

JOSUÉ ENFEDAQUE



«LA GUÍA DEL GAME MASTER ONLINE»

▶ ¿PLAY?

SI LA VIDA FUERA UN VIDEOJUEGO... ¿CÓMO SE GANARÍA?

«LA GUÍA DEL GAME MASTER ONLINE»

▶ &PLAY?

NEW GAME

LOAD GAME

OPTIONS

HIGH SCORES

EXIT



Hola, mi nombre es Josué y te doy la bienvenida a la guía del «game master online».

El «game master», también conocido como el «director del juego», es aquella persona cuya labor principal en un juego es coordinar las acciones de los personajes y aplicar el sistema de juego de forma imparcial y objetiva (para ello debe conocer el juego mejor que nadie).

Para facilitar las labores del «game master», las editoriales publican manuales dónde se explican la trama de la partida, lo que deben saber los jugadores antes de comenzarla, descripciones de ambientación e interpretación de personajes, entre otras cosas.

Estos manuales no son imprescindibles para jugar, pudiendo el game master, si se cree capacitado, escribir las aventuras por sí mismo; pero la verdad es que facilitan mucho la tarea.

Y eso es precisamente lo que estas leyendo, este es el manual especial del «game master online» para poder usar «¿PLAY?» como material didáctico en tus reuniones online con grupo de jóvenes, adolescentes y/o preadolescentes.

Así que si has leído «¿PLAY?» y piensas que todo lo que has aprendido puede ser útil para tus chavales, quiero ayudarte con este sencillo manual.

¿Qué me dices? ¿Puedo echarte una mano?

Antes de seguir, creo que es necesario aclarar dos puntos muy importantes:

En primer lugar, recuerda que esta guía es para tí no para tus chicos y chicas. No te recomiendo que les leas las reflexiones que aquí te dejo, son más bien para tí, para ayudarte, pero a quién tus adolescentes o jóvenes necesitan escuchar no es a mí, es precisamente a tí porque eres tú el que está con ellos semana a semana.

En segundo lugar, yo no conozco ni tu contexto, ni el tamaño del grupo, ni la edad, ni... bueno, en realidad no conozco nada sobre ti. Por tanto, recuerda que todo lo que vas a leer son sólo sugerencias, no debes aplicarlas a «rajatabla», quizás algunas tendrán que ser mejoradas, adaptadas, interpretadas o evolucionadas. De hecho te ánimo a que este manual se convierta en tu fuente de inspiración para crear tu propio «manual de juego».

Ahora si que estamos listos para empezar. ¿Jugamos?

Si tienes cualquier duda, puedes contactar conmigo en mi perfil de Instagram: [josu_frikrist](#)

Instrucciones de la guía



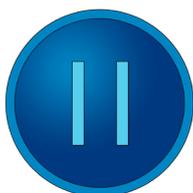
¡Hola! Yo soy el ayudante y estoy aquí para ayudarte en todo lo que necesites. Mi primer consejo es que, antes de empezar, mires las instrucciones para poder usar esta guía sin perderte en el intento. Deja que te cuente lo que significa cada cosa.



Armas: Antes de empezar la reunión es importante marcarse unos objetivos claros. Ellos determinarán todo lo que vamos a hacer: la enseñanza, las dinámicas, los vídeos, los retos, etc... Esos objetivos serán las «armas» que capacitarán a los jóvenes y/o adolescentes de nuestro grupo en su día a día.



Comida: La Biblia en nuestro alimento espiritual, y toda enseñanza se basa en un poco de ese alimento. Es bueno siempre aprender de memoria un versículo que encierre un poco todo lo aprendido.



Pause: En toda reunión es bueno hacer algún que otro «pause» para orar. Ya se en grupo, individualmente, en parejas, etc... Todas las opciones son válidas. Aunque, si me lo permites, yo iré haciendo alguna que otra sugerencia.



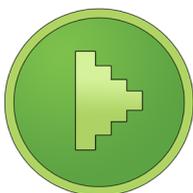
Portal tele-transportador: En cada sesión nos tendremos que tele-transportar a «¿PLAY?» para poder apoyar y reforzar nuestra enseñanza Bíblica. Aunque, eso sí, tu decides de que manera: podéis leer juntos o tú mismo se los explicas directamente y que ellos luego lean el libro durante la semana. Mi recomendación es que hagáis la segunda opción, ya que cuanto más joven es un grupo menos interesante resulta leer, pero nadie conoce el grupo mejor que tú y sabrás que opción es la más conveniente.



Multijugador: Los estudios pedagógicos concluyen que cuanto más sentidos implicamos en una enseñanza mejor se retiene lo aprendido. Es bueno que aparte de «escuchar y leer» también tus chavales puedan realizar dinámicas que les ayuden a recordar lo aprendido.



Bonus: Cada nivel traerá un reto práctico, solo para los valientes que quieran ir un paso más allá. Ánimalos a llevar las enseñanzas más allá de la teoría y a aplicarlas en sus vidas de manera práctica.



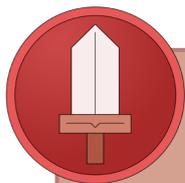
Logro desbloqueado: No es un secreto que los adolescentes y jóvenes gastan mucho tiempo viendo vídeos en sus Redes Sociales. Ya que nuestra reunión es online... ¿qué mejor manera que ayudar a empezar y/o cerrar un tiempo de enseñanza que con uno de esos vídeos?

Índice

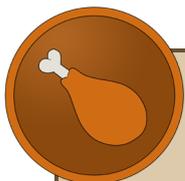
Palabras previas	03
Instrucciones de la guía	04
Índice	05
Sesión 01 - ¿Hacia dónde corremos?.....	06
Sesión 02 - Perdidos.....	08
Sesión 03 - Despiertos o dormidos.....	10
Sesión 04 - El buscador incansable.....	12
Sesión 05 - Imitadores.....	14
Sesión 06 - Tus manos hablan.....	16
Sesión 07 - Ponte en mis zapatos.....	18
Sesión 08 - All you need is love.....	20
Sesión 09 - ¡Somos un equipo!.....	22
Sesión 10 - ¿Qué tienes en las manos?.....	24
Sesión 11 - ¡Señoría, deseo llamar al testigo!.....	26
Sesión 12 - El poder de tu historia.....	28
Sesión 13 - No te rindas.....	30
Sesión 14 - La clave del éxito.....	32
Anexo: Los juegos	34
Palabras finales	00

Ahora sí que ya estamos listos para empezar... *¡ready, steady, go!*

Sesión 01: ¿Hacia dónde corremos?



Hacer reflexionar al grupo sobre la importancia de decidir «qué vida van a vivir». Y ayudarles a ser conscientes de que deben tomar decisiones coherentes que les ayuden a alcanzar ese objetivo o meta.



«Los planes bien pensados: ¡pura ganancia! Los planes apresurados: ¡puro fracaso!»
[Proverbios 21:5]

La juventud es un momento clave en la vida de los chicos y chicas. Es la única época de la vida donde todos los caminos aun estan abiertos. Por eso hay una pregunta muy importante para reflexionar: ¿Qué camino van a coger?

Este tipo de cuestiones son preguntas que ellos aún no se hacen porque consideran que eso ya lo pensarán «cuando sean mayores». Esa es, precisamente, la trampa.

El propósito de esta sesión sesión inicial es plantar las bases de lo que serán las próximas semanas, abriendo el apetito haciéndoles reflexionar sobre estas cuestiones.



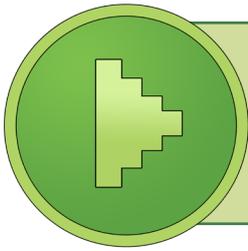
Muy bien, ahora vamos con el guión de la primera sesión. Recuerda que es solo un guión y que lo ideal es que puedas adaptarlo a las necesidades y características de tu grupo.



Para romper el hielo, esta sesión la empezaremos con un juego llamado: “El viaje”
[puedes ver la descripción del juego en el capítulo «los juegos» en la página 34]

El objetivo o moraleja de este juego es ayudarles a reflexionar que «el viaje determina la maleta». Es decir, que no es lo mismo preparar una maleta si el destino es París o el continente africano. De igual manera que no sería lo mismo si viajamos en verano que en invierno o si lo hacemos por dos días que por dos meses.

Por tanto, si en algo tan sencillo como viajar debemos pensar bien cómo preparar la maleta, cuando hablamos de algo tan importante como nuestra vida, aún más deberíamos reflexionar sobre «cómo preparamos la maleta y qué cosas nos llevamos».

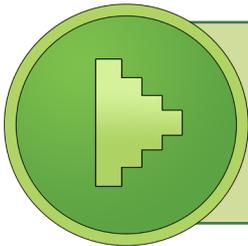


Después de finalizar el juego y explicarlo un poco, es hora de dar paso al primer vídeo de esta sesión:
[La carrera \[corto nº1 ¿PLAY?\]](#)

Este vídeo pretende presentar el tema principal de la sesión de hoy: averiguar la meta tras la que corremos. Porque correr (o vivir) sin una meta clara puede ser divertida durante un tiempo, pero todos necesitamos una meta por la que valga la pena correr.



Es hora de tele-transportarse a «¿PLAY?» para leer o comentar juntos el «Nivel 1» *[recuerda que tú decides de qué manera]*
En este capítulo deberíamos encontrarnos con [Shaá](#), aquí te dejo el vídeo para que ella pueda saludarnos en persona.



Después de comentar el capítulo, he preparado un vídeo donde te cuento mis aciertos y mis errores del pasado preparando maletas:
[Haciendo las maletas](#)

Llegamos a este punto de la sesión, es el momento de cerrar todo lo visto y aprendido. Esa parte te toca a ti dependiendo de lo que Dios te ha dicho mientras preparabas esta sesión.

Por si lo necesitas te dejo también algunos retos para la semana.

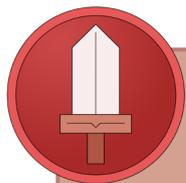


Propónles a todos y todas que escriban en una nota del móvil la respuesta a esta pregunta: ¿De qué va el juego de la vida? La idea no es compartirla unos con otros, sino guardarla bien porque lo «recuperaremos» cuando en unas semanas.

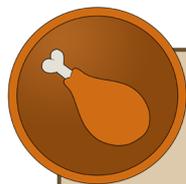


¿Qué mejor manera de acabar esta sesión que orando? Tú eliges: que oren en parejas o por mini-grupos o tiempo de oración libre o oras tu por ellos. Todas las opciones son válidas. Aunque también depende de la plataforma online que uses para las reuniones ya que algunas permiten dividir a los participantes por grupos y otras no.

Sesión 02: Perdidos



Hacer reflexionar al grupo sobre la importancia de elegir bien nuestros caminos. Y que cuando no conoces el camino correcto, cualquier camino te vale.



«Yo soy el camino, la verdad y la vida —le contestó Jesús—. Nadie llega al Padre sino por mí» [Juan 14:6]

El propósito de la primera sesión era abrir el apetito y generar algunas preguntas. Espero que lo hayamos logrado. Ahora, con esta segunda sesión, la idea es seguir trabajando el tema de tener un objetivo o una meta en la vida desde una perspectiva nueva. Porque hoy reflexionaremos sobre ello hablando del concepto de estar «perdidos».

Cuando uno está perdido vive desorientado, puede caminar por horas sin saber si está avanzando o retrocediendo. Cuando uno está perdido cualquier camino le sirve, no hay diferencia entre uno y otro.

En esta sesión profundizaremos sobre este tema.



Muy bien, ahora vamos con el guión de la segunda sesión. Esta vez te recomiendo que empieces directamente con el siguiente juego sin, ni siquiera, presentar el tema del que vamos a hablar.



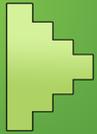
Para romper el hielo, esta sesión la empezaremos con un juego muy divertido de invención propia llamado: “Palabras ReinaValerescas”
[puedes ver la descripción del juego en el capítulo «los juegos» en la página 34]

Esta semana el objetivo o moraleja de este juego es algo particular, porque no está conectado directamente con la enseñanza de hoy sino con una idea más general.

La idea de este juego es hacerles reflexionar de que, aunque hay palabras y/o conceptos que hemos escuchado mucho en la iglesia como “discipulo”, “unción” o “ungüento” eso no significa que los entendamos del todo. Durante estas sesiones con ¿PLAY? iremos retomando algunos conceptos «conocidos» para profundizar un poco más allá sobre ellos.

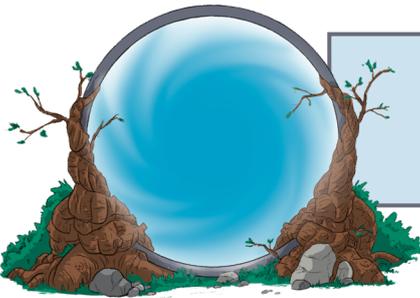


Antes de empezar te propongo que tengáis un tiempo de oración pidiéndole a Dios que os hable pero también que os ayude a entender lo que Él quiere decirnos. Dios puede ayudarnos a quitarnos todas las ideas preconcebidas que tenemos y derribar los prejuicios que tenemos sobre algunos temas para contruir algo nuevo.



Después de finalizar el juego (explicando un poco la moraleja) y de haber dedicado un tiempo a orar y explicarlo un poco, es hora de dar paso al primer vídeo de esta sesión: [¡¡Despertad insensatos!!](#)

Este vídeo pretendo presentar el tema principal de la sesión de hoy usando el ejemplo de dos películas: Alicia en el País de las Maravillas y Matrix. Así que una vez visto es el momento de que introduzcas el tema con un poquito más de profundidad.



Es hora de tele-transportarse a «¿PLAY?» para leer o comentar juntos el «Nivel extra 1» *(recuerda que tú decides de qué manera)*



Después de comentar el capítulo, he preparado un vídeo donde te cuento la historia del día en el que me perdí en la montaña con dos amigos: [La excursión fail](#)

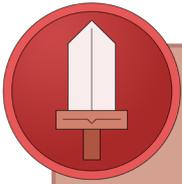


El reto para esta semana es lanzarles algunas preguntas. Si usas la aplicación de ZOOM es el momento de crear «mini-grupos», creo que sería un tiempo genial.

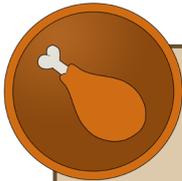
- ¿Crees que la manera en la que vives está definida según cuál es tu objetivo en la vida? (razona tu respuesta).
- ¿Sientes que «vas ganando»? (razona tu respuesta).
- ¿A partir de qué edad crees que hay que empezar a plantearse este tipo de preguntas?
- ¿Cuáles son los principales caminos que se abren ante ti?

Cuando hayan vuelto todos y todas de los mini-grupos es el momento de cerrar la sesión con una reflexión final que englobe todo lo visto y aprendido. Esa parte te toca a ti dependiendo de lo que Dios te ha dicho mientras preparabas esta sesión.

Sesión 03: Despiertos o dormidos



Hacer reflexionar al grupo la importancia de descubrir la verdad. Animarles a despertar y a no conformarse a ser como los demás sino a confiar en Dios y en lo que dice en la Biblia.



«No os amoldéis al mundo actual, sino sed transformados mediante la renovación de vuestra mente. Así podréis comprobar cuál es la voluntad de Dios, buena, agradable y perfecta.» [Romanos 12:2]

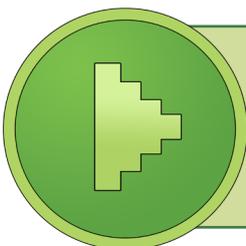
Ya lo hemos comentado antes, pero no por ello es menos cierto. La juventud es un momento clave en la vida de los chicos y chicas porque es un momento de elegir caminos. Por eso es muy importante reconocer que hay voces que nos influyen a la hora de tomar este tipo de decisiones.

Y una de las voces más fuertes es la de nuestra sociedad. Una voz a la que los adolescentes y jóvenes son especialmente sensibles, porque ir en contra de esa voz puede provocar rechazo en una edad en la que la aceptación y el «querer encajar» son claves.

Por eso el evangelio es para valientes. Y en esta sesión vamos a animarles a no leer la Biblia desde su cultura, sino leer su cultura desde la Biblia. Es decir, a confiar más en Dios y en su criterio más que en el nuestro.



Muy bien, ahora vamos con el guión de la tercera sesión. Esta vez empezaremos con un vídeo. Es bueno que no todas las sesiones tengan la misma estructura. Es bueno ir sorprendiendo a los chavales de vez en cuando con algún cambio de ritmo.



Como te dije, empezaremos con un vídeo. Sin explicaciones, solo lo vemos y lo dejamos ahí porque ya lo retomaremos más adelante: [Etiquetas \[corto nº2 ¿PLAY?\]](#)

Cuando haya acabado el vídeo, tened un tiempo de debate-coloquio. Pregúntales qué interpretación hacen ellos del vídeo y qué moraleja ven detrás. Intenta no corregirles, solo escúchales, ya llegará el momento de presentar tus argumentos. El ejercicio tiene como objetivo ayudarles a pensar.



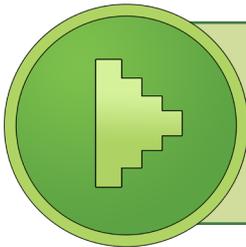
Y ahora si que llega el momento de jugar un poco para relajarnos y divertirnos. Esta vez jugaremos a un juego que yo llamo: “Etiquetas”
(puedes ver la descripción del juego en el capítulo «los juegos» en la página 34)

El objetivo o moraleja de este juego es ayudarles a reflexionar sobre como las etiquetas nos dan mucha información sobre los productos. Y, a la vez, la importancia que tiene para nosotros conocerlas para hacer un buen uso de dicho producto.



Es hora de tele-transportarse a «¿PLAY?» para leer o comentar juntos el «Nivel 2» (recuerda que tú decides de qué manera)

En este capítulo deberíamos encontrarnos con [Morfeo](#), aquí te dejo el vídeo para que él pueda hablar directamente con el grupo.



Después de comentar el capítulo, he preparado un vídeo donde explico el primer vídeo (etiquetas) y cuento la historia de cuando mi hijo Isaac aprendió que el fuego quema: [Etiquetas y el fuego quema](#)

Llegamos a este punto de la sesión, es el momento de cerrar todo lo visto y aprendido. Es un bueno momento para reflexionar acerca de nuestra confianza en Dios y lo relacionada que está con nuestra obediencia. Sugiero acabar esta sesión con un reto y un tiempo de oración.



El reto de esta semana va más allá de la propia reunión. Es una tarea para hacer durante la semana y consiste en lo siguiente:

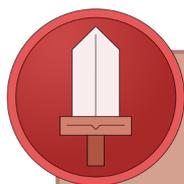
«Elige un área en la que te cueste confiar en Dios. Toma una pequeña decisión que se encuentre dentro de esa área que puedas llevar a cabo en los próximos siete días (es decir, antes de que nos volvamos a ver) y hazla.»

Invítales a que se lo cuenten a alguien para comprometerse. Personalmente, yo les suelo animar a que en ese mismo momento se lo cuenten a alguien por Whatsapp para que ya se sientan comprometidos. Estoy convencido que este tipo de reto hay que asumirlo en caliente, sino uno luego se desanima rápido.

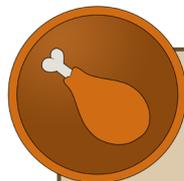


Para acabar sugiero un tiempo de oración honesto delante de Dios. Anima a los chicos y chicas a hablar con Él y expresarles sus dudas, sus miedos y los obstáculos que se encuentran a la hora de obedecerle.

Sesión 04: El buscador incansable



Esta es la sesión más evangelística. En esta sesión desgranaremos el evangelio para presentarle la obra salvadora de Jesús a nuestro grupo de jóvenes o adolescentes.



«Porque tanto amó Dios al mundo, que dio a su Hijo unigénito, para que todo el que cree en él no se pierda, sino que tenga vida eterna.» [Juan 3:16]

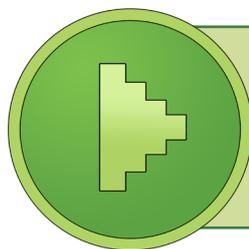
En la sesión anterior hablamos de tomar decisiones y la importancia de escuchar la voz adecuada. A día de hoy la Biblia ha dejado de ser una autoridad a la hora de tomar decisiones. No confiamos en nuestro manual de instrucciones porque, en realidad, no confiamos en Dios.

En nuestro día a día cuesta confiar en Dios. Aunque Él conoce mejor que nadie todas las cosas, es más sencillo seguir nuestro propio instinto o escuchar otras «voces». Pero la pregunta es ¿nos ha dado Dios algún motivo para confiar?

En esta sesión vamos a explorar precisamente esa pregunta para descubrir que Dios nos ha dado una razón más que evidente para confiar en Él: dió su vida por nosotros.



Muy bien, ahora vamos con el guión de la cuarta sesión. Esta vez empezaremos de nuevo con un vídeo para romper el hielo.



Hoy empezamos con un vídeo diferente. Un vídeo de humor sobre las 30 canciones más románticas de todos los tiempos:
[30 romantic songs tag](#)

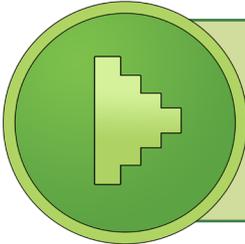
Una vez puesto el vídeo, es el momento de introducir la sesión y el tema que vamos a tratar juntos durante el encuentro de hoy.



Tras el vídeo y la introducción seguiremos directamente con juego llamado: “La Búsqueda”. Pero esta vez, la moraleja del juego la descubriremos más adelante.
[puedes ver la descripción del juego en el capítulo «los juegos» en la página 34]



Es hora de tele-transportarse a «¿PLAY?» para leer o comentar juntos el «Nivel extra 2» [recuerda que tú decides de qué manera]



Después de comentar el capítulo y antes de la reflexión tuya posterior, he preparado un vídeo donde presento el mensaje del evangelio usando la película “Buscando a Nemo”: [Buscando a Nemo](#)

Es el momento de recoger todo lo lanzado durante la sesión. Desde el mensaje de vídeo inicial para después hablar de cómo Dios es el que tomó la iniciativa y nos ha estado buscando desde siempre [como nosotros buscábamos cosas durante el juego].

Pero la diferencia es que, mientras nuestra motivación era ganar, en el caso de Dios el amor es el motor que le empuja a tomar la iniciativa para buscarnos, para salvarnos.

Y no sólo nos buscó, Dios entregó lo más valioso que tenía, nos dio a su propio Hijo y, en cierta manera, también se dio a sí mismo. Y todo por una sola razón. Recuperar aquello que había perdido: a sus hijos, recuperarme a mí y recuperarte a ti [igual que el padre de Nemo en la película que antes hemos comentado].

Pero nada de esto importa si nosotros no queremos ser encontrados y salvados. Dios ha dejado esa decisión en nuestro tejado. Por eso hay que invitar a los chicos y chicas a reflexionar si van a confiar en Jesús o no.



El mensaje ha sido lanzado y es el momento de ver quién se anima a dar el paso de confiar su vida a Jesús. Es un momento ideal para invitar a aquellos que no han nacido de nuevo a dar el paso y aceptar a Jesús en su corazón.

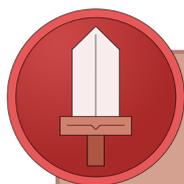


El reto de esta semana es una pregunta para reflexionar sobre la semana para compartirla unos con otros. La pregunta es la siguiente:

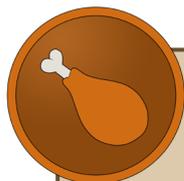
«¿Has notado el amor de Dios en tu vida de una manera específica?
¿Podrías contarla?»

Invítales a todos a que lo compartan por whatsapp por el grupo durante la semana (ya sea audio o vídeo). Crea un calendario con ellos para decidir qué día le toca a cada uno y haz un seguimiento durante la semana para animarles a participar. Quizás es bueno que empieces tú el primero (el líder no es aquel que manda, sino el que va delante)

Sesión 05: Imitadores



Hacer reflexionar al grupo sobre el llamado que tenemos todos a ser discípulos de Jesús. Pero ampliar el concepto a algo más que ser «sus alumnos», ya que un discípulo también es alguien que refleja con sus acciones a su maestro. Para que nuestra vida despierte el deseo de “jugar” con Dios.



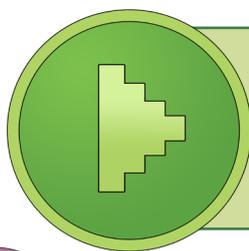
«Nadie jamás ha visto a Dios; pero si nos amamos unos a otros, Dios vive en nosotros y su amor llega a la máxima expresión en nosotros». (1ª de Juan 4:12)

Ya llevamos 4 semanas estudiando «¿PLAY?» y con ellas cerramos una primera etapa del viaje donde hemos sentado la base de la nueva etapa que vamos a empezar ahora en esta 5ª sesión.

Tras hablar sobre encontrar el objetivo de «el juego de la vida» para no seguir perdidos. Ahora ya vamos a buscar en la Biblia ese gran objetivo y para ello vamos a usar un patrón: buscar a personas que estuvieron con Jesús y averiguar cuáles fueron las últimas palabras que Él les dijo.



Muy bien, ahora vamos con el guión de la quinta sesión. Esta vez empezaremos directamente con un vídeo y con un juego, pero sin introducción ni moraleja. Lo dejaremos para el final y lo iremos uniendo todo.



Como te dije, empezaremos con un vídeo. Ponlo sin introducción y después de verlo ya hablamos un poco más sobre el tema:
[Enciende la luz](#)



Hoy empezaremos con un juego muy divertido y muy sencillo llamado: “Soy un Emoji”.
(puedes ver la descripción del juego en el capítulo «los juegos» en la página 34)

Como te dije antes, tras jugar, dejaremos la moraleja para más adelante, para no desvelar aún el tema principal de la sesión de hoy. Lo suyo es leer primero el capítulo del libro y que el tema de ser discípulos sea descubierto “poco a poco”.



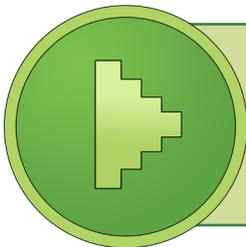
Es hora de tele-transportarse a «¿PLAY?» para leer o comentar juntos el «Nivel 3» *(recuerda que tú decides de qué manera)*

En este capítulo deberíamos encontrarnos con [Mateo](#), aquí te dejo el vídeo para que él pueda hablar directamente con el grupo.

El tema principal ha sido presentado. Jesús nos invitó a ser sus discípulos. Y, aunque esa es una palabra que sea vinculado mucho al concepto de alumno (que es cierto), en el libro hemos visto un enfoque que amplía más el concepto: un discípulo es alguien que refleja con sus acciones a su maestro.

En el juego hemos aprendido a que una buena imitación es aquella que se parece a la original. Pero también hemos empezado la sesión con un vídeo sobre la luz. Es una interesante reflexionar de por qué la luz de Jesús es violenta a nuestros ojos y porque inicialmente genera rechazo a quién se expone a ella. Es una reflexión necesaria porque si nosotros vamos a reflejar su luz, tenemos que estar dispuestos a asumir ese mismo rechazo. Seguir a Jesús es un reto para valientes.

Pero para acabar es interesante (y muy necesario) reflexionar que cuando uno descubre este tipo de cosas, es una tentación no sentirse capacitado para el llamado. Por eso es el momento oportuno para poner el siguiente vídeo.



Hoy os traigo un vídeo antiguo. Tan antiguo que es el segundo vídeo que grabé para el canal de Frikrist. Pero el tema viene perfecto para la sesión de hoy: [Harry Potter \(magos y muggles\)](#)

Dios nos llama a ser sus discípulos, pero que ese llamado no es para algunos elegidos con vidas perfectas. Ser discípulos de Jesús es algo a lo que todos estamos llamados y aunque nos sintamos incapacitados para ello, Jesús dice que si lo somos. Los demás no necesitan nuestra perfección para ver a Jesús, solo necesitan nuestra coherencia.



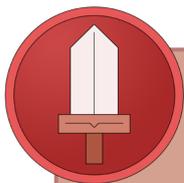
Invítales a que escriban en su cuaderno o en las notas del móvil la siguiente pregunta:

«¿Qué aspecto de Jesús te cuesta más reflejar o en qué área de tu vida crees que se ve menos su luz?»

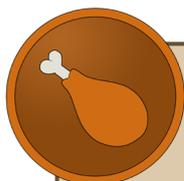
Te ánimo (de nuevo) a que tú mismo des el primer paso y les abras tu corazón exponiéndote. Luego os propongo que oréis un poco sobre el tema, sobretodo para pedirle ayuda a Dios para entender que nuestros errores no nos invalidan para seguir a Jesús.

PD: Este reto tiene una segunda parte la semana que viene.

Sesión 06: Las manos hablan



Hacer reflexionar al grupo sobre que nuestras acciones refuerzan o debilitan nuestras palabras. Y la importancia de que nuestras acciones sean coherentes con nuestras creencias.

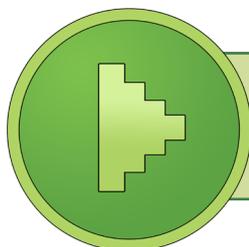


«De la misma manera que puedes identificar un árbol por su fruto, puedes identificar a la gente por sus acciones.» (Mateo 7:20)

Arrancamos la sesión 6 con el mismo tema que inciamos en la sesión anterior. Como irás viendo, son sesiones complementarias donde seguiremos hablando de reflejar a Jesús, pero ahora desde la perspectiva de que lo que dicen nuestras manos son lo que más van a escuchar los demás.



Muy bien, ahora vamos con el guión de la sexta sesión. Recuerda que es solo eso, un guión. Adáptalo como mejor puedas a tu grupo y a su características.



Hoy empezamos con un vídeo grabado especialmente para ¿PLAY? para abrir esta sesión: [Espejos \[corto nº3 ¿PLAY?\]](#)

¿Qué puede hacer uno cuando todo a su alrededor parece oscuro? El vídeo que acabamos de ver nos ayuda a entender que sí podemos hacer algo: traer luz en medio de la oscuridad. ¿Cómo? Siendo un espejo que refleje a Jesús. Nuestra sociedad necesita a Jesús pero lo rechaza porque no le conoce y ahí es donde entramos nosotros. Si con nuestra vida le reflejamos otros podrán ver su luz, otros podrán conocer a Jesús.



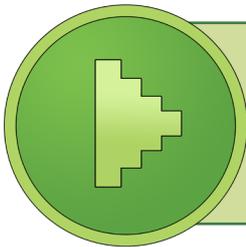
Tras el vídeo y la introducción ahora toca jugar a: “Tu cara me suena”.
(puedes ver la descripción del juego en el capítulo «los juegos» en la página 34)

Una vez hemos jugado y nos hemos reído es hora de conectar el juego con nuestra realidad. El propósito del juego es enseñarles que para lograr imitar bien a alguien es importante hacer lo mismo que hace esa persona, hablar o moverse como esa persona.



Es hora de tele-transportarse a «¿PLAY?» para leer o comentar juntos el «Nivel extra 3» [recuerda que tú decides de qué manera]

Si conectamos el juego con la que hemos leído en «¿PLAY?» es fácil llegar a la conclusión de que, para que otros vean a Jesús a través de nosotros, tenemos que hacer lo mismo que Él hacía o hablar como Él hablaba. Sino, seguramente nadie podrá reconocerle en nosotros.



Hoy os traigo un vídeo más antiguo que el de la semana pasada, porque este es el primer vídeo que grabé para el canal de Frikrist: [Batman, los melocotones y las manzanas](#)

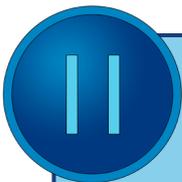
Da igual cuanto hablemos de Jesús a los demás si nuestras acciones dicen algo diferente. La fuerza en nuestro discurso lo dará cuán coherente sea con nuestra manera de vivir.

No se trata de vivir vidas perfectas, se trata de que seamos coherentes. O como lo decíamos la semana pasada: *los demás no necesitan nuestra perfección para ver a Jesús, solo necesitan nuestra coherencia.*

Estamos buscando cuál es el objetivo de la vida y uno de ellos es reflejar a Jesús tanto con lo que decimos cómo en nuestra manera de vivir.

¿Para qué? Para que otros puedan conocerle.

Hubo alguien que dijo una vez: «la única Biblia que van a leer muchos de tus amigos serás tú». Y esa es la cuestión, ser conscientes que los demás necesitan a Jesús pero nuestras acciones podrán facilitar o entorpecer el camino para esto suceda.



La semana pasado los chicos y chicas reflexionaron acerca de qué aspecto de Jesús les cuesta más «reflejar». Si lo ves oportuno pueden compartir sus respuestas u otra opción es que puedas hacer mini-grupos (si usas la app de ZOOM es posible) para que tengan un tiempo para compartir entre ellos.

Pero lo que si hay que hacer en este momento, es orar unos por otros para que el Espíritu Santo nos ayude en esas áreas de su vida.

Sesión 07: Ponte en mis zapatos



Esta sesión aún está
breve en la misma web.
Si tienes cualquier duda
fil de Instagram: [jos](#)

á en construcción, estará disponible en
eb dónde has conseguido esta.
uda, puedes contactar conmigo en mi per-
[u_frikrist](#)

Sesión 08: All you need is love



Esta sesión aún está
breve en la misma wo
Si tienes cualquier du
fil de Instagram: [jos](#)

á en construcción, estará disponible en
eb dónde has conseguido esta.

uda, puedes contactar conmigo en mi per-

[u_frikrist](#)

Sesión 09: ¡Somos un equipo!



Esta sesión aún está
breve en la misma web.
Si tienes cualquier duda,
fil de Instagram: [jos](#)

á en construcción, estará disponible en
eb dónde has conseguido esta.

uda, puedes contactar conmigo en mi per-

[u_frikrist](#)

Sesión 10: ¿Qué tienes en las manos?



Esta sesión aún está
breve en la misma web.
Si tienes cualquier duda,
fil de Instagram: [jos](#)

á en construcción, estará disponible en
eb dónde has conseguido esta.

uda, puedes contactar conmigo en mi per-

[u_frikrist](#)

Sesión II: ¡Señoría, deseo llamar al testigo!



Esta sesión aún está
breve en la misma web.
Si tienes cualquier duda,
fil de Instagram: [jos](#)

á en construcción, estará disponible en
eb dónde has conseguido esta.

uda, puedes contactar conmigo en mi per-

[u_frikrist](#)

Sesión 12: El poder de tu historia



Esta sesión aún está
breve en la misma web.
Si tienes cualquier duda,
fil de Instragram: [jos](#)

á en construcción, estará disponible en
eb dónde has conseguido esta.
uda, puedes contactar conmigo en mi per-
[u_frikrist](#)

Sesión 13: No te rindas



Esta sesión aún está
breve en la misma web.
Si tienes cualquier duda,
fil de Instagram: [jos](#)

á en construcción, estará disponible en
eb dónde has conseguido esta.

uda, puedes contactar conmigo en mi per-

[u_frikrist](#)

Sesión 14: La clave del éxito



Esta sesión aún está
breve en la misma web.
Si tienes cualquier duda,
fil de Instragram: [jos](#)

á en construcción, estará disponible en
eb dónde has conseguido esta.

uda, puedes contactar conmigo en mi per-

[u_frikrist](#)

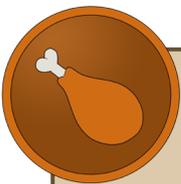
Anexo: Los juegos

Si has venido hasta aquí porque crees que este anexo es para explicarte los juegos y dinámicas de las sesiones, cómo prepararlos, qué material necesitas y saber, en definitiva, de qué se trata cada uno de ellos... ¡estás en lo correcto!

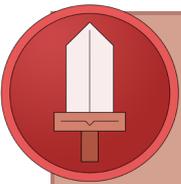
Espero saber explicarlos bien, pero si tienes cualquier duda, puedes contactar conmigo en mi perfil de Instagram: [josu_frikrist](#)



Sesión 01: El viaje



Material necesario y/o material previo: Ninguno



Dinámica del juego: El juego consiste en hacer estas tres preguntas a los chicos:

¿Qué te llevarías te llevarías...

- de viaje a París?
- a un safari en África?
- a una isla desierta?

Déjales 5 minutos para pensar sus respuestas y diles que las escriban en una nota de su teléfono móvil. Luego id compartiendo las respuestas, te aseguro que será divertido conocerlas.



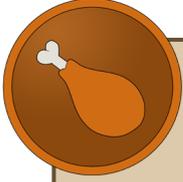
El objetivo o moraleja: Ayudarles a reflexionar que «el viaje determina la maleta».

Es decir, que no es lo mismo preparar una maleta si el destino es París o el continente africano. De igual manera que no sería lo mismo si viajamos en verano que en invierno o si lo hacemos por dos días que por dos meses.

Por tanto, si en algo tan sencillo como viajar debemos pensar bien cómo preparar la maleta, cuando hablamos de algo tan importante como nuestra vida, aún más deberíamos reflexionar sobre «cómo preparamos la maleta y qué cosas nos llevamos».



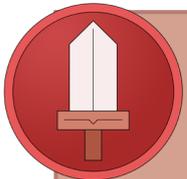
Sesión 02: Palabras ReinaValerescas



Material previo: Antes de empezar la sesión necesitas tener un listado preparado de palabras típicas de la Biblia (versión Reina-Valera de 1960). La idea es que sean palabras que los chicos y chicas hayan oído en la iglesia pero que en realidad conozcan su significado. Un ejemplo de ese tipo de palabras serían:

- Ungüento
- Salterio
- Redargüir
- Ungir
- Discípulo
- Rabí
- Escudriñar
- Ceñir

Supongo que, más o menos entiendes la idea. Cuántas más palabras tengas mejor y más divertido será el juego.



Dinámica del juego: Una vez tienes las palabras, el juego es sencillo: simplemente le lanzas la palabra a uno de los chicos o chicas y le dices que por 5 puntos te la defina.

Si no la adivina... rebote y ves quién del grupo sabe definirla por esos 5 puntos.

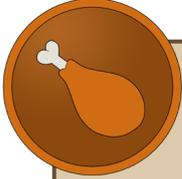
Y así hasta que se acaben las palabras o bien cuando hayáis consumido el tiempo que tenías pensado invertir en el juego.



El objetivo o moraleja: Hacerles reflexionar de que, aunque hay palabras y/o conceptos que hemos escuchado mucho en la iglesia (como las palabras con las que hemos jugado hoy) eso no significa que los entendamos del todo. Por eso es bueno acercarnos de nuevo a la Biblia y definir bien esos conceptos. De hecho, durante estas sesiones con ¿PLAY? iremos retomando algunos conceptos «conocidos» para profundizar un poco más allá sobre ellos y comprenderlos un poco mejor.



Sesión 03: Etiquetas



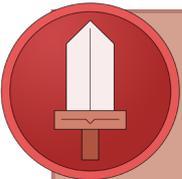
Material previo: Antes de empezar la sesión necesitas hacer una búsqueda larga por internet para buscar imágenes con iconos típicos que encontramos en las etiquetas. Por si acaso te pongo algunos ejemplos:



Estos son solo dos ejemplos (ropa y productos). Pero también te animo a buscar iconos de alimentación, productos químicos, productos de electrónica o productos de limpieza.

A medida que vayas buscando, más ideas se te irán ocurriendo.

Con todos estos iconos tendrás que hacer una presentación tipo *powerpoint* o *keynote*, donde en cada diapositiva solo aparezca un icono. Un detalle importante es que tiene que hacer desaparecer el texto que las define, solo tiene que salir el icono.



Dinámica del juego: El juego consiste preparar las imágenes y mostrarlas a los chicos y chicas para tratar de que adivinen el máximo de etiquetas posible en 1 minuto.

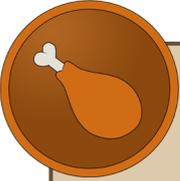
Puedes hacer tantas rodas como gustes (mientras tengas imágenes).



El objetivo o moraleja: Ayudarles a reflexionar sobre como las etiquetas nos dan mucha información sobre los productos. Y, a la vez, la importancia que tiene para nosotros conocerlas para hacer un buen uso de dicho producto.



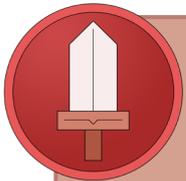
Sesión 04: La Búsqueda



Material previo: Antes de empezar la sesión necesitas hacer un listado de objetos que los chicos y chicas pueden tener en casa. Una lista tipo:

- Cuchara sopera
- Tijeras
- Almohada
- Pilas
- Botón
- Pelota
- Arroz
- Regla

Creo que se entiende de sobra la idea. Como siempre te digo, cuantás más palabras y más originales... más divertido suele ser el juego.



Dinámica del juego: El juego consiste en una carrera por conseguir todos los objetos de la lista. Hay dos dinámicas posibles:

Opción 1: Les dices a todos a la vez el primer objeto de la lista y que todos se vayan a buscarlo. A medida que te van enseñando que lo han encontrado les vas diciendo el siguiente objeto de la lista.

Opción 2: Muéstrales a todos toda la lista de golpe (por whatsapp o por pantalla).

En ambas opciones el primero que logre completar la lista gana el juego. Personalmente creo que es más divertida la «opción 1» porque ves a los chicos y chicas correr de arriba a abajo por toda su casa. Pero ambas opciones te funcionarán.



El objetivo o moraleja: Ayudarles a reflexionar de cómo cuándo buscas algo tomas la iniciativa y te mueves para conseguirlo. Y conectar esa idea con el hecho de que Dios es el que tomó la iniciativa y nos ha estado buscando desde siempre (desde el Edén, por así decirlo).

Pero la diferencia es que, mientras nuestra motivación para buscar los objetos era ganar, en el caso de Dios el amor es el motor que le empuja a tomar la iniciativa para buscarnos, para salvarnos.