

VELADA DE ORACIÓN INFANTIL

PROGRAMA

Propósito: Como toda obra que se organice para el ministerio de Dios, esta velada lleva un propósito y una razón de ser. En primer lugar llevar a los niños (y también a los mismos colaboradores –consejeros–) a un conocimiento más amplio sobre los temas de Evangelismo, Trabajo Misionero, Diezmo y Ofrendas, y finalmente, Oración. Dichos temas se prepararán de forma dinámica y creativa para concretar lo que previamente en clases anteriores ya se ha visto sobre éstos mismos.

También, el propósito de esta actividad se encuentra en la convivencia que podrán tener los niños. Consideramos sumamente importante que desde esta edad, los pequeños ya forjen lazos fuertes unos con otros, para que el día de mañana prefieran mucho más la amistad con personas que tengan sus mismas convicciones y amor por el Señor, para que el mundo no parezca tan atractivo. Es por eso que nos parece determinante y prioritario seguir con actividades de este tipo tanto como sea necesario o incluso más.

Fecha y horario: Viernes 14 de Sep. (Sujeta a cualquier cambio que la Iglesia indique) 9:00 pm a 1:00 am (Para amanecer Sábado 15)

Edades: Preferentemente de 6 años en adelante (12 años)

Temas y forma de organización.

Se dividirá en seis equipos diferentes, conformados por niños de diversas edades (5 o 6 por equipo). Los nombres de cada uno de éstos se basan en cada una de las partes de la armadura de Dios mencionada por Pablo en Efesios 6:10-17. Quedarían de este modo: Armaduras de Verdad. Armaduras de Justicia. Botines de Paz. Escudos de Fe. Yelmos de Salvación. Espadas del Espíritu. (El nombre “oficial” de cada equipo puede modificarse según la decisión de cada uno, pero conservando su valor original)

Horario:

9:00 pm – 9:20 Apertura. Bienvenida, alabanzas y oración inicial.

9:20 – 9:45 Talleres y Dinámicas. (Oración, Misiones, Evangelismo)

9:45 – 10:15 Cambio de taller.

10:15 – 10:45 Cambio de taller.

10:45 – 11:20 Descansar. Cena

11:20 – 11:35 Periodo de Alabanza

11:35 – 12:00 Último taller (Diezmo/Ofrenda)

12:00 – 12:25 Separación por equipos para oraciones con consejeros.

12: 25 – 12:40 Lavar dientes y prepararse para dormir. Regresar al salón donde van a ver la película, anunciar al equipo ganador.

12:40 Oración final. Película. Dormir.

Organización de los talleres

Al inicio se impartirán los talleres de Evangelismo, Oración y Misiones. En cada uno se realizarán dinámicas asociadas al tema en cuestión, compitiendo por equipos para ganar “monedas” (que les servirán más tarde para el último taller que es el de Diezmo y Ofrenda). Cada taller tendrá una duración aproximada de 25 min., y los equipos que participen estarán rotándose durante ese periodo de tiempo para lograr participar en los tres primeros, mencionados al inicio de este párrafo. El último taller se realizará después de la cena y un breve periodo de alabanza.

Las dinámicas pensadas para cada uno de los talleres serán las siguientes (sujetas a pequeños cambios si el consejero (o consejeros) a cargo lo prefieren):

Oración: Teléfono descompuesto.

Primero: En un salón dispersar varios vasos de plástico desechable, la mayoría de estos vasos están rotos o no son útiles para hacer un teléfono de vasos. Estos vasos malos representan las cosas que muchas veces nos impiden hablar con Dios, así que los dos equipos que estén compitiendo, tendrán que encontrar los dos “vasos” que les servirán para una mejor comunicación con Dios (Sólo hay cuatro vasos “buenos”, dos para cada equipo. Representan Obediencia, Leer la Biblia, Hacer el bien, Tener fe.

Segundo: Hablar y escuchar atento. Dos participantes de cada equipo armarán su teléfono de vasos y se prepararán para difundir un mensaje que el consejero encargado les dirá. El reto consiste en hacer llegar dicho mensaje al “otro lado” y anotarlo palabra a palabra en un pizarrón o cartulina, con la dificultad de que los miembros sobrantes del equipo contrario tratarán de distraerlo, gritando, haciéndole muecas y gestos, etc. Nuevamente con la intención de representar aquellas cosas que nos sirven de “excusa” para no orar. El equipo que termine el mensaje primero, ganará el reto.

Máximo de monedas a ganar: 70

Evangelismo: Enredados pero acertados.

Primero: Un participante de cada equipo estará en el tablero gigante de un juego de *Twister*, deberá soportar y tener paciencia de enredarse con el otro participante, mientras que sus equipos compiten respondiendo diferentes preguntas bíblicas. Por cada pregunta acertada ganarán 10 monedas y podrán usar su Biblia si es necesario. Si el niño o niña que esté en el *Twister* llegara a

caerse, el equipo completo pierde y también las monedas que llevara ganadas durante este taller. Seguirá el juego y la sesión de preguntas hasta completar 15 min.

Segundo: Reto especial. Deben leer y comprender un folleto evangelístico. Seleccionarán a un integrante del equipo que comparta ese mensaje a alguien que no esté participando en los talleres (otros consejeros, cocineras, etc.) Ambos equipos si cumplen el reto, ganan 20 monedas.

Misiones: *Turista Misionero.*

Único juego: Con el conocido juego del *turista*, pero adaptado al tema de Misiones, ambos equipos participantes competirán para viajar por el mundo (o algún país que a ellos les guste) con la misión de sembrar la Palabra de Dios y así mediante pequeñas “misiones” o células evangelísticas, lograr edificar iglesias. La dinámica es exactamente igual a la de un *turista* convencional, pero son las iglesias y no casas u hoteles, lo que se edificará. El dinero (las monedas) que el equipo traiga consigo lo usará para la obra de Dios para solventar “gastos” y “pendientes” que pudiera tener. También se incluirán las tarjetas de preguntas, castigos, etc. pero todo en relación al tema misionero. Finalmente, ganará el equipo que más iglesias haya logrado levantar.

Monedas máximas a ganar: 50

Diezmos y Ofrenda: *Las dos caras de la moneda.*

Primero: Explicar en qué consiste cada una de estas formas de adoración, en especial, comentando las diferencias que hay entre el diezmo y la ofrenda. Luego, separarlos nuevamente a todos por equipos y entregarles las piezas gigantes de un rompecabezas que tendrán que armar, sin embargo, las piezas para cada uno de los equipos no estarán sólo con ellos, sino que estarán dispersas entre los demás equipos, así que deberán ir a buscarlas y pedir las pero SIN HABLAR. Tendrán que esperar a que el otro se percate de lo que buscan y así conseguir la pieza que quieren.

Segundo: Cada equipo deberá contar las monedas que recaudaron después de cada taller, y así determinar cuánto deben dar de diezmo. Finalmente, poner lo acordado en un sobre e ir a llevarlo al alfolí.

~Que Dios nos use para la perfección de su obra~