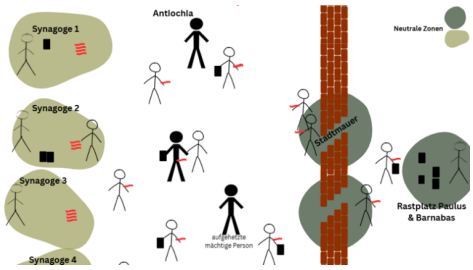
YoungstarsWiki.org

ENVIADO POR
BESJ_Swiss

ON
29/01/2026

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Difundir el Evangelio con riesgo, Hechos 13. 44-52



En Hechos 13, Pablo y Bernabé anuncian a Jesús en Antioquía. A pesar de la envidia y la expulsión, llevan el mensaje con valentía. Experimenta esta tensión entre el rechazo y la confianza en el juego y forma parte de su historia.

Explicación del juego

Disposición del campo de juego y desarrollo del juego El campo de juego Un bosque con posibilidades de moverse sin ser visto es ideal para el juego. También se puede jugar en un bosque más claro. El terreno de juego es largo. En un extremo, en Antioquía, se encuentran las cuatro sinagogas (dependiendo del tamaño del grupo) de los diferentes grupos, que están marcadas con cinta disuasoria como zona de protección. Desde 30-60 metros hasta la muralla de la ciudad, una franja demarcada de bosque en la que no se puede entrar. La única forma de salir de la ciudad es con la guardia. Para ello, se hace un círculo con tres lonas, uno de los cuales es el guardián. El guardián deja que cuatro niños entren detrás de él y crucen la muralla hacia el exterior. Si es necesario, se pueden utilizar varios guardias. Sólo los cuatro participantes pueden entrar en la zona neutral a la entrada y salida de la muralla. La parte desde la muralla hasta la zona de descanso es más pequeña que la zona de la ciudad de Antioquía. El final de la zona de juego es de nuevo una zona neutral delimitada: la zona de descanso de Pablo y Bernabé. Uno o varios animadores gestionan el material situado allí (en este caso, versículos bíblicos) y velan por el cumplimiento de las normas. Cada niño lleva un hilo de lana/cinta de barrera alrededor de la parte superior del brazo. Se puede arrancar en la zona de juego que va desde las sinagogas hasta la muralla de la ciudad. El que no tenga hilo o cinta de barrera deberá volver inmediatamente a la sinagoga para conseguir uno nuevo. Una vez que el niño ha llegado a la zona de descanso, se le da un trozo de papel para que lo lleve de vuelta a la sinagoga. El hilo también se puede arrancar en el camino de vuelta, en cuyo caso el niño debe entregar el papelito. A este principio básico se añaden ahora algunas novedades.

Objetivo: El objetivo del juego del terreno es ser el primer grupo en encontrar el tesoro enterrado. En el área de descanso encontrarás información al respecto. El fin también puede estar limitado por el tiempo, en cuyo caso se puntúan los versículos bíblicos. Así que gana quien tenga más versículos

Los especiales: Para el tesoro en Antioquía, hay un mapa del tesoro de cuatro partes para cada grupo. En él está marcado el bosque donde se desarrolla el juego. Se deposita un tesoro en algún lugar del campo. Puede estar enterrado, escondido o en lo alto. Cuando un grupo ha recogido 20 trozos de papel (personalizables), ata una cinta roja alrededor de la cabeza de un niño. Este mensajero no debe romper el hilo. En Jerusalén, recibe una parte del mapa, que lleva de vuelta a la aldea sin ser atacado. El juego termina cuando un grupo ha llevado el tesoro a su aldea.

Incitar a gente poderosa: La zona entre las sinagogas y la muralla de la ciudad es insegura gracias a los poderosos incitados. Cualquiera que caiga en sus manos, es decir, a quien le arranquen el hilo, debe volver a la sinagoga. Si tienen un trozo de papel, también se perderá. Estas personas poderosas son líderes

Adición según el grupo y la dinámica

Los participantes pueden atrapar a otros participantes y robar trozos de papel arrancando los hilos/cinta de barrera. Esto está permitido en toda la zona de juego, aparte de las zonas neutrales/de basura. Sin embargo, sólo se pueden robar trozos de papel si no se lleva ninguno y se tiene un hilo en el brazo. Los hilos rotos también se llevan a la sinagoga. Si se permite pillarse desde el principio, los hilos rotos pueden cambiarse por otros nuevos en la sinagoga. Éstos se necesitan para sustituir a los que se han perdido.
Si se incluye esto en el transcurso del juego, hay que disponer de antemano de nuevas cintas/hilos

Los trucos

Al jugar a este juego, te darás cuenta rápidamente de la cantidad de variantes jugables que existen:

- Los nombres de los lugares y las personas pueden adaptarse a cualquier tema.
- Dependiendo del número de niños que participen, cambiará el número de sinagogas, guardias y personas poderosas.
- Los premios de las partes del mapa del tesoro se pueden utilizar para acelerar o ralentizar el juego.
- Los personajes poderosos pueden tomar más hilos de los grupos fuertes.
-

Para este tipo de intervenciones, sin embargo, es necesario que los líderes participantes se pongan en contacto con el responsable del juego y vigilen el horario y la equidad.

es importante explicar bien el juego a los niños y tener flexibilidad para crear nuevas reglas. Las zonas neutrales de la muralla de la ciudad, por ejemplo, sólo se crearon durante el juego. Sin embargo, los poderosos incitados eran más favorables a los niños pequeños que a los adolescentes, y cada grupo de edad desarrolló sus propias estrategias para alcanzar la meta. Otro punto clave es la acción física: el juego invita a los duelos. Éstos están bien siempre que no se utilice la fuerza bruta. Nos las arreglamos sin más reglas, pero tuvimos que garantizar el orden en casos individuales

Cuestiones de seguridad

Deshidratación en días calurosos à proveerse de agua en el pueblo o Antioquía

Heridas leves (rozaduras, contusiones, etc.) à Lleve una farmacia con usted

Terreno peligroso à acordonar con cinta de barrera

Material

- Cinta de barrera para las sinagogas, la muralla de la ciudad, el área de descanso y, posiblemente, para los límites del campo de juego
- cintas de colores para distinguir los grupos
- Hilos de lana para los brazos de cada pueblo. Deben poder rasgarse O cinta de barrera
- trocitos de papel con versículos de la Biblia en grandes cantidades para cada grupo
- un mapa del campo de juego con el tesoro marcado en él, cortado en cuatro partes

- un tesoro
- tres hojas por guardia para transportar
- Silbato para las señales
- recomendado: Croquis del campo de juego y breve descripción del juego, por ejemplo, en papel de embalar
- también recomendado: Botiquín de bolsillo
- después de un partido campo a través, un tentempié y algo de beber nunca vienen mal

Weitere Informationen

Categorías
Juegos y actividades

Etiquetas
Pablo
Hechos de los Apóstoles
Bernabé
Confianza
Persecución

Edad
De 8 a 12 años
De 13 a 16 años
a partir de los 16 años

Número de participantes
No hay datos disponibles.

Biblia
Historia
Persona
Tema:

Duración
No hay datos disponibles.

Terreno / Entorno
Ciudad

Material
Ninguno

Descarga de archivos
No hay descargas de archivos

KI Generierter Inhalt
Contenido
Categorías
Etiquetas

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/es/wiki/art/difundir-el-evangelio-con-riesgo-hechos-13-44-52