

EVENTO ESPECIAL



Demos la vuelta y



Testifiquemos

Su historia es nuestra historia
y la de generaciones futuras



FIESTA DE LOS
70

imn

INSTITUTO DEL
MINISTERIO
DE NIÑOS

CAMP360°

RESUMEN DEL EVENTO Y OTROS DETALLES

Resumen: Los grupos y las familias participarán juntos en las estaciones donde aprenderán historias de la Biblia y demostrarán su aplicación a través del testimonio (Testimonios sólidos como la roca), la oración (Dele un giro a su historia), adoración (Alabanzas al estilo disco) y la importancia de permanecer conectados (Conectémonos).

Sobre el tema: El tema de este evento gira en torno a la cultura, el entretenimiento y la historia de la década de los 70.

Sobre el evento: Este emocionante evento de la iglesia está diseñado para que las familias y los grupos visiten cuatro estaciones interactivas, en la que cada una destaca algún aspecto de lo que significa testificar. Por medio de estas experiencias, las familias se darán cuenta de que vale la pena compartir sus historias de fe, no solamente en palabras, sino también por la manera en que viven, adoran y aman a otros. El evento equipa y también inspira a los participantes a testificar con valentía sobre la bondad de Dios a las próximas generaciones.

Verso clave: “...Para que lo contéis a la generación venidera. Porque este Dios es Dios nuestro eternamente y para siempre; Él nos guiará aun más allá de la muerte”, Salmo 48:13, 14.

Inicio	4 estaciones	Cierre	Tiempo necesario
15 minutos	15 minutos en cada una	15 minutos	1 hora 30 minutos

Estación 1	Estación 2	Estación 3	Estación 4
-Piedras -Plumas para colorear - Marcadores de tinta permanente -Ojos adhesivos para manualidades (“googly eyes”) -Una copia de la hoja titulada MI ROCA, MI TESTIMONIO para cada familia/grupo	-Marcadores de tinta permanente (blanco, dorado, plateado) -Poner en la pared discos de vinil (hacerlo de antemano)	-Pista de baile -Tarjetas de acción -Guion para el líder de la estación -Música -Opcional: Orador	- Varios juegos “Connect Four”

Recursos para descargar

Descargue la Guía del evento, juntamente con las pancartas, diapositivas, hojas de trabajo y material impreso, todo gratuitamente en este enlace: cogop.org/children

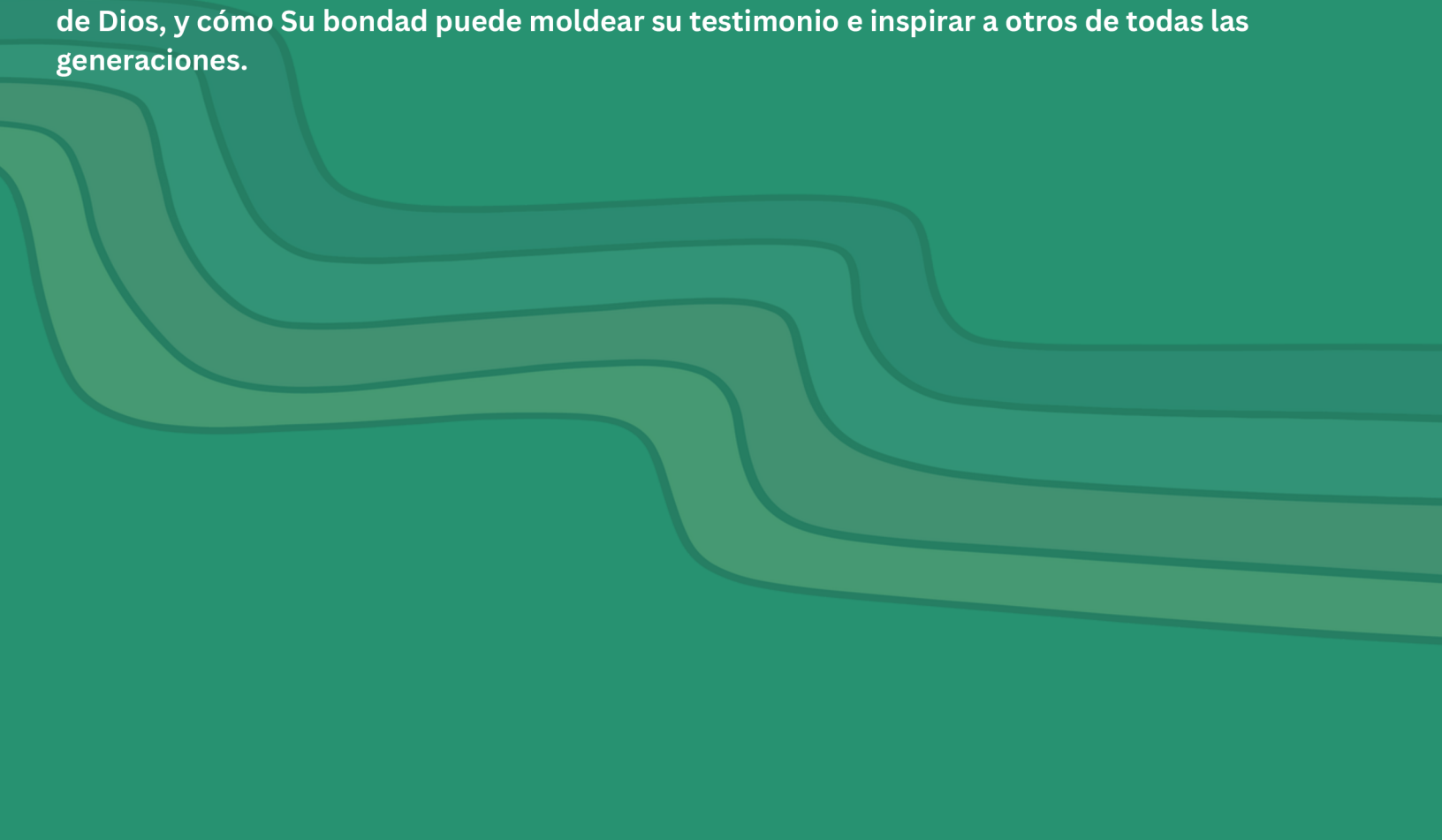
PROGRAMA DEL EVENTO

APERTURA

Dé apertura al evento con palabras de agradecimiento y dándole la bienvenida a todos los asistentes. Recuérdeles que el propósito de este evento es unir a las familias y generaciones. Antes de proceder con cualquiera de las actividades, comience con una oración. Después, incorpore varias actividades para el grupo entero o grupos pequeños que reflejen el tema. Estas actividades pudieran ser cruciales en permitirles a los individuos, grupos y familias que se abran y se sientan cómodos antes de comenzar con las estaciones.

Una vez se completen las actividades de apertura y usted explique lo que se hará en las estaciones, invite a las familias o grupos a visitar las estaciones que están alrededor del salón. Enfatique y recuérdeles a todos que estas estaciones son intencionadas para ser completadas todos juntos.

Lo próximo debe ser dar una introducción de lo que sucederá en cada estación. Usted puede decir, **Al visitar cada estación, ustedes tendrán la oportunidad de aprender algo sobre los demás. Aprenderemos sobre algunas historias de la Biblia y después demostraremos la aplicación a través de la estación Testimonios sólidos como la roca, oración en la estación de Dele un giro a su historia, adore en la estación de Alabanzas al estilo disco y enfatice la importancia de estar conectados en la estación Conectémonos.** El Salmo 48:13, 14 dice, “Para que lo contéis a la generación venidera. Porque este Dios es Dios nuestro eternamente y para siempre; Él nos guiará aun más allá de la muerte”. Ustedes van a aprender acerca de David, Ana, Pablo y Silas, y los frutos del Espíritu. Por medio de estas historias bíblicas, actividades prácticas y momentos de reflexión, ustedes podrán descubrir cómo su historia personal de fe se conecta a la historia de Dios, y cómo Su bondad puede moldear su testimonio e inspirar a otros de todas las generaciones.



Estación 1: Testimonios sólidos como la roca

MATERIALES PARA ESTA ESTACIÓN

- Una piedra para cada persona
- Plumas para colorear
- Marcadores de colores permanentes
- Ojos adhesivos para manualidades (“Googly eyes”) o calcomanía de ojos
- Una copia de la hoja, MI ROCA, MI TESTIMONIO para cada familia/grupo

CARTELÓN

En la década de los '70, todos los niños querían tener una piedra de mascota. Era una simple piedra lisa dentro de una caja a las que los niños le podían dar nombre, cargarlas y hasta imaginar que podían sentarse, pararse firme y rodar. Era una tontería divertida, y la verdad es que ninguna de esas piedras podía hacer nada. No podían proteger, ayudar ni hablar con nadie.

La Biblia nos dice en el Salmo 18:2, “Jehová, roca mía y castillo mío, y mi libertador”. Dios es lo opuesto a una piedra mascota; Él es real, fuerte y firme para nosotros como una roca.

Él no está en silencio, como la piedra mascota; Él nos habla a través de Su Palabra. Él no está sin poderes, como la piedra mascota; Él es nuestro castillo y libertador. Él no finge ser como la piedra mascota; Él está vivo y es inmovible.

En los 1970, los niños estaban fascinados con presumir sus piedras mascotas. Se las llevaban a la escuela, les ponían nombres y compartían historias sobre ellas. De la misma manera nosotros estamos llamados a demostrar lo que Dios ha hecho en nuestras vidas.

En 1 Samuel 17, podemos aprender sobre la historia de un muchacho llamado David. El pueblo de Dios –los israelitas– tenían miedo porque un gigante llamado Goliat estaba en contra de ellos. Él era grande, vestía una armadura pesada y gritaba que nadie podía

ganarle. Todos le tenían miedo, con excepción de David —un joven pastor de ovejas. David confió en Dios más que en sus propias fuerzas. Él dijo, “El Dios que me ayudó a pelear contra leones y osos también me ayudará a pelear contra este gigante”. Ese fue el testimonio de David —su historia de lo que Dios ya había hecho.

En lugar de armadura, David tomó su honda y cinco piedras lisas. Con solo una piedra, apuntó e hirió a Goliat justo en la frente. Goliat cayó al suelo, y Dios le dio la victoria a Israel. David confió en la fortaleza de Dios y utilizó una piedra para derrotar a Goliat, demostrando a Dios como nuestra Roca y Protector.

Su testimonio es su historia de cómo Dios ha sido su Roca. Quizás Él le estimuló cuando tenía miedo. Quizás le ayudó a perdonar a otro. Quizás respondió una oración grande de una manera pequeña. Así como los niños no podían dejar de hablar sobre la piedra, nosotros no debemos detenernos para hablar de nuestra Roca —Jesús.

APLICACIÓN

1. Cada persona debe tomar una piedra, algunos marcadores y ojos que se usan en las manualidades para crear su propia piedra mascota.
2. Por debajo (o por uno de los lados) de la piedra, escriba un recordatorio personal, “Dios es mi roca” o alguna palabra que describa cómo Dios le ayuda (Protector, Guía, etc.).
3. Cuando terminen de preparar la piedra mascota, tome una de las hojas de trabajo titulada, “MI ROCA, MI TESTIMONIO” de la mesa y busque un lugar donde pueda completar el cuestionario entrevista que aparece en la hoja con otro miembro de la familia o compañero.

Una vez haya completado la hoja de trabajo, pase a la siguiente estación.

HOJA DE TRABAJO MI ROCA, MI TESTIMONIO:

Mencione algo que le haya hecho temblar,
infundido miedo o haya causado preocupación.

¿Cuándo sintió que necesitaba algo o a
alguien fuerte con quien contar?

¿Cómo fue que Dios le dio fortaleza o paz en
aquel momento?

¿A quién envió Dios a ayudarlo (un amigo,
padre/madre, maestro, pastor, familiar)?

¿Cuál ha sido una oración que Dios le ha
contestado?

¿Cómo usted sabe que Dios es fuerte y firme
como la roca?

Si tuviera la oportunidad de compartir un testimonio con otra persona de cómo Dios ha sido su Roca,
¿qué le diría usted?

Estación 2: Dele un giro a su historia

MATERIALES PARA ESTA ESTACIÓN

- Marcadores de color permanente (blando, dorado, plateado)
- Pared con discos de vinil (ponerlos de antemano)

CARTELÓN

En los primeros dos capítulos de 1 Samuel, encontramos a una mujer llamada Ana. Ella oró mucho, incluso cuando pareciera que no sucedía nada. Ana anhelaba tener un bebé, pero por mucho tiempo, no tuvo uno. Esto la entristeció. Un día, ella fue al templo. Estando allí, ella oró arduamente, al tal punto de llorar. Ella desahogó ante Dios todo lo que había en su corazón. El sacerdote, llamado Elí la vio y de primera instancia pensaba que ella estaba balbuceando, pero Ana le dijo, “No, es que estoy hablando con Dios”. Elí le dijo que se fuera en paz, y que Dios le diera conforme a lo que había pedido.

¿Imagínense que sucedió? Dios escuchó la oración de Ana. Un poco de tiempo después de eso, ella dio a luz un hijo a quien puso por nombre Samuel. El nombre Samuel significa “Dios me ha escuchado”. Samuel creció hasta convertirse en un gran líder y profeta. Esto es lo que podemos aprender: Dios siempre escucha nuestras oraciones. Incluso cuando estamos en espera, Él no nos olvida. Siempre está escuchando.

APLICACIÓN

Ahora es su turno para darle un giro a su historia

1. En la pared de los discos, escriba una petición de oración algo que usted le está pidiendo a Dios), o una nota de agradecimiento por algo que ya Él hizo.
2. Si es una petición de oración, compártala con su compañero y tomen un momento para orar por esa petición.
3. Si es una nota de agradecimiento, tome un momento para compartirla con su compañero.
4. Cuando miremos a la pared, veremos una colección de oraciones e historias, todas girando juntas como si fuera la lista discográfica de oraciones a Dios que Él escucha.

Una vez haya completado esta actividad, proceda a la próxima estación.

Estación 3: Alabanzas al estilo Disco

MATERIALES PARA ESTA ESTACIÓN

- Pista de baile
- Tarjetas de acción
- Música
- Una bocina

CARTELÓN

En la Biblia encontramos la historia de dos hombres llamados Pablo y Silas. Ellos viajaban a diferentes lugares para contarles a otros acerca de Jesús. Un día, ellos ayudaron a un niña que había sido maltratada. Algunas personas se enojaron con Pablo y Silas por ayudarlas, y por esto ellos fueron echados en la cárcel.

La cárcel era oscura y escalofriante. Ellos estaban atados con cadenas, y no pareciera que nadie iría a ayudarlos. Pero en lugar de llorar o enojarse, Pablo y Silas oraron y cantaron himnos a Dios. Los demás prisioneros los escuchaban cantar. Pablo y Silas fueron valientes y estaban llenos de gozo porque confiaban en Dios.

De repente, un terremoto sacudió toda la prisión. Las puertas se abrieron, y las cadenas se cayeron. El carcelero estaba asombrado. El trabajo del carcelero era asegurarse que ningún prisionero se escapara. Ahora que las cadenas se habían caído, él estaba preocupado de meterse en problemas porque los prisioneros estaban libres para salir huyendo. Él estaba a punto de lastimarse, pensando que los prisioneros habían escapado, pero Pablo gritó, “¡No te lastimes! ¡Todos estamos aquí!”

El carcelero estaba asombrado y preguntó, “¿Cómo puedo ser salvo?” Pablo le habló de Jesús, y esa misma noche, el carcelero y toda su familia decidieron creer en Dios. Dios usó su gozo y alabanzas para cambiarlo todo.

Cuando las cosas se ponen difíciles o dan miedo, Podemos alabar a Dios, así como lo hicieron Pablo y Silas. Dios nos ve, Él nos escucha y puede cambiar incluso la más difícil de las situaciones en testimonios asombrosos. Así como sucedió con Pablo y Silas, nuestras alabanzas pueden brillar y ayudar a otros ver a Dios también.

¡Ahora es su turno de alabar a Dios!

APLICACIÓN

Guion para el líder de la estación:

- Una vez el grupo termine de leer el cartelón, usted dará las instrucciones para la actividad. Usted también será responsable de comenzar y poner en pausa la música.
- Usted puede decir, **“Vamos a aprender algunos pasos sencillos de la música disco”**. Entonces usted puede demostrar ciertos pasos como girar, dar la vuelta, aplaudir y apuntar hacia el cielo.
- Diga también, **“Cuando la música comience a tocar, busque un lugar en la pista de baile donde alaba a Dios como lo hicieron Pablo y Silas. Cuando la música se detenga, todos se quedan quietos. Yo voy a escoger a una persona para que tome una tarjeta de acción, cuya acción deberá completar. Una vez se completen las acciones, la música continuará”**.
- Repita esta acción hasta que hayan sido tomadas todas las tarjetas.

Una vez termine con este juego, puede pasar a la próxima estación.

Estación 3: Alabanzas al estilo Disco: Guion para el líder de la estación:

Guion para el líder de la estación:

- Una vez el grupo termine de leer el cartelón, usted dará las instrucciones para la actividad. Usted también será responsable de comenzar y poner en pausa la música.
- Usted puede decir, **“Vamos a aprender algunos pasos sencillos de la música disco”**. Entonces usted puede demostrar ciertos pasos como girar, dar la vuelta, aplaudir y apuntar hacia el cielo.
- Diga también, **“Cuando la música comience a tocar, busque un lugar en la pista de baile donde alaba a Dios como lo hicieron Pablo y Silas. Cuando la música se detenga, todos se quedan quietos. Yo voy a escoger a una persona para que tome una tarjeta de acción, cuya acción deberá completar. Una vez se completen las acciones, la música continuará”**.
- Repita esta acción hasta que hayan sido tomadas todas las tarjetas.

Una vez termine con este juego, puede pasar a la próxima estación.

Estación 3: Tarjetas de acción

Dé 3 palmadas y grite una cosa por la cual está agradecido.

Gire en un círculo y diga, "¡Yo testifico!", mientras apunta hacia el cielo.

Salte dos veces y nombre a alguien o alguna cosa con la cual Dios le ha bendecido.

Dé 4 pasos hacia adelante mientras dice una cosa con la cual Dios le ayudó durante esta semana.

Dé 5 palmadas mientras mueve sus pies de lado a lado y grita, "¡Gloria a Dios!"

Dé una vuelta en el mismo sitio dos veces y piense en alguna ocasión en la que Dios le hizo feliz. ¡Grítelo si desea!

Estación 3: Tarjetas de acción

Voltéese hacia un
amigo, den un
choque de manos,
y digan juntos
una cosa que
admiran de Dios.

Haga una corta
movida de baile
(aplauda, dé pasos o
gire), y diga con
orgullo y en alta
voz, "¡Dios es
maravilloso!".

Haga su mejor
movimiento
disco, y luego
diga, "¡Gloria a
Dios!"

¡Salte 3 veces, y
luego dé 3
palmadas!

Estación 4: Conectémonos

MATERIALES PARA ESTA ESTACIÓN

- Multiple Connect Four games

CARTELÓN

Nuestra próxima historia se encuentra en Juan 15:1-8. Un día, Jesús y sus amigos se fueron caminando por un viñedo. Un viñedo es un lugar donde las uvas crecen en largas enredaderas. Jesús apuntó hacia el viñedo y lo utiliza como ejemplo para ayudar a Sus amigos a entender cómo mantenerse cerca de Él.

Jesús dijo, “Yo soy la vid, y ustedes son los pámpanos”. Esto significa que Jesús es la parte fuerte que da vida, al igual que la vid. Nosotros somos las partes que crecen de Él, como las uvas. Cuando un pámpano permanece conectado a la vid, recibe agua y nutrientes, y pueden crecer hojas verdes y uvas deliciosas. El pámpano roto comienza a secarse porque ya no está recibiendo lo que necesita de la vid.

Jesús estaba enseñando que cuando permanecemos cerca de Él en oración, leemos Su Palabra, testificamos, adoramos y mostramos amor, damos buen fruto —no manzanas o uvas, sino del fruto del Espíritu, como amor, gozo, paz, paciencia, benignidad, bondad, fe, mansedumbre y templanza. Esto se encuentra en Gálatas 5:22, 23.

Cuando tratamos de vivir la vida a nuestra manera y no escuchamos a Dios —no nos conectamos con Él— es como el pámpano que se cae. Dejamos de crecer y perdemos nuestro fruto. Jesús quiere que nos mantengamos conectados a Él porque de ahí viene nuestra fuerza, amor y propósito.

En el año 1974 se inventó el juego Connect 4. En este juego cada ficha cuenta solo cuando está conectada; no se puede ganar con una sola ficha. Jesús dice que nosotros somos como pámpanos. Crecemos fuertes cuando estamos conectados a Él —la Vid. Cuando permanecemos cerca de Jesús, Él nos llena de buen fruto, como el amor, el gozo y la paz. ¡Recordemos estar conectados con Jesús y los unos con los otros!

APLICACIÓN

Necesitará:

- Juego(s) Connect 4 (o la versión gigante para la diversión visual)
- Opcional: Escriba las palabras “AMOR”, “GOZO”, “PAZ” y otras que son parte del fruto del Espíritu en las fichas del juego

Cómo jugar:

1. Cada jugador tendrá su turno para colocar una de las fichas.
2. Antes de soltar la ficha, debe mencionar una manera en la que puede mantenerse conectado a Jesús.
3. Ejemplos:
 - a. “Puedo orar antes de dormir”.
 - b. “Puedo cantar himnos de adoración”.
 - c. “Puedo perdonar a otros”.
 - d. “Puedo ser amable con los amigos”.
4. Sigán jugando hasta que uno de los jugadores logre conectar 4 fichas de un mismo color.
5. Cuando haya un ganador, todos aplauden y dicen juntos, “¡Mantente conectado a la Vid!”

Juego opcional para las familias:

- Una persona representa a “Jesús” (la Vid), y los demás son los “pámpanos”.
- La meta es trabajar juntos para completar una fila (conectando a 4) como equipo en lugar de competir.
- Hablen de que al estar conectados y ayudarse entre sí es algo que hace que todos sean fuertes.

Luego de jugarlo varias veces, discuta con su grupo diferentes maneras para seguir conectados con Jesús y las personas en su grupo. Una vez terminada la discusión, proceda a la siguiente estación; en caso de que haya terminado, vaya de regreso a donde se encontraba a la apertura del evento.

Juego de preguntas de los '70

(La respuesta correcta está en negrita.)

1. ¿Cuál juguete de los '70 es un cubo colorido que usted puede girar?

- A) Piezas de Lego
- B) **Cubo de Rubik**
- C) Pantalla Etch A Sketch

2. ¿Qué tipo de música fue muy popular en los 70, con ropa brillante y bolas de espejos?

- A) Jazz
- B) **Disco**
- C) Country

3. ¿Qué caricatura animada con un grupo de perros que hablaban y resolvían misterios apareció por primera vez en los '70?

- A) **Scooby-Doo**
- B) Los Picapiedras
- C) Tom y Jerry

4. ¿Cuáles fueron los colores famosos en la moda y decoración en los hogares durante los '70?

- A) Verde neón
- B) **Marrón y anaranjado**
- C) Blue and white

5. ¿Cuál fue el superhéroe que se hizo famoso en las tirillas cómicas y en la televisión durante los '70, y que iba disfrazados con colores verde y rojo

- A) Hombre Araña
- B) Batman
- C) **Robin**

6. ¿Qué tipo de teléfono tenían la mayoría de las familias en los '70?

- A) Teléfono inteligente
- B) **Teléfono de disco rotativo**
- C) Teléfono celular

7. ¿Cuál película de los '70 presenta a un muchacho que forma parte de una competencia de baile disco?

- A) **Saturday Night Fever**
- B) Grease
- C) Footloose

8. ¿Qué juguete te permite hacer dibujos en una pantalla gris con dos botones blancos?

- A) Rubik's Cube
- B) Lite-Brite
- C) **Etch A Sketch**

9. ¿Cuál de los programas televisivos de los 70 se trataba de una familia que vivía en los suburbios, el papa se llamaba Mike y la mamá Carol?

- A) Happy Days
- B) **The Brady Bunch**
- C) Laverne & Shirley

Scan for online slides



JUEGOS QUE SE PUEDEN USAR AL INICIO

“The Price Is Right” (Atínele al precio) [Jugado a velocidad]

Usted puede decir, **“The Price Right” es un juego estadounidense que estrenó en la televisión con Bob Barker de anfitrión en 1972, y se convirtió en uno de los programas de juegos icónicos, y como él dijo, “el programa más veloz en la televisión”.**

Cómo jugar:

1. Los participantes

- Usando la expresión, “¡Pase para el frente!”, se llama a cuatro participantes.
- Muestre una foto de algún artículo de la década de los '70.
- Cada jugador intentará acertar el precio del artículo.
- La persona que más se haya acercado al precio actual del artículo de los '70, sin pasarse del precio, gana la ronda.
- Repita esto cuantas veces desee con los mismos/nuevos participantes.

2. En exhibición

- Presente un grupo de artículos de los 70 (como, una lámpara de lava, pantalones vaqueros “jeans” y un tocadiscos).
- Los ganadores de las rondas jugadas anteriormente tienen la oportunidad de intentar acertar el precio total de todo el paquete.
- El que más cerca esté del precio, sin pasar su número, gana el premio los artículos en exhibición. (Si desea, puede tener un premio pequeño.)

3. Sugerencias

- Pase por cada ronda lo más rápido posible y con la mayor frecuencia para que todos tengan el turno de participar.
- Utilice diapositivas visuales o fotos de los artículos para que haya mayor participación.
- Para los premios, dé cosas pequeñas (como calcomanías, dulces, certificados).
- Si desea adaptar el juego para estudiantes más jóvenes o de necesidades especiales, puede dar los precios en formato en que se escoge la respuesta.

Hay una presentación en diapositivas, y también hay una hoja de trabajo, si desea jugarlo de una manera diferente.

Artículos y precios de los 70:

1. Hamburguesa de McDonald's: \$0.25
2. Coca-Cola (lata de 12 oz): \$0.15
3. Pantalones “jeans” de la marca Levi: \$12.00
4. Televisor a color de 25 pulgadas: \$500.00
5. Disco vinil: \$5.00
6. Automóvil Pinto de la marca Ford (1974): \$2,300.00
7. Silla puff: \$25.00
8. Cubo de Rubik (1977): \$1.95
9. Juego de Yahtzee: \$3.50
10. Juguete de un Barril de monos: \$2.00
11. Carro Hot Wheels: \$0.59
12. Horno Easy-Bake: \$8.95
13. Sony Walkman (casetera y radio portable con audífonos, usado a finales de la década de los '70): \$200.00
14. Computadora Apple II (1977): \$1,298.00
15. Medio galón de helado: \$1.00
16. Lámpara de lava: \$19.95

Scan for online slides



Formulario de Evaluación de eventos especiales

En un esfuerzo por mejorar nuestros ministerios de niños, deseamos su evaluación de nuestro evento especial. Le invitamos a ser honesto en su comentarios y observaciones. Si desea compartir pensamientos no cubiertos en esta encuesta, por favor, compártalos en el espacio adicional de esta hoja o añada otra. Nos sentimos agradecidos por la oportunidad de servir a su niño.

En la escala del 1 al 10, siendo el 1 la puntuación más baja, y el 10 representando la excelencia, evalúe el evento que acabamos de terminar. Ponga un círculo alrededor del número de su respuesta.

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

1. ¿Qué fue lo más que su niño disfrutó de nuestro evento?
2. ¿Qué fue lo que su niño no disfrutó de nuestro evento?
3. ¿Usted sintió que su niño estaba seguro/protegido durante este evento?
4. ¿Qué es algo que pudimos haber hecho mejor?
5. Mencione una cosa que le impresionó.
6. ¿Deberíamos hacer este programa/evento otra vez en el futuro?
7. Comentarios adicionales:

Favor de devolver este formulario al director(a) del Ministerio de Niños en o antes de dos semanas.

Formulario de Evaluación de eventos especiales

Una copia para cada familia