



Desf 18

EL GRAN DESAFIO DE LA BIBLIA

# LA PALABRA DE DIOS

2 Timoteo 3: 10-17

## Objetivo



Animar a cada uno en su vida cotidiana.

Experimentar la noción de perseverancia en la lectura de la Palabra De Dios.

## Temporización

<b>Bienvenida</b>	5m
<b>Juego</b>	15m
<b>Introducción al tema</b>	5-10m
<b>Desarrollo</b>	50-60m
Texto bíblico	5m
Canciones	10m
Testimonios	15-20m
Actividad creativa	20-25m
<b>Conclusión</b>	5m



## Material

**Bienvenida:** ninguno

**Juego:** cinta adhesiva (poner delante)

**Introducción al tema:** ninguno

**Desarrollo:**

- Biblia(s)
- versículos de ánimo preparados anteriormente por

el monitor(a)

- Lápices de colores
- Bolígrafos
- 2 cestas o sombreros

**Conclusión:** ninguno





# Disposición de la Sala

Poner las filas de sillas (banco...) cara a cara, ligeramente perpendiculares a la escena. Esto implica que las personas se pueden ver unos a otros, en lugar de mirar todos en la misma dirección. Hay que dejar un espacio libre entre las filas.



## Bienvenida

- Los niños y los adultos son acogidos por los animadores o monitores.
- El animador de la sesión presenta los personajes que intervendrán
- Oración



## Juego

Hacer una cuadrícula de cuatro cuadrados por cuatro con la cinta adhesiva, de iguales dimensiones, que pueda caber la longitud de un pie.

Entonces imaginamos un camino a recorrer que pase por todos los cuadrados una sola vez. Hay que comenzar en una esquina de la cuadrícula; se puede ir en diagonal, a la izquierda, a la derecha... sin salir de la cuadrícula. Los jugadores tendrán que reproducir el camino que el monitor(a) ha imaginado, comenzando desde la primera casilla que él/ella le indique.

Cada vez que ellos se equivoquen, el monitor(a) dirá: ¡BIP! Y tendrán que abandonar.

El objetivo es que todo el grupo logre recorrer el camino sin equivocarse.

Una variante puede ser hacerlo sin poder hablar.

CONSEJO: reproducir el camino en un papel con anterioridad para recordarlo y para demostrarlo al final del juego.

En función del número de niños o personas participantes, se pueden hacer dos o más cuadrículas y hacer un equipo para cada una. En ese caso, se necesitará más de un monitor, uno para cada cuadrícula.



Objetivo: Experimentar perseverancia



# Introducción al Tema

Se pueden hacer algunas preguntas sobre lo que han sentido mientras jugaban:

- ¿Te ha parecido difícil?
- ¿Te ha dado alguna satisfacción?
- ¿Cómo has superado el hecho de que el animador no te ayudara en absoluto?
- ¿Cómo habéis logrado el éxito, compitiendo o ayudándoos mutuamente?
- Preguntar a ver si hay voluntarios/as que quieran explicar alguna experiencia en la que fueron perseverantes. ¿Cómo lo consiguieron?
- ¿Han encontrado personas que se han burlado de ellos?
- ¿Cómo han superado la burla?



## Desarrollo

### TEXTO BÍBLICO

**Leer el texto bíblico en 2ª Timoteo 3: 10-17**

En este pasaje; Pablo anima a Timoteo a no dejarse desanimar en su testimonio de las Buenas Nuevas. A pesar de los ataques, las burlas o las barreras de aquellos a los que confronta, Pablo le aconseja que se acuerde de lo que ha aprendido sobre Dios y que confíe plenamente. En efecto, Dios siempre viene en ayuda de los que le sirven y los sostiene en su misión.

### CANCIONES

**Tu Palabra**

**Libro “terrible”**

**Tu bondad**

### TESTIMONIOS

Pedir a algunos niños, después a algunos adultos que expliquen por qué o por quién ellos son animados. ¿Y en la iglesia? ¿Hay un ambiente de ánimo y valentía? Si no es así, pedir que propongan algunas ideas para que la gente se sienta más unida, más próxima los unos de los otros. Es importante poder sostenerse y animarse mutuamente (y ¡sobre todo!) entre hermanos y hermanas en Cristo.

**Tiempo de silencio:** explicamos la razón de hacerlo para escuchar a Dios, para reflexionar sobre los testimonios que hemos escuchado y comprenderlos.

## ACTIVIDAD CREATIVA

Formar muchos equipos lo más diversos posibles, de alrededor de 10 personas. Que cada equipo discuta sobre los versículos o las frases que les dan ánimo.

Después de unos diez o quince minutos, se hace venir a un voluntario de cada equipo para que cite los versículos o frases que han mencionado.

En segundo lugar se distribuye a cada uno una cartulina pequeña (una tarjeta), en la que puede escribir palabras o versículos de ánimo para cualquiera.

Al acabar se recogen con los dos sombreros o cestas preparadas para ello.

Ejemplos:

- Dios es mi fuerza
- Yo no tengo miedo de nada, porque Dios me protege.
- Poco importa dónde vaya, Jesús está conmigo todos los días.
- Filipenses 4:13 → "Todo lo puedo en Cristo que me fortalece".
- 1ª Pedro 5:7 → "echando toda vuestra ansiedad sobre él, porque él tiene cuidado de vosotros".
- 2ª Timoteo 1:7 → "Porque no nos ha dado Dios un espíritu de cobardía, sino de poder, de amor y de dominio propio".



(OBJETIVO: invitar a cada uno a volverse hacia los demás para apoyarse y animarse regularmente)

## Conclusión

**Recordar los puntos importantes de esta sesión:**

- Necesitamos armarnos de perseverancia para animar a las personas a encontrar a Dios, pero no olvidemos que Dios está con nosotros para darnos las fuerzas y el coraje necesario para cumplir nuestra misión de propagar La Buena Noticia (Jesús muerto y resucitado para salvarnos de la muerte que nos merecíamos a causa de nuestros pecados), y hacer discípulos de todas las naciones (Mateo: 28:19).
- ¡Confiemos en el Señor y recordémonos como él ha actuado en la Biblia y en nuestras vidas!



Al terminar, los niños esperan en la salida para repartir las tarjetas de ánimo que están en los sombreros o cestas, a cada uno de los asistentes.