

# REGLAS DE JUEGOS

## 1 – Rompecabezas Salt Lake City

Tomar el rompecabezas del templo de Salt Lake City, (4 piezas) dar vuelta las piezas de tal manera que quede el templo cara abajo, pegarle en cada una de las fichas las siguientes pistas:

- a - Confianza, esperanza, creer, conocimiento, Moroni 7:33
- b - Mora en nuestro corazón, servicio, lealtad, compasión Juan 13:34
- c - Modestia, fuerza interior, integridad D y C 131:2
- d - Acuerdo, pacto, compromiso D y C 121:45

Para estas pistas, las respuestas son: Fe, Amor, Virtud y Convenio.

El juego consiste en que cada participante o grupo adivine a qué palabra hacen referencia las pistas. Si es su deseo puede decir algunas ideas que le surjan a partir de dicha palabra. También se puede trabajar sobre el significado de la escritura escrita en cada ficha. A medida que los participantes van adivinando se va armando el rompecabezas. Ya completo el templo, el adulto a cargo puede mencionar que éstos son algunos de los componentes para que una familia pueda ser eterna, y que todo vale la pena si se hace en el orden del Señor, a través del templo.

Se puede leer D y C 132:19, como testimonio de que las familias pueden ser eternas.

## 2- Dígalo con mímica - Juego de la memoria.

Armar dos o más grupos. Colocar en la mesa boca abajo solo una pieza de cada par del juego de la memoria. Por turnos cada participante debe dar vuelta una ficha y hacer mímica a su compañero para que adivine a que se refiere. Juega un mismo equipo hasta que pierda, van alternando los equipos hasta que se acaben las fichas. Gana el equipo que tenga más aciertos.

## 3- Sugerencia para aprender el 4to art. de fe - Juego de la memoria

Dividirse en cuatro equipos, tomar sólo una ficha de Fe, Arrepentimiento, bautismo y bendición. Colocarlas en una bolsa. Sacar una ficha por grupo, sin que los otros equipos sepan. Cada equipo tiene que escribir (los adultos), dibujar (los niños) lo que significa para ellos y al menos una escritura de lo que le halla tocado, en el termino de 5 minutos. Gana el que más escribió y más escrituras encontró (los adultos) y el dibujo mejor terminado, con colores (los niños).

## 4—Otro Juego de la memoria para familiarizarse con las escrituras.

El juego consiste en adivinar a qué dibujo pertenecen las escrituras.

Se dividen en dos equipos y todos tienen una pieza de cada par de los dibujos. Cuando el que dirige el juego termina de leer la escritura, el equipo que sepa a qué se refiere la escritura, tiene que colocar rápidamente la ficha dada vuelta y decir en voz alta el nombre de la ficha. El que posea más fichas dadas vueltas en la mesa gana.

Por ejemplo, si se lee Juan 3:5 (la escritura se refiere al bautismo) si se a qué se refiere, pongo la ficha del bautismo rápidamente en la mesa dada vuelta, y lo digo en voz alta: "Bautismo". ¡Punto para mí!

Para hacerlo más difícil si la escritura dice la palabra que está escrita en la ficha no la digo, sólo hago un silencio en la palabra y continúo leyendo, sin pronunciarla.

Algunas sugerencias:

Diezmo: Malaquías 3:10

Bautismo: Juan 3:5

Compartir: Mateo 25:40

Servicio: Mosiah 2:17

Oración: Alma 37:37

Arrepentimiento: Mosiah 5:2

Santa cena: Mateo 26: 26-28

Fe: Alma 32:21

Coro: d y c 25:12

Escrituras: Juan 5:39

Bendición d y c 66:9

Noche de hogar: Mosiah 4:15