



## INSTRUCCIONES

1.- Imprime un tablero para cada jugador (puedes pegarlo sobre cartón o cartulina para que quede más firme, también puedes plastificarlo o colocarlo dentro de un folio para proteger el papel)

2.- Coloca una ficha (botón o moneda) en cada casillero de la primera línea (la de abajo). También puedes usar semillas, porotos, maíz, arvejas o garbanzos -por ejemplo- que te ayudarán a ilustrar mejor la idea de la parábola.

3.- Inicia el juego. Por turnos cada jugador lanzará el dado y colocará la semilla en el casillero que el número indique. En caso de lanzar un 1 se quedará en casillero inicial.

Por ejemplo: El primer jugador lanza un 4 y avanzará hasta el cuarto casillero de la primera columna... “ENTRE ESPINOS”.

Luego toca el turno al siguiente participante. Al terminar la ronda el primer jugador vuelve a lanzar el dado, pero esta vez moverá la semilla de la segunda columna, y así sucesivamente.

Al completar las rondas y todas las columnas se suman los puntajes según la “tierra”. Gana el jugador con puntaje más alto.

## **Parábola del Sembrador** (LUCAS 8:4-15)



BUENA TIERRA	BUENA TIERRA	BUENA TIERRA	BUENA TIERRA	BUENA TIERRA	BUENA TIERRA	BUENA TIERRA	BUENA TIERRA
	ENTRE ESPINOS			JUNTO AL CAMINO		TIRA DE NUEVO	
ENTRE ESPINOS	ENTRE ESPINOS	ENTRE ESPINOS	ENTRE ESPINOS	ENTRE ESPINOS	ENTRE ESPINOS	ENTRE ESPINOS	ENTRE ESPINOS
ENTRE PIEDRAS	ENTRE PIEDRAS	ENTRE PIEDRAS	ENTRE PIEDRAS	ENTRE PIEDRAS	ENTRE PIEDRAS	ENTRE PIEDRAS	ENTRE PIEDRAS
JUNTO AL CAMINO	JUNTO AL CAMINO	JUNTO AL CAMINO	JUNTO AL CAMINO	JUNTO AL CAMINO	JUNTO AL CAMINO	JUNTO AL CAMINO	JUNTO AL CAMINO
		TIRA DE NUEVO	BUENA TIERRA				ENTRE PIEDRAS

### **SISTEMA DE PUNTOS:**

**-JUNTO AL CAMINO: 0 PUNTOS**

**-ENTRE PIEDRAS: 5 PUNTOS**

**-ENTRE ESPINOS: 10 PUNTOS**

**-BUENA TIERRA: 60 PUNTOS**