

Español



***Juego Bíblico de los Aventureros***  
**Un divertido juego de conocimiento bíblico para los Aventureros**

*Juego Bíblico de los Aventureros: Un divertido juego de conocimiento bíblico en equipo para aventureros*

Creado por el Departamento de Ministerios de Jóvenes y Adultos Jóvenes de la División Norteamericana de los Adventistas del Séptimo Día.

Diseño de portada: Claudia C. Pech Moguel

Maquetación: Christal Tarasenko

Traducción: AdventSource

Redacción: Ernesto Giménez, Ada Alvis-Gomez, Elizabeth Jeanniton

Logotipo de Adventurer Bible Game diseñado por Zemleduch Creative Agency

Copias adicionales de este recurso están disponibles en:

AdventSource

5120 Prescott Avenue

Lincoln, Nebraska 68506

[www.adventsource.org](http://www.adventsource.org)

402.486.8800

Copyright © 2021 Corporación de la División Norteamericana de los Adventistas del Séptimo Día.

Reservados todos los derechos. Este libro se puede usar y reproducir sin permiso del editor en material impreso de la iglesia local. Sin embargo, no se puede utilizar ni reproducir en otros libros o publicaciones sin el permiso previo del titular de los derechos de autor. Está expresamente prohibido reimprimir el contenido completo para regalarlo o revenderlo.

Impreso en los Estados Unidos de América

ISBN# 978-1-62909-978-1

# Índice

Introducción.....	4
Traducciones de la Biblia.....	4
Cobertura de las Escrituras.....	4
Preguntas.....	4
Requerimientos del grupo.....	5
Preparación.....	6
El personal y sus deberes.....	7
El programa.....	8
El evento.....	10
Descalificación.....	14
Evaluación.....	14
Formas de reconocimiento.....	14

## Introducción

El Juego Bíblico de los Aventureros es un juego de la Biblia que se lleva a cabo en grupo, en el que se pone a prueba el conocimiento que los aventureros tienen de las diferentes secciones de las Escrituras. Cada año se asigna una nueva sección de las Escrituras que tanto los Aventureros como sus padres y representantes se comprometen a estudiar con entusiasmo y alegría.

Después de meses de estudio, los aventureros y sus padres y representantes se reúnen con otros grupos de su zona para probar sus conocimientos en base a un conjunto de 50 preguntas extraídas de las Escrituras que ya estudiaron previamente.

Cada grupo se prueba en base a un estándar, y todos los que alcanzan un determinado porcentaje van avanzando. Cualquiera de los grupos, o todos ellos, pueden avanzar, únicamente en base a su esfuerzo. Si responden un porcentaje suficientemente alto de las preguntas correctamente, avanzan al siguiente nivel, que se realiza 4 o 5 semanas después.

## Traducciones de la Biblia

- En inglés: New King James Version (NKJV)
- En español: Reina Valera 1995 (RVR1995)
- En francés: Louis Segond (LSG)

**NOTA:** *Estas son las mismas versiones de la Biblia que se usan en la Experiencia Bíblica de los Conquistadores.*

## Cobertura de las Escrituras

El Juego Bíblico de los Aventureros sigue un plan rotativo. Primeramente, las selecciones bíblicas alternarán entre el Antiguo y el Nuevo Testamento. En segundo lugar, se enfocarán en las principales historias de la Biblia y los versículos para memorizar de cada sección. Y en tercer lugar, los participantes estarán en una rotación de 6 años de duración en diversas áreas de contenido.

Ejemplo de rotación:

- Año 1: Génesis 1-25
- Año 2: Mateo
- Año 3: Génesis 26-50 y Rut
- Año 4: Lucas
- Año 5: Éxodo 1-20
- Año 6: Hechos

## Preguntas

Las preguntas son aisladas y se pueden responder individualmente. Todas las preguntas son de opciones múltiples o para responder verdadero o falso. Las preguntas siempre incluirán la referencia bíblica. Todas las preguntas se desarrollarán a partir de la New King James Version (NKJV), la Reina Valera 1995 (RVR1995), y la Versión Louis Segond (LSG).

Las preguntas y respuestas del Juego Bíblico de los Aventureros se traducirán al español y el francés. Todas las preguntas están en armonía con las creencias de la Iglesia Adventista del Séptimo Día.

La presentación de las preguntas para ambos niveles del Juego Bíblico de los Aventureros las distribuirá el coordinador del Juego Bíblico de los Aventureros de la División Norteamericana (DNA) a las personas correspondientes en cada asociación participante.

Todas las preguntas son preparadas por el Comité del Juego Bíblico de los Aventureros designado por el Departamento del Ministerio de Jóvenes de la DNA. La persona correspondiente de cada asociación participante distribuirá con suficiente antelación las preguntas al líder (o los líderes) de la actividad correspondiente para que se prepare para cada nivel de juego. Las preguntas no se deben distribuir a los participantes de los clubes locales en ningún momento. Ni la asociación ni los líderes locales pueden editar las preguntas significativamente, ya que el nivel de dificultad debe ser consistente en toda la división.

## Requisitos grupales

Cada grupo puede tener hasta seis aventureros de un solo club y sus padres o representantes. Pueden participar múltiples equipos de un club, siempre y cuando cada equipo tenga un número equilibrado de aventureros junto con sus padres o tutores.

### ***Todos los participantes del juego del club***

Los grupos deben ser lo más completos posible. Por ejemplo, a un club no se le permitirá presentar tres equipos de cuatro participantes, pero podría presentar dos equipos de seis participantes.

Cada grupo está compuesto como sigue:

- De cuatro a seis aventureros que estén inscritos en ese momento en un club determinado. Esta actividad se recomienda para aventureros que están entre el 3° y 4° grado de primaria (constructores y manos ayudadoras). Si los aventureros que están en 1° o 2° grado quieren participar, la excepción la debe autorizar el director de la Asociación antes de que se permita la participación. El equipo seleccionará a un aventurero como registrador.
- De cuatro a seis padres o representantes de los aventureros participantes. Debe haber un padre o representante por cada aventurero participante. Un padre o representante será seleccionado por el equipo como registrador.
- Hasta dos miembros alternativos del equipo de los aventureros y sus padres o representantes participantes
- Un entrenador que no participa del juego
- Un evaluador por cada equipo de participantes (podría ser el mismo entrenador si solo hay un equipo)

### ***Los padres o tutores participantes***

En el juego debe participar un padre o un adulto importante en la vida de cada aventurero del equipo. Su función es estudiar con el aventurero en preparación para los eventos a nivel de zona y de asociación. Durante el juego, los padres o representantes participantes se sientan en un círculo cercano. El equipo compartirá un evaluador entre los dos círculos. Durante el juego, a los padres o representantes se les hará cada quinta pregunta. Aunque sus preguntas son más difíciles, seguirán siendo de opción múltiple o de verdadero o falso.

### Para las asociaciones más grandes

Se puede elegir entre recibir a todos los clubes en una instalación grande el día del juego a nivel de asociación; O dividir las diferentes zonas en subzonas más pequeñas, de cinco a diez iglesias, que organicen eventos más pequeños. Los que califiquen en estos eventos más pequeños competirían entonces en el juego a nivel de asociación. El objetivo es tener dos niveles de juego y hacer que la distancia de viaje sea fácil para los clubes y las familias.

## **Las tarjetas «Ayúdame»**

Al comienzo del juego, cada aventurero participante recibirá una tarjeta que dice: «Ayúdame» que puede entregar al círculo de padres o representantes en cualquier momento durante el juego. La responsabilidad de los padres o representantes consiste en encerrar en un círculo la respuesta a la pregunta que se está haciendo en el momento. Una vez utilizada, se entregará al evaluador la tarjeta «Ayúdame» con la hoja de respuestas de esa pregunta y no podrá utilizarla nuevamente.

Las tarjetas «Ayúdame» solo se pueden utilizar durante los primeros 5 segundos de los 15 segundos de discusión de cada pregunta.

## **El registrador del grupo**

El deber del registrador del grupo durante el juego consiste en escribir las respuestas en las tarjetas de respuestas correspondientes. Esta función la debe ejercer un aventurero y un padre o representante por equipo. Los registradores se deben sentar más cerca del evaluador.

## **El entrenador/calificador**

Un miembro del personal del club, un pastor, o un padre comprometido, se desempeñará como el entrenador del grupo. Su función es ayudar, coordinar y motivar al grupo. El entrenador no debe tomar el lugar de los padres o representantes en el estudio de la Biblia. Todo adulto que desee participar para ayudar con la capacitación es bienvenido, pero debe haber un entrenador oficial por club que se encargará de coordinar los esfuerzos del Juego Bíblico de los Aventureros. Los entrenadores también pueden servir como evaluadores durante los eventos.

## **Requisitos para los uniformes**

Los aventureros, entrenadores y otros miembros del club deben usar el uniforme de gala completo para poder participar en los eventos en cualquiera de los niveles. Los miembros del equipo de padres o representantes y otros participantes que no sean miembros activos del club de Aventureros local deben usar ropa formal o de iglesia.

## **Aprobación de la junta**

Al igual que con cualquier otro evento del Club de Aventureros, la junta de la iglesia, o un organismo designado por la junta, debe aprobar por votación la participación, así como el reconocimiento de las fechas específicas del evento para su inclusión en el calendario de la iglesia.

# **Preparación**

## **Decidan participar**

Una vez que inicie el año del Club de Aventureros, comience a fomentar la participación y a promover el evento. Esta es una gran oportunidad para que los niños y sus familias se entusiasmen con el estudio de la Biblia.

Se exhorta al personal del club a utilizar las escrituras seleccionadas como el enfoque temático de las reuniones de adoración, actividades de alcance y otras, ya que esto ayudará a reforzar el contenido.

Cada grupo debe registrarse en la asociación para el Juego Bíblico de los Aventureros.

## **Practique las preguntas**

Durante el otoño, haga que las familias compartan entre sí las preguntas que practicaron en casa. Las preguntas son aisladas y se deben responder individualmente. En el Juego Bíblico de los Aventureros solo se usarán respuestas de opción múltiple o de verdadero o falso. Las preguntas siempre deben incluir la cita de las Escrituras.

## **Lectura y memorización**

Cada miembro del equipo debe leer el texto completo varias veces con sus familias.

A muchos les funciona dividir el texto en varias partes para que los participantes se concentren en secciones más pequeñas, y así contar con dos especialistas en cada tercio del material, pero hay que asegurarse igualmente de que cada uno lo cubra todo.

Pída que los departamentos de Escuela Sabática ayuden organizando juegos y llevando a cabo actividades que abarquen los pasajes de las Escrituras asignados.

## **Practique para los eventos**

Dé oportunidades para que los aventureros practiquen con otros grupos compuestos por miembros de la iglesia antes del juego a nivel de zona.

## **Selección del equipo**

En algún momento antes de la fecha límite de inscripción, el entrenador, en consulta con el personal del club y los aventureros interesados, deberá definir el equipo o los equipos específicos que participarán. Los miembros del equipo o los equipos pueden no pueden cambiarse después de competir en el juego a nivel de zona.

### **Procure que sea divertido**

Mientras dirige a los aventureros durante el Juego Bíblico de los Aventureros, asegúrese de que el proceso sea divertido y agradable. El estudio de las Escrituras es un asunto serio, pero si usted se pone pesado y malhumorado en el proceso, los privará de una buena parte de la bendición del programa.

## **El personal y sus deberes**

### **Coordinador del Juego Bíblico de los Aventureros**

La persona responsable del Juego Bíblico de los Aventureros en cada nivel es el coordinador del Juego Bíblico de los Aventureros.

A nivel de la asociación, por lo general es el coordinador del Juego Bíblico de los Aventureros de la asociación, el director del Ministerio del Club de Aventureros de la asociación, o la persona que se designe.

Las responsabilidades del coordinador del Juego Bíblico de los Aventureros son:

- Supervisar la organización de al menos un nivel del programa, desde el registro hasta la finalización.
- Organizar el personal necesario de manera oportuna.
- Organizar el lugar donde se llevarán a cabo las reuniones

El personal es nombrado por el coordinador del Juego Bíblico de los Aventureros del nivel en el que ejercerá funciones. Por ejemplo, el coordinador del Juego Bíblico de los Aventureros de la asociación nombra al maestro, el traductor, el secretario y los evaluadores del evento a nivel de la asociación.

### **El moderador del juego/traductor**

El moderador del juego lee las preguntas, alternando el orden si se utiliza más de un idioma. También puede desempeñarse como el anfitrión y maestro de ceremonias del evento. Las preguntas se deben leer dos veces si solo se está utilizando un idioma. Si se usa más de un idioma, las preguntas se leerán una vez en cada idioma.

El rol del traductor consiste en leer las preguntas en el idioma o los idiomas secundarios. El traductor puede ser el mismo moderador del juego si este domina dos o más idiomas.

El coordinador a nivel de la asociación será responsable de supervisar todos los niveles de zona, así como el nivel de la asociación.

El moderador y/o traductor de la prueba puede ser el director de jóvenes, el director del Ministerio del Club de Aventureros de la asociación, el coordinador de área, el pastor, e incluso un director local del Club de Aventureros.

### **El secretario**

Mediante el uso de un cronómetro u otro medidor de tiempo digital, el secretario medirá el tiempo de discusión de 15 segundos, mientras que el equipo determina la respuesta que se registrará. El tiempo comienza inmediatamente después de que el moderador del juego lee la pregunta en todos los idiomas.

Después de los primeros 5 segundos, el secretario suena una campana u otra señal para recordarles a los aventureros si van a usar la tarjeta de «Ayúdame». El secretario también anuncia el final del tiempo, lo suficientemente fuerte como para que todos los grupos participantes escuchen.

El secretario recibe las tarjetas de puntuación completadas por parte de cada evaluador y, con la ayuda del equipo del Juego Bíblico de los Aventureros, tabula la clasificación final de los grupos.

El secretario es el representante de la asociación en cada nivel. Debe ser un adulto sin afiliación a un club específico.

### **El evaluador**

Cada equipo necesita un evaluador adulto. El por lo general, el evaluador es el entrenador de otro grupo. Una vez que se muestre cada respuesta, el evaluador identifica si el grupo ha respondido correctamente. El evaluador registra el puntaje de respuesta del grupo en la hoja de puntuación acumulativa. El evaluador también identifica las preguntas que se han respondido a través del uso de las tarjetas «Ayúdame».

En el intermedio y al final de la ronda, revisará el total para que no haya errores.

También es deber del evaluador observar si hay algún grado de comunicación inapropiada entre los miembros del equipo del Club de Aventureros y sus padres o representantes, o con cualquier persona en la audiencia.

### **Preguntas específicas sobre el puntaje**

Todas las preguntas del Juego Bíblico de los Aventureros serán de opciones múltiples o de responder verdadero o falso. El grupo debe tachar cualquier respuesta que no quiera que se acepte.

## **El programa**

### **La inscripción**

Los clubes se deben registrar con el coordinador de la asociación local antes de la fecha límite, para propósitos de planificación.

### **Formularios adicionales**

Los padres o tutores deben completar el formulario de declaración de integridad del Juego Bíblico de los Aventureros a nivel de zona. Todas las formas están disponibles en línea en el enlace: [Clubministries.org/adventurers](http://Clubministries.org/adventurers).

**NOTA:** *La declaración de integridad incluye el compromiso de que ninguno de los asistentes, ya sea de los equipos o de la audiencia, registrarán las preguntas durante el juego. Esto incluye métodos de grabación tanto manuales como digitales.*

## **Distribución de las preguntas**

Los clubes en las zonas participantes recibirán una copia de las preguntas a tiempo para su evento de zona. El Comité del Juego Bíblico de los Aventureros de la DNA proporcionará un nuevo grupo de preguntas para cada nivel.

## **Fechas de los eventos**

Las fechas de los eventos a nivel de zona y de asociación las establecerá la directiva de la asociación.

## **Niveles**

El juego se desarrollará en no más de dos niveles: el nivel de zona y el nivel de asociación.

Después de participar en el desafío de zona local, todos los grupos que terminen en el primer lugar, avanzan al nivel de la asociación. Estos eventos se disponen de manera que reduzcan la cantidad de viajes de cada grupo participante.

## **Nivel de zona**

Los eventos a nivel de zona reúnen a grupos que pertenecen a una parte específica de la asociación. Obviamente, lo ideal es tener al menos dos grupos y preferiblemente más de un evento de zona. Lo ideal es que un evento de zona incluya de dos a diez grupos, pero es posible tener más.

La asociación coordinará con el coordinador de zona local del Juego Bíblico de los Aventureros para llevar a cabo eventos de nivel de zona según el número y la ubicación de los grupos registrados para participar.

El coordinador de zona local del Juego Bíblico de los Aventureros será el encargado de encontrar el lugar en el que se realizará el evento a nivel de zona.

## **Cuando hay un solo grupo en una zona**

En algunos casos, es posible que solo haya un grupo participante de una zona específica de una asociación. Si esto ocurre, se combinarán varias zonas para que haya al menos dos grupos en el evento a nivel de zona.

## **Nivel de asociación**

Todos los grupos con puntajes de primer lugar (más de 90%) son elegibles para participar en el evento a nivel de asociación.

Los grupos de zona que queden en primer lugar no necesitan registrarse para el evento de nivel de asociación, pero necesitan confirmar su participación.

El coordinador del Juego Bíblico de los Aventureros de la asociación se encarga de buscar el lugar donde se llevará a cabo el evento a nivel de asociación. Podría ser en una iglesia grande, en una escuela de una iglesia o en una academia con una ubicación céntrica para todos.

**Consejos para las asociaciones grandes (incluyendo asociaciones con grandes territorios o con una gran cantidad de equipos participando).**

Si tiene problemas para encontrar una instalación lo suficientemente grande en la cual llevar a cabo el juego a nivel de asociación, puede considerar dividir un poco más su asociación en subzonas de cinco a diez iglesias para el juego a nivel de zona, y luego usar las zonas como el grupo para el Juego a nivel de asociación. Si tiene dificultades debido a las distancias que deben viajar los clubes en su territorio, puede intentar subdividir su asociación en áreas más pequeñas con al menos dos iglesias participantes para cada nivel de zona y áreas más grandes con cinco a diez iglesias para el juego a nivel de asociación. El objetivo es mantener los dos niveles de juego y facilitar las distancias de viaje a los clubes y las familias.

## El evento

En esta sección delinearemos los requerimientos organizativos y las tareas de los coordinadores a todos los niveles del Juego Bíblico de los Aventureros.

### **Equipos y suministros necesarios**

Los coordinadores que planifican cada evento deben equipar el lugar con los siguientes suministros:

- Una pantalla de proyección grande
- Un proyector LCD y un cable de corriente
- Una computadora con Microsoft PowerPoint y un cable de corriente
- Una presentación de PowerPoint con las preguntas y respuestas de cada nivel
- Un soporte de proyector
- Una mesa para la computadora
- Cables para conectar la computadora al proyector y al sistema de sonido si es necesario
- Una mesa y micrófonos para el moderador del juego, el traductor (o los traductores) y el secretario
- Sillas para el moderador del juego, el secretario y cada traductor
- Un cronómetro u otro método de medir el tiempo para el uso del secretario
- 2 juegos de 50 hojas de papel o tarjetas previamente numeradas (los registradores encerrarán en un círculo las respuestas. Se necesitará 1 para los aventureros y 1 para los padres o representantes)
- 2 marcadores y un pequeño portapapeles para cada uno de los registradores de cada equipo
- Una tabla de puntuación, un bolígrafo y un portapapeles para cada evaluador de cada equipo.
- Mesa de registro con sillas
- Banderines y pendones
- Señalizaciones para asignar los asientos de cada club
- Asigne los evaluadores de los grupos con anticipación.
- Un espacio separado para los observadores (preferiblemente un espacio separado con video y sonido)
- Equipo de adoración (sugerido)

### **Esquema sencillo de cada equipo**



## **Modelo de horario**

### *Desarrollo del evento/juego y otros detalles*

Las horas que se dan son aproximadas. Recuerde que cuantos más grupos participen, más tiempo se necesitará.

### *Preparación del evento por parte del personal del evento: 1:00 pm*

- Llegar al sitio lo suficientemente temprano para tener todo completado antes de que lleguen los grupos.
- Confirmar que el edificio está abierto, que las luces están encendidas, que el aire acondicionado está funcionando y que los baños son accesibles.
- Configurar los equipos.
- Configurar las mesas y las sillas para el moderador del juego, el traductor o los traductores y el secretario.
- Preparar asientos para los grupos participantes (hasta 12 miembros más un evaluador).
- Configure el video y el sonido para los observadores si están en un espacio completamente separado.

### **Las comidas**

Las comidas de cada grupo son responsabilidad de los clubes locales. A veces la iglesia anfitriona, el club o la escuela puede hacer arreglos para proveer una comida de confraternización después del evento.

### *Preparación del evento por parte del grupo. Los tiempos varían según la distancia*

- Los aventureros participantes y el personal del club deben usar el uniforme de gala. Los padres o representantes y otros participantes pueden usar ropa formal o de iglesia.
- Los equipos y los evaluadores deben llegar al lugar a tiempo.

### *Reunión informativa para el personal: 2:00 pm*

- El Coordinador del Juego Bíblico de los Aventureros se reúne con el personal del evento para repasar las políticas y responder preguntas. Luego ora con ellos.

### *Registro del equipo: 2:15 pm*

- A medida que los miembros de los equipos se registran, se les van asignando los asientos correspondientes.
- Se les presenta el evaluador.
- Se entregan a los evaluadores las tarjetas de respuestas, bolígrafos y portapapeles.
- Todos los miembros del equipo y los evaluadores entregan todos los dispositivos electrónicos, las Biblias y las notas en su poder al personal del club o a padres o representantes que observan.

### *Bienvenida: 2:30 pm*

- El Coordinador del Juego Bíblico de los Aventureros da la bienvenida al grupo y presenta el personal y los grupos participantes.

### *Ejercicios de apertura: 2:35 pm*

- Oración
- Juramento a la bandera
- El voto y la ley

- Himno de los aventureros
- Servicio de canto (opcional): 2:40 pm

### Instrucciones: 2:45 pm

- El coordinador del Juego Bíblico de los Aventureros o el moderador del juego repasa las reglas del juego enumeradas en la parte 1 del examen.
    - Las reglas del juego que se deben repasar y mencionar:
      - **No se permite la grabación de las preguntas en ningún formato (manual o digital).** A cualquier persona que se encuentre grabando se le pedirá que abandone el área de juego.
      - **Repase cómo se desarrolla el juego explicando** que el moderador del juego leerá cada pregunta y luego el equipo tendrá 5 segundos para decidir si usar una tarjeta de «Ayúdame» y 10 segundos adicionales para discutir la respuesta. Recuérdeles que CADA QUINTA PREGUNTA se hará al círculo de padres o representantes.
      - **Recuérdeles también los motivos de descalificación y expulsión,** que incluyen un comportamiento no aceptable o que distraiga a los miembros de cualquier círculo o el descubrimiento de cualquier tipo de registro o grabación de las preguntas.
- NOTA:** Es recomendable NO permitir cualquier clase de dispositivo electrónico del área del juego durante el desarrollo de la actividad.
- **Este es un evento cristiano,** por lo tanto, se espera que todos, incluyendo los equipos y la audiencia, mantengan el decoro cristiano en todo momento.
  - Proyecte las reglas en la pantalla mientras el coordinador del Juego Bíblico de los Aventureros o el moderador del juego las repasa.

### Primera parte del examen: 1-2:50 pm

- La mitad de las preguntas se formularán durante la parte 1.
- La primera pregunta se proyecta en la pantalla en todos los idiomas que se requiera. El moderador del juego lee la pregunta.
- Cuando el moderador del juego termina la pregunta, el secretario pone en marcha el cronómetro durante 15 segundos. Durante este tiempo, el grupo discute y determina la respuesta, y le dice al registrador del grupo cuál debe encerrar en un círculo.
- A los 5 segundos sonará una campana para recordarles a los círculos de aventureros que se acabó el tiempo para decidir usar la tarjeta de «Ayúdame». A los 15 segundos, el secretario dirá: «Tiempo» y el registrador del grupo entregará inmediatamente la respuesta en el papel previamente numerado para esa pregunta.
- Las respuestas se pueden encerrar en un círculo antes de que se acabe el tiempo.
- Después de una pausa de aproximadamente 3 segundos, la diapositiva cambiará y el moderador del juego leerá la respuesta en el mismo orden de idioma en el que se leyó la pregunta.
- En este momento, los evaluadores determinarán si el grupo respondió correctamente la pregunta. Asignarán un uno por cada respuesta correcta o un cero por cada respuesta incorrecta. Se continuarán registrando las puntuaciones hasta que se terminen todas las preguntas.

- Cada quinta pregunta se identificará como una pregunta para los padres o representantes. Estas preguntas siguen el mismo patrón de tiempo que se explicó anteriormente. La única diferencia es que quienes responderán serán los integrantes del círculo de padres o representantes.
- Si los aventureros tienen dificultades con una pregunta, pueden usar una de sus tarjetas de «Ayúdame». El registrador de los aventureros simplemente entregará la tarjeta al registrador del círculo de padres o representantes, indicando con esto que el círculo de padres o representantes debe responder la pregunta.

**NOTA:** Se recomienda que el círculo de padres o representantes responda activamente cada pregunta que se haga a los aventureros, de manera que ya tengan lista su tarjeta de respuesta cuando los Aventureros soliciten ayuda al entregarles una tarjeta de «Ayúdame».

No debe haber COMUNICACIÓN alguna entre los dos círculos del equipo, excepto cuando un registrador le pase al otro registrador las tarjetas «Ayúdame».

#### *Intermedio: 3:40 pm*

- 10 minutos
- Durante este tiempo, el evaluador verifica dos veces los totales acumulados.

#### *Segunda parte del examen: 3:45 pm*

- Se hace la segunda mitad de las preguntas.
- El juego se desarrolla de la misma manera que se describe en la parte 1 del examen.
- Al final del juego, el evaluador escribe el total de la segunda mitad en la tarjeta de puntuación, así como el total de ambas mitades.
- El evaluador verifica dos veces el total de la segunda mitad y el total final.
- El evaluador luego lleva la tarjeta de puntuación al secretario.

#### *Devocional (opcional): 4:30 pm*

- Un orador designado compartirá un devocional de 10 minutos basado en la sección de las Escrituras en la que se basó el juego.
- Esto también les da tiempo a los coordinadores del Juego Bíblico de los Aventureros para definir los premios.

#### *Entrega de premios: 4:45 pm*

- El coordinador del Juego Bíblico de Aventureros o el director del Ministerio del Club de Aventureros de la asociación presentará los premios o certificados obtenidos durante el desafío. Todos los equipos recibirán un premio o certificado, ya que todos son ganadores por estudiar la Palabra de Dios.
- Para disminuir el espíritu competitivo, los puntos exactos no se otorgan de forma privada a los entrenadores ni se declaran públicamente durante el programa. Solo se anuncia la clasificación de lugares.
- Las posiciones se anuncian llamando a los clubes en orden alfabético e indicando su posición. Las puntuaciones específicas nunca se anuncian ni se publican.

- Todos los grupos reciben un certificado de participación.
- Cada individuo participante recibe un botón alegórico al evento.

Oración de cierre: 5:00 pm

## Descalificación

### **Eliminación del puntaje y expulsión de un equipo**

Se eliminará cualquier puntaje obtenido durante el juego si un miembro de la audiencia dice, comenta o insinúa la respuesta a través de cualquier canal o método.

Si la falta se repite el mismo día del juego resultará en que el grupo sea expulsado del juego y le imposibilitará participar en cualquier nivel superior ese año.

Los padres o representantes participantes no pueden decirles ni insinuarles las respuestas a los aventureros de sus equipos durante el juego. Esto también hará que se pongan en práctica las pautas anteriores de descalificación.

## Evaluación

### **Las posiciones**

Se harán cincuenta preguntas en cada nivel de juego.

El puntaje se otorga en base a las respuestas correctas. Las clasificaciones se establecen evaluando la curva.

Las clasificaciones son las siguientes:

- La puntuación máxima al final del juego equivale al 100%.
- Una puntuación del 90% o más le otorga al equipo el primer lugar.
- Una puntuación de 80 a 89% le otorga al equipo el segundo lugar.
- Una puntuación del 79% o menos le otorga al equipo el tercer lugar.

## Formas de reconocimiento

### **Certificados**

Cada equipo participante recibe un certificado que indica el nivel de zona o de asociación y su posición (primera, segunda o tercera).

Cada certificado está firmado por el coordinador del Juego Bíblico de los Aventureros del nivel en el que están participando y por el director del Ministerio del Club de Aventureros de la asociación.

Los certificados los proporcionará el Ministerio de Jóvenes de la asociación o el Departamento del Ministerio del Club de Aventureros.

### **Botones de participación**

Cada aventurero y padre o representante que participe recibirá un botón en reconocimiento a su participación.







El Juego Bíblico de los Aventureros es un juego de la Biblia que se lleva a cabo en grupo, en el que se pone a prueba el conocimiento que los aventureros tienen de las diferentes secciones de las Escrituras. Cada año se asigna una nueva sección de las Escrituras que tanto los Aventureros como sus padres/tutores se comprometen a estudiar con entusiasmo y alegría.

El Juego Bíblico de los Aventureros sigue un plan rotativo. Primeramente, las selecciones bíblicas alternarán entre el Antiguo y el Nuevo Testamento. En segundo lugar, se enfocarán en las principales historias de la Biblia y los versículos para memorizar de cada sección. Y, en tercer lugar, los participantes estarán en una rotación de 6 años de duración en diversas áreas de contenido.

- Año 1: Génesis 1-25
- Año 2: Mateo
- Año 3: Génesis 26-50 y Rut
- Año 4: Lucas
- Año 6: Hechos

Esta guía le brindará toda la información necesaria para iniciar un equipo de juego en su club. Las secciones incluyen la preparación, el personal, descripción general del programa y los eventos y el sistema de calificación.

El Juego Bíblico de los Aventureros ayudará a los aventureros y sus familias guardar los dichos de Dios en sus corazones.

*AdventSource*



 **Youth & Young Adult Ministries**  
NORTH AMERICAN DIVISION OF SEVENTH-DAY ADVENTISTS