

# LA AVENTURA DE PABLO

TARJETAS

ACOMPÁÑAME  
A LLEVAR LA  
NOTICIA DE  
JESÚS

DAMASCO

AVANZA!

SALIDA

1

3

5

7

8

2

4

6

9

¡CASI  
LLEGAMOS!

LLEGADA



LOS JUDIOS  
QUIEREN  
MATARLO. DEBE  
ESCAPAR Y PIERDE  
UN TURNO.

LAS IGLESIAS  
ORAN POR  
PABLO. ESTE  
IMPULSO LE  
HACE AVANZAR  
3 LUGARES.

ES APEDREADO  
EN LA CIUDAD  
DE LISTRA.  
PIERDE 2  
TURNOS.

LUCAS Y TIMOTEO  
SE LE UNEN.  
AVANZA 4  
LUGARES.

DEBEN ASISTIR AL  
CONCILIO EN  
JERUSALÉN.  
RETROCEDE AL  
CASILLERO 1.

UN HOMBRE DE  
MACEDONIA LES  
MANDA LLAMAR.  
VE AL CASILLERO  
31.

SON  
ENCARCELADOS EN  
FILIPOS. PIERDE 1  
TURNO.

MUCHAS PERSONAS  
CREEN EN LA  
CIUDAD DE BEREÁ,  
CON ALEGRÍA  
AVANZA 4  
LUGARES.

COMPARECEN  
ANTE EL REY  
AGRIPA. VE AL  
CASILLERO 18.

SE DETIENEN A  
PREDICAR EN  
ATENAS, PIERDE 1  
TURNO.

VIAJAN A LA  
IMPORTANTE  
CIUDAD DE  
CORINTO. AVANZA  
3 CASILLEROS.

APOLOS SE UNE  
AL EQUIPO.  
AVANZA 2  
CASILLEROS.

UNA DESPEDIDA EN  
MILETO LOS  
RETRASA.  
RETROCEDE 2  
CASILLEROS.

ES ARRESTADO EN  
JERUSALEN.  
RETROCEDE 3  
CASILLEROS.





## ¡BIENVENIDOS!

VIVIREMOS UNA AVENTURA INOLVIDABLE  
RECORRIENDO LAS PÁGINAS DEL LIBRO DE LOS  
HECHOS Y CONOCIENDO EVENTOS IMPORTANTES  
EN LA MISIÓN DEL APÓSTOL PABLO.

### ¿CÓMO JUGAR?

- 1) SE COLOCAN LAS FICHAS EN EL CASILLERO DE "SALIDA" EN LA CIUDAD DE DAMASCO, DONDE SAULO DE TARSO RECIBIÓ SU LLAMADO MISIONERO.
- 2) LOS PARTICIPANTES ARROJAN EL DADO. QUIEN SAQUE EL NÚMERO MÁS ALTO INICIA LA PARTIDA, LUEGO EL NÚMERO QUE LE SIGUE EN SENTIDO DESCENDENTE, ASÍ SUCESIVAMENTE.
- 3) ANTES DE INICIAR LA PARTIDA SE MEZCLARÁN LAS TARJETAS Y SE LAS COLOCARÁ BOCA ABAJO EN EL TABLERO (DONDE DICE "TARJETAS").
- 4) CADA JUGADOR LANZARÁ EL DADO PARA SABER CUÁNTOS CASILLEROS AVANZARÁ. AL LLEGAR A UNA CASILLA MÁS OSCURA (POR EJEMPLO: LA 5, LA 11, LA 16, ETC) TOMARÁ UNA TARJETA DEL MASO.
- 5) LEERÁ EN VOZ ALTA LO QUE LA TARJETA INDIQUE Y CUMPLIRÁ LA CONSIGNA (AVANZAR O RETROCEDER CASILLEROS, O PERDER UN TURNO, SEGÚN EL CASO).
- 6) GANA LA PARTIDA EL PRIMER JUGADOR EN LLEGAR AL FINAL (AL LETRERO DE "LLEGADA").

EL JUEGO FUE DISEÑADO PARA NIÑOS DE 8 A 10 AÑOS, SI QUIEREN JUGARLO CON EDADES MAYORES SUGERIMOS ALGUNOS CAMBIOS. POR EJEMPLO: CONFECCIONAR TARJETAS CON PRENDAS COMO "BUSCA LA CITA BÍBLICA EN 15 SEGUNDOS", PREGUNTAS QUE DEBEN RESPONDER PARA VOLVER A LANZAR EL DADO O AVANZAR, PRENDAS DINÁMICAS DEL TIPO "IMITA UN ANIMAL" O "CANTA UNA CANCIÓN" PARA LANZAR EL DADO OTRA VEZ, ETC.  
SEAN CREATIVOS DE ACUERDO A SU GRUPO.

ESPERAMOS QUE LO DISFRUTEN.