



MINISTERIO DE ESGRIMA BIBLICO INFANTIL

1 4 2



DE

SAMUEL



GUIA DE ESTUDIO



MINISTERIO DE ESGRIMA
BIBLICO INFANTIL



IGLESIA DEL
NAZARENO



Hoja de Contenido

Introducción al libro de 1 de Samuel del 1 al 20 3

Un desafío y una responsabilidad 4

Ministerio de Esgrima Bíblico Infantil (MEBI) 4

Algunas dudas 4

 ¿Qué es el MEBI? 4

 ¿Para qué me sirve? 5

 ¿Puedo organizar un equipo en mi iglesia local? 5

 Cómo preparar a los niños 5

CATEGORÍA MEMORIZACIÓN..... 7

 Dime la respuesta 7

 Rompecabezas 8

 Crucigrama 10

 Completar 12

 Descubriendo el texto 15

 Totitos o gato 17

 Sopa de letras 19

 Palabra mágica 22

 Geografía 24

 Termina la historia 26

 Secuencia de letras 28

 Conteste y avance 29

 Memorama 32

 Alto (basta) 33

 Espionaje bíblico 34

 Espada de dos filos (falso o verdadero) 35

 El dado mandón 36

 Lluvia de textos 37

 ¿Cuál es el versículo? 39

CATEGORÍA DE REFLEXIÓN 40

 Cartón lleno 40

 Orden de eventos 43

 La Biblia en nuestros tiempos 49



Casos.....	50
Siguiendo las huellas	52
Qué nos enseña (valores)	54
Baúl de los recuerdos	55
Buzón de cartas	56
CATEGORÍA DE ARTE MANUAL	57
Conteste y dibuje.....	57
Dígalo dibujando.....	58
Collage	59
Títere	60
Modelaje y plastilina	61
CATEGORÍA DE MÚSICA.....	63
Música (Canto)	63
Si lo sabes, cántalo	64
Cantando el texto	65
Silbando el canto (nuevo).....	66
CATEGORÍA DE ACTUACIÓN.....	67
Dígalo con mímica	67
Declamación (poesía)	68
Dramatización.....	69
Última hora.....	70
Hoja de Registro “Ejemplo”	71
Hoja de Puntuación 1^{er} Encuentro.....	72
CATEGORÍA DE MEMORIZACIÓN.....	72
CATEGORÍA DE REFLEXIÓN	73
CATEGORÍA DE ARTES MANUALES	74
CATEGORÍA DE MÚSICA.....	74
CATEGORÍA DE ACTUACIÓN	75
Hoja de Puntuación 2^{do} Encuentro	76
CATEGORÍA DE MEMORIZACIÓN.....	76
CATEGORÍA DE REFLEXIÓN	78
CATEGORÍA ACTUACIÓN.....	80
CATEGORÍA DE ARTES MANUALES	81
CATEGORÍA DE MÚSICA.....	82



INTRODUCCIÓN AL LIBRO DE 1 DE SAMUEL DEL 1 AL 20

El Primer Libro de Samuel es un libro de grandes comienzos...y finales trágicos. Comienza con el sumo sacerdocio de Elí durante el tiempo de los jueces. Como líder religioso, Elí sin duda debió haber comenzado su vida en estrecha relación con Dios. En su diálogo con Ana y en la preparación de su hijo Samuel, Elí demostró un claro entendimiento de los propósitos y el llamamiento de Dios (cap. 1, 3), pero su vida terminó en la deshonra cuando Dios juzgó los pecados de sus hijos y el arca sagrada del pacto cayó en manos enemigas (cap. 4). La muerte de Elí marcó la decadencia de la influencia del sacerdocio y el surgimiento de los profetas y jueces en Israel.

Ana dedicó a su hijo Samuel al servicio de Dios. Llegó a ser uno de los más grandes profetas de Israel. Era un hombre de oración que terminó la obra de los jueces, comenzó la escuela de los profetas y ungió a los primeros reyes de Israel. Pero incluso Samuel no era inmune a terminar mal. Como la familia de Elí, los hijos de Samuel se apartaron de Dios: aceptaban sobornos y pervertían la justicia. El pueblo rechazó el liderazgo de los jueces y sacerdotes y clamaron por un rey como tienen todas las naciones (8:5).

Saúl también tuvo un buen comienzo. De porte impresionante, este hombre guapo (9:2) y humilde (9:21; 10:22) fue el elegido de Dios para que fuera el primer rey de Israel (10:24). El comienzo de su reinado estuvo marcado por un buen liderazgo (cap. 11) y valentía (14:46-48). Pero desobedeció a Dios (cap. 15), Dios le quitó su reinado (cap. 16) y finalmente se volvió celoso y paranoico (caps. 18-19). A partir de ese momento, la vida de Saúl continuó en marcada decadencia. Obsesionado con matar a David (caps. 20-30), consultó a una adivina (cap. 28) y por último se suicidó (cap. 31).

En medio de los sucesos de la vida de Saúl, aparece otro gran personaje: David. Un hombre que seguía a Dios (13:14; 16:7), David ministró a Saúl (cap. 16), mató a Goliat (cap. 17) y se convirtió en un gran guerrero.

A medida que lea el primer libro de Samuel y observe la transición de la teocracia (el gobierno de Dios directamente sobre la nación) a la monarquía (el gobierno de un rey humano), regocíjese con las historias de los personajes en este libro: Samuel, Saúl, David y Jonatán, y observe el surgimiento de la influencia de los profetas.



UN DESAFÍO Y UNA RESPONSABILIDAD

MINISTERIO DE ESGRIMA BÍBLICO INFANTIL (MEBI)

Este ministerio es parte del discipulado de los niños en la iglesia local. La visión de MEBI se dirige hacia la preparación de nuestros niños en su vida como discípulos de Jesús fundamentando toda su enseñanza en la Palabra de Dios.

Creemos firmemente que “instruir al niño en su camino” (Proverbios 22:6) es un mandato apremiante que el Señor nos da, especialmente en nuestras sociedades tan convulsionadas, en las que fácilmente nuestros niños están muriendo –literal y espiritualmente. Confiamos que conforme a esta enseñanza vivencial del MEBI, los niños “no se apartarán del camino correcto” aun cuando dejen su infancia atrás.

El planteamiento dinámico y atractivo que presenta este ministerio, ha hecho que los niños y demás personas participantes, atesoren con mayor fuerza y profundidad el contenido bíblico estudiado. La mayor parte de los juegos han sido adecuados para la demostración entre equipos en función de temas y estudios específicos. Por la experiencia vivida a lo largo de varios años, hemos podido observar cómo los integrantes de estos equipos han crecido en estatura, conocimiento y sabiduría. Es por ello que le animamos a conocer más de este ministerio y a explorar su organización.

ALGUNAS DUDAS

¿QUÉ ES EL MEBI?

El Esgrima Bíblico Infantil (MEBI), como parte del discipulado de los niños, es un ministerio en el cual se les enseña la Biblia por medio de juegos, tomando en cuenta el principio pedagógico que los niños y las niñas aprenden jugando. Organizados en forma dinámica e integral, a través de la formación de equipos y la demostración entre ellos, se motiva al niño y a la niña a: comprender, memorizar y aprender temas, de personas específicas de la Biblia, adquiriendo el hábito de leer la Palabra en su temprana edad para vivir la misma.



¿PARA QUÉ ME SIRVE?

Para ayudar a los niños a estudiar la Biblia en una forma integral y atractiva orientándoles hacia la aplicación práctica en su vida diaria. Como parte integral de su discipulado desde la niñez se les trasmite el deseo de escudriñar la Biblia y aprender de ella, y adquirir conocimiento de la Palabra. Además, los prepara para un ministerio dentro de la iglesia local. MEBI provee un ambiente adecuado para que cada niño y niña descubra, fundamentado en la Biblia, que Dios le prepara y le hace útil para su servicio y, a la vez, motivándolo al trabajo en equipo.

¿PUEDO ORGANIZAR UN EQUIPO EN MI IGLESIA LOCAL?

Claro que sí. A continuación se establece la forma de organización de MEBI, la inscripción y participación en los eventos locales o entre iglesias. Año con año se establece un tema de estudio. Puede buscar más información en la página www.nazmac.org de la Iglesia del Nazareno, o comunicarte con los líderes de área, distrito y/o zona.

CÓMO PREPARAR A LOS NIÑOS

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

Debe establecerse un tiempo de ensayo y estudio con el equipo. El estudio debe considerar el tema asignado para el esgrima bíblico. Para estudiar mejor el tema puede dividirse en capítulos o en eventos específicos. Hemos preparado un Cuestionario, que le guiará en este proceso, el cual se incluye en documento separado.

Inicie con la lectura de eventos, discútalos haciendo preguntas de memoria sobre situaciones, personajes, lugares y nombres. Explique datos que motiven la curiosidad del equipo en cuanto a costumbres, significado de objetos o ritos y otras características interesantes que complementen y aclaren el texto y contexto leído. Elabore listados de palabras, nombres, lugares, objetos, animales. Averigüe en cuáles otros libros de la Biblia se mencionan los personajes principales. Haga que los niños memoricen exactamente los textos principales.

Ayude a los niños a memorizar eventos y secuencias de las historias, en forma no textual. De esta forma lo podrán relatar lo más completo posible. Es necesario ayudarles a recordar datos importantes. Guiarlos para que descubran individualmente y en equipo la enseñanza de Dios para su vida.



Esta Guía de Estudio puede ayudar en los siguientes temas:

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

Además:

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

Motive a los hermanos de la iglesia para que apoyen al equipo, en la composición de la letra y música del canto, porra, poema, distintivo y en los ensayos.

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

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



MINISTERIO ENTRE NIÑOS

Ministerios Internacionales Escuela Dominical y Discipulado

Región MAC



GUÍA DE ESTUDIO POR CATEGORÍAS
1 SAMUEL 1 AL 20

CATEGORÍA MEMORIZACIÓN

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

DIME LA RESPUESTA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
20 PUNTOS x Respuesta Correcta	1 minuto	2 x Equipo	Un equipo a la vez

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

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

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

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

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

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

Ejemplos:

1. Sacerdote de Siló, tuve dos hijos, Ofni y Finés. ¿Quién soy?
R- Elí 1 Samuel 1:3
2. Cada año subíamos mi esposo y yo al templo que está en Siló. ¿Quiénes somos?
R- Ana y Elcaná 1 Samuel 1
3. Joven guerrero, hijo de un rey, tuve un gran amigo. ¿Quién soy?
R- Jonatán 1 Samuel 20
4. Un día el pueblo de Israel pidió un rey. ¿Quién fue el primer rey de Israel?
R- Saúl 1 Samuel 9
5. Me gusta cuidar las ovejas, soy el hijo de Isaí, llegué a vencer a un gigante. ¿Quién soy?
R- David 1 Samuel 17
6. Mido 3 metros de altura, soy un guerrero, pero fui vencido por un jovencito.
¿Quién soy?
R- Goliat 1 Samuel 17



ROMPECABEZAS

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
30 PUNTOS	Termine primero	3 x Equipo	Simultánea

Utilice el mismo texto para los participantes, seleccione uno del listado sugerido para memorización. El texto debe estar dividido en 9 piezas. Debe tener preparados: una cuchara (servidora, cubierto, soper) y un limón o una pelota por equipo.

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

Los participantes se colocan uno detrás de otro a tres metros de distancia del rompecabezas. El primer participante toma una cuchara y se la pone en la boca sosteniendo el limón o pelota con la cuchara en la boca. Cuando llega al rompecabezas deja la cuchara y el limón o pelota a un lado y coloca una pieza del rompecabezas en forma horizontal. El niño toma nuevamente la cuchara y el limón camina hasta el siguiente participante y le entrega el limón o pelota pasándola con la cuchara hacia la cuchara del compañero; éste repite la misma acción, y así hasta que el rompecabezas quede terminado. (Si el niño bota la cuchara o el limón, debe retornar al punto de partida e iniciar el recorrido.

Es permitida la consulta, únicamente entre los 3 participantes.

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

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

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



Ejemplo:

Mi corazón	se alegra	en el Señor
en él radica	mi poder	Puedo celebrar
su salvación y burlarme	de mis enemigos.	1 Samuel 2-1.

Versículos:

1. Mi corazón se alegra en el SEÑOR; en él radica mi poder. Puedo celebrar su salvación y burlarme de mis enemigos. (1 Samuel 2:1)
2. ...Mi SEÑOR, tan cierto que usted vive, le juro que yo soy la mujer que estuvo aquí a su lado orando al SEÑOR. (1 Samuel 1:26)
3. "Vete en paz, respondió Elí. Que el Dios de Israel te conceda lo que le has pedido. (1 Samuel 1:17)
4. Éste es el niño que yo le pedí al SEÑOR, y él me lo concedió. (1 Samuel 1:27)
5. El SEÑOR da la riqueza y la pobreza; humilla, pero también enaltece. (1 Samuel 2:7)
6. Levanta del polvo al desvalido y saca del basurero al pobre para sentarlos en medio de príncipes y darles un trono esplendoroso. (1 Samuel 2:8)
7. Entonces el SEÑOR se le acercó y lo llamó de nuevo: –¡Samuel! ¡Samuel! –Habla, que tu siervo escucha –respondió Samuel. (1 Samuel 3:10)
8. Mientras Samuel crecía, el SEÑOR estuvo con él y confirmó todo lo que le había dicho. (1 Samuel 3:19)
9. Y le dijeron a Samuel: "No dejes de clamar al SEÑOR por nosotros, para que nos salve del poder de los filisteos." (1 Samuel 7:8)
10. Entonces Samuel tomó un frasco de aceite y lo derramó sobre la cabeza de Saúl. Luego lo besó... (1 Samuel 10:1)



CRUCIGRAMA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
10 PUNTOS x Respuesta Correcta	5 minutos	3 x Equipo	Simultánea

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

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

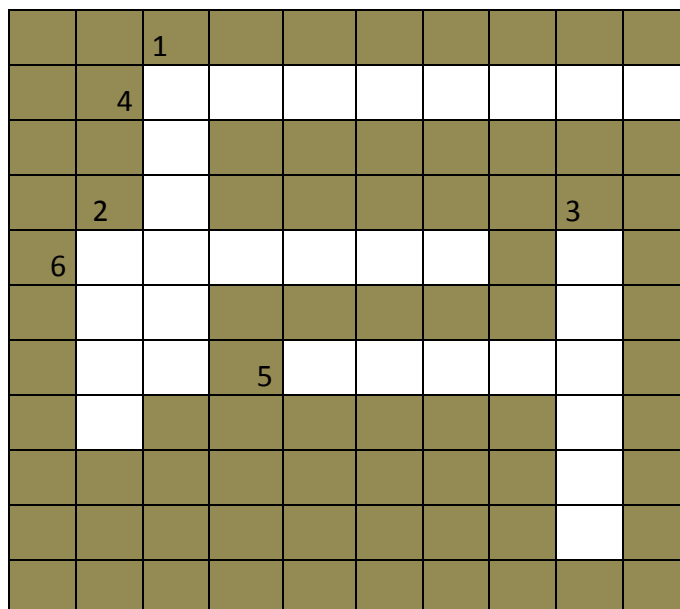
EJEMPLO:

VERTICAL

1. ¿Cómo se llama el hombre zufita de Ramatayin?
R. Elcaná (1 Samuel 1:1)
2. ¿En dónde ofrecía Elcaná sacrificio cada año?
R. Siló (1 Samuel 1:3)
3. ¿Cuál fue el nombre que le pusieron al niño por causa de la muerte de Elí y Finés?
R. Icabod (1 Samuel 4:21)

HORIZONTAL

4. ¿Desde dónde llevaron los filisteos el arca de Dios a Asdod después de capturarla?
R. Ebenezer (1 Samuel 5:1)
5. ¿En dónde empezó Samuel a gobernar a los israelitas?
R. Mizpa (1 Samuel 7:6)
6. ¿Durante toda la vida de quién Dios manifestó su poder sobre los filisteos?
R. Samuel (1 Samuel 7:13)





COMPLETAR

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

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

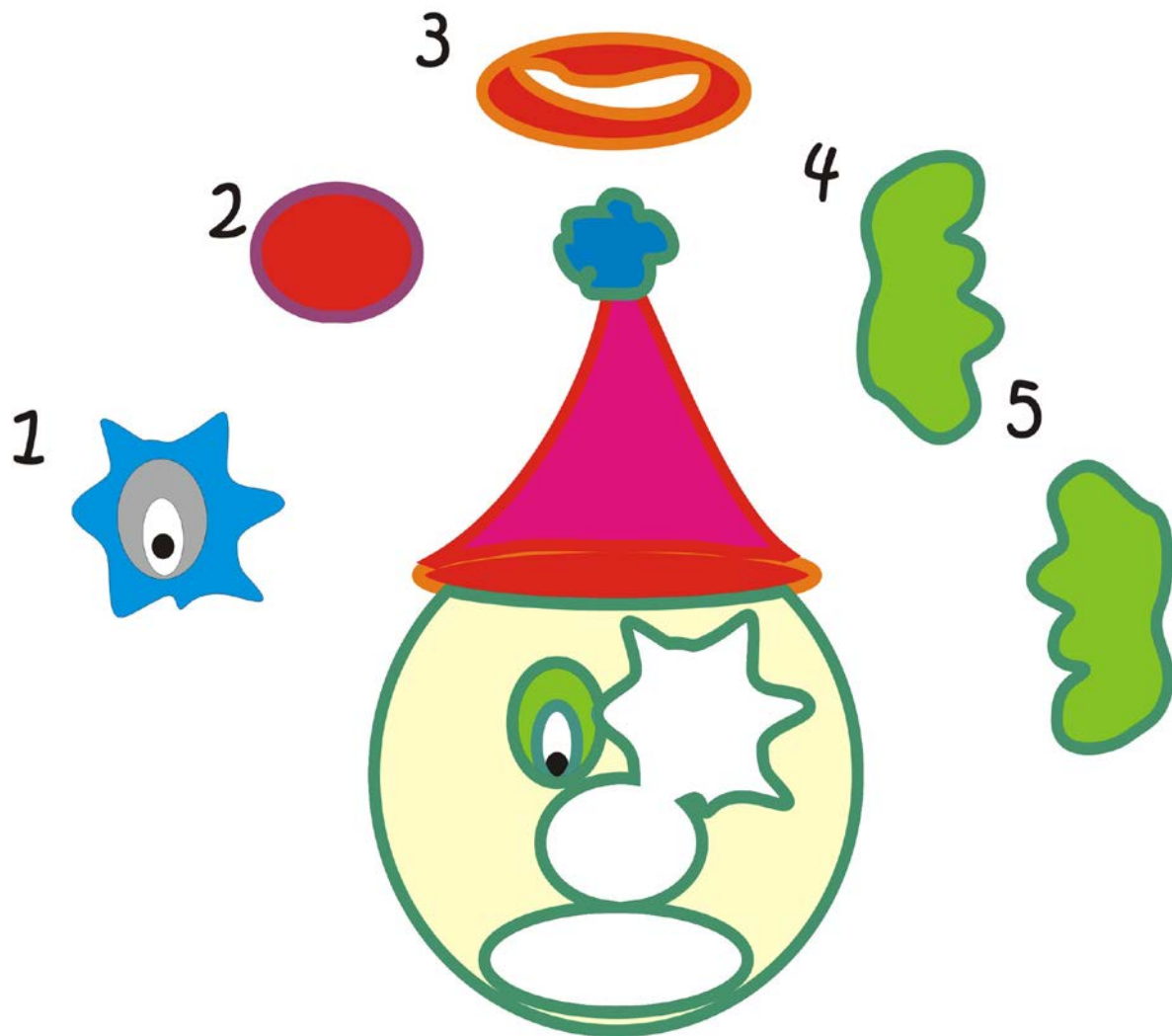


Se colocan en una pizarra tantos espacios como letras tenga la palabra a descubrir. Se especifica un sub-tema, relacionado con la palabra. Por ejemplo: Lugares, amistades, enseñanzas, escritos, familia, objetos, características, etc.

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

Si al llenar ciertos espacios descubre la palabra escondida puede decirla; si ésta no fuere la correcta se considera como error. El participante tiene cinco oportunidades de error. Estas oportunidades se visualizan con el dibujo de 5 piezas para armar, las que se colocan una a una cada vez que se incurra en un error. Si el participante no descubre la palabra, al finalizar estas oportunidades, el dibujo se completa y el moderador dice la palabra por lo que el equipo no obtiene punto. No está permitida la consulta.

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





H ₁	E ₂	B ₃	R ₄	E ₅	O ₆	S ₇
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

1	2	3	4	5	6	7
---	---	---	---	---	---	---

F ₁	I ₂	L ₃	I ₄	S ₅	T ₆	E ₇	O ₈	S ₉
----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------

1	2	3	4	5	6	7	8	9
---	---	---	---	---	---	---	---	---

TEMA: NACIONALIDAD

1. Hebreos (4:9) 2. Filisteos (4:1) 3. Amonitas (11:10) 4. Efrateos (17:12)

TEMA: NOMBRES DE PERSONAS (Hombres)

1. Jonatán (13:3) 2. Elcaná (1:1) 3. Abinadad (7:1) 4. Samuel (1:20) 6. Eleazar (7:1)
7. Abner (14:49)

TEMA: NOMBRE DE MUJERES

1. Ana (1:2) 2. Penina (1:2) 3. Raquel (10:2) 4. Ajinoán (14:50) 5. Merab (14:49)
6. Mical (14:49)

TEMA: ANIMALES

1. León (7:37) 2. Oso (17:37) 3. Oveja (17:34) 4. Aves (17:43) 5. Bueyes (8:16)
6. Caballos (8:11) 7. Burras (9:8) 8. Cabritos (10:3) 9. Asno (12:3) 10. Vacas (6:7)
11. Becerros (6:7)

TEMA: LUGARES:

1. Ramatayin (1:1) 2. Ebenezer (4:1) 3. Ascalón (6:17) 4. Berseba (8:1)
5. Guibeá (10:5) 6. Asdod (5:1) 7. Guilgal (11:15) 8. Gaza (6:17) 9. Ascalón (6:17)
10. Gat (6:17) 11. Ecrón 6:17

TEMA: INSTRUMENTOS MUSICALES Y ARMAS

1. Panderetas (10:5) 2. Flautas (10:5) 3. Arpa (16:18) 4. Espada (17:39)
5. Coraza (17:5) 6. Casco (17:38)



DESCUBRIENDO EL TEXTO

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

Deben prepararse tantos textos como equipos a participar. Los textos deben ser diferentes para cada equipo, tomados del listado sugerido para memorización. La extensión de los textos, en su número de letras debe ser similar. Se presentan tarjetas con cada letra del texto, las tarjetas son tamaño un cuarto de carta (4.25 x 5.5 pulgadas) y la letra en proporción al tamaño. Las tarjetas se colocan ocultando la letra pegada en la pizarra o pared. Cada participante tiene la oportunidad de elegir si desea iniciar con una vocal o consonante. Si el niño elige una vocal y ésta se encuentra en la palabra entonces se voltean todas las tarjetas que tienen esa letra.

Tiene cuatro oportunidades; se da un minuto para que diga el texto. Si lo descubre gana, si no lo descubre pierde y por lo tanto se le da oportunidad al siguiente equipo con otro texto. Los jueces otorgan los 40 puntos a lo(s) equipo(s) que descubra(n) el texto.

No está permitida la consulta.

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

N	A	D	I	E		E	S		S	A	N	T	O		C	O	M	O
1	2	3	4	5		6	7		8	9	10	11	12		13	14	15	16

E	L		S	E	Ñ	O	R;		N	O		H	A	Y		R	O	C	A
17	18		19	20	21	22	23		24	25		26	27	28		29	30	31	32

C	O	M	O		N	U	E	S	T	R	O		D	I	O	S.
33	34	35	36		37	38	39	40	41	42	43		44	45	46	47

i	N	O		H	A	Y		N	A	D	I	E		C	O	M	O
48	49		50	51	52		53	54	55	56	57		58	59	60	61	

É	L!		1		S	A	M	U	E	L		2	:	2
62	63		64		65	66	67	68	69	70		71		72

“Nadie es santo como el SEÑOR; no hay roca como nuestro Dios. ¡No hay nadie como él!” (1 Samuel 2:2)



VOCALES		NÚMEROS	
A	2, 9, 27, 32, 51, 54, 66	1	64
E	5, 6, 17, 20, 39, 57, 62, 69	2	71, 72
I	4, 45, 56	3	
O	12, 14, 16, 22, 25, 30, 34, 36, 43, 46, 49, 59, 61	4	
U	38, 68	5	

CONSONANTES									
B	-----	H	26, 50	N	1, 10, 24, 37, 48, 53	S	7, 8, 19, 40, 47, 65	Y	28, 50
C	13, 31, 33, 58	J	-----	Ñ	21	T	11, 41	Z	-----
D	3, 44, 55	K	-----	P	-----	V	-----		
F	-----	L	18, 63, 70	Q	-----	W	-----		
G	-----	M	15, 35, 60, 67	R	23, 29, 42	X	-----		

VERSÍCULOS

1. Nadie es santo como el SEÑOR; no hay roca como nuestro Dios. ¡No hay nadie como él! (1 Samuel 2:2)
2. Ahora yo, por mi parte, se lo entrego al SEÑOR. Mientras el niño viva, estará dedicado a él. Entonces Elí se postró allí ante el SEÑOR. (1 Samuel 1:28)
3. Por su parte, el niño Samuel seguía creciendo y ganándose el aprecio del SEÑOR y de la gente. (1 Samuel 2:26).
4. Mientras Samuel crecía, el SEÑOR estuvo con él y confirmó todo lo que le había dicho. (1 Samuel 3:19)
5. Entonces Samuel tomó un frasco de aceite y lo derramó sobre la cabeza de Saúl. Luego lo besó y le dijo: ¡Es el SEÑOR quien te ha ungido para que gobiernes a su pueblo! (1 Samuel 10:1)



TOTITOS O GATO

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

Se requiere para este juego, el dibujo del esquema mostrado en este folleto (puede dibujarse en una pizarra o cartulina), bolitas o fichas numeradas, un marcador, yeso (tiza) ó 5 círculos y 5 cruces, cinta adhesiva. Y un listado de 12 preguntas directas (cerradas) para cada par de equipo. Se dice la primera pregunta al primer participante, si su respuesta es correcta puede colocar la primera pieza buscando hacer una línea horizontal, vertical o diagonal. El tiempo para dar la respuesta es de 30 segundos; pasado ese tiempo, si no la contesta se considera incorrecta.

Si no es correcta la respuesta, no puede colocar su pieza, dando lugar al equipo siguiente.

Quien logre formar la línea de figuras iguales es el ganador. Si ninguno de los dos logra hacer esto quedan sin puntos ambos equipos.

No está permitida la consulta.

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

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

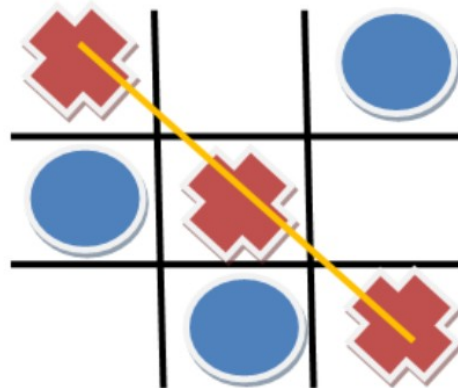


Ejemplo:

CAPÍTULO 4

LOS FILISTEOS CAPTURAN EL ARCA

1. ¿A dónde llegó la palabra de Samuel dada por el **SEÑOR**?
R. A todo el pueblo de Israel. (4:1)
2. ¿Con quiénes se enfrentaron los israelitas cuando acamparon cerca de Ebenezer?
R. Con los filisteos. (4:1)
3. ¿En dónde acamparon los israelitas cuando se enfrentaron con los filisteos?
R. Cerca de Ebenezer. (4:1)
4. ¿En dónde acamparon los filisteos cuando se enfrentaron con los israelitas?
R. En Afec. (4:1)
5. ¿Quién ganó en la batalla de los filisteos y los israelitas?
R. Los filisteos vencieron. (4:2)
6. ¿Cuántos hombres perdieron los israelitas en la batalla contra los filisteos?
R. Cuatro mil hombres. (4:2)
7. ¿Qué preguntaron los ancianos cuando el ejército de los israelitas regresó al campamento?
R. ¿Por qué nos ha derrotado hoy el SEÑOR por medio de los filisteos?
8. ¿Para qué pidieron los ancianos de Israel traer el arca del pacto del **SEÑOR**, que está en *Siló*?
R. Para que nos acompañe y nos salve del poder de nuestros enemigos. (4:3)
9. ¿A quiénes enviaron a traer el arca del pacto en *Siló*?
R. A un destacamento. (4:4)
10. ¿Quiénes estaban a cargo del arca del pacto de Dios?
R. Los hijos de Elí, Ofni y Finés, hijos de Elí. (4:4)
11. ¿Qué hizo el campamento de Israel cuando llegó el arca del pacto?
R. Empezaron a gritar de tal manera que la tierra temblaba. (4:5)
12. ¿Qué sucedió con los filisteos al oír el griterío y alboroto en el campamento hebreo?
R. Los filisteos se acobardaron. (4:6)
13. ¿Qué debían hacer los filisteos para no llegar a ser esclavos de los hebreos?
R. Debían armarse de valor y luchar como hombres. (4:9)
14. ¿Cuántos soldados de infantería perdieron en la batalla los israelitas?
R. Treinta mil soldados. (4:10)





SOPA DE LETRAS

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
5 puntos p/c Respuesta Correcta	7 minutos	2 x Equipo	Simultánea

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

El moderador tiene preparadas un mayor número de papeletas en relación a los equipos participantes. Simultáneamente se dan las papeletas a cada equipo.

Cada equipo debe descubrir qué palabras aparecen en forma horizontal, vertical, diagonal, de arriba abajo, de izquierda a derecha o viceversa. La consulta será únicamente entre ambos participantes del equipo. Las palabras son encerradas con una línea por cada equipo y se anotan a la par.

El equipo que termine corre hacia uno de los jueces y la presenta para revisión (se anota el tiempo). Si el juez observa que está correcta, lo anuncia al moderador. Se detiene la competencia y uno de los participantes lee el listado en voz alta y gana los 40 puntos. Si la papeleta que lleva el equipo al juez para su revisión, está incorrecta en alguna (s) palabra (s), éste se limitará a decir incorrecta y el equipo seguirá buscando las palabras.

Tiempo máximo para esta competencia 7 minutos. Si durante el tiempo establecido no termina ningún equipo, se califica de acuerdo a las respuestas correctas (esto quiere decir 5 puntos por respuesta correcta).

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



EJEMPLO:

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

1 Samuel, Capítulo 1

1. Ana
2. Elcaná
3. sierra
4. Efraín
5. zúfita
6. Jeroán
7. Eliú
8. Tohu
9. Penina
10. Elí



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

1 Samuel, Capítulo 1

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. Ana | 6. Jeroán |
| 2. Elcaná | 7. Eliú |
| 3. sierra | 8. Tohu |
| 4. Efraín | 9. Penina |
| 5. zufita | 10. Elí |

Capítulo 20

1. Nayot
2. Ramá
3. Jonatán
4. SEÑOR
5. luna
6. Belén
7. padre
8. Dios
9. bondad
10. Ézel

Capítulo 17

1. Filisteo
2. Ejército
3. Guerra
4. Judá
5. Soco
6. Azeca
7. Saúl
8. Elá
9. Goliat
10. David

Capítulo 13

1. Saúl
2. años
3. Micmás
4. Betel
5. sacrificio
6. Guibeá
7. Benjamín
8. hebreos
9. Jordán
10. Guilgal



PALABRA MÁGICA

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

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

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

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

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

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

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

PALABRAS: Efraín (1:1), Elcaná (1:2), adorar (1:3), estéril (1:6), puerta (1:9), cabello (1:11), corazón (2:1)

→ E	A	R
Í	F	
N		

→ E	Á	
L	C	A
N		



→ E	A ←	R
I	F	
↓ N		

→ E	A	
↓	L →	C → A
N		



GEOGRAFÍA

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

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

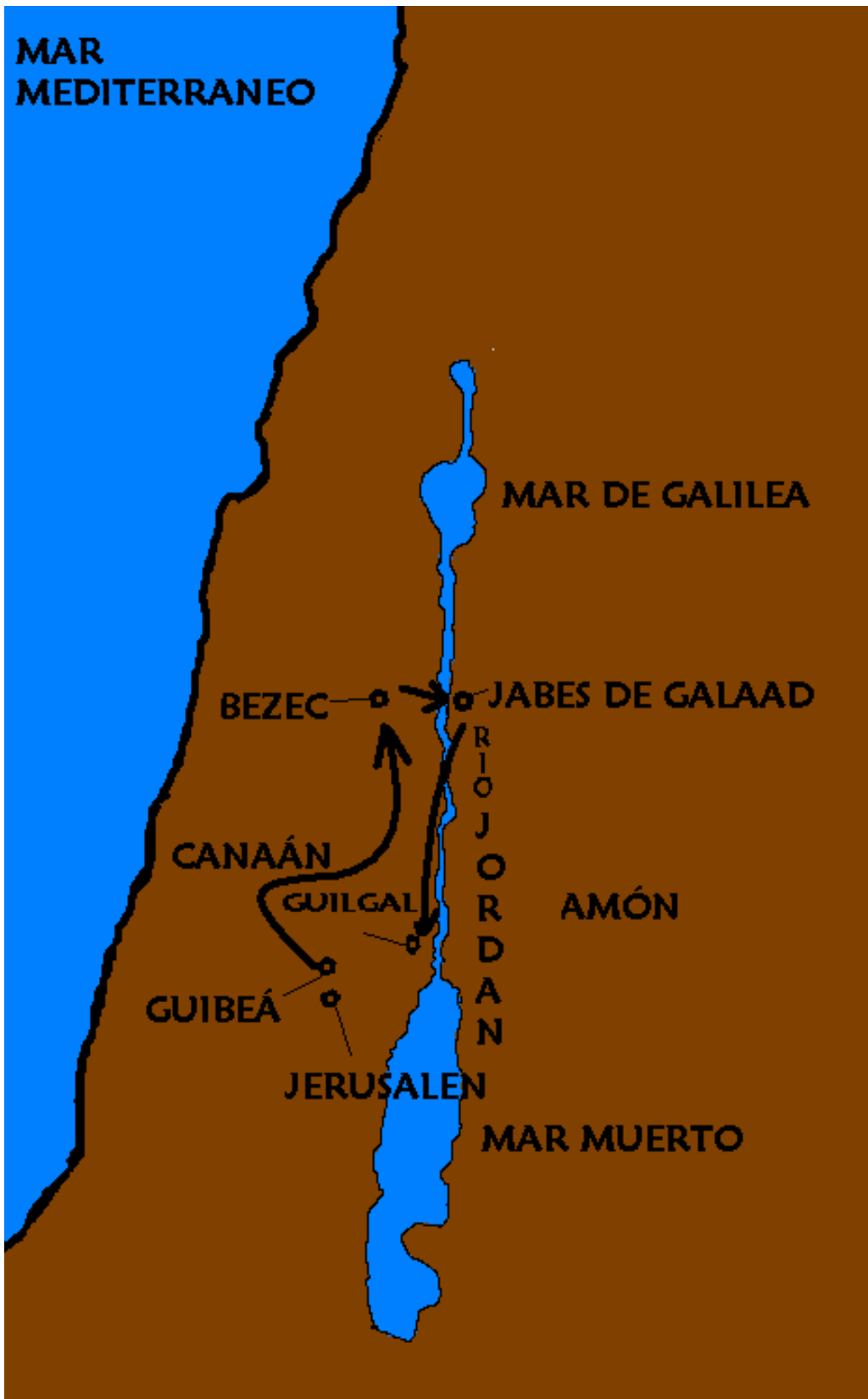
A cada equipo se le proporciona un mapa. Se da lectura al pasaje bíblico y el equipo debe ir marcando los lugares que se mencionan en la lectura. No se repite la lectura, ni se aceptan preguntas o interrupciones. Los participantes del mismo equipo pueden consultarse entre sí en voz baja. Al terminarse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

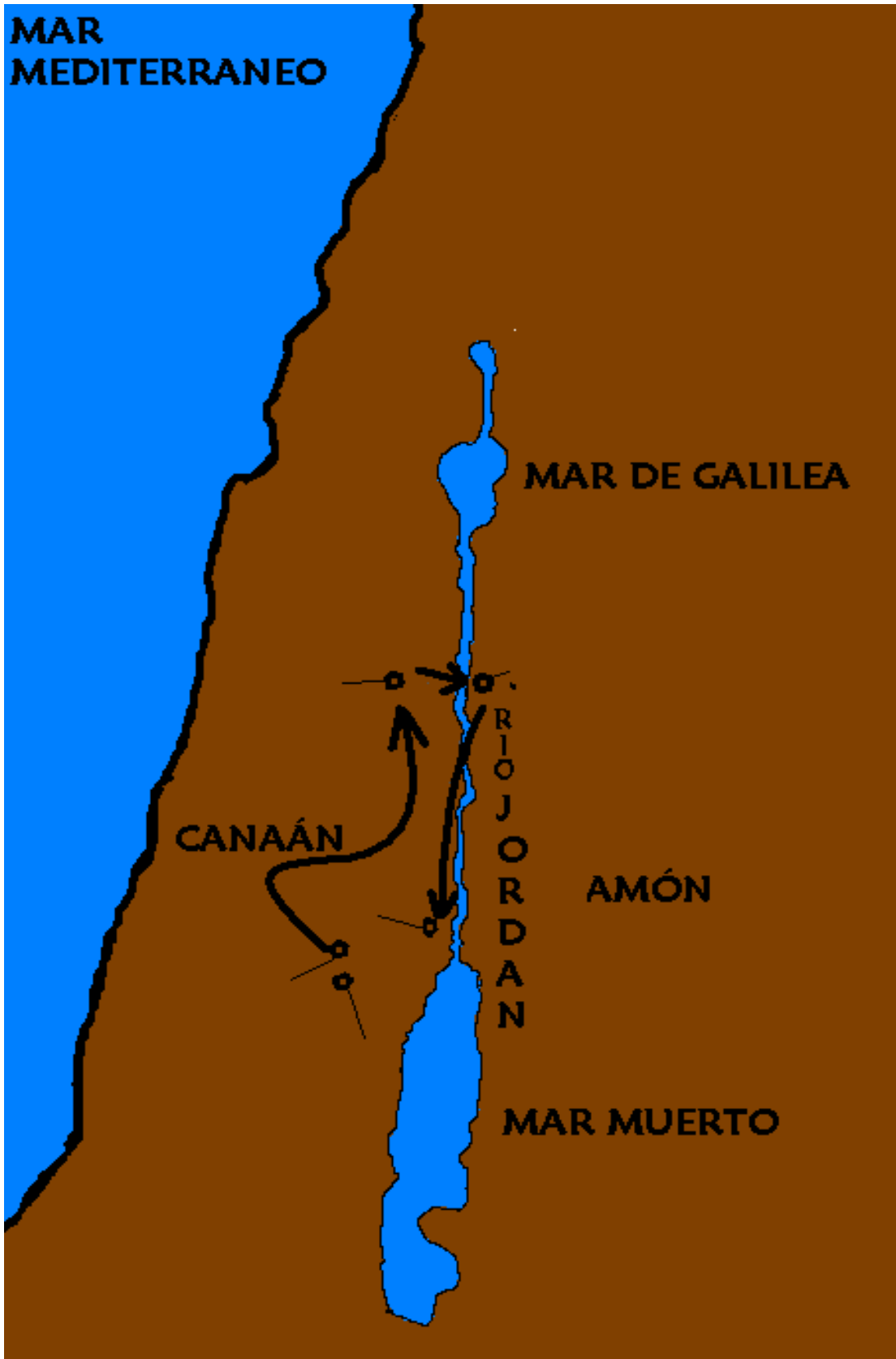
INFRACCIÓN: Se considera infracción la interrupción a la lectura con preguntas, solicitudes, levantarse de su lugar o consultarse entre sí en voz alta o con otro fuera de los 3 participantes. Si hubiese alguna de estas faltas, el juez lo indica al moderador para que éste llame la atención al respecto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

Ejemplo:

MAPA 1
1 Samuel, Capítulo 11

Bézec
Jabés de Galaad
Guibeá
Guilgal
Jerusalén







TERMINA LA HISTORIA

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

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

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

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



El tiempo se empieza a marcar en el momento que el moderador inicia la lectura y se detiene al levantarse el participante. Los jueces anotan este tiempo. El moderador indica al participante que finalice la historia; tiene 1 minuto para hacerlo.

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

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

El juez de tiempo deberá estar muy pendiente de cada participante para anotar minutos y segundos en que inicia el niño o la niña y su término.

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

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

1. Nacimiento de Samuel (1 Samuel 1:1-27)
2. Los filisteos capturan el arca (1 Samuel 4:1-22)
3. Los israelitas piden un rey (1 Samuel 8:1-22)
4. David y Goliat (1 Samuel 17:12-32)



SECUENCIA DE LETRAS

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

El moderador presenta en sobres cerrados categoría y letra base para cada equipo participante. El moderador coloca las tarjetas de acuerdo a cada equipo. En la pizarra se le proporciona un marcador a cada equipo. Los equipos participan simultáneamente escribiendo un listado de palabras relacionadas a la categoría seleccionada.

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

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

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

NOMBRE DE PERSONAS - LETRA "A"

A
JON **A** TÁN
ELC **A** NÁ
A BINADAB
PENIN **A**
AM **A** LEC
A NA
D **A** VID
R **A** QUEL
S **A** MUEL

NOMBRE DE LUGARES - LETRA "E"

E
EB **E** NEZER
B **E** RSEBA
GUIB **E** Á
BEL **É** N
E LA
ISRA **E** L
EF **E** SDAMÍN
AZ **E** CA



CONTESTE Y AVANCE

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
5 PUNTOS x Respuesta Correcta	5 minutos	2 x Equipo	Un equipo a la vez

Tomar del *Cuestionario*, capítulo 1 de 1 Samuel, 15 preguntas con sus respuestas.

El moderador presenta un dibujo punteado con 15 líneas y pegado en la pizarra o pared a 3 mts. de distancia. Dos marcadores por equipo, uno negro (*correcto*) rojo (*incorrecto*), y preparará un cuestionario con 15 preguntas diferentes para cada equipo en un sobre cerrado, el cual tendrá también el número de participación.

Pasará un participante por equipo para elegir un sobre con el cuestionario. Tiene 5 minutos para completar el dibujo. El tiempo corre al terminar la primera pregunta. Tiene 30 segundos para dar la respuesta. Si la respuesta es correcta pasa y une los puntos con marcador negro. Si la respuesta es incorrecta pasará a unir los puntos con marcador rojo. Y el moderador dirá la respuesta correcta en voz alta.

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

INFRACCIÓN: Un participante no puede pasar dos veces seguidas, debe ser alternada la participación. Si uno de los participantes dibuja dos líneas, el juez lo indica y el moderador marca el error y se anula la marca.

Si el público dijera en voz alta alguna respuesta se descuentan 10 puntos al equipo participante que incurra en esta infracción.

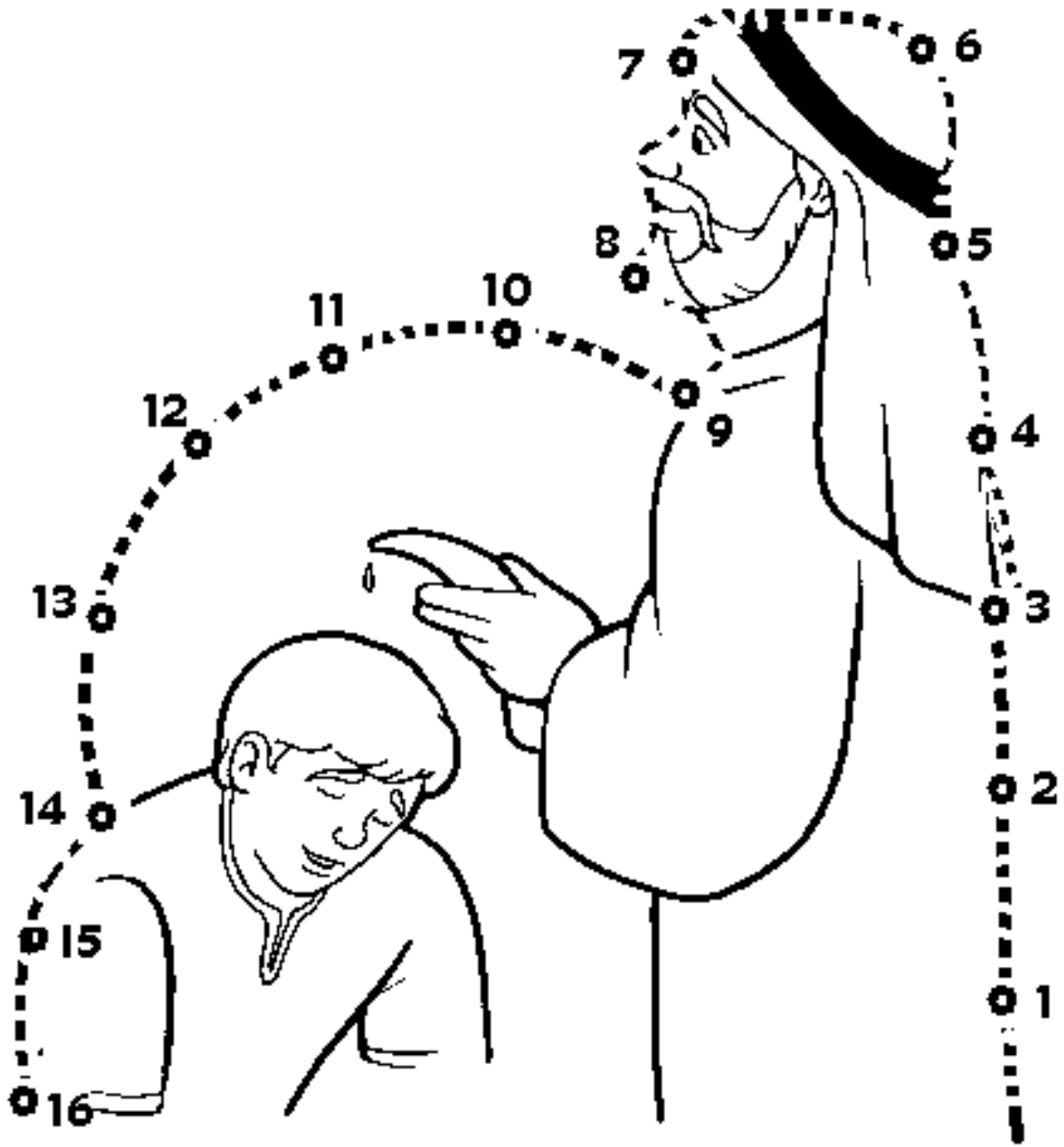
Todas estas infracciones en ningún momento detienen el tiempo.



PREGUNTAS

CAPÍTULO 1

1. ¿Cómo se llama el hombre zufita de Ramatayin?
R –Elcaná. (1:1)
2. ¿De quién era hijo Elcaná?
R. De Jeroán. (1:1)
3. ¿Cómo se llamaban las dos esposas de Elcaná?
R. Ana y Penina. (1:2)
4. ¿Cuál de las dos esposas de Elcaná tenía hijos?
R. Penina. (1:2)
5. ¿Cuál de las dos esposas de Elcaná no tenía hijos?
R. Ana. (1:2)
6. ¿En dónde ofrecía Elcaná sacrificio cada año?
R. En Siló. (1:3)
7. ¿En qué se ocupaban Ofni y Finés, los dos hijos de Elí?
R. Ellos oficiaban como sacerdotes del SEÑOR. (1:3)
8. ¿Qué les daba Elcaná a Penina y a todos sus hijos e hijas cuando llegaba el día de ofrecer sacrificio?
R. Les daba la porción que les correspondía. (1:4)
9. ¿Qué le daba Elcaná a Ana cuando llegaba el día de ofrecer sacrificio?
R. Le daba una porción especial. (1:5)
10. ¿Por qué Elcaná daba a Ana una porción especial el día de ofrecer sacrificio?
R. Porque la amaba a pesar de que el SEÑOR la había hecho estéril. (1:5)
11. ¿Qué le hacía Penina a Ana por ser estéril?
R. La atormentaba para que se enojara, ya que el SEÑOR la había hecho estéril. (1:6)
12. ¿Cómo se ponía Ana al ser atormentada por Penina cada año que iban a la casa del SEÑOR?
R. Ana se ponía a llorar y ni comer quería. (1:7)
13. ¿Qué hizo Ana cuando llegó a dónde estaba sentado el sacerdote Elí?
R. Con gran angustia comenzó a orar al SEÑOR. (1:10)
14. ¿Cómo lloraba Ana ante Dios?
R. Desconsoladamente. (1:10)
15. ¿Cuál fue el voto que hizo Ana ante el SEÑOR?
R. “SEÑOR todopoderoso, si te dignas mirar la desdicha de esta sierva tuya y, si en vez de olvidarme, te acuerdas de mí y me concedes un hijo varón, yo te lo entregaré para toda su vida, y nunca se le cortará el cabello”. (1:11)





MEMORAMA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
10 PUNTOS x Respuesta Correcta	5 minutos	2 x Equipo	Un equipo a la vez

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

Ejemplo:

TEXTO:

1. «Puedes irte tranquilo –le dijo Jonatán a David–, pues los dos hemos hecho un juramento eterno en nombre del SEÑOR, pidiéndole que juzgue entre tú y yo, y entre tus descendientes y los míos. » (1 Samuel 20:42)



NOTA: Tomar del juego de Rompecabezas los siete textos siguientes.



ALTO (BASTA)

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

El moderador presenta una papeleta con los siguientes títulos:(LETRA), (NOMBRE DE PERSONA), (OBJETO, ANIMAL o PLANTA) (LUGAR) (TOTAL). El moderador exclama comenzando con la letra “A” en voz alta y luego continúa el abecedario en voz baja; un juez dirá a ALTO O BASTA en un momento determinado.

El moderador dirá la letra a jugar, y ahí empieza el conteo de 2 minutos para contestar. El niño que termine primero su papeleta empezará a contar diciendo en voz alta BASTA uno o ALTO uno hasta llegar a BASTA 10 o Alto 10, y todos los participantes deberán entregar al juez su papeleta para calificar. Si hay palabras repetidas entre los otros participantes tendrán un valor de 5 puntos, si están correctas y no repetidas tienen un valor de 10 puntos.

NOTA: Se sugieren dos letras a jugar.

EJEMPLO:

Letra	Nombre de personas	PUNTOS	Objeto, animal o planta	PUNTOS	Lugar	PUNTOS	Total
R	RAQUEL		ROCA		RAMATAYIN		30
A	ANA		ASNO		ASCALÓN		30
E	ELCANÁ		ESPADA		EBENEZER		30

ESPIONAJE BÍBLICO

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

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

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

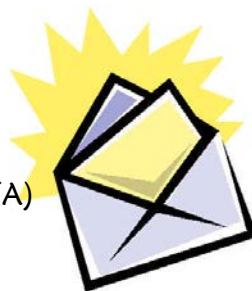


EJEMPLOS:

PERSONAJE: ANA

Posibles preguntas:

1. ¿Es mujer? (Sí)
2. ¿Con qué letra empieza su nombre? (A)
3. ¿Tiene esposo? (Sí)
4. ¿Tiene hijos? (Sí)
5. ¿Es grande de edad? (Sí)



PERSONAJE: SAMUEL

Posibles preguntas:

1. ¿Es niño?
2. ¿Es llamado por el Señor desde niño? (Sí)
3. ¿Llegó a ser juez? (Sí)
4. ¿Tenía padres? (Sí)
5. ¿Tuvo hijos? (Sí)

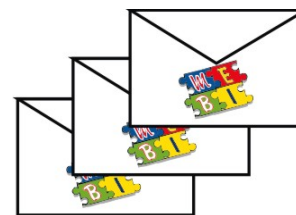


ESPADA DE DOS FILOS (FALSO O VERDADERO)

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

El moderador deberá elaborar un cuestionario con tres preguntas diferentes para cada participante y lo pondrá en un sobre con número de participación. El participante tomará un sobre y lo entregará al moderador para que efectúe las tres preguntas. Se cuenta un minuto terminando de hacer la primera pregunta, para que el participante conteste.

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



EJEMPLO:

3 PREGUNTAS PARA CADA SOBRE

SOBRE 1:

1. Ana concibió y, pasado un año, dio a luz un hijo y le puso por nombre Samuel, pues dijo: “Al SEÑOR se lo pedí.”

FALSO O VERDADERO

R: Verdadero 1:20

2. Ana le dijo al sacerdote Elí que entregaba el niño al Señor, que hasta su juventud estaría dedicado a Dios.

FALSO O VERDADERO

R: Falso (1:28)

3. Ana subió con Elí a Siló para ofrecer sacrificio llevando a Samuel.

FALSO O VERDADERO

R: Falso (1:24)

SOBRE 2:

1. Por su parte, el niño Samuel seguía creciendo y ganándose el aprecio del SEÑOR y de la gente.

FALSO O VERDADERO

R: Verdadero (2:26)

2. Y te doy esta señal: tus dos hijos Ofni y Finés morirán el mismo día.

FALSO O VERDADERO

R: Verdadero (2:34)

3. Pero yo levantaré a un sacerdote, que no hará mi voluntad ni cumplirá mis deseos.

FALSO O VERDADERO

R: Falso (2:35)



EL DADO MANDÓN

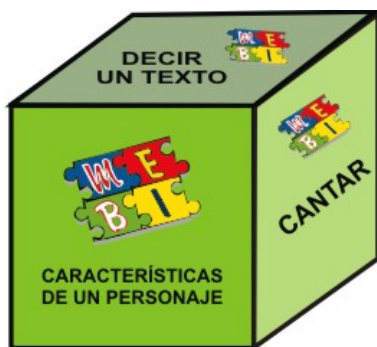
PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
20 PUNTOS	30 segundos	1 x Equipo	Simultánea

El moderador prepara un dado al que se le escribirán en dos lados la acción: CANTAR, DECIR UN TEXTO, CARACTERÍSTICAS DE UN PERSONAJE.

El moderador da un número de participación para que empiecen los equipos, y así sucesivamente. Si el participante hace correcta la acción, el juez le da 20 puntos.

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

EJEMPLO:



CARACTERÍSTICAS DE PERSONAJES

ANA

Fue la más amada de las dos esposas de Elcaná de Ramá. Su esterilidad la afligía mucho. Un día fue a Siló a ofrecer su sacrificio anual. Ana estaba triste y comenzó a llorar porque no tenía hijos. Le prometió a Dios que si le daba un hijo varón se lo entregaría a Él. (1 Samuel 1:11).

Cuando Ana iba al templo a ofrecer su sacrificio una vez al año, le llevaba a Samuel una túnica tejida por ella. Dios bendijo a Ana por su obediencia dándole 3 hijos y dos hijas. (1 Samuel 2:18-20)



LLUVIA DE TEXTOS


PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
5 PUNTOS x Texto Correcto	3 minutos	5 x Equipo	Simultánea

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

NOTA: El puntaje dependerá de la cantidad de textos a escribir.

DATOS: Nombre del equipo, texto, cita bíblica.

EJEMPLO DE TEXTO:



- 1.- _____
- 2.- _____
- 3.- _____
- 4.- _____
- 5.- _____
- 6.- _____
- 7.- _____
- 8.- _____
- 9.- _____
- 10.- _____



1. Ana concibió y, pasado un año, dio a luz un hijo y le puso por nombre Samuel, pues dijo: “Al Señor se lo pedí.” (1 Samuel 1:20)
2. Cuando Elcaná salió con toda su familia para cumplir su promesa y ofrecer su sacrificio anual al SEÑOR, Ana no lo acompañó. (1 Samuel 1:21-22)
3. Éste es el niño que yo le pedí al SEÑOR, y él me lo concedió. (1 Samuel 1:27)
4. Los hijos de Elí eran unos perversos que no tomaban en cuenta al SEÑOR. (1 Samuel 2:12)
5. Por su parte, el niño Samuel seguía creciendo y ganándose el aprecio del SEÑOR y de la gente. (1 Samuel 2:26)

CAPÍTULO 1

1:20
1:27
1:21
1:22
1:24
1:26
1:28

CAPÍTULO 2

2:12
2:30
2:25
2:26
2:24
2:18
2:24

CAPÍTULO 3

3:19
3:1
3:4
3:5
3:6
3:19
3:20 y 3:11



¿CUÁL ES EL VERSÍCULO?

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

El moderador prepara un texto para cada equipo a participar; deberán estar divididos en 9 frases y escritos en tarjetas. El moderador llamará a un participante, el cual deberá salir o teparle los oídos. El moderador entrega las 9 tarjetas al equipo restante. El participante deberá hacer la pregunta ¿Cuál ES EL VERSÍCULO? Y el equipo restante al mismo tiempo dirá las frases en voz alta, en 30 segundos para dar tiempo al participante de identificar el texto.

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

EJEMPLO:

...el niño Samuel seguía creciendo y ganándose el aprecio del SEÑOR y de la gente.

1 Samuel 2:26

1 SAMUEL 2-26 	EL APRECIO 
DEL SEÑOR 	LA GENTE 
SEGUIA CRECIENDO 	Y GANANDOSE 
EL NIÑO SAMUEL 	Y DE 



CATEGORÍA DE REFLEXIÓN

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

CARTÓN LLENO

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

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

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

INFRACCIÓN:

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

1 SAMUEL CAPÍTULO 3

Palabra clave: Familia



NOTA: ESTAS SON LAS PALABRAS PARA CADA CARTÓN

SAMUEL	LÁMPARA	ELÍ
FAMILIA	ARCA	MUCHACHO
CORRIENDO	OÍDO	HIJO

CIEGO	JOVEN	CAMA
ELÍ	DIOS	SIERVO
SAMUEL	ISRAEL	FAMILIA



ELÍ	DORMIR	OÍDO
LLAMÓ	LÁMPARA	TERCERA
FAMILIA	ISRAEL	PALABRA

SERVÍA	SEÑOR	DÍA
DORMÍA	ENCENDIDA	CAMA
LEVANTÓ	HABLA	MIRA

ORDEN DE EVENTOS

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

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

NOTA: No se permite la consulta con el adiestrador o el resto del equipo.

INFRACCIÓN: Si el participante consulta, el juez lo indica y el moderador anula la participación en este juego únicamente.



Ana y Elcaná van a Siló a ofrecer su ofrenda anual.



Ana en el templo haciendo oración por un hijo.



Ana y el sacerdote Elí, conversando acerca de su oración.



Ana con su hijo, agradecida por su oración contestada.



Ana entrega a Samuel al sacerdote Elí para el servicio a Dios.













LA BIBLIA EN NUESTROS TIEMPOS

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

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



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

PASAJES BÍBLICOS:

- | | |
|-----------------------------------|------------------|
| 1. Ana dedica a Samuel | 1 Samuel 1:21-28 |
| 2. Los filisteos capturan el arca | 1 Samuel 4:1-11 |
| 3. Los Israelitas piden un rey | 1 Samuel 8:1-22 |
| 4. Saúl es proclamado rey | 1 Samuel 10:9-27 |
| 5. David y Goliat | 1 Samuel 17:1-58 |





CASOS

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

El moderador elabora 1 caso de la vida real para cada participante, el cual tendrá 2 textos bíblicos, uno que se relacione con la situación del caso y el otro no tenga relación. Esto los elaborará en tamaño carta visible y pegará en la pizarra a 3 metros de distancia. El moderador dará el número de participación con las fichas o bolas de unicel. El moderador leerá en voz alta el CASO Y LOS TEXTOS. El participante elige cuál texto considera apropiado para el CASO. Plantea y explica el porqué de su elección. Tiene un minuto para dar la respuesta. Si la respuesta es correcta el juez califica 20 puntos. si la respuesta fuera incorrecta el moderador dirá el texto correcto en relación con el CASO. Si hubiese empate entre los equipos, se le dan 20 puntos a cada uno.



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

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

1. Sofía era una mujer ya grande de edad. Un día estaba tan triste y desesperada porque el doctor le dijo que no podía tener hijos y en medio de su dolor buscó a Dios.

Respuesta:

- Gracias. Ojalá favorezca usted siempre a esta sierva suya. (1 Samuel 1:18)
- SEÑOR todopoderoso, si te dignas mirar la desdicha de esta sierva tuya y, si en vez de olvidarme, te acuerdas de mí y me concedes un hijo varón, yo te lo entregaré... (1 Samuel 1:11)



2. Jorge, poco a poco se alejó de Dios, sus padres le decían que no olvidara lo que en la Escuela Dominical le habían enseñado ya que lo que él hacía no le agradaba a Dios.

Respuesta:

- a. Pero te ruego que perdones mi pecado, y que regreses conmigo para adorar al SEÑOR. (1 Samuel 15:25)
- b. ...¿Qué le agrada más al SEÑOR: que se le ofrezcan holocaustos y sacrificios, o que se obedezca lo que él dice? El obedecer vale más que el sacrificio, y el prestar atención, más que la grasa de carneros. (1 Samuel 15:22)

3. Rocío me ha pedido que ore por su mamá que está enferma. Carlos quiere que ore para que pase la prueba de matemáticas. Le dije a Sara que oraría por ella, y a Manuela para que encuentre su perrito. Desearía orar por todos, pero me olvido.

Respuesta:

- a. En cuanto a mí, que el Señor me libere de pecar contra él dejando de orar por ustedes. Yo seguiré enseñándoles el camino bueno y recto. (1 Samuel 12:23)
- b. Pero los exhorto a temer al Señor y a servirle fielmente y de todo corazón, recordando los grandes beneficios que él ha hecho en favor de ustedes. (1 Samuel 12:24)



SIGUIENDO LAS HUELLAS

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

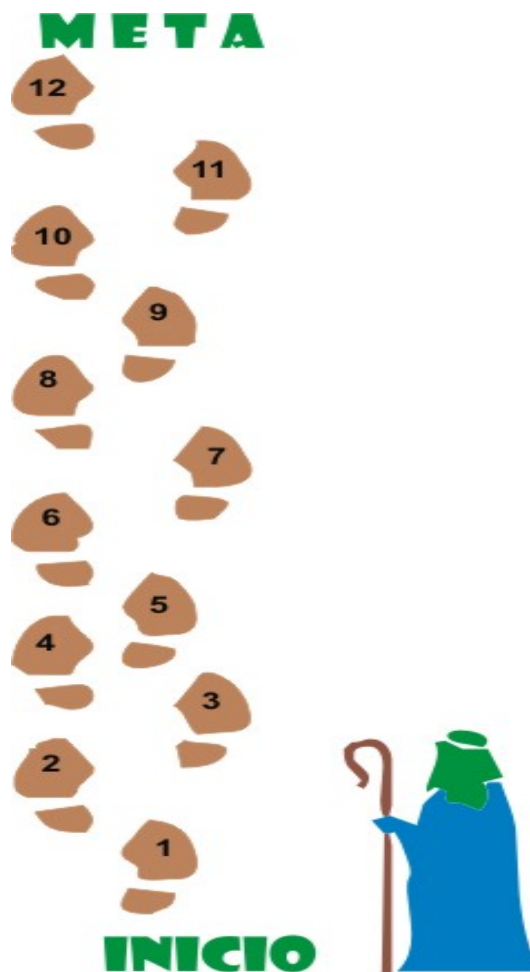
El moderador preparará un cuestionario con 12 preguntas directas y diferentes para cada equipo y lo pondrá en un sobre cerrado y numerado. También elaborará 12 HUELLAS DE PIES de cualquier material y 2 títulos, uno de INICIO, el otro META y una ficha de color para cada equipo. El moderador dice la primera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

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

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

SUGERENCIA:

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





PREGUNTAS 1 SAMUEL CAPÍTULO 14

1. ¿A dónde le ordenó Jonatán ir a su escudero con él?
R. Al otro lado, donde estaba el destacamento de los filisteos. (14:1)
2. ¿En dónde estaba Saúl cuando Jonatán quiso ir al lado de los filisteos?
R. A las afueras de Guibeá. (14:2)
3. ¿Cuántos hombres tenía Saúl cuando estaba en Guibeá bajo un granado en Migrón?
R. Seiscientos hombres. (14:2)
4. ¿Quién llevaba el efod?
R. Abías, hijo de Ajitob. (14:3)
5. ¿Quién era el abuelo de Abías?
R. El sacerdote Elí. (14:3)
6. ¿Por dónde tenía que cruzar Jonatán para llegar a la guarnición filistea?
R. Por un paso entre dos peñascos llamados Bosés y Sene. (14:4)
7. ¿Hacia dónde estaba el peñasco llamado Bosés?
R. Hacia el norte, frente a Micmás. (14:5)
8. ¿Hacia dónde estaba el segundo peñasco llamado Senes?
R. Al sur frente a Gueba. (14:5)
9. ¿Qué dijo Jonatán al escudero acerca de que el SEÑOR los ayudara a cruzar los peñascos?
R. Pues para el SEÑOR no es difícil salvarnos, ya sea con muchos o con pocos. (14:6)
10. ¿Qué le ofreció el escudero a Jonatán cuando iban a cruzar hacia los filisteos?
R. ¡Adelante!, que cuenta con todo mi apoyo. (14:7)
11. ¿Qué señal esperaba Jonatán de los filisteos para que se quedaran ahí?
R. Si les decían: “Esperen a que los alcancemos”. (14:9)
12. ¿Qué debían decirles los filisteos para que Jonatán y su escudero avanzaran?
R. “¡Vengan acá!” (14:10)



QUÉ NOS ENSEÑA (VALORES)

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

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

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

NOTA: Solo un texto debe tener relación con el versículo y 2 no. Los textos no deberán tener escrita la palabra del valor (recuerde es categoría de reflexión).

¿QUÉ SON LOS VALORES?

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

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

EJEMPLOS:

MI Señor, tan cierto como que usted vive, le juro que yo soy la mujer que estuvo aquí a su lado orando al SEÑOR. (1 Samuel 1:27)

HONESTIDAD

TEMPLANZA
SABIDURÍA

El SEÑOR da la riqueza y la pobreza: humilla pero también enaltece. (1 Samuel 2:7)

ALEGRÍA

GENEROSIDAD

LIBERTAD

Y le dijeron Samuel: No dejes de clamar al SEÑOR por nosotros, para que nos salve del poder de los filisteos. (1 Samuel 7:8)

CONFIANZA

CORTESÍA
RESPETO

Le dijo David, te juro por el SEÑOR, Dios de Israel, que a más tardar pasado mañana a esta hora averiguaré lo que piensa mi padre. Si no corres peligro, de alguna manera te lo haré saber. (1 Samuel 20:12)

RESPONSABILIDAD
PERDÓN
LEALTAD



BAÚL DE LOS RECUERDOS

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

El moderador preparará o buscará figuras de cualquier material, para colocarlas dentro de un baúl de madera o elaborar una caja de cartón. Simulando ser un baúl. El moderador da el número de participación con las fichas o bolas de unicel e irán pasando los participantes uno por uno introduciendo la mano sin ver, cuando tenga en sus manos el objeto o figura, tendrá 2 minutos para ir narrando que le recuerda esta figura. El participante que relaciona bien su narración con la figura. El juez da 10 puntos y continua el segundo participante del mismo equipo. Narraciones obtendrán 20 puntos cada uno. El objeto que sacan del baúl queda fuera y no se vuelve a introducir al baúl.



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

OTROS ACCESORIOS QUE SE ENCUENTRAN EN 1 SAMUEL, CAPÍTULOS 1-2: corona, espada, lanza, cuerno, flecha, aceite.

HOMBRES: Samuel como niño, o como profeta; Saúl, Elcaná, Jonatán, Goliat, etc.

1 SAMUEL CAPÍTULO 1		1 SAMUEL CAPÍTULO 2	
Silla	v. 9	Corazón	v. 1
Puerta	v. 9	Roca	v. 2
Cabello	vv. 11	Pan	v. 5
Varón	vv. 11	Tenedor	v. 13
Mujer (Ana o Penina)	v. 4	Túnica	v. 18
Becerro	vv. 24		
1 SAMUEL CAPÍTULO 3		1 SAMUEL CAPÍTULO 4	
Arca de Dios	v. 1	Querubines	v. 4
Lámpara	v. 3	Ropa rota	v. 12
Cama	v. 5	Silla	v. 18
		Puerta	v. 18
1 SAMUEL CAPÍTULO 5		1 SAMUEL CAPÍTULO 6	
Estatua	v. 1	Figura de oro	v. 4
		Rata	v. 4
		Vacas	v. 7
		Carreta	v. 7
		Beceros	v. 7
		Trigo	v. 13



BUZÓN DE CARTAS

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

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

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



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

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

EJEMPLOS:

CARTA 1

Te escribo porque me enteré que tuviste que salir del palacio, pues el rey Saúl te quiere matar. Espero que recuerdes dónde esconderte. Yo iré a verte y lanzaré unas flechas, cuando yo diga ¡Mira, las flechas están más allá!, quiero decirte que te escapes! Recuerda que nosotros hicimos un pacto.

Respuesta: (David)

CARTA 2

Te envío esta carta porque he dejado de amamantar a mi hijo. Saldré en poco tiempo, para llevarlo a la casa del SEÑOR en Siló. También llevo un becerro de tres años, una medida de harina y un odre de vino, para que presentes al niño.

Respuesta: (Elí)

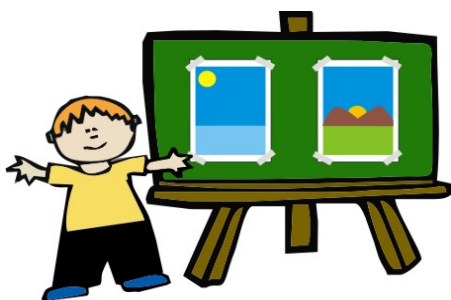


CATEGORÍA DE ARTE MANUAL

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

CONTESTE Y DIBUJE

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



El moderador presenta un dibujo base en un pliego de papel, como: cárcel, ciudad, montañas, mar, etc., y lo pegará en la pizarra. Pondrá un marcador para cada equipo. El dibujo deberá ser diferente para cada equipo, la distancia será de 3 metros del participante a la pizarra. El moderador dará un sobre con el dibujo base, así como un cuestionario de 5 preguntas

diferentes para cada equipo; los sobres vendrán numerados. Los equipos formarán una fila con 5 participantes. Cuando el moderador termine la primera pregunta, se cuenta el tiempo. Si contesta correctamente pasará a hacer un dibujo, y si el participante contesta incorrectamente no pasa a hacer ningún dibujo. El moderador continúa haciendo preguntas; terminado el tiempo, el moderador pide al equipo que un solo participante diga qué tema o evento dibujó.

NOTA: Los jueces califican de acuerdo siguiente parámetro y escala:

Claridad en el dibujo: 5-10

Dibujo que se asocie al tema de estudio 5-10

Coordinación en espacio y tamaño: 5-10

(HACER UN DIBUJO COMO BASE: *Unas montañas, una ciudad, campo, santuario con puerta*)

Nacimiento de Samuel	1 Samuel 1:1-8	(montañas)
Ana orando frente a Elí	1 Samuel 1:9-22	(santuario con puerta)
Los Israelitas piden un rey	1 Samuel 8:1-22	(ciudad)
David y Goliat	1 Samuel 17:12-32	(campo o montañas)



DÍGALO DIBUJANDO

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



Cada equipo tiene dos oportunidades de participar, una por cada participante.

Debe prepararse un listado de 12 títulos de pasajes o eventos bíblicos en sobres cerrados y con el número a participar, un pliego de papel o pizarra, marcador o yeso (tiza), dividido a la mitad. Coloque el número 1 en una mitad y el 2 en la otra mitad para que hagan los dibujos en su ronda correspondiente.

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

El moderador recibe a los primeros participantes con su sobre cerrado y lo dará a los jueces.

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

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

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

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

EVENTO BÍBLICO:

Nacimiento de Samuel	1 Samuel 1:19-20
Ana y Elí	1 Samuel 1:9-18
Ana dedica a Samuel	1 Samuel 1:24-28
David Y Goliat	1 Samuel 17:48-54
Saúl intenta matar a David	1 Samuel 19:1-17



COLLAGE

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



El moderador prepara 12 títulos en sobres cerrados, y con el número de participación para los equipos a participar. El moderador debe proporcionar una cartulina u hoja tamaño carta, tijeras, pegamento blanco, papel de diversos colores y texturas, como papel de seda, periódico, lustre etc. El moderador, con un silbato, dará inicio. Los participantes tienen 5 minutos para realizar el collage; es permitido hablar entre ellos mientras lo elaboran.

Terminado el tiempo entre los 3 participantes determinan quién explicará en 1 minuto el collage realizado.

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

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

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

TEMA:

- | | |
|----------------------------------|-------------------|
| 1. Samuel unge a David | 1 Samuel 16 |
| 2. La familia de Saúl | 1 Samuel 14:49-52 |
| 3. Jonatán ataca a los filisteos | 1 Samuel 13:15-23 |
| 4. Samuel unge a Saúl | 1 Samuel 10 |
| 5. El arca en Asdod y Ecrón | 1 Samuel 5:1-12 |
| 6. Muerte de Elí | 1 Samuel 4:12-18 |

TÍTERE

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



El moderador prepara 8 sobres con el nombre del personaje a realizar y número de participación. El moderador debe proporcionar una bolsa de papel, pegamento blanco, papel de diferentes texturas y colores lana o estambre, marcadores, tijeras por equipo. El moderador pide a los dos participantes de cada equipo que se coloquen en el suelo o en una mesa. El moderador dará inicio con el silbato, al terminar el tiempo, el moderador pide a un participante que dé la explicación en un minuto.

El juez calificará de acuerdo al parámetro y escala siguiente:

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

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

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

PERSONAJES:

Samuel	Como niño (1 Samuel 1:21-28 y 2:11)
Ana	1 Samuel 1 y 2:1-10
Penina	1 Samuel 1
Elcaná	1 Samuel 1
Elí	1 Samuel 1
Saúl	1 Samuel 10
David	Como pastor (1 Samuel 16:19-23)
Jonatán	1 Samuel 20



MODELAJE Y PLASTILINA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
30 PUNTOS bajo parámetros	5 minutos	4 x Equipo	Simultánea

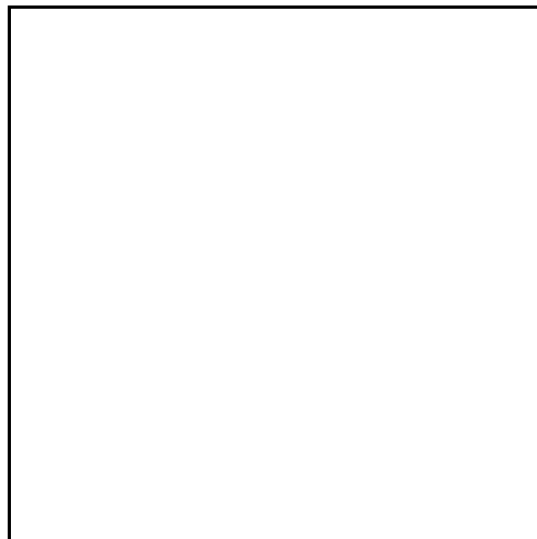
El moderador prepara 8 sobres cerrados con el título del evento a realizar y proporciona suficiente plastilina y cartón para la base del evento. Terminado el tiempo de 5 minutos, el juez pide a cada equipo presentar su trabajo. Un participante dará la narración del tema correspondiente a su trabajo.

El juez calificará de acuerdo a los siguientes parámetros y escala:

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

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

- | | |
|---|-------------------------|
| 1. Ana dedica a Samuel | 1 Samuel 1:21-28 y 2:11 |
| 2. Los fariseos capturan el arca | 1 Samuel 4:1-11 |
| 3. Muerte de Elí | 1 Samuel 4: 12:22 |
| 4. Los filisteos devuelven el arca a Israel | 1 Samuel 6:1-21 |
| 5. Samuel unge a Saúl | 1 Samuel 10:1-8 |



BANDERAS

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
30 PUNTOS	1 minuto	2 x Equipo	Simultánea



El moderador prepara 8 tarjetas escribiendo el nombre del lugar o personaje bíblico del tema de estudio., colocarlos en sobres cerrados y el número de participación para explicar.

El moderador debe proporcionar pliego de papel u hojas carta, papel de colores textura palos de madera o plástico de 60 cm. Pegamento blanco, tijeras, marcadores. Terminado el tiempo, el juez lo indica y deberá explicar un participante por equipo el tema de la bandera realizada.

El juez calificará de acuerdo al siguiente parámetro y escala:

Elaboración de la bandera	5-10
Adecuación de materiales	5-10
Explicación o narración	5-10

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

TEMAS:

- | | |
|---------------------------|------------------------|
| 1. Samuel | Como juez (Samuel 3) |
| 2. Saúl es proclamado rey | 1 Samuel 10:18-27 |
| 2. David | Como rey (1 Samuel 16) |
| 4. Jonatán | 1 Samuel 13 |

EJEMPLO:

Se les indica a los participantes que deberán realizar una bandera utilizando los materiales que se les proporcione (papel de colores, media cartulina blanca, palo de madera de 60cm, pegamento, cinta adhesiva, marcadores, etc.). Se elaboran sobres para tantos equipos a participar y se escribe en ellos el nombre de un lugar, o personaje bíblico del tema de MEBI, el cual ya habrá sido estudiado con anterioridad. Los participantes, al escuchar el silbato, deberán empezar a realizar la bandera en la cual deberán simbolizar los valores de cada personaje o lugar. Al finalizar la bandera deberán explicar lo que plasmaron en ella.



CATEGORÍA DE MÚSICA

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

MÚSICA (CANTO)

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

Cada equipo debe presentar una canción.

La canción debe tener:

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

Debe ser cantado por todo el equipo.

Se califica creatividad del equipo al presentar la canción



NOTA: Los jueces califican en una escala de 5 a 10 dentro de los siguientes parámetros:

Letra inédita	5-10
Letra relacionada con el tema del esgrima	5-10
Música (entonación, armonía)	5-10
Creatividad en la presentación	5-10
Participación del equipo completo	5-10
TOTAL:	50 puntos

El canto puede ser presentado en cada demostración para ir mejorando esta categoría.

EJEMPLO:

Yo quiero servir al SEÑOR

- I. Yo quiero servir al SEÑOR desde pequeño
Sueño servir al SEÑOR, servir, servir.

CORO

Una noche oí mi nombre
Samuel, Samuel, Samuel (puedes poner tu nombre)
Heme aquí que tu sirvo escucha.

- II. Y cuando sea grande servir al SEÑOR
Sueño servir al SEÑOR, servir, servir.

III. Cuando llegue anciano
Quiero seguir sirviendo a mi SEÑOR
Servir, servir hasta el final.



SI LO SABES, CÁNTALO

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

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

El moderador indica quién inicia de acuerdo al número de participación. Los sobres solo serán abiertos cuando sea su participación. El moderador toma el primer sobre y lo entregará al director de música, el cual tocará la primera estrofa del coro. El participante tiene un minuto para tratar de identificar el canto y entonarlo completo. Así sucesivamente hasta terminar con todos los equipos.



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

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

Hacer un listado de cantos, coros, himnos que vayan relacionados con el tema de MEBI. Los títulos de los cantos se escribirán en sobres y pasará un participante del equipo. Éste se lo dará al Director de Música y tocará una parte del canto. El equipo restante deberá adivinar cuál canto es y entonarlo, y si lo canta correctamente obtiene 30 puntos.

LISTA DE CANTOS

- *David era un muchachito*
- *Que su espíritu fluye en mí*
- *Me levantaré*
- *Sé fuerte y valiente*
- *Como hizo David (casete Cantos de Alabanza Kids)*
- *Alabando al SEÑOR (Cantando la Palabra (Him producciones)*
- *Proclamaré de tu amor (Integrity Kids)*
- *Todo es posible (Integrity Kids)*
- *Por siempre. (Piedra Angular)*
- *Soldaditos de Jesús (Club Tica Tac)*
- *Somos soldaditos*
- *A la batalla*
- *Fiel conmigo va*
- *Soldado de valor*
- *Adelante con valor*
- *David (Cedar mont)*



CANTANDO EL TEXTO

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

El moderador, prepara tarjetas con varias citas bíblicas en sobres cerrados y número de participación. El moderador da el inicio con el silbato y los equipos tienen un minuto para ver el texto y ponerse de acuerdo en ritmo, y movimientos.

NOTA: El juez califica de acuerdo al parámetro y escala:
 Entonación y armonía 5-10 puntos
 Creatividad en la presentación 5-10 puntos

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

Anote varias citas bíblicas en sobres con el texto a cantar. Coloque cada sobre en una caja, y cada participante deberá sacar un sobre con el texto a cantar. Ellos le darán la entonación que deseen así como el ritmo y los movimientos.

TEXTOS

- ORACIÓN DE ANA
 - 1 Samuel 2:1
 - 1 Samuel 2:2
 - 1 Samuel 2:3
 - 1 Samuel 2:4





SILBANDO EL CANTO (NUEVO)

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
20 PUNTOS	1 minuto ($\frac{1}{2}$ minuto para silbar y $\frac{1}{2}$ minuto para descubrir canto)	2 x Equipo	Un Equipo a la vez

El moderador prepara en tarjetas el título del canto a silbar y número de participación. El moderador pedirá a un participante por equipo, para escoger su sobre.

El moderador da inicio con el silbato. El primer participante inicia silbando, y terminado el tiempo empieza a contar los 30 segundos del 2do participante para identificar qué canto es. El juez dará 20 puntos al equipo que conteste correctamente. Si el participante no logra descubrir el canto, el juez no otorga puntos a este equipo.

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





CATEGORÍA DE ACTUACIÓN

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

DÍGALO CON MÍMICA

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

El moderador prepara 10 títulos o pasajes bíblicos en tarjetas, en sobres cerrados y número de participación. Los sobres no serán abiertos hasta que participen. El número de participación debe ir al exterior del sobre. El participante que elija el sobre deberá efectuar la mímica a sus 4 compañeros restantes teniendo 2 minutos para dar la respuesta correcta.

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



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

Ejemplo:

- | | |
|---|-------------|
| 1. Oración de Ana | 1 Samuel 2 |
| 2. Samuel unge a Saúl | 1 Samuel 10 |
| 3. Los Israelitas piden un rey | 1 Samuel 8 |
| 4. Samuel derrota a los filisteos en Mizpa | 1 Samuel 7 |
| 5. Los filisteos devuelven el arca a Israel | 1 Samuel 6 |



DECLAMACIÓN (POESÍA)

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

El moderador deberá dar el número de participación con las fichas o bolas de unícel. El moderador inicia con el equipo a participar. En un minuto debe presentar el equipo su poema.

NOTA: Los jueces califican de acuerdo a los parámetros y escala:

Ademanos	5-10 puntos
Coordinación entre los 2 participantes	5-10 puntos
Entonación	5-10 puntos

El poema deberá estar elaborado por el equipo:

Tener letra inédita	5-10 puntos
Tema relacionado con el estudio	5-10 puntos

Duración de 1 minuto

3 estrofas

EJEMPLO:

TÍTULO: Samuel, siervo del SEÑOR

Samuel servía al SEÑOR desde pequeño
Cuando ministraba el sacerdote Elí.
Desde el vientre de su madre fue su sueño
A su SEÑOR servir, servir.

Samuel no conocía la dulce voz del SEÑOR.
Sin embargo, así lo amaba y sabía bien servir.

Tres veces fue al sacerdote, fervoroso y con amor.
Para saber qué ordenaba la voz que creía oír.
El sacerdote Elí le dijo tiernamente: regresa
Es la dulce voz del SEÑOR.





DRAMATIZACIÓN

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

El moderador prepara un listado de eventos en tarjetas, con un sobre cerrado y número de participación.

El moderador da el inicio para contar los 5 minutos para que los equipos se pongan de acuerdo a presentar el drama, trayéndolo a nuestro año actual. El moderador da la oportunidad al adiestrador de cada equipo para asesorarlos en esta actividad. Al terminar el tiempo de 5 minutos, el moderador indica que se retiren los adiestradores, dejando solo a su equipo para la presentación del drama.

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

El juez calificará de acuerdo a los parámetros y escala:

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

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

EJEMPLO:

TEMAS:

- | | |
|-----------------------------------|----------------|
| 1. Israel pide rey | 1 Samuel 8 |
| 2. David toca para Saúl | 1 Samuel 16:14 |
| 3. David y Jonatán hacen un pacto | 1 Samuel 18:3 |
| 4. Juramento de Saúl | 1 Samuel 14:24 |

NOTA: Pueden tomar temas de la categoría de Manualidades.





ÚLTIMA HORA

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



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

El moderador dará el sobre a escoger, una hoja tamaño carta y un lápiz o lapicero para que se escriba la noticia, la cual deberá ser una cápsula informativa. Dependerá del equipo redactarla lo más creativa e interesante posible. En 3 minutos, terminado el tiempo el juez lo indica y el moderador ve el número de participación por equipos para poder leer en voz alta. Solo pasará a leer un participante de cada

equipo en un minuto su cápsula informativa.

NOTA: El juez calificará de acuerdo al parámetro y escala:

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

Se le proporciona un evento de la historia o pasaje bíblico. Deberán organizarse de manera que realicen una cápsula informativa para dar la noticia en la forma más creativa y rápida al resto del público. La noticia debe ser informativa.

EJEMPLO:

- | | |
|----------------------------|-------------|
| 1. Oración de Ana | 1 Samuel 2 |
| 2. Israel pide un rey | 1 Samuel 8 |
| 3. David y Goliat | 1 Samuel 17 |
| 4. Samuel unge a Saúl | 1 Samuel 10 |
| 5. Muerte de Elí | 1 Samuel 4 |
| 6. El SEÑOR rechaza a Saúl | 1 Samuel 15 |



HOJA DE REGISTRO "EJEMPLO" HOJA DE REGISTRO



No. _____

DEMOSTRACIÓN DE ESCRIMA
BÍBLICO INFANTIL

Fecha: ___/___/20___

Libro a estudiar: _____

Lugar: _____

Moderador: _____

Juez 1: _____

Juez 2: _____

Juez 3: _____

Equipo

Adiestrador (Datos personales, teléfono, dirección)

Iglesia/Zona/Distrito: _____

Pastor (Datos personales, teléfono, dirección)

Superintendente de Distrito (Datos personales, teléfono, dirección)

Superintendente de MIEDD (Datos personales, teléfono, dirección)

Puntualidad (puntos)

Distintivo (puntos: playera, pancarta, loneta):

Mascota (puntos)



HOJA DE PUNTUACIÓN 1^{ER} ENCUENTRO

CATEGORÍA DE MEMORIZACIÓN

CRUCIGRAMA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
10 PUNTOS x Respuesta Correcta	5 minutos	3 x Equipo	Simultánea

Palabras correctas										Total	Tiempo
1	2	3	4	5	6	7	8				

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____
2. _____
3. _____

COMPLETAR

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

Puntaje	Tiempo

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____



CATEGORÍA DE REFLEXIÓN

QUÉ NOS ENSEÑA

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

	Correcto	Incorrecto
Explicación (10 puntos)		
Valor (10 puntos)		
Total		

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____

SIGUIENDO LAS HUELLAS

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

Puntaje Respuesta Correcta												Total
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____



CATEGORÍA DE ARTES MANUALES

TÍTERE

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

Parámetros	De 5 puntos a 10 puntos a consideración de juez
Elaboración del títere	
Explicación	
Adecuación de material	

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____
2. _____

CATEGORÍA DE MÚSICA

CANTO

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

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



CATEGORÍA DE ACTUACIÓN

DECLAMACIÓN

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

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

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____
2. _____



HOJA DE PUNTUACIÓN 2^{DO} ENCUENTRO

CATEGORÍA DE MEMORIZACIÓN

CONTESTA Y AVANCE

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
5 PUNTOS x Respuesta Correcta	5 minutos	2 x Equipo	Un equipo a la vez

PUNTOS OBTENIDOS

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

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____
2. _____

COMPLETAR

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

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____



MEMORAMA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
10 PUNTOS x Respuesta Correcta	5 minutos	2 x Equipo	Un equipo a la vez

(8 TEXTOS)

Texto (10 puntos)	✓	X	Texto (10 puntos)	✓	X	Texto (10 puntos)	✓	X
1			4			7		
2			5			8		
3			6					
Total			Total			Total		

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____
2. _____

SOPA DE LETRAS

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
5 puntos p/c Respuesta Correcta	7 minutos	2 x Equipo	Simultánea

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

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____
2. _____



TOTITOS

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

Puntaje Respuesta Correcta												Total
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____

CATEGORÍA DE REFLEXIÓN

LA BIBLIA EN NUESTROS TIEMPOS

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

Correcto		Incorrecto	
Observaciones		Observaciones	

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____

2. _____

3. _____



SIGUIENDO LAS HUELLAS

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

Puntaje Respuesta Correcta													Total
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____

QUÉ NOS ENSEÑA

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

	Correcto	Incorrecto
Explicación (10 puntos)		
Valor (10 puntos)		
Total		

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____



CATEGORÍA ACTUACIÓN

DECLAMACIÓN

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

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

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____
2. _____

MÍMICA

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

Mímica correcta (25 puntos)	
-----------------------------	--

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

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



CATEGORÍA DE ARTES MANUALES

PLASTILINA

PUNTAJE	TIEMPO	PARTICIPANTES	FORMA DE PARTICIPACIÓN
30 PUNTOS bajo parámetros	5 minutos	4 x Equipo	Simultánea

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

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

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

TÍTERE

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

Parámetros	De 5 puntos a 10 puntos a consideración de juez
Elaboración del títere	
Explicación	
Adecuación de material	

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES:

1. _____
2. _____



CATEGORÍA DE MÚSICA

CANTO

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

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

Nota: Estas hojas de puntuación solo son un ejemplo, tómese la libertad de realizar sus propias hojas de puntuación para cada Encuentro.