetivo es reflexionar sobre cómo mantener el equilibrio entre la acción y la atención, valorando tanto el trabajo práctico como el aprendizaje espiritual.

FORMATO Y TIEMPO

La mitad del equipo recibe bandejas con vasos de agua para realizar un circuito de servicio, caminando con cuidado para no derramar nada. La otra mitad se coloca en la mesa de escucha, donde responderá preguntas cortas y objetivas en voz baja.

Después de la mitad del tiempo, los grupos intercambian funciones, asegurando que todos vivan las dos experiencias.

Al final, el equipo se reúne para evaluar el equilibrio entre servir y escuchar. Duración total: de 6 a 10 minutos, ajustable según el tamaño del equipo.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Se otorgan puntos por la precisión al transportar el agua, evitando derrames.
- Se otorgan +15 puntos extra si las respuestas en la mesa de escucha son claras y correctas, lo que demuestra que el equipo ha logrado concentrarse incluso en medio del desafío físico.

Materiales: Bandejas, vasos con agua, tarjetas con preguntas cortas.

Montaje del espacio: Circuito con mesas de «servicio» y «escucha».

Paso a paso

1 La mitad del equipo sirve agua en el circuito con cuidado.

2 La otra mitad responde preguntas breves en voz baja en la mesa de escucha.

3 Cambien de función a mitad del tiempo.

4 Terminen con una evaluación del equilibrio entre servir y escuchar.



Puntos a tener en cuenta: Solo agua. No correr con la bandeja.

Variaciones: Niños con vasos medio llenos. Adolescentes con preguntas aplicadas a la vida cotidiana.

Puntuación: Puntos por no derramar. Bonificación de + 15 por respuestas claras.

#25 Piedras de Sión

OBJETIVO DE LA PRUEBA

En la Biblia, Sión simboliza la unidad y la firmeza, como un pueblo construido sobre cimientos sólidos.

En esta prueba, los participantes deben levantar una torre solo con vasos y platos, utilizando un dispositivo colectivo con gomas elásticas y cuerdas, sin tocar directamente los objetos.

El objetivo es desarrollar la coordinación, la comunicación y la paciencia, demostrando que cada miembro tiene un papel fundamental en la construcción conjunta.

FORMATO Y TIEMPO

Cada miembro sostiene un cordel conectado a una goma elástica central, formando un dispositivo colectivo de control.

El equipo debe levantar y colocar vasos y platos, formando una torre estable.

Durante el proceso, nadie puede tocar los vasos con las manos, por lo que es obligatoria una comunicación clara entre todos.

Al final, la torre debe permanecer en pie durante 10 segundos, poniendo a prueba la estabilidad de la estructura. Duración total: entre 6 y 8 minutos, ajustable según la edad de los participantes.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Los puntos se otorgan por la altura de la torre y su estabilidad final.
- Bonificación de +20 puntos si la torre permanece en pie durante 10 segundos completos, sin caerse ni derrumbarse.

Materiales: Elástico con cuerdas para cada miembro, vasos de plástico y platos de papel.

Montaje del espacio: Mesa grande en el centro.

Paso a paso

- 1** Monte el dispositivo elástico. Cada uno sujeta un cordel.
- 2** Levanten y coloquen los vasos y platos formando una torre.
- 3** Sin tocar los vasos con las manos. Comunicación clara.
- 4** Soltad juntos y probad 10 segundos de estabilidad.



Puntos a tener en cuenta: nada de tirones bruscos. Mesa firme. **Variaciones:** niños con menos pisos. Adolescentes con torre más alta.

Puntuación: Puntos por altura y estabilidad. Bonificación de + 20 si la torre permanece 10 segundos en pie.

#26 Vientos de Pentecostés

OBJETIVO DE LA PRUEBA

En el día de Pentecostés, el Espíritu Santo vino como un viento poderoso, trayendo vida y movimiento a la iglesia.

En esta prueba, los participantes deben guiar globos solo con el viento, representando la acción invisible, pero poderosa, del Espíritu.

El objetivo es trabajar la coordinación, el control y la paciencia, además de fomentar el trabajo en equipo.

FORMATO Y TIEMPO

Los participantes pueden soplar o usar abanicos para conducir los globos hasta las metas marcadas en la cancha.

Está prohibido tocar el globo con las manos en ningún momento; solo el viento puede moverlo. Cada vez que se alcanza una meta, el equipo debe hacer un relevo, garantizando la participación de todos.

Al final, la prueba exige una coordinación extra, ya que hay que conducir dos globos simultáneamente hasta la línea final.

Duración total: de 5 a 8 minutos, ajustable según la edad y el número de participantes.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Los puntos se otorgan en función del tiempo total de la prueba y la precisión de los movimientos, manteniendo los globos dentro de la pista.
- Bonificación de +10 puntos si ningún globo sale de la pista durante todo el recorrido, lo que demuestra un control y una coordinación perfectos.

Materiales: Globos, cartones a modo de abanicos, arcos a modo de metas.

Montaje del espacio: Pista con metas marcadas.

Paso a paso

- 1 Soplar o usar abanicos para conducir el globo hasta la meta.
- 2 Nadie toca el globo con la mano. Solo el viento.
- 3 Turnense cada meta alcanzada.
- 4 Final con dos globos al mismo tiempo para coordinación.



Puntos a tener en cuenta: Cuidado con los mareos. Pausas cortas para respirar.

Variaciones: Niños con objetivos cercanos. Adolescentes con dos globos simultáneos.

Puntuación: Tiempo y control. Bonificación de + 10 sin caídas fuera de la pista.

#27 Profetas en escena

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Al igual que los profetas transmitían los mensajes de Dios de forma clara e impactante, esta prueba anima a los participantes a expresar los valores bíblicos a través de la representación teatral. El objetivo es desarrollar la creatividad, la expresión corporal y la comunicación en equipo, mostrando que el mensaje del evangelio puede transmitirse de diferentes maneras.

FORMATO Y TIEMPO

El equipo elige un tema bíblico de entre unas tarjetas, como justicia, misericordia o humildad.

El grupo crea una escena corta de 30 segundos, que debe terminar con un gesto final impactante.

La presentación se hace ante otro equipo, que debe comprender el mensaje transmitido.

Después de la primera ronda, los grupos cambian de tema y crean una nueva escena relámpago, manteniendo el dinamismo. Duración total: de 8 a 10 minutos por ronda, ajustable según el número de equipos.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Se otorgan puntos por la claridad en la transmisión del mensaje y por la organización de la escena.
- Bonificación de +20 puntos si el gesto final es impactante y deja claro el tema representado.

Materiales: Tarjetas con temas, pañuelos, silla como púlpito.

Montaje del espacio: Pequeño escenario.

Paso a paso

- 1 Elijan un tema.
Ejemplo: justicia, misericordia, humildad.
- 2 Creen una escena de 30 segundos con un gesto final.
- 3 Preséntela a otro equipo.
- 4 Cambien el tema y repite con una nueva escena relámpago.



Puntos a tener en cuenta: Sin empujones en el escenario.
Objetos ligeros.

Variaciones: Niños con narrador. Adolescentes con diálogo breve. **Puntuación:** Puntos por claridad. Bonificación de + 20 por gesto-señal llamativo.

#28 La pesca de Jonás

OBJETIVO DE LA PRUEBA

La historia de Jonás nos enseña sobre la obediencia y el arrepentimiento.

En esta prueba, los participantes deben lanzar aros para intentar acertar al pez, lo que representa la obediencia al llamado de Dios. Cada acierto desafía al equipo a cumplir mini tareas prácticas que simbolizan actitudes de fe y compromiso.

El objetivo es trabajar la coordinación, la atención y el espíritu de equipo, además de reflexionar sobre las decisiones que exigen obediencia.

FORMATO Y TIEMPO

Cada jugador, por turno, intenta acertar con el aro al pez situado delante.

Al acertar, el equipo elige y cumple inmediatamente un mini reto práctico. Si falla, el participante anima al siguiente jugador y observa el aprendizaje de la ronda.

Al final, el equipo debe registrar qué desafío fue más difícil de obedecer y por qué. Duración total: de 6 a 8 minutos, ajustable según la cantidad de jugadores y desafíos.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Se otorgan puntos por cada acierto en el blanco.
- Bonificación de +15 puntos si el equipo logra completar un mini desafío en el primer intento, demostrando agilidad y unión.

Cómo hacerlo

Materiales: Aros, diana con forma de pez, tarjetas con minirretos de obediencia.

Montaje del espacio: Área de lanzamiento segura.

Paso a paso

- 1 Cada jugador intenta acertar el aro en el pez.
- 2 Al acertar, el equipo elige cumplir un mini reto práctico inmediato.
- 3 Si falla, anima al siguiente y observa el aprendizaje.
- 4 Anoten qué decisión fue más difícil de obedecer.



Puntos a tener en cuenta: Distancia mínima. Solo lanzamientos controlados.

Variaciones: Niños con un objetivo más grande. Adolescentes con una distancia mayor.

Puntuación: Puntos por aciertos. Bonificación de + 15 por cumplir el reto en el primer intento.

#29 Las bienaventuranzas en la práctica

OBJETIVO DE LA PRUEBA

Jesús enseñó las bienaventuranzas como principios de vida para quienes desean seguir los caminos de Dios.

En esta prueba, los participantes deben poner en práctica estas enseñanzas en práctica pasando por estaciones que representan los valores, como mansedumbre, misericordia, paz y justicia. El objetivo es conectar los valores bíblicos a acciones concretas, fortaleciendo el aprendizaje a través de experiencias simbólicas.

FORMATO Y DURACIÓN

Los jugadores se dividen en parejas y recorren las cuatro estaciones, una por una. En cada estación, realizan una microtarea y declaran en voz alta la bienaventuranza correspondiente, reforzando el significado del acto. Durante el recorrido, los roles dentro de la pareja deben intercambiarse, permitiendo que ambos participen por igual. Al final, cada pareja comparte un compromiso práctico, es decir, algo que desean aplicar en sus vidas. Duración total: 10 a 12 minutos, ajustable según el número de participantes.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Se otorgan puntos al completar las cuatro estaciones dentro del tiempo estipulado.
- Bonificación de +20 puntos si los compromisos finales son originales y propios, demostrando reflexión personal.

Cómo hacerlo

Materiales: Carteles con mansedumbre, misericordia, paz, justicia. Tarjetas de tareas.

Montaje del espacio: Cuatro estaciones bien señalizadas.

Paso a paso

- 1 Divídanse en parejas y recorran las cuatro estaciones.
- 2 En cada estación, realicen la microtarea y digan en voz alta la bienaventuranza correspondiente.
- 3 Intercambien los papeles dentro de la pareja.
- 4 Terminen con un compromiso práctico breve.



Puntos a tener en cuenta: Tareas sencillas. Sin correr entre estaciones.

Variaciones: Niños con tareas de cuidado personal.
Adolescentes con mediación de conflictos simulados.

Puntuación: Puntos por completar las cuatro. Bonificación de + 20 por frases originales.

#30 Gran final de talentos

OBJETIVO DE LA PRUEBA

La parábola de los talentos nos recuerda que cada don proviene de Dios y debe ser utilizado para edificar e inspirar a otras personas.

En esta última prueba, los equipos tendrán la oportunidad de presentar sus talentos, celebrando la creatividad y la unión del grupo, mientras comparten un mensaje bíblico.

FORMATO Y TIEMPO

Cada equipo elige un talento real para demostrar, como canto, baile, beatbox, dibujo en vivo, memoria u otras habilidades seguras.

Deben preparar una presentación de 45 segundos, incluyendo un versículo bíblico corto que se relacione con el talento.

Al final, el equipo saluda al siguiente y le pasa el micrófono simbólico, creando un ambiente de celebración colectiva.

Duración total: entre 8 y 10 minutos, dependiendo del número de equipos.

CÓMO GANA EL EQUIPO

- Los puntos se otorgan por la integración del grupo y la participación activa de todos.
- Se otorgan +30 puntos extra si todos los miembros participan y la presentación transmite un mensaje claro y edificante.

Materiales: Micrófono simbólico, panel para puntos, cronómetro.

Montaje del espacio: Escenario con marcas por equipo.

Paso a paso

1 Elijan un talento real del grupo. Ejemplo: canto, dibujo, acrobacia segura, ritmo, memoria.

2 Preparen una presentación de 45 segundos.

3 Incluyan un versículo corto que se relacione con el talento.

4 Presentad y saludad al siguiente equipo.

Puntos a tener en cuenta: Sin acrobacias peligrosas.
Volumen moderado.

Variaciones: Niños con ayuda del monitor. Adolescentes con dos habilidades combinadas.

Puntuación: Puntos por integración del grupo. Bonificación de + 30 por la participación de todos.

