

APÉNDICE A (C.7.3)

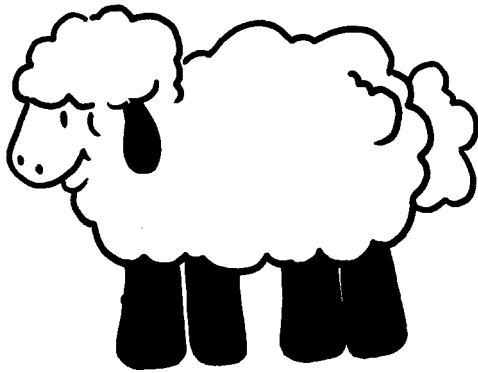
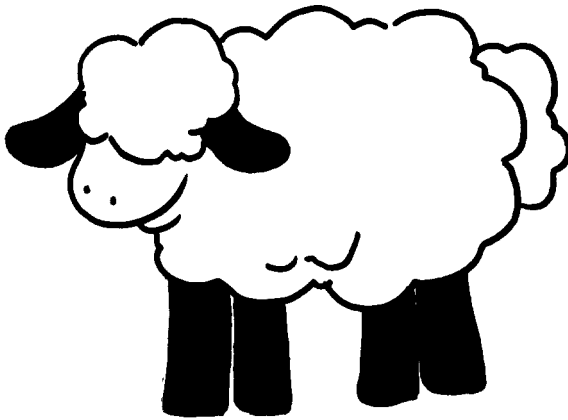
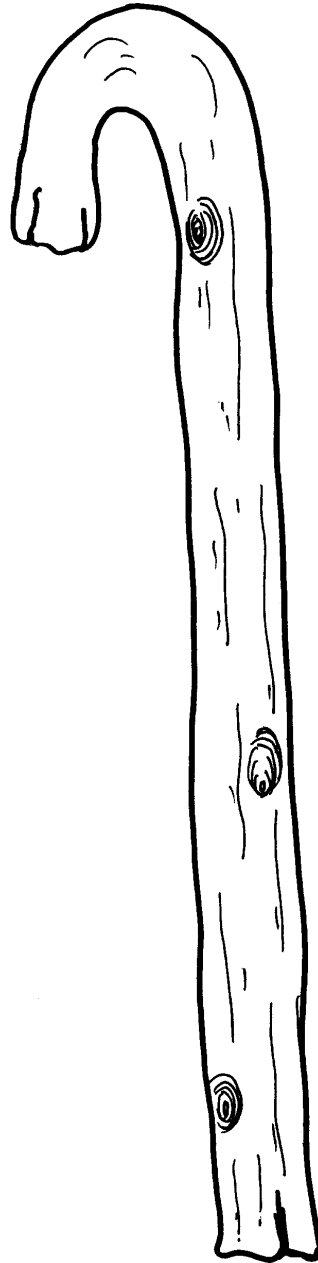
JUEGOS PARA LA MEMORIZACION DE VERSICULOS: PASTORES Y OVEJAS

Este juego se puede utilizar para repasar versículos que se han memorizado. En el pastor se escribe el versículo, en la oveja el libro de la cita y en el bastón la cita (sin el nombre del libro). Haga un pastor, una oveja y un bastón para cada versículo que quiera repasar.

Cómo jugar: ¿Puedes ayudar a los pastores a encontrar a su propia oveja y bastón?
(Puedes comprobar tus respuestas mirando por detrás de cada pastor).



Haga uno para cada versículo. Escriba atrás el capítulo y el versículo (ejemplo 3:16) →



↑
Haga una para cada versículo. Escriba el nombre del libro atrás (ejemplo: Juan).

VERSÍCULOS PARTIDOS

Haga dos tarjetas para cada versículo que quiera repasar. Escriba la cita en la parte superior de una de las tarjetas y en la parte inferior de otra tarjeta. En cada tarjeta escriba solamente la mitad del versículo. Haga una tarjeta titulada HOMBRE TONTO y en otra tarjeta las instrucciones del juego. Puede guardar las tarjetas e instrucciones en una funda plástica transparente.

- Instrucciones: El objeto del juego es encontrar todos los pares que se puedan encontrar sin tener la tarjeta HOMBRE TONTO.
1. Dos a cuatro personas (o equipos) pueden jugar a la vez.
 2. Hay que barajar las tarjetas y repartir todas. Algunos de los jugadores tendrán una tarjeta más que los demás.
 3. Todos ponen en la mesa los pares completos que tengan en sus manos.
 4. Las personas directamente a la izquierda del repartidor cogen una tarjeta de la mano de la persona a su derecha. Si consigue un par con alguna tarjeta en su mano, la puede poner en la mesa y seguir cogiendo tarjetas así hasta que encuentre un par. Luego sigue la persona a su derecha.
 5. Un jugador puede poner un par en la mesa solamente cuando sea su turno.
 6. El primer jugador que pueda poner todas sus tarjetas en la mesa gana 10 puntos. Cada jugador recibe 10 puntos por cada par que tenga en la mesa. El jugador que tenga el HOMBRE TONTO dentro de sus tarjetas pierda 25 puntos. Se termina el juego cuando algún jugador haya ganado 100 puntos.

FILIPENSIS 4:19

"Por lo tanto, mi Dios
les dará a ustedes
todo lo que les falte..."

...conforme a las
gloriosas riquezas que
tiene en Cristo Jesús".

FILIPENSES 4:19

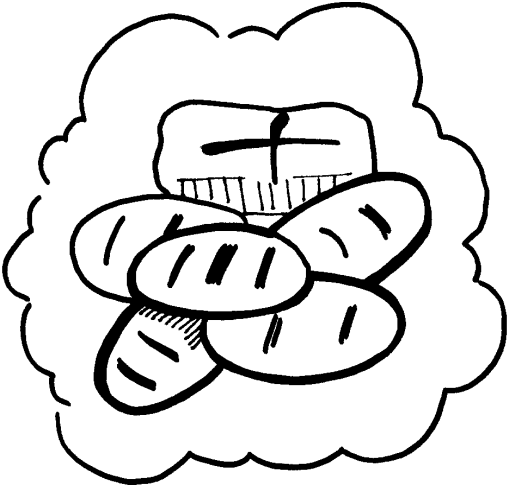
HOMBRE TONTO

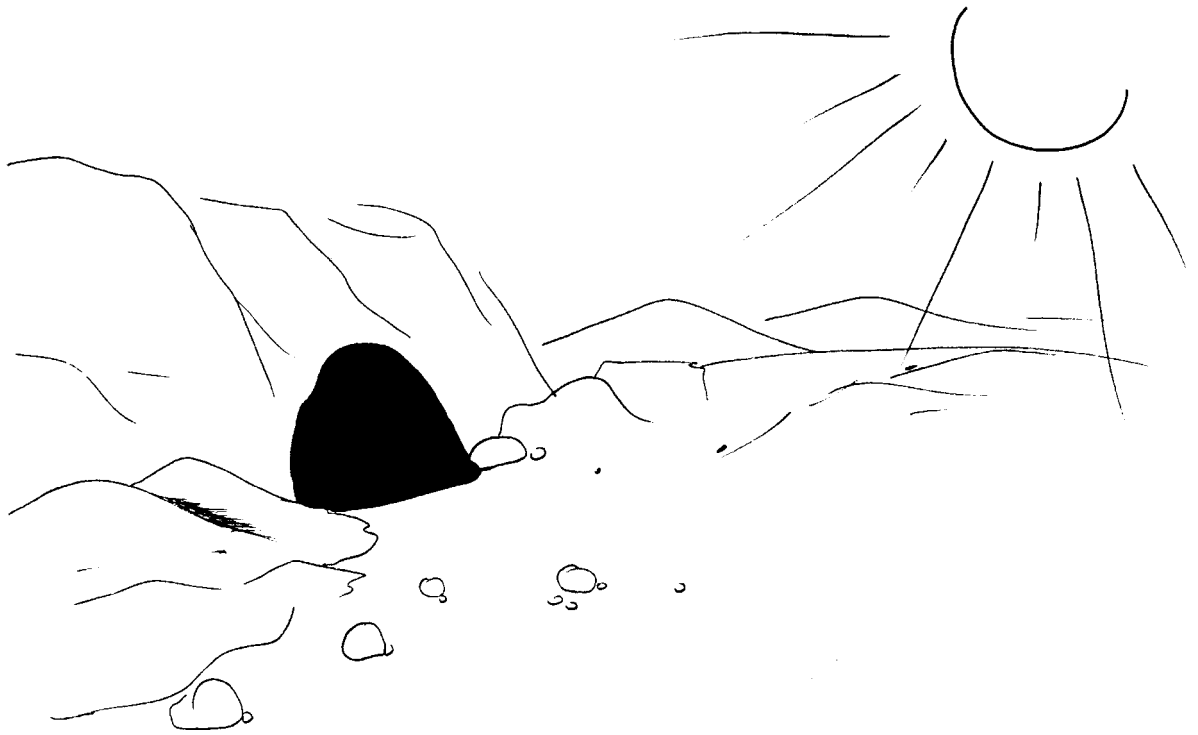
"Sólo un tonto confía en
sus propias ideas; el
que actúa con sabiduría
saldrá bien librado".

PROVERBIOS 28:26

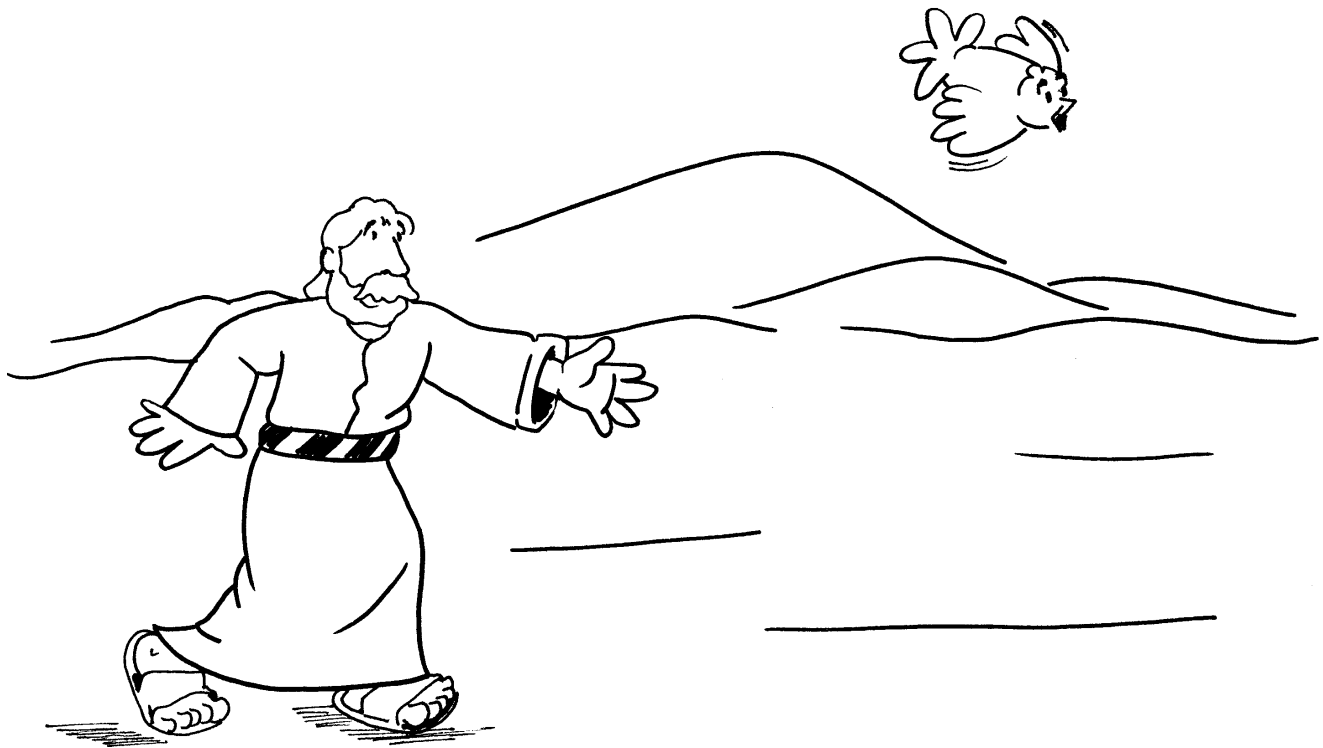
APÉNDICE B (C.7.3)

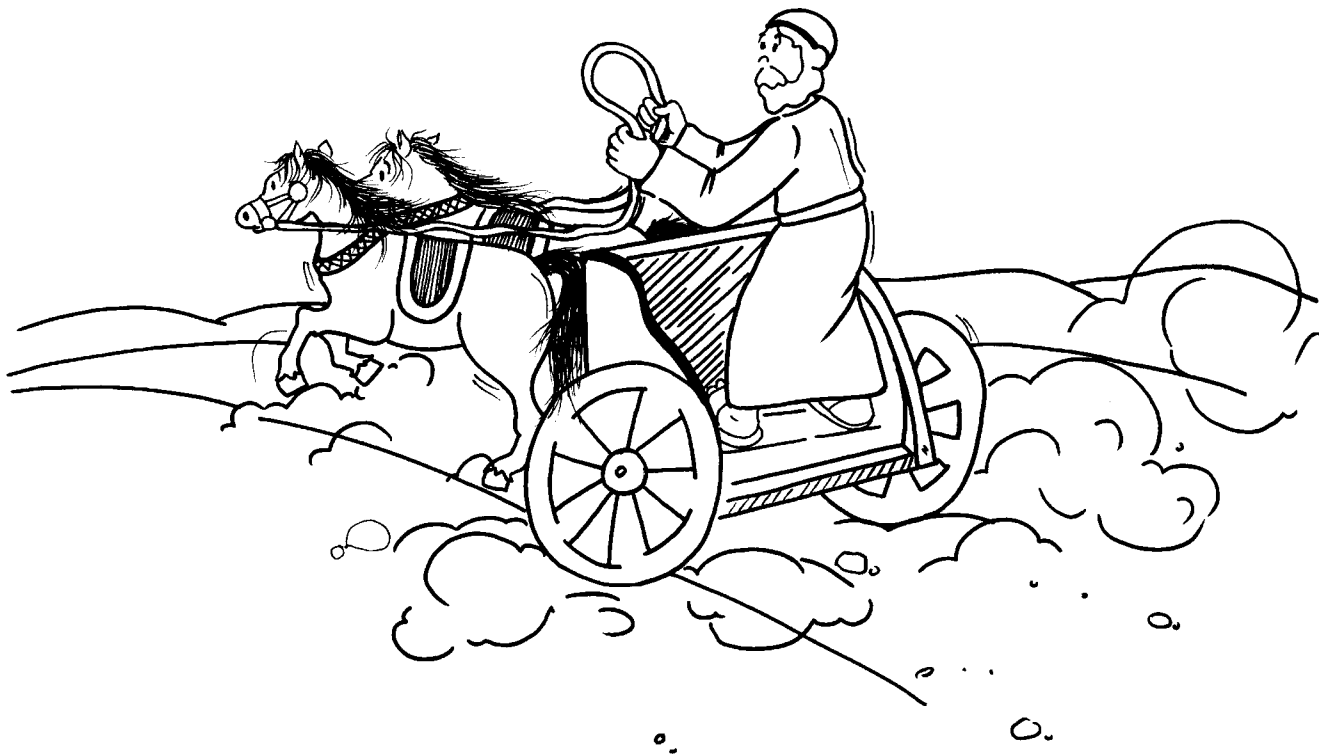
ILUSTRACIONES

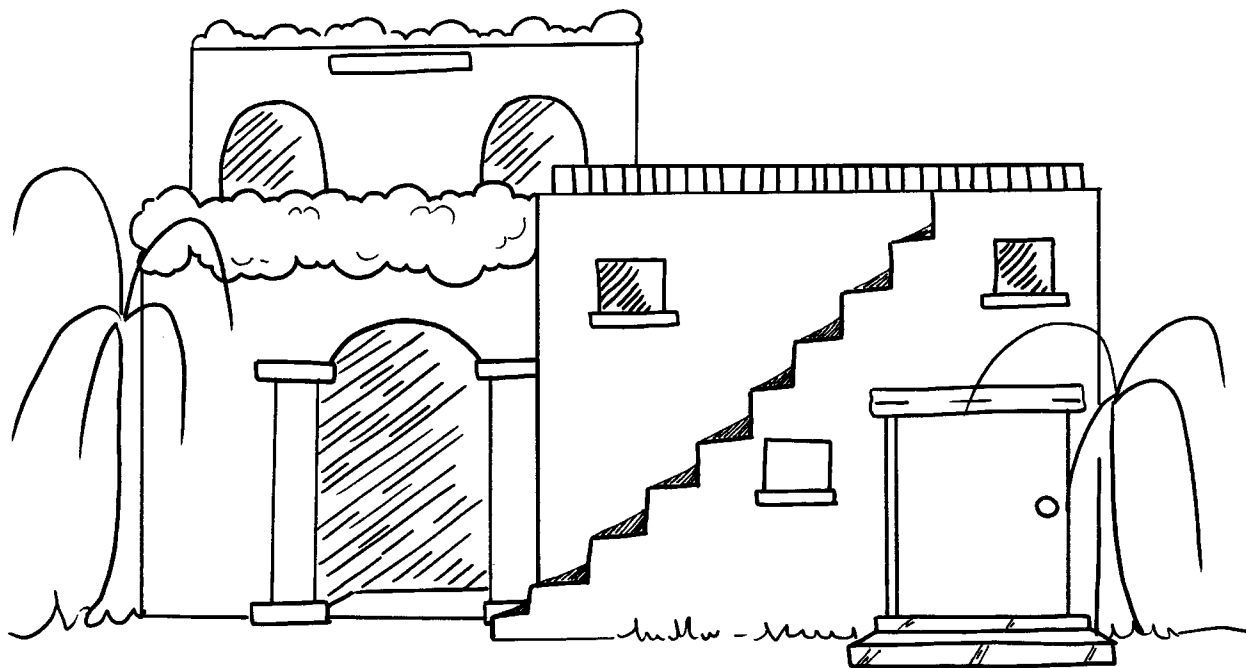




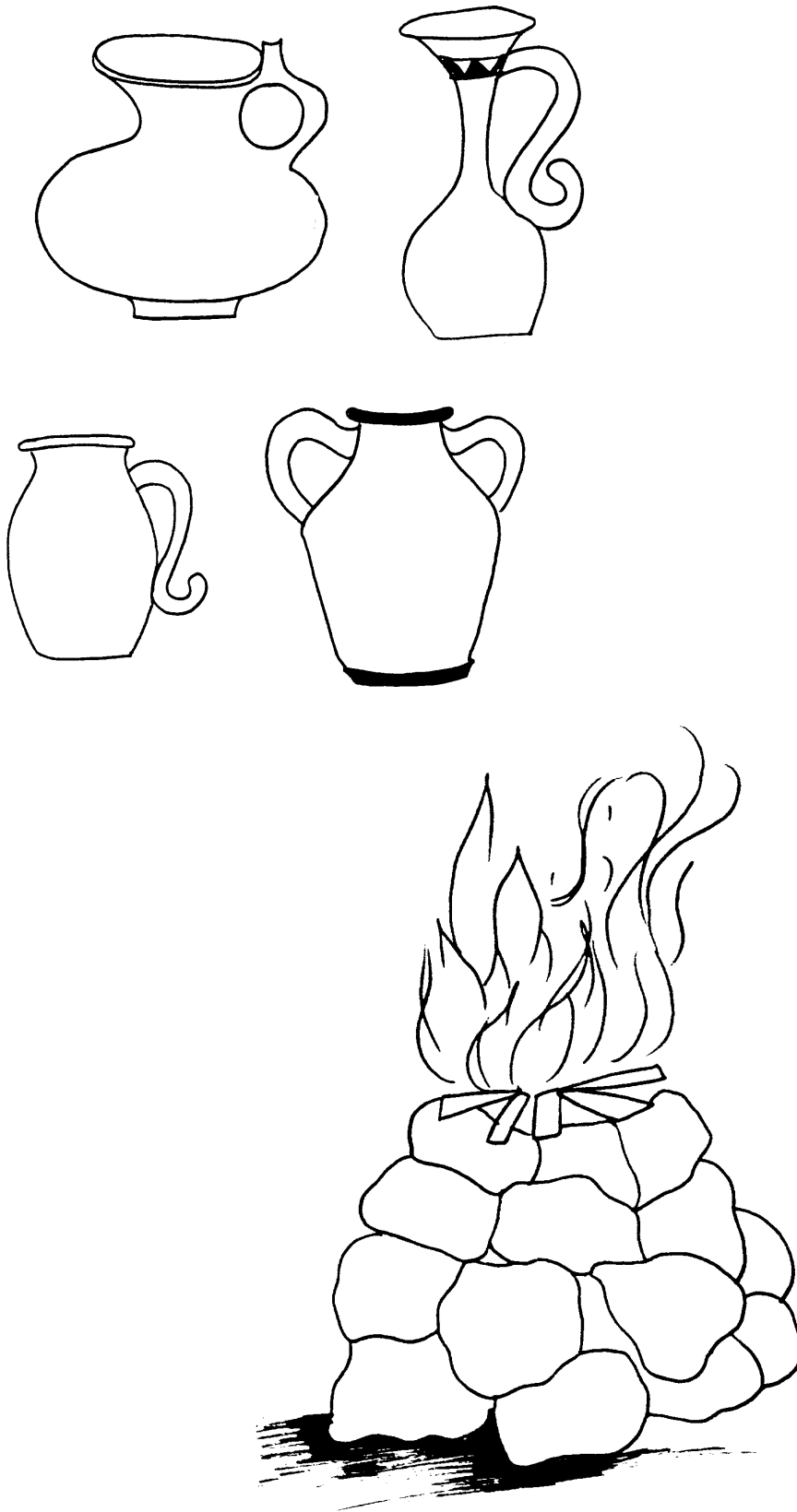












APÉNDICE C: MAPA (C.7.3)

PALESTINA

