

Club de Líderes J.A.
Ministerio Joven
Asociación Metropolitana de Chile

Juegos bíblicos Para un Año

INTRODUCCION

Permíteme, en esta oportunidad, agradecer al Señor por permitirnos a ti y a mí trabajar en pro de su causa; estoy seguro que tu intención es prepararte para servir mejor a Dios, tu iglesia y a los jóvenes que están a tu cargo.

Debemos reconocer que el Ministerio en donde el Señor te ha puesto no es nada fácil. El estar a cargo u ocupar un puesto en el Departamento de Sociedad de Jóvenes, permite probar a los valientes. Los que aquí obtienen la victoria, son aquellos que oran, planifican y buscan abrir todas las vías de participación que se presenten.

¿Por qué algunos fracasan?. ¿Por qué hay quienes buscan una excusa externa a ellos, para retirarse del Departamento? Los programas que habían comenzado llenos de entusiasmo al comienzo de cada gestión, se tornan onerosos, aburridos, sin preparación. De esto último, los jóvenes y hermanos se dan cuenta, no hay entusiasmo y los participantes en los programas disminuyen.

A los jóvenes les entusiasma relacionarse con sus pares, y en las pequeñas iglesias locales se ha iniciado el **Fenómeno de la Migración**. Los jóvenes dejan de asistir a sus pequeñas iglesias locales para comenzar a ser absorbidos por las grandes iglesias. En ellas, y a pesar de la gran cantidad de actividades, éstos no adquieren mayores responsabilidades, no logran modelar un carácter estable y muchos de ellos se pierden como líderes y portavoces de la verdad.

Razones tienes para preocuparte y trabajar duro para hacer de tu Sociedad de Jóvenes la mejor de todas... Para ello, hemos querido hacer un aporte real al Culto Joven presentando este Manual de Juegos Bíblicos, que estamos seguros, no se separará de ti, al menos durante todo un año.

Aquí encontrarás ideas para hacer participar a tus jóvenes. Tú puedes ser creativo y variar la modalidad de presentar cada una de estas actividades.

Mucho ánimo y adelante...

Jaime E. Bravo Arancibia
Director Club de Líderes J.A.

CÓMO OBTENER VOLUNTARIOS

La típica pregunta de todo aquel que se dispone a dirigir un juego bíblico es: “¿Quién desea ser voluntario?” o “Necesito a dos voluntarios”. Cuando pronuncias estas frases la gran mayoría de los que están en el Culto Joven, bajan la cabeza o se hacen los distraídos. Es más, si la hora de los juegos bíblicos se ha vuelto parte de una sección, cuando los asistentes saben que ya viene, salen un rato a tomar aire, como si esta actividad los ahogara.

¿Por qué ese temor a participar? Creo que una de los elementos que más influye, es el temor de hacer el ridículo o admitir que no conoce mucho de la Biblia. Por supuesto, ninguno de nosotros quisiera dejar en evidencia que no sabe, o que sabe menos que el otro. En segundo lugar, es la forma de presentar la actividad. Generalmente se sacan a personas y ni siquiera se les ha explicado el juego, eso causa intriga... En tercer lugar no hay estímulo; en este sentido nuestra cultura chilena hace que no nos entusiasmemos a emprender grandes cosas si no hay un estímulo de por medio. Un aumento de sueldo si te quedas más tarde trabajando, un llamado telefónico para las personas que las estamos ayudando a dejar de fumar, una piocha o parche, en el caso de los Conquistadores, en fin, son ejemplos elocuentes de nuestra manera de actuar (eso explica que hayan tan pocos autodidactas). Si el estímulo fuera un interesante premio o un puntaje para un grupo que sábado a sábado esté participando, te ayudaría mucho a conseguir voluntarios.

ES TIEMPO DE CAMBIAR ESTE CONCEPTO. El momento de la sección de juegos bíblicos debe ser una de las partes que más motive a participar, pero esto debe hacerse con preparación, procurando guardar la debida reverencia en la iglesia (ya que no todos los juegos son adecuados para plataforma) y sin perder el objetivo de hacer de la Biblia no sólo un libro de estudio sino también de reflexión.

Puedes anunciar con un sábado de anticipación el concurso y dentro de la misma, escoger a los participantes y a sus reemplazantes en caso de ausencia de uno de




ellos. Otra forma sería idear nuevas e innovadoras formas para motivar la participación de los concursantes. Por ejemplo, haz que sumen mentalmente algunas cifras, los que acierten pasan al frente como una forma de felicitar su capacidad matemática. También podrías tener una bolsa de letras; se escoge al azar una de ellas y se pide que todos que tienen su nombre que comience con esa letra, pasen adelante. Algo que me ha dado resultado es pegar bajo los asientos, antes que la hermandad comience a ingresar al Culto Joven, unos papelitos que digan ¡Felicitaciones! o algo parecido. Los que encuentren este mensaje se les hace participar.

Estoy seguro que al leer lo anterior ya se te han ocurrido otras nuevas ideas; anótalas para que no se te olviden y pon a prueba tu creatividad.

ADIVINANZAS, SOBRE PASTORES

Objetivo: Descubrir, a través de una adivinanza, el nombre de un pastor bíblico.

Desarrollo:

-  Leer en forma clara el primer párrafo y consultar si alguien ya sabe de quién se habla en él.
-  Sino, continúa leyendo el segundo y/o tercero.
-  Debe darse más puntaje en el primer caso.

1.- Cuatro son demasiadas mamás.
Pero la mía era la mejor
por eso papá me quería más
y me daba siempre su favor.

Pero eso no pudo impedir
que muy lejos me llevaran
mucho tuvo papá que sufrir
para que al fin me encontraran
(Resp.: José, Gen. 37)

2.- Ver a un extraño dispuesto a defendernos
mucha alegría nos proporcionó.
Nuestros rebaños estaban sedientos
y él, generoso, su sed calmó.

Allí sentadas junto al pozo,
ese egipcio nos encontró.
(y ésta es la pista) a una de nosotras
como esposa él escogió.
(Resp.: Séfora y sus seis hermanas, Ex. 2: 16-17)

3.- Desde Tecoá, donde era pastor
por el Espíritu de Dios fui llamado,
y ante el rey, a pesar de su esplendor
el pecado debió ser denunciado.

Condené de Moab la maldad,

de Filistea y Tiro, la gran corrupción.
Pero cuando señalé la impiedad,
de Israel el rey se disgustó.
(Resp.: Amós, Amós 1: 1)

4.- Nuestros nombres se parecen
aunque no nos conocimos.
Por su hermano uno fue muerto,
El otro mató a su amigo.

Sus rebaños esquiló,
y después él expiró.
Por guardar la Ley de Dios
el otro en cambio murió.
(Resp.: Nabal, Abel,; 1 Sam. 25: 3 - Gen. 4: 8)

5.- Una dama de aspecto muy bello
agua abundante sacó del pozo
y del extraño los camellos
la bebieron con gran gozo.

Lejos iré si me caso
con aquel desconocido
la responsabilidad es mía
pues soy yo la que decido.
(Resp.: Rebeca, Gen. 24: 15, 18-19)

6.- Dios me nombró su pastor
de antes de nacer, es verdad
y a su pueblo al fin pude ayudar
a reedificar la ciudad.

Una nación esclavizada
En mi tierra residía
Quería tener su morada
pero no se arrepentía.

Quando al fin a Dios pidieron
perdón, yo los dejé ir
y es por eso que Isaías
hizo una alusión a mí.
(Resp.: Ciro, Isaías 44: 28)

SOPA DE LETRAS

Objetivo: Completar en un mínimo de tiempo la sopa de letras propuesta.

Preparación:

- ☺ Anunciar a la iglesia con una semana de anticipación, que el juego bíblico de la próxima semana, consistirá en buscar en una sopa de letras, árboles que se encuentran en la Biblia.

- ☺ Las formas de variar el juego son múltiples; puedes sacar fotocopias para que la sopa de letras sea completada en forma individual o en parejas.
- ☺ Si lo haces por grupo, deberás preparar, en cartulinas, varios crucigramas de acuerdo a la cantidad de grupos.
- ☺ Para corregir los trabajos, hazte asesorar por un jurado, especialmente si los participantes son muchos. Además, te aconsejo que completes previamente la sopa de letras y busques en una concordancia bíblica, las citas en donde se mencionen estos árboles.

Desarrollo:

📖 Él o los concursantes, deben completar en un tiempo limitado, la mayor cantidad de árboles bíblicos que se encuentran escondidos en la sopa de letras.

Respuestas:

Exodo 35:24	Acacia	Gén. 30:37	Castaño
Génesis 8:11	Olivo	Cant. 8:5	Manzano
Lucas 19:4	Sicómoro	Cant. 6:11	Nogal
Salmos 29:5	Cedro	Cant. 1:17	Ciprés
Marcos 11:14	Higuera	Salm.137:2	Sauces
Génesis 14:13	Encina	Gén. 30:37	Alamo, Avellano



¿QUIÉN SOY YO?

Objetivo: Descubrir el personaje incógnito.

Preparación:

- ☺ Escribir el siguiente listado de 20 referencias bíblicas en una pizarra. Este guarda relación con vides y viñedos:

Gén. 9: 20,21	2° Rey. 4: 38-39
Gén. 40: 9	2° Rey. 25:12
Núm. 16: 14	Prov. 24: 30-31
Núm. 20: 5	Prov. 31: 16
Núm. 22: 24-25	Ecle. 2: 4
Lev. 19: 10	Isa. 5: 7
Deut. 8: 8	Isa 65: 21
Jueces 15: 4-5	Mat. 20: 1
1° Sam. 8: 14	Mat. 26: 29
1° Rey. 21	Luc. 13: 7-8

- ☺ Dividir a los asistentes en dos grupos, indicándoles que por cada respuesta correcta obtendrán un punto.
- ☺ El moderador dará a conocer a una serie de oraciones que tiene relación con lo que dijeron o hicieron algunos personajes.
- ☺ De acuerdo a esto, deberán descubrir el nombre del mismo y la cita correcta que es una de las escritas en la pizarra. Se dará otro punto adicional si no se utiliza la Biblia para acertar la cita bíblica. Es importante anunciar que la respuesta no se aplica a un personaje definido, sino al de una historia o al representante de un grupo numeroso.

- 1.- Soñé con una vid que anticipó mi liberación de la prisión.
(Resp.: El copero del Faraón , Génesis 40:9)
- 2.- Mi asna me apretó el pie al pasar por una viña
(Resp.: Balaam, Núm. 22:24-25)
- 3.- Hice todo lo que se me antojó, hasta edificar casas y plantar viñas
(Resp.: Salomón Ecle. 2: 4)
- 4.- Mi esposa Jezabel, hizo matar a un hombre para que yo pudiera quedarme con su viña.
(Resp.: Acab, 1° Rey. 21).
- 5.- Hice muy desdichados a algunos trabajadores de mi viña
(Resp.: El dueño de la viña, Parábola de Jesús, Mateo 20: 1)
- 6.- Defendí a una higuera que no daba frutos y que estaba plantada en una viña.
(Resp.: El jardinero de la parábola de Jesús, Luc. 13: 7-8)
- 7.- Incendí las viñas de mis enemigos con un método muy ingenioso
(Resp.: Sansón, Jue. 15: 4-5)
- 8.- Predije que un Rey iba a confiscar las mejores viñas de sus súbditos
(Resp.: Samuel, 1 Sam 8: 14)
- 9.- Nos quejábamos porque no había viñas en el desierto de Zin.
(Resp.: Los israelitas durante el éxodo, Núm. 20: 5)
- 10.- Teníamos derecho a escoger las uvas que quedaban después que los trabajadores terminaban la cosecha.
(Resp.: Los pobres, Lev. 19: 10)
- 11.- Encontré una parra silvestre y casi morimos sin amigos y yo al comer sus frutos. **(Resp.:** Un hijo de los profetas, 2° Rey. 4: 38-39)

- 12.- Prometí no tomar jugo de la vid durante muchos años.
(Resp.: Jesús, Mateo 26:29)
- 13.- Los babilonios nos permitieron que fuéramos labradores de los viñedos después de la conquistas de Judá.
(Resp.: Los pobres de la tierra, 2 Rey. 25: 12)
- 14.- Profeticé que los israelitas vivirían en una tierra repleta de viñas.
(Resp.: Moisés, Deut. 8: 8)
- 15.- Planté la primera vid que se conoce y me emborraché.
(Resp.: Noé, Gén. 9: 20-21).
- 16.- Mi viña se llenó de espinas y ortigas.
(Resp.: Un hombre perezoso, Prov. 24: 30-31)
- 17.- Acusé a Moisés de conducirnos a un lugar donde no había viñas.
(Resp.: Coré, Datán y Avirán, Núm 16 : 14).
- 18.- Planté una viña con mis propias manos.
(Resp.: Una esposa virtuosa, Prov. 31: 16)
- 19.- Soy la viña del Señor de los ejércitos.
(Resp.: Israel, Isa. 5: 7)
- 20.- Plantamos una viña y nos han asegurado que podremos comer su fruto.
(Resp.: Los redimidos, Isa. 65: 21)

ORDENA LA PALABRA

Objetivo: Buscar rápidamente las referencias bíblicas y relacionarlas con las palabras desordenadas de una lista.

Preparación:

- © Escribir el siguiente listado de referencias bíblicas en una pizarra.

Juan 6: 51	Josué 9: 12
Mateo 6: 11	Núm. 21: 5
Gen. 49: 20	Mal. 1: 7
Josué 9: 5	Mat. 26: 26
Lev. 7: 13	Juan 13: 26
1ª Sam 21: 4	Mar. 14: 22

- © A continuación escribe en la pizarra las siguientes palabras desordenadas (Una a la vez):

01.- OIVV	(Resp.: Vivo, Juan 6: 51)
02.- NDIIOCTOA	(Resp.: Cotidiano, Mat. 6: 11)
03.- OBASSNICSTUO	(Resp.: Substancioso, Gen. 49: 20)
04.- OOSMHO	(Resp.: Mohoso, Jos. 9: 5)

05.- OLUDE	(Resp.: Leudo, Lev. 7: 13)
06.- ODRASGO	(Resp.: Sagrado, 1 Sam 21: 4)
07.- TACLEINE	(Resp.: Caliente, Jos. 9: 12)
08.- IIAVOLN	(Resp.: Liviano, Núm. 21:5)
09.- IUDONMN	(Resp.: Inmundo, Mal. 1: 7)
10.- TRIAPOD	(Resp.: Partido, Mateo 26: 26)
11.- AJOMOD	(Resp.: Mojado, Juan 13:26)
12.- TEBDONI	(Resp.: Bendito, Marcos 14: 22)

La mayoría de estas palabras están literalmente en la Biblia, excepto en dos casos en que fue deducida (Cotidiana y Partido).

PAREJAS

Objetivo: Relacionar parejas de la Biblia

Preparación:

- © Escribir un listado de las esposas y esposos que aparecen en la Biblia. Debe relacionarse respectivamente, el nombre del marido en la primera parte y de la esposa en la segunda. Además, la cita bíblica correspondiente.



ATENCIÓN: En algunos casos las respuestas están duplicadas.

Esposas

01.- Ana	(Resp.: Elcana, 1 Sam 1: 1-2)
02.- Rut	(Resp.: Booz, después de Mahlón, Rut. 4: 9)
03.- Vasti	(Resp.: Asuero, Ester 1: 9)
04.- Penina	(Resp.: Elcana, 1 Sam. 1: 1-2)
05.- Sarai	(Resp.: Abram 16: 1)
06.- Safira	(Resp.: Ananías, Hech. 5: 1)
07.- Raquel	(Resp.: Jacob, Gen. 29: 28)
08.- Cetura	(Resp.: Abraham, Gen. 25: 1)
09.- Ester	(Resp.: Asuero, Ester 2: 16-17)
10.- Lea	(Resp.: Jacob, Gen. 30: 17)

Esposos

01.- Acab	(Resp.: Jezabel, 1 Rey. 16: 30-31)
02.- Zacarías	(Resp.: Elizabeth, Luc. 1: 5)
03.- Isaac	(Resp.: Rebeca, Gen. 25: 20)
04.- Amram	(Resp.: Jocabed, Ex. 6: 20)
05.- Adán	(Resp.: Eva, Gen. 3: 20)

- 06.- Oseas (Resp.: Gomer, Os. 1: 3)
- 07.- Aquila (Resp.: Priscila, Hech. 18: 18)
- 08.- Elimelec (Resp.: Noemí, Rut. 1: 2)
- 09.- Moisés (Resp.: Séfora, Ex. 2: 21)
- 10.- Nabal (R.: Abigail, quién después se casó con David, 1Sam.25:3)

¿A QUIÉN SERVÍA YO?

Objetivo: Relacionar el nombre del amo con su respectivo siervo.

Preparación:

- ☺ Pida a los integrantes del Culto Joven, que la próxima semana se preparen para el concurso, estudiando acerca de los siervos y sus amos que podemos encontrar en la Biblia.

Desarrollo:

📖 Descubrir el nombre del amo de los siguientes siervos.

- 1.- Onésimo (Resp.: Filemón, Filemón 10)
- 2.- Bilha (Resp.: Raquel, Gen. 29: 29)
- 3.- Giezi (Resp.: Eliseo, 2 Rey. 5: 20)
- 4.- Eliezer (Resp.: Abram, Gen. 15: 2)
- 5.- Siba (R.: Mefiboset, 2 Sam. 9: 12, Saúl es también correcto)
- 6.- José (Resp.: Potifar, Gen. 37: 36)
- 7.- Jeroboam (Resp.: Salomón, 1 Rey. 11:26)
- 8.- Fuda (Resp.: Gedeón, Juec. 7: 10-13)
- 9.- Agar (Resp.: Sarai, Gen. 16: 1)
- 10.- Josué (Resp.: Moisés, Ex. 33: 11)
- 11.- Zilpa (Resp.: Lea, Gen. 29: 24)
- 12.- Malco (Resp.: Caifás, Juan 18: 10,13)

COMPLETA LO QUE FALTA

Objetivo: Completar las oraciones con las palabras que faltan.

Este juego es muy entretenido cuando haces participar a grupos pequeños. Cada uno de ellos recibe una hoja, como las que te presentamos como opción en las siguientes páginas, para ser completada en el más breve tiempo. A medida que los grupos completan las oraciones, el representante del grupo las entregará al jurado quien evaluará si las respuestas están o no correctas. Los primeros que hayan entregado las hojas y que tengan todas las respuestas correctas son los ganadores y se les otorgará un puntaje especial o un premio de ¡¡¡Un millón de pesos!!!.

Preparación:

- ☺ Escribir en cartulina, con letras grandes, las oraciones a completar, y pegarla en donde todos la vean, o bien, puedes sacar fotocopias y distribuirlas a los grupos que formes.
- ☺ Para facilitar tu tarea, y en caso que optes por sacar fotocopias, te muestro primero las respuestas y en la siguiente página, las oraciones a completar.

RESPUESTAS (COMPETA VERSÍCULOS)

- 01.- pongo mi vida (Juan 10:17)
- 02.- estrecha, puerta, angosto, camino (Mateo 7:14)
- 03.- boca, justo (Prov. 10:11)
- 04.- del rey; sus hijos (Esdras 6:10)
- 05.- mana la vida (Prov. 4: 23)
- 06.- aliento de vida (Gen. 2:17)
- 07.- vida eterna (1ª Juan 5: 11)
- 08.- la corona de la vida (Apoc. 2: 10)
- 09.- hay plenitud de gozo (Sal. 16: 11)
- 10.- el árbol de la vida (Apoc. 22:2)

RESPUESTAS (LA ADORACIÓN EN LA NATURALEZA)

- 01.- Cedros, cipreses, encinas y pinos
- 02.- Manzanas – Almendras – Uvas, granadas – castañas – y brevas
- 03.- Leones – Osos – y zorras
- 04.- Caballos – Carneros – y Cerdos
- 05.- Gorrión/Golondrina - Manantial
- 06.- Las gallinas y polluelos – Tórtolas y palominos – Cielo – Nubes – Un águila
- 07.- Porque tú eres grande, y hacedor de maravillas. Sólo tú eres Dios.
- 08.- Pan – Mantequilla – Queso – Pepinos, melones – Uva – Miel – Manjar y pasteles
- 09.- La noche
- 10.- Desde Sión te bendiga Jehová, el cual ha hecho los cielos y la tierra

COMPLETA VERSICULOS

Nombre del Grupo :

.....

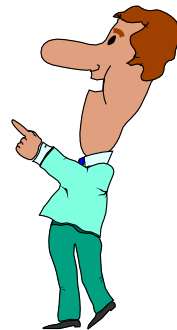
1.- “Por eso me ama el Padre, porque yo _____, para volverla a tomar “

2.- “Porque _____ es la _____, y _____ el _____, que lleva a la vida, y pocos son los que la hallan.

3.- “Manantial de vida es la _____ del _____; pero violencia cubrirá la boca de los impíos.

- 4.- "Para que ofrezcan sacrificios agradables al Dios del cielo, y oren por la vida _____ y por _____.
- 5.- "Sobre toda cosa guardada guarda tu corazón; porque de él _____.
- 6.- "Entonces Jehová Dios formó al hombre del polvo de la tierra, y sopló en su nariz _____ y fue el hombre un ser viviente.
- 7.- "Y éste es el testimonio: Que Dios nos ha dado _____; y esta vida _____ está en su hijo.
- 8.- "Sé fiel hasta la muerte y yo te daré _____.
- 9.- "Me mostrarás la senda de la vida; en tu presencia _____; delicias a tu diestra para siempre.
- 10.- "En medio de la calle de la ciudad, y a uno y otro lado del río, estaba _____.

Las líneas coinciden con la cantidad de palabras que debes poner en las oraciones



LA ADORACION EN LA NATURALEZA

Nombre del Grupo : _____

Te queremos invitar a un hermoso día de campo. ¡Acompáñanos!

1. Hemos llegado a un bosque muy especial, que maravilloso es admirar _____ (Isaías 44:14); junto a estos árboles descansaremos.
2. Vemos que hay abundante fruta en huerto _____ (Prov. 25:11), _____ (Núm. 17:8), _____ (Cantares 6:11), _____ (Ezequiel 31:8), _____ (Naúm 3:12).

3. ¡Qué susto!, nos dijeron que aquí habían _____ (1° Reyes 10:19), _____ (2° Reyes 2:24), _____ (Jueces 15:4).
4. Bueno, aún no hemos visto nada, solo algunos _____ (Job 39:19), _____ (Gén. 22:13), _____ (Marcos 5:13).
5. Escuchamos a lo lejos el hermoso canto de un _____ (Sal. 84:3), y al acercarnos encontramos un _____ (2° Reyes 2:21).
6. Qué gracioso fue ver _____ (Lc.13:34), _____ (Lc. 2:24). Levantamos nuestros ojos al _____ (Gén. 22:15), y entre las _____ (Job 38:34) se asomó _____ (Isaías 40:31).
7. ¡Qué espectáculo tan maravilloso! _____ (Sal. 86:10).
8. Sin darnos cuenta, llegó el momento de almorzar _____ (Ecl.11:1), _____ (Sal.55:21), _____ (1° Samuel 17:18). De postre _____ (Núm.11:5), _____ (Gén. 40:10), _____ (Sal. 19:10), _____ (Gén. 40:17).
9. Después de haber disfrutado de un interesante y hermoso paseo, regresamos a casa pues ya se acerca _____ (Sal. 136:9).
10. _____ (Sal. 134:3).

CAMINOS, SENDEROS O RUTAS

Objetivo: Responder en el más breve tiempo las preguntas que se formulan.

Preparación:

- ☺ Escribir en papeles las siguientes preguntas y colocarlas en una canasta.
- ☺ Cada joven "voluntario" elegirá un papel. Puedes dividir el total de los asistentes en grupos donde un representante elegirá cinco papeles.
- ☺ El que entregue primero, por escrito, las respuestas correctas al moderador, será el ganador.

1. ¿Qué seres fueron enviados a cuidar el camino al árbol de la vida, después que Adán pecó? (**Resp.:** los querubines Gen. 3:24)
2. ¿En qué libro y capítulo buscaría(n) Ud(s). la siguiente declaración: "Enséñame, Oh Jehová , el camino de tus estatutos; y lo guardaré hasta el fin"? (**Resp.:** Sal. 119:33)

3. ¿Qué tiene de malo el “camino que al hombre le parece derecho”? (**Resp.:** Prov.14: 12)
4. ¿Qué cosa hizo Sansón cuando iba por el camino a Timnat, de la cual tomó después la idea para un acertijo? (**Resp.:** mató a un león, Juec. 14: 5-6)
5. ¿Cuántas veces recorrió Pablo los caminos para predicar el Evangelio? (**Resp.:** Muchas veces, 2º Cor. 11: 26)
6. ¿Quién oró diciendo: “Examíname, Oh Dios, y conoce mi corazón, pruébame y conoce mis pensamientos; y ve si hay en mi camino de perversidad, y guíame en el camino eterno”? (**Resp.:** David, Sal. 139: 23-24)
7. ¿Cuál era el “camino más excelente”, que Pablo quería explicar a los creyentes corintios? (**Resp.:** El amor, 1 Cor. 12: 31)
8. Completen la siguiente confiada declaración de Job: “Más El conoce mi camino; me probará, _____” (**Resp.:** y saldré como oro Job. 23: 10)
9. ¿A quién se le lastimó el pié cuando iba camino a Moab? (**Resp.:** Balaam, Núm 22: 23,25)
10. ¿A qué profeta citó Juan el Bautista para explicar la naturaleza y el propósito de su obra? (**Resp.:** Isaías, Mat. 3:3)

¿QUIÉN DIÓ?

Objetivo: Descubrir a personajes que dieron y recibieron regalos.

La siguiente lista está relacionada con la entrega de regalos. En cada pregunta lee la palabra correspondiente tal como se registra en la Biblia. Los concursantes deben responder en forma oral: ¿Quién dio? y ¿A quién le fue entregado? (En algunos casos el regalo jamás fue entregado o aceptado).

1. Un poco de bálsamo, un poco de miel, aromas y mirra, nueces y almendras. (**Resp.:** Jacob, al gobernador de Egipto, ignoraba que era José, Gen. 43: 11)
2. Una pieza de dinero y un anillo de oro (**Resp.:** Cada uno de los hermanos y hermanas de Job, después de su aflicción, Job. 42:11)
3. Parte del dinero de la venta de una propiedad (**Resp.:** Ananías y Safira, a los apóstoles, Hech. 5: 1-2)
4. 200 panes, 2 cueros de vino, 5 ovejas guisadas, 5 medidas de grano tostado, 100 racimos de uvas pasas y 200 panes de higos secos (**Resp.:** Abigail, a David y sus hombres, 1 Sam. 25:18)
5. Dos blancas o sea un cuadrante (**Resp.:** la viuda pobre, al templo, Mar. 12: 42)

6. Alhajas de oro, y de plata y vestidos (**Resp.:** los egipcios, a los hebreos cuando se fueron, Ex. 12: 35)
7. Todo el dinero obtenido por la venta de una propiedad (**Resp.:** Bernabé, a los apóstoles, Hech. 4:36-37)
8. Diez mil talentos de plata (**Resp.:** Amán, al tesoro del rey, Ester 3:9)
9. Un pequeño aposento, una cama, una mesa, una silla y un candelero (**Resp.:** La mujer sunamita, a Eliseo, 2 Rey. 4:10)
10. Oro, incienso y mirra (**Resp.:** los magos, al niño Jesús, Mat. 2:11)

BACHILLERATO BÍBLICO

Objetivo: Demostrar una cultura bíblica en temas diversos, a través del ejercicio de bachillerato.

Preparación:

- ☺ Conseguir una bolsa y preparar papeles con las letras más usadas del abecedario. Si lo quieres hacer más interesante, puedes confeccionar uno o dos cubos con letras diferentes.
- ☺ Prepara un jurado que tenga una Biblia con concordancia, para cuando se presenten dudas en cuanto a alguna palabra.
- ☺ La actividad puede ser individual, de dos o más personas. Si lo haces por grupos, deberás confeccionar en cartulina, varios formatos de bachilleratos y escoger a un supervisor que controle los puntajes.

LETRA	NOMBRE	CIUDAD/RIO	LIBRO	IGLESIA	TOTAL
PUNTAJE FINAL					

Desarrollo:

- 📖 Explica que el concurso consiste en completar los requerimientos del bachillerato con la letra escogida (Que alguien sacará de la bolsa o la que salga después de tirar el cubo)
- 📖 Se deberá completar la línea en el menor tiempo posible y con **palabras diferentes**.

- 📖 Si una persona o grupo completa la línea, debe decir “STOP” y todos los demás dejan de escribir.
- 📖 Si optaste por hacer esta actividad por grupo, un supervisor controlará al grupo para que dejen de escribir y para poner los puntajes.
- 📖 Cada respuesta correcta vale 100 puntos, si la respuesta la tiene otra persona o grupo, se adjudican 50 puntos. Las respuestas erradas o en blanco valen 0 puntos.
- 📖 Al final del juego, cuando se hayan escogido 4 letras, deberá computarse los puntajes. El que tenga más puntaje acumulado, es el vencedor.
- 📖 Conviene dejar espacio para una o dos letras más en caso de algún empate.

SOLO PARA MEMORIONES

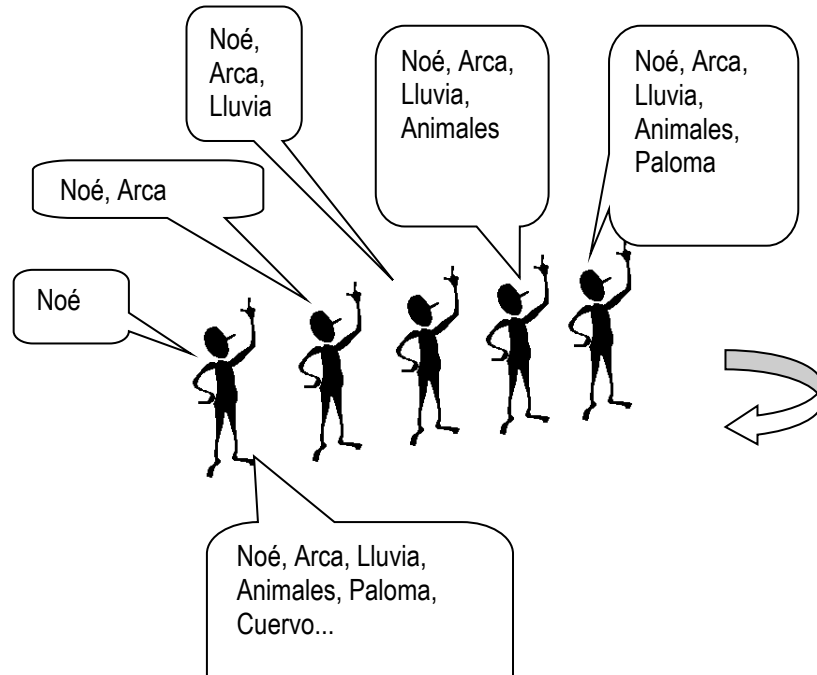
Objetivo: Recordar y repetir elementos de una historia bíblica.

Preparación:

- ☺ Debe escogerse un secretario para supervisar a los participantes.
- ☺ Mantener una cantidad de historias bíblicas a proponer.

Desarrollo:

- 📖 Se escogen a cinco o más personas de entre los asistentes.
- 📖 Se les da el título de una historia bíblica.
- 📖 El primer concursante mencionará algún elemento relacionado con la historia.
- 📖 El segundo deberá mencionar el elemento anterior y agregar uno propio.
- 📖 El tercer concursante, deberá repetir los dos elementos anteriores y mencionar otro más.
- 📖 Así se continúa con los demás participantes.
- 📖 El que comenzó, después que todos los demás juntaban cada vez las palabras, deberá seguir agregando otras a la lista.
- 📖 El que deja de mencionar una palabra o se equivoca, debe salir del grupo de participantes y debe comenzarse nuevamente, con la misma historia o con otra que tengas en el repertorio.
- 📖 Lo interesante se aprecia cuando quedan dos concursantes en el estrado.



LA MAYOR CANTIDAD POSIBLE

Objetivo: Agilizar la mente para recordar lo estudiado.

Se necesita:

- 0 Biblia
- 0 Tres personas al frente dos servirán de Juez y la otra animará el concurso.
- 0 En una hoja de papel colocar 10 títulos como los que a continuación se detallan:

- Nombres de mujeres
- Nombres de profetas
- Nombres de ríos, montes, árboles, plantas
- Nombres de ciudades, pueblos
- Nombres de lugares donde se predicó el Evangelio
- Nombres de apóstoles
- Nombres de reyes
- Nombres de animales
- Nombres de objetos
- Nombres u otra denominación que se les dio a las personas que conocieron a Jesús o que fueron sanadas por El.
- Títulos de parábolas, etc.

Preparación:

- ☺ Anotar además otros títulos que se elijan en pedazos de papel, luego doblarlos de tal manera que no se vea el contenido y en un lugar visible escribir el número que les correspondió, éstos ponerlos dentro de una canasta. Preparar aparte varias hojas de papel y lápiz.
- ☺ Un regalo sorpresa.

Desarrollo

- 📖 Dividir a la congregación en dos grupos, los que deberán elegir secretarios.
- 📖 Entregar las hojas de papel y lápiz.
- 📖 Pedir a cada grupo, una vez que lo anterior esté hecho, que escojan de la canasta tres papeles. Solicitar que no los desdoble hasta que el moderador se los indique.
- 📖 Pedir que no se produzca desorden, ayudar a que suceda indicando que por cada desorden que se produzca los jueces lo irán anotando (gritos, risas, etc.), por cada manifestación de desorden se descontará un nombre, lo que disminuirá el puntaje del grupo. Es muy importante que se advierta a los grupos de esto último.
- 📖 El tiempo para anotar la mayor cantidad posible de elementos relacionados con los títulos, es de 5 a 7 minutos.

- 📖 Una vez transcurrido el tiempo, los jueces recibirán de los secretarios las listas.
- 📖 Los jueces leerán estas con cuidado, para ver que no se repitan nombres. Puede ser en voz alta o en silencio.
- 📖 El grupo que haya anotado la mayor cantidad de elementos para los tres títulos escogidos, es el ganador.
- 📖 El grupo perdedor se hará merecedor de un premio consuelo que pueden ser galletas u otro incentivo, y el ganador del premio sorpresa.

MÍMICAS

Objetivo: Representar con mímicas, historias bíblicas.

Preparación

- ☺ Elaborar un listado con algunas historias de la Biblia.

Desarrollo

- 📖 Dividir a los asistentes en dos o más grupos
- 📖 Pedir a cada grupo que escoja a un representante, quienes saldrán del templo en compañía de alguien quien cuidará que no escuchen ni vean lo que en el interior se estará preparando.
- 📖 Los demás integrantes de cada grupo, serán quienes harán la mímica; para ello, recibirán de parte del coordinador, una historia bíblica que puede ser a elección y que prepararán en 3 minutos.
- 📖 Una vez preparado cada grupo, expondrá a su representante la escena con mímicas, sin hablar y en un tiempo máximo de un minuto.
- 📖 El representante que descubra la escena en el más breve tiempo, dará la victoria al grupo al cual representa.
- 📖 Los ganadores recibirán un incentivo preparado para la ocasión.

Te sugiero algunas historias conocidas que se pueden utilizar:

- a) La Resurrección de Lázaro
- b) Caín y Abel
- c) Las Bodas de Canaán
- d) El Bautismo de Jesús
- e) Elías y los profetas de Baal
- f) Adán y Eva en el Paraíso
- g) La Crucifixión de Cristo

RECORDANDO CANTOS

Objetivo: Recordar y cantar alabanzas

Preparación

- ☺ A través de oraciones de himnos o coros, cantar con el grupo, la alabanza que las contiene.
- ☺ Elaborar un listado de frases que coincidan con cantos, himnos, salmos, etc., conocidos por los hermanos, se sugieren algunos:

1. Amigo y amante Salvador (En Cristo hallo amigo)
2. Es mi amigo Jesús (Lado a Lado)
3. Necesita ser cambiado (Renuévame)
4. Cristo y yo (Con Cristo, con Cristo)
5. No temeré, no temeré (Jehová es mi Pastor)
6. Dios es amor (Amor, amor)
7. Y espera velando (Iglesia de Cristo)
8. El testimonio de Jehová (La ley de Jehová es perfecta)
9. Que hizo los cielos...(Alzaré mis ojos)
10. Eternamente y para...(Te exaltaré)

- ☺ Pueden ser muchos más que conozcan nuestros hermanos, Para que sea más entretenido se pueden escribir los números en papeles pequeños los que echaremos en una pequeña canasta para que ellos saquen al azar.

Desarrollo

- 📖 Dividir a la Congregación en dos grupos.
- 📖 Indicar que cualquier integrante del grupo puede elegir un papel, eso si que cuando se les lea la frase todo el grupo deberá cantar el canto, esto en un tiempo determinado de 10 segundos aproximadamente.
- 📖 Cuando se produzca algún tipo de desorden, se puede castigar al grupo, diciéndoles que si esto sucede perderán su oportunidad y le corresponderá en su lugar al otro grupo.
- 📖 A modo de premio para el ganador, el grupo perdedor puede cantarles algún canto cualquiera, ojalá de pie adelante.
- 📖 Sería bueno que se les entregara un incentivo como una llave de sol, o de fa, dibujada

EL VERSÍCULO ESCONDIDO

Objetivo: Descubrir el versículo escondido.

Se necesita

- 0 Cartulina de cualquier color
- 0 Tijeras
- 0 Scotch (cinta adhesiva)
- 0 Plumón
- 0 Pizarra
- 0 Un libro u otro premio.
- 0 Incentivos

Preparación

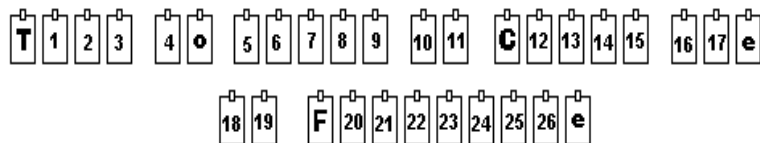
- ☺ Elegir un versículo conocido y de preferencia no muy largo.
- ☺ Recortar cuadrados de cartulina, tantos como letras tenga el versículo.
- ☺ Al reverso escribir números
- ☺ Pegarlos ordenadamente en la pizarra
- ☺ Escoger preguntas de todo tipo, para que los participantes tengan derecho a voltear un número.
- ☺ Para que el juego no se alargue demasiado, podrían dejarse algunas letras al descubierto.

Desarrollo

- 📖 Indicar a los hermanos que todos pueden participar, eligiendo un número cualquiera.
- 📖 Cuando alguien quiera participar, sólo tendrá derecho a ver la letra si respondió a la pregunta.
- 📖 El que adivine el versículo, antes de terminar de descubrir todas las letras, tendrá derecho al premio.

Ejemplo:

“Todo lo puedo en Cristo que me fortalece” (Filipenses 4:13)



ADIVINEN DE QUIÉN ESTAMOS HABLANDO

Objetivo: Descubrir, mediante pistas, un personaje bíblico.

Se necesita:

- 0 Cartulina de un sólo color
- 0 Tijeras
- 0 Plumón
- 0 Sillas
- 0 Una venda para los ojos

Preparación

- ☺ Recortar varios rectángulos de aproximadamente 10 x 25 cm.
- ☺ Escribir en ellos y con letra imprenta, nombres de personajes

Desarrollo

- 📖 Dos personas pasan al frente una coordina y la otra ayuda a tomar el tiempo.
- 📖 Dividir a los asistentes en grupos
- 📖 Colocar en la plataforma, tantas sillas como grupos se hayan formado y en donde se sentará un representante por cada uno de ellos, a los cuales se les vendarán los ojos.
- 📖 El coordinador les entregará carteles con nombres bíblicos, los que irá mostrando al grupo que cada uno de ellos representa. Con pistas, el grupo deberá intentar que su representante adivine la mayor cantidad de nombres bíblicos en un minuto.
- 📖 De la misma forma debe hacerse con cada grupo y su representante.

VÍSTELO CON DIARIO

Objetivo: Representar a un personaje bíblico a través de un disfraz de periódicos.

Se necesita:

- 0 Papel de Diario
- 0 Scotch (Optativo)
- 0 Un jurado

Desarrollo:

- 📖 El coordinador formará grupos de 4 o más personas.
- 📖 Les hará escoger un papel que contenga el nombre de un personaje bíblico o bien, se dejará a consideración del grupo, qué personaje elegir.
- 📖 El jurado dará 3 minutos para que el grupo vista a uno de sus integrantes con papel de diario representando al personaje bíblico (Con el papel también pueden hacer accesorios que caractericen a los personajes).

- Terminado el tiempo, el grupo mostrará su personaje y el jurado evaluará para escoger el primer, segundo y tercer lugar.

Personajes bíblicos que sería interesante escoger e identificar:

- Goliat
- Reina Ester
- María
- Moisés

Sugerencia:

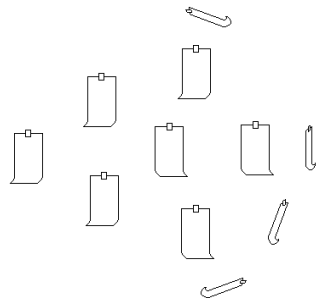
Este es un juego que puede tener variaciones; por ejemplo, pedirle a los que no participan directamente del concurso, que descubran de qué personajes se trata.

LA PELOTA MUSICAL

Objetivo: Contestar consultas bíblicas varias.

Se necesita:

- 0 Pelota
- 0 Scotch (cinta adhesiva)
- 0 Instrumento musical



Preparación:

- Antes de comenzar la actividad pegue pequeños papeles numerados o con preguntas bíblicas alrededor de la pelota
- Si lo haces con papeles numerados, hay que mantener una hoja con preguntas que se leerán desde la plataforma.
- Conversa con una persona que sepa tocar algún instrumento como piano, flauta, guitarra, etc.

Desarrollo:

- Mientras alguien desde adelante toca un instrumento musical, los asistentes al Culto Joven se van pasando la pelota que contiene los papelitos adheridos a ella.
- En el momento que se le ocurra, el instrumentista deja de tocar.
- La persona que quede con la pelota deberá sacar un papel y responder a la pregunta.

- Se continúa con la música y la pelota sigue pasando de mano en mano, siguiendo las instrucciones del punto 2 y 3, hasta donde se estime conveniente.

Sugerencia

El juego podría ser más interesante e imprimiría un poco más de misterio, si al que toca el instrumento, le vendan los ojos para que no vea dónde va la pelota.

DESCÚBRALO DIBUJANDO

Objetivo: Descubrir un coro o himno a través de un dibujo

Preparación:

- Escoge una cantidad de himnos o coros que sean fáciles de representar a través de un dibujo.
Ejemplo de éstos pueden ser:
Corazones Siempre Alegres
En el Monte Calvario
Etc.
- Estos títulos deben ser escritos en tarjetas.

Desarrollo:

- Se divide a los asistentes en dos grupos (varones y mujeres, por filas, por bancas, etc).
- Se selecciona un representante por grupo.
- Los representantes, en forma alternada, deben escoger sin mirar una tarjeta que contendrá el título de un coro o himno conocido.
- Los representantes dibujarán en la pizarra el tema del coro o himno en un tiempo determinado.
- Cuando el grupo descubra el título del himno o coro, deberán ponerse de pie y entonar al menos una de sus estrofas.
- El grupo que más puntaje acumule es el ganador.

Sugerencia:

El mismo principio que rige este juego, se puede aplicar con palabras. Se elige una palabra, y el grupo deberá entonar algún coro o himno que la contenga.

PING PONG BÍBLICO

Objetivo: Mencionar personajes ocupando la última letra de los que se nombren.

Preparación:

- ☺ Escoger a un jurado que lo integren personas que tengan buena memoria o que sean rápidos para escribir.

Desarrollo:

- 📖 Se pondrá a dos personas frente a frente y una de ellas comenzará mencionando el nombre de un personaje bíblico.
- 📖 El otro concursante deberá responder con otro personaje, cuyo nombre comience con la letra con el cual terminó el dicho por su compañero y así sucesivamente.
- 📖 Si uno de los participantes demora en responder o repite un personaje, pierde automáticamente y se dará la oportunidad de participar a otra persona.

DESCÚBRELOS EN UN MINUTO

Objetivo: Descubrir la mayor cantidad de personajes, en un tiempo limitado.

Preparación:

- ☺ Confeccionar aproximadamente 40 tarjetas, cada una con un personaje bíblico diferente.

Desarrollo:

- 📖 Escoger a una pareja de concursante ubicándolos frente a frente.
- 📖 Dar una cantidad de 10 tarjetas, con personajes bíblicos, a un participante.
- 📖 El concursante que tiene las tarjetas en la mano, deberá dar pistas para que su compañero descubra el nombre del personaje bíblico.
- 📖 Se dará un minuto para que su compañero descubra la mayor cantidad de personajes posibles.
- 📖 Terminado el tiempo, se da la oportunidad a otra pareja concursante.

CRUCIGRAMA

Objetivo: Completar en un tiempo mínimo el crucigrama que se propone.

Preparación:

- ☺ Avisar al menos con una semana de anticipación, que en el próximo Culto Joven, el concurso consistirá en desarrollar un crucigrama relacionado con el libro de Ester.
- ☺ De acuerdo a la cantidad de asistentes, fotocopiar el crucigrama de la página siguiente.

Desarrollo:

- 📖 Los asistentes se dividirán en grupos de 2 o 3 personas.
- 📖 La hoja debe entregárseles volteada para que todos comiencen al mismo tiempo.
- 📖 Las palabras que deberán descubrir, están en el libro de Ester.
- 📖 Una vez completado el crucigrama, los participantes se darán cuenta que la palabra clave, es el nombre de uno de los protagonistas de este libro.
- 📖 El grupo que primero descubra este personaje, deberá entregar el crucigrama para ser evaluado.

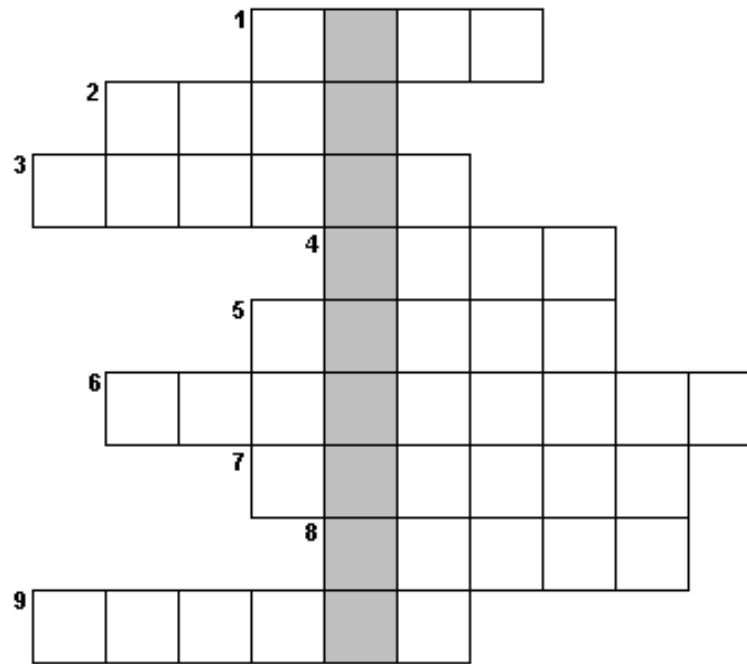
Respuestas:

Palabra Clave: Mardoqueo

1. Aman
2. Susa
3. Asuero
4. Dios
5. Horca
6. Banquetes
7. Eunuco
8. Ester
9. Judíos

Sugerencia:

Se puede realizar diferentes tipos de crucigramas, ya sea con un tema determinado, donde la palabra principal destaque.



Nombres:

1. Personaje que trama la destrucción del pueblo.
2. Capital del reino.
3. Rey que gobernó desde India hasta Etiopía
4. El verdadero rey del pueblo.
5. Lugar donde eran muertos los traidores del rey.
6. Grandes comidas que el rey daba en ocasión de celebraciones.
7. Hegai era un, guarda de las mujeres del rey.
8. Mujer judía que se casó con el rey y que salvó a su pueblo.
9. Pueblo que no obedecía el mandato del rey que decía que había que arrodillarse ante un hombre.

Al completar el crucigrama, encontrarás un importante personaje de este libro.

PROHIBIDO DECIR "Y"

Esta actividad es muy interesante y mantiene en expectación a los que no participan.

Desarrollo:

- 📖 Se seleccionan a algunos participantes y se les solicita que cada uno de ellos relate una historia bíblica en un tiempo mínimo de dos minutos.
- 📖 En este tiempo deberá evitar pronunciar el ilativo "y". El participante sólo puede equivocarse tres veces.
- 📖 Después de que todos los voluntarios hayan participado, se elige al mejor considerando los siguientes aspectos:
 - a) El que menos se haya equivocado.
 - b) El que haya sido más fluido para contar la historia.

OÍDO MUSICAL

Preparación:

- ☺ En un cassette, graba pequeñas partes de unos 10 cantos cristianos y de diferentes vocalistas.
- ☺ Estos trozos de cantos no deben durar más de 7 segundos cada uno y deben ser grabados con un lapso, entre ellos, de 1 o 2 segundos para que se note el cambio.
- ☺ Prepara hojas numeradas del 1 al 7 y otra con las respuestas correctas para corregir.

Desarrollo:

- 📖 Distribuye las hojas entre los participantes para que sean identificadas con un nombre, ya sea de la persona o del grupo.
- 📖 Al poner el cassette los concursantes deben, en forma instantánea, ir escribiendo el nombre del canto y/o su intérprete.

OIDO MUSICAL

Nombre:

..

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Terminado el ejercicio, las hojas se recogen y se revisan, se saca el mejor puntaje.



EL MÁS RÁPIDO CON LA ESPADA

Este juego consiste en buscar a la persona con más agilidad en ubicar textos de la Biblia y te puede ayudar a sacar voluntarios para otros concursos.

Desarrollo:

- Comienza haciendo participar a todos los asistentes pronunciando la cita de algún libro (Por ejemplo: Apocalipsis 2:10).
- El primero que encuentre la cita, debe leerla de pie y en voz alta.
- Registra en tu memoria quién la encontró primero. Haz lo mismo con varias citas que no sean tan complicadas.
- Una vez que tengas a los más talentosos en mente, hazlos pasar a la plataforma para pruebas más complicadas.
- Escoge citas más difíciles de encontrar y premia al que las encontró más rápido que el resto.

SÍ O NO

Fácil es descubrir el nombre de un personaje bíblico o algún libro de la Biblia si te dan las pistas elaboradas en cortas oraciones, pero cuando tienes que descubrir lo mismo, sin que te den pistas detalladas, la cosa se complica...

Desarrollo:

- Este juego consiste en hacer pasar a un "personaje secreto" que esté preparado con antelación y que diga representar a un personaje bíblico.
- Los asistentes preguntan detalles que el personaje responderá con un Sí o un NO.
- El que crea tener la respuesta, debe levantar su mano y decir de quién se trata.

Ideas:

- a) Esta actividad puede hacerse tanto en grupos como en forma individual.
- b) Pueden prepararse varios personajes secretos, disfrazados con la ropa de la época.
- c) El personaje, para evitar ser tentado a pronunciar otras palabras, mantiene dos carteles: Sí, No.

ESCRIBA MIENTRAS CANTA

Se presenta el juego como un desafío para quienes tienen un control psicomotor por sobre el promedio.

Desarrollo:

- Se sacan a los voluntarios y se les pide que escojan un coro/himno y un versículo bíblico que conozcan bien.
- La prueba comienza cuando los que salieron como voluntarios, intentan escribir el versículo en una pizarra, mientras cantan el coro/himno que escogieron.

PROFESIONES

Desarrollo:

- Haz varias copias de la lista que a continuación se presenta.
- Los participantes deberán relacionar cada profesión con los personajes que se presentan al lado derecho de la lista y poner en la línea punteada el número correspondiente.
- Después de revisar, premia al que mayor puntaje haya tenido o desempata con otro juego.

PARTICIPANTE:

	PROFESION		PERSONAJE
<p>Desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Se con Mie otra Un com pas per Lue <p>Sugerencia:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Lo más b) ... 	<ol style="list-style-type: none"> 1.Carpintero 2.Publicano 3.Pastor 4.Sacerdote 5.Escriba 6.Profeta 7.Pescador 8.Fariseo 	<p>....</p> <p>....</p> <p>....</p> <p>....</p> <p>....</p> <p>....</p> <p>....</p> <p>....</p>	<p>David</p> <p>Samuel</p> <p>José</p> <p>Mateo</p> <p>Gamaliel</p> <p>Esdras</p> <p>Andrés</p> <p>Daniel</p>

tienen una
trariar a la
personas y
después de
de los dos
eben ser lo
ar las poco
en detalles

PLANIFICACION DE UN CONCURSO BIBLICO

Lo que a continuación te presentamos, es un ejemplo de planificación de un Concurso Bíblico y los elementos que no debes olvidar al momento de presentarlo.

Este Concurso se puede convertir en un ciclo de programas en tus Cultos J.A. Los temas centrales pueden estar relacionados con la parte del Concurso, el que tendrá una duración aproximada de un mes.

OBJETIVO

Incentivar el estudio de la Biblia.

PLANIFICACIÓN

Al reunir a tu grupo de colaboradores, especifica lo siguiente:

- a) Libro(s) a controlar:
- b) Fechas de inicio y término:
- c) Fecha de capítulos a controlar:
- d) Plazo de Inscripción:
- e) Bases:
- f) Premio 1er. Lugar:
- g) Premio 2do. Lugar:
- h) Premio 3er. Lugar:
- i) Infórmate con...
- j) Inscripciones con...

PROPAGANDA

Una vez definida esta información y habiendo conseguido el presupuesto para los Premios, comienza a publicar el Evento:

Las características que debes considerar al hacer publicidad, son las siguientes:

Anticipada : Por lo menos con 1 mes y medio de anticipación.

Abarcante : Que llegue la información a todos incluso a jóvenes que no sean de tu iglesia.

Entusiasta : Que se note que es un gran e importante evento.

Innovadora: Crea nuevas formas de realizar propaganda:

Puedes formar un grupo para visitar a las iglesias que les interese enviar a su Representante, pegar carteles grandes y llamativos, anunciar el evento en Cultos J.A., Escuela Sabática, etc., etc., etc .

ORGANIZACIÓN

Coordinación General

- a) Junto con sus colaboradores, confecciona las bases del concurso, establece las modalidades y los métodos que se usarán para confeccionar las preguntas.
- b) Es el responsable de que cada una de las comisiones cumpla con sus funciones.

- c) Confecciona el programa de clausura, en donde se hace entrega de los premios.

Comisión: Marketing

- a) Promueve la actividad de diversas formas siguiendo las características que siempre deben estar presente en la publicidad.
- b) Además, y en coordinación con la comisión de secretaría, pueden llegar a tomar inscripciones.

Comisión: Secretaría

- a) Debe llevar el registro de los participantes e incentivar a otros a participar.
- b) Lleva el registro de los puntos semana por semana y sus acumulados. Para este trabajo debe coordinarse con el jurado.

Comisión: Jurado

- a) Es el grupo encargado de confeccionar las preguntas, revisarlas para evitar ambigüedades, clasificarlas por capítulos a controlar, mantener una hoja con las respuestas y participar activamente en cada una de las sesiones.
- b) Son los que determinan si la respuesta de los concursantes es correcta o incorrecta y del control de tiempos.
- c) Debe escogerse a un presidente del jurado, el que se hará responsable de cada una de estas funciones.
- d) Está de más mencionar que el jurado debe ser imparcial; no debe mostrar favoritismo por ningún concursante o dar más oportunidades a unos que a otros.

Comisión: Maestros de Ceremonia

- a) Son los encargados de dirigir el concurso, esto es: Presentar y llamar a los participantes, leer las preguntas o presentar la actividad por medio de las cuales se probará el conocimiento de los concursantes.
- b) Los coordinadores deben proponer modalidades innovadoras para presentar las preguntas, y para ello, puedes usar actividades como las que se presentan en este trabajo, tales como: un bachillerato, un puzzle, ping pong (en caso que sea parejas las que concursen), el versículo escondido, etc.