LOS AMIGOS DE DIOS

BLOQUE B, AÑO 4, TRIMESTRE 2

Lecciones para niños de 6 a 8 años

© Derechos reservados: Margaret E. Swenson
Ilustraciones hechas por Margarita Cruz
Editado por Pia de Restrepo, Zayda de Orellana y Margot Enriquez

Se autoriza la reproducción sólo para el uso de su organización y sin fines de lucro.

ÍNDICE (B.4.2)

Introducción al Trimestre	página A
Semana 1: Los amigos de Dios en el A. T. (B.4.2.1)	páginas 1 al 15
Semana 2: Josué (B.4.2.2)	páginas 16 al 22
Semana 3: Josué (B.4.2.3)	páginas 23 al 25
Semana 4: Josué (B.4.2.4)	páginas 26 al 43
Semana 5: Gedeón (B.4.2.5)	páginas 44 al 48
Semana 6: Gedeón (B.4.2.6)	páginas 49 al 59
Semana 7: Débora (B.4.2.7)	páginas 60 al 64
Semana 8: Sansón (B.4.2.8)	páginas 65 al 69
Semana 9: Sansón (B.4.2.9)	páginas 70 al 77
Semana 10: Ester (B.4.2.10)	páginas 78 al 92
Semana 11: Ester (B.4.2.11)	páginas 93 al 98
Semana 12: Ester (B.4.2.12)	páginas 99 al 102
Semana 13: Los héroes de hoy en día (B.4.2.13)	páginas 103 al 106

INTRODUCCIÓN: LOS AMIGOS DE DIOS (B.4.2)

LECCIONES PARA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS

META PARA EL TRIMESTRE: Estudiar la vida de personas que fueron escogidas por Dios para ser los héroes del Antiguo Testamento. Aprender a identificar y valorar las cualidades éticas y morales que Dios busca en un héroe y también a imitar esos ejemplos en sus vidas.

MENSAJE PARA EL MAESTRO:

La palabra "héroe" trae a la mente de los niños muchas imágenes, sobre todo de los héroes de fantasía, los cuales no son reales. Los niños siempre tienen en sus mentes héroes reales o imaginarios que son muy importantes en sus vidas. Quizás van a nombrar héroes como Superman, Batman y otros héroes imaginarios. Es posible que conozcan nombres de algunos "héroes" verdaderos de hoy. Generalmente los niños piensan que los héroes son personajes que tienen alguna habilidad extraordinaria. Ellos aprendan valores y ética de sus héroes.

En las lecciones de este trimestre verán que todos tenemos habilidades que Dios nos ha dado. No podemos hacer cosas extraordinarias como volar o doblar metal pero algunas personas hacen algo especial como jugar fútbol extraordinariamente bien o ser capaces de capturar a un criminal, etcétera. Pero sea que seamos personas con habilidades especiales o simplemente habilidades normales, todos tenemos dones que Dios nos ha dado.

Su meta en este trimestre no solamente será enseñarles las cualidades de un héroe, sino desafiarles a utilizar las habilidades que Dios les ha dado. Como un buen amigo de ellos tiene que darse la oportunidad de conocerles bien para saber cuáles son sus habilidades. Una vez que sepa las habilidades que tienen, puede ayudarles a desarrollarlas en sus vidas. Cuando las descubran tienen que decidir cómo utilizarlas para el Señor. Los niños más tímidos requerirán un seguimiento más cercano y desafiante.

Los niños de su clase no son "super-héroes" pero sí pueden ser héroes frente a los ojos de Dios y del pueblo de Dios. Los héroes tienen algunas cualidades en común: saben escuchar la voz de Dios, confían en Dios y le obedecen. Además ayudan a otros en sus necesidades.

NOTA: El diccionario dice que un héroe es "un varón ilustre y famoso por sus hazañas y virtudes". A pesar de que el diccionario nos da esta definición, muchas veces se cree que un héroe es alguien que ya murió por una causa. Sin embargo, los cristianos podemos reconocer como héroes a alguien que con su ejemplo de vida y carácter cristiano nos invita a respetarle y conocerle. Un héroe verdadero puede ser un hombre o una mujer, un niño, joven o adulto.

HÉROES (B.4.2.1)

REFERENCIA BÍBLICA: Josué 1:6-9

VERSÍCULO CLAVE: "Cuando tengo miedo, confío en ti. Confío en Dios y alabo su palabra; confío en Dios y no tengo miedo" (Salmo 56:3, 4, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: En los momentos de temor, confío en Dios y Él me quita el miedo.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:
1. Definir la palabra "héroe" según la Biblia.
2. Nombrar "héroes" de hoy en día.
3. Explicar la diferencia entre héroes verdaderos y "héroes" de fantasía.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:
Todos tenemos personas a las cuales admiramos por alguna cualidad o capacidad especial y llegan a ser nuestros "héroes". Estas personas pueden ser modelos de vida para los niños. Desafortunadamente, hoy en día, los héroes son personajes que expresan una ética o moral no bíblica. A través de esta lección, los niños encontrarán que en la Biblia está escrita la vida de héroes verdaderos, quienes confiaron en Dios y por lo tanto fueron fuertes y valientes y cuyo ejemplo es bueno imitar.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Introducción (vea las instrucciones)	• **papelitos escondidos**	**10 minutos**
Historia (vea las instrucciones)	• **fotos de héroes de hoy, una funda grande con "instrumentos" de comunicación**	**15 minutos**
Versículo (vea las instrucciones)	• **ilustración**	**5 minutos**
Oración y refrigerio	•	**5 minutos**
Escoge tu actividad (vea las instrucciones)	•	**15 minutos**
--"Memoria"	• **láminas**	
--"El Laberinto"	• **preguntas**	
--"Tres en Rayo"	• **preguntas, símbolos**	
--"Montaje" de héroes	• **cartulina, pegamento, tijeras, revistas**	

HOJA DE INSTRUCCIONES (B.4.2.1)

INTRODUCCIÓN: Con anticipación escriba en papelitos los nombres de los héroes que estudiarán en este trimestre. Escóndalos en el aula y deje que los niños busquen los "héroes" cuando lleguen a la clase. (Los primeros que entren tendrán más tiempo para buscar). Utilice nombres de héroes bíblicos y además los nombres de héroes de hoy en día. Sería bueno tener una buena cantidad de papelitos escondidos. (Nombres: Josué, Gedeón, Débora, Jael, Sansón, Ester, etcétera. Los nombres de los héroes de hoy pueden ser nombres de jugadores de fútbol, gobernantes, soldados, artistas, etcétera)

HISTORIA: En la historia de hoy hablará de tres cosas importantes:

1. Lo que hace un héroe verdadero.
2. Cómo se comunica Dios con sus servidores los "héroes".
3. La diferencia entre los héroes de fantasía y los héroes de verdad.

Con los papelitos que los niños encontraron, invíteles a hacer tres pilas: una pila de nombres de héroes bíblicos, una pila de "héroes" de fantasía y una pila de los héroes de hoy.

¿Qué hace un héroe? Los niños compartirán sus ideas. Luego diga que la Biblia nos habla de ellos. Abra su Biblia y explique cómo debemos manejar ese libro tan especial.

Cuando la Biblia nos habla de los héroes, nos enseña de tres pasos o elementos que se encuentra en las personas que son héroes verdaderos:

1. Los héroes supieron escuchar a Dios.
2. Los héroes decidieron confiar en Dios.
3. Los héroes obedecieron a Dios y ayudaron a los demás.

NOTA: Cuando hable del primer punto, converse sobre cómo Dios se comunica con sus héroes. En una funda plástica tenga una Biblia, un teléfono, una lámina o foto de adultos (padres), etcétera. Dios habló con sus héroes en la Biblia por medio de las escrituras, en voz alta, por consejeros y por medio de ángeles. Tenemos que aprender a escuchar y a distinguir cuando Dios nos está hablando.

Para cada paso sería bueno tener un símbolo grande. Adjunto se encuentran algunos ejemplos.

escuchar = oídos
confiar = corazón
obedecer = pies y/o manos
victoria (lo que Dios da cuando sus héroes confían y obedecen)= una V (hecha con los dedos)
alegría (lo que sentimos cuando hemos obedecido a Dios) = cara feliz
tristeza (lo que sentimos cuando no hemos confiado ni obedecido) = cara triste.

Cuando esté explicando cómo fueron los héroes de la Biblia, sería bueno que alce y señale los símbolos. (Los niños recuerdan más lo que han visto que lo que han oído).

VERSÍCULO CANTADO: Cree con la ayuda de ellos, una melodía fácil para cantar el versículo de hoy. Repita varias veces el versículo cantado. Pídales hacer un círculo y dar vueltas mientras cantan. Pueden utilizar instrumentos caseros.

ESCOGE TU ACTIVIDAD: Los niños tienen que saber cómo tomar decisiones en la vida. Si no aprenden ahora como niños será más difícil como adultos. Esta actividad les dará la oportunidad de escoger entre dos opciones. Solo habrá tiempo para una. Tenga cuidado de que no todos hagan la misma cosa.

"Memoria": Con anticipación haga en tarjetas o papel los símbolos que usaron en la historia (pero en pequeño). Si es posible forre las tarjetas con Contact para que el juego se pueda utilizar en otras ocasiones. Haga dos o cuatro tarjetas de cada símbolo. Ponga las tarjetas en el suelo boca abajo. Los niños deben toman turnos para levantar y mirar dos tarjetas. Si levantan dos con el mismo símbolo las pueden retirar, si no deben ponerlas de nuevo boca abajo. El niño que tenga más tarjetas al final, gana el juego. Pueden jugar varias veces.

"Tres en raya": Adjunto se encuentran preguntas para el juego. Se puede usar la base del juego en el maletín de recursos o simplemente hacer la base en una cartulina.

"El laberinto": Las preguntas para este juego se encuentran adjunto. El modelo de la base puede hacerlo en cartulina o cartón.

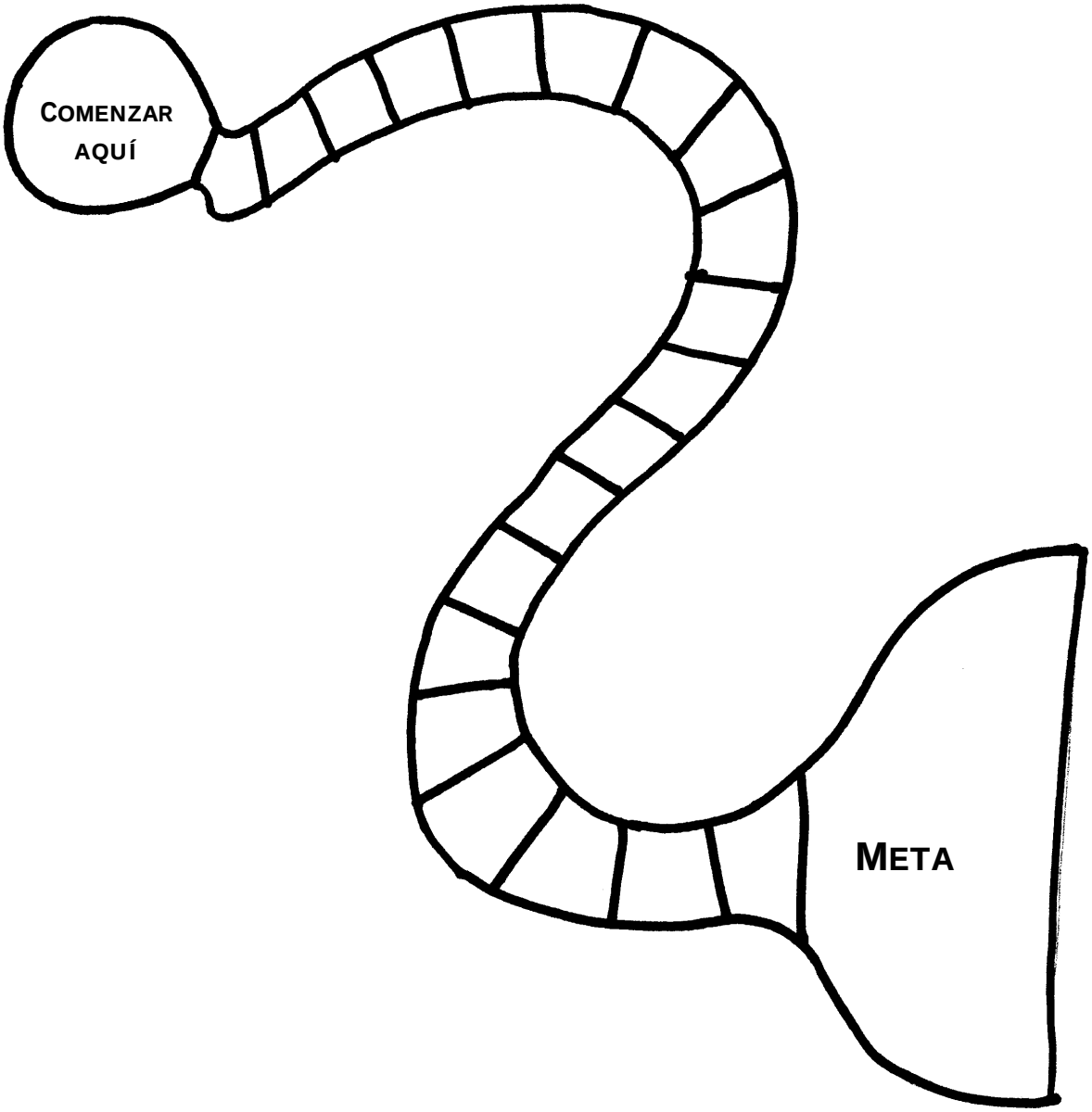
"Montaje de héroes": Corte fotos de personas que estén haciendo algo para otras personas. Péguelas en una cartulina para hacer un montaje. Cubra toda la cartulina con las fotos. Al final se puede poner un título, "Los Héroes Verdaderos Saben Escuchar, Confiar y Obedecer" y luego cuélguelos en una pared.

JUEGO 1 (B.4.2.1)

EL LABERINTO: HOJA DE INSTRUCCIONES

El juego consiste en responder una serie de preguntas. Las respuestas debe tenerlas quien esté dirigiendo el juego. Si la respuesta es correcta avanzará los espacios correspondientes a dicha pregunta. Pueden jugar dos, tres o cuatro personas o equipos. Cada individuo o equipo tendrá una ficha (cuadro de papel) de color, cada equipo de un color diferente. La persona o equipo que avance más rápido hasta llegar al final, ganará.

Use el modelo abajo para hacer un laberinto en tamaño más grande. El juego puede utilizarlo con cualquier lección haciendo preguntas que correspondan a lo que están estudiando.



JUEGO 1 (B.4.2.1)

EL LABERINTO: PREGUNTAS

Nota: Escriba cada pregunta en una tarjeta biográfica o cuadro de papel en blanco. Debe añadir atrás el número de la pregunta para que el líder del juego pueda averiguar la respuesta correcta en la hoja de respuestas.

1. Mencione a dos héroes verdaderos modernos. (avance dos espacios)
2. Mencione dos símbolos utilizados en la lección de hoy. (avance dos espacios)
3. Un héroe verdadero es una persona perfecta (sin fallas). Falso o Verdadero (avance un espacio)
4. Un héroe verdadero quiere ayudarse a sí mismo. Falso o Verdadero (avance un espacio)
5. El héroe verdadero o_____ a D_____. (avance un espacio)
6. El héroe verdadero ha decidido c_____ en D_____. (avance un espacio)
7. Si confío en Dios no tengo _____. (avance dos espacios)
8. Un héroe verdadero entrega su vida para servir a los demás. Falso o Verdadero (avance un espacio)
9. Todos los héroes bíblicos fueron hombres. Falso o Verdadero (avance un espacio)
10. El héroe verdadero sabe e_____ a D_____. (avance un espacio)
11. Mencione a tres héroes verdaderos. (avance tres espacios)
12. ¿Existen héroes verdaderos hoy en día? (avance un espacio)
13. ¿Cuáles son dos cualidades que busca la gente no cristiana en un héroe? (avance dos espacios)
14. ¿Cuál es la diferencia entre un héroe verdadero y un héroe de fantasía? (avance dos espacios)
15. Cuando tenemos miedo ¿ qué debemos hacer? (avance dos espacios)
16. Mencione tres instrumentos de comunicación entre Dios y los héroes verdaderos (avance tres espacios)
17. Diga de memoria el versículo de hoy. (avance cuatro espacios)
18. Diga las tres cualidades de un héroe verdadero. (avance seis espacios)
19. Mencione a un héroe bíblico verdadero (avance un espacio)
20. Un héroe verdadero no puede ser egoísta. Falso o Verdadero (avance un espacio)

JUEGO 1 (B.4.2.1)

EL LABERINTO: RESPUESTAS

Nota: El líder del juego debe tener la hoja de respuestas. Debe ayudarles a tener éxito en el juego. Así que el líder puede dar "pistas" para ayudarles pero tiene que ser justo con todos los equipos.

1. Mencione a dos héroes verdaderos modernos. (avance dos espacios)
   puede nombrar personas cristianas que demuestren las cualidades de un héroe verdadero.
2. Mencione dos símbolos utilizados en la lección de hoy. (avance dos espacios)
   oído, corazón, manos y pies, "V", cara feliz, cara triste
3. Un héroe verdadero es una persona perfecta (sin fallas). Falso o Verdadero (avance un espacio)
   Falso
4. Un héroe verdadero quiere ayudarse a sí mismo. Falso o Verdadero (avance un espacio)
   Falso
5. El héroe verdadero o_____ a D_____. (avance un espacio)
   obedece a Dios
6. El héroe verdadero ha decidido c_____ en D_____. (avance un espacio)
   confiar en Dios
7. Si confío en Dios no tengo _____. (avance dos espacios)
   miedo
8. Un héroe verdadero entrega su vida para servir a los demás. Falso o Verdadero (avance un espacio)
   Verdadero
9. Todos los héroes bíblicos fueron hombres. Falso o Verdadero (avance un espacio)
   Falso
10. El héroe verdadero sabe e_____ a D_____. (avance un espacio)
    escuchar a Dios
11. Mencione a tres héroes verdaderos. (avance tres espacios)
    puede mencionar nombres de héroes bíblico o modernos si demuestran las cualidades de un héroe verdadero
12. ¿Existen héroes verdaderos hoy en día? (avance un espacio)
    sí
13. ¿Cuáles son dos cualidades que busca la gente no cristiana en un héroe? (avance dos espacios)
    la popularidad, la plata, la fama, algo que le pueda aportar personalmente y muchas otras cosas
14. ¿Cuál es la diferencia entre un héroe verdadero y un héroe de fantasía? (avance dos espacios)
    un héroe de fantasía no es real, sólo existe en la imaginación de alguien; tiene capacidades dadas por poderes artificiales.

(continuación de página 6)

15. Cuando tenemos miedo ¿ qué debemos hacer? (avance dos espacios)
    confiar en Dios
16. Mencione tres instrumentos de comunicación entre Dios y los héroes verdaderos. (avance tres espacios)
    la Biblia, la oración, los padres, etcétera
17. Diga de memoria el versículo de hoy. (avance cuatro espacios)
18. Diga las tres cualidades de un héroe verdadero. (avance seis espacios)
    saben escuchar a Dios, deciden confiar en Dios, obedecen a Dios y ayudan los demás
19. Mencione a un héroe bíblico verdadero. (avance un espacio)
    puede mencionar personas como David, Abraham, los Doce discípulos, etcétera
20. Un héroe verdadero no puede ser egoísta. Falso o Verdadero (avance un espacio)
    Verdadero

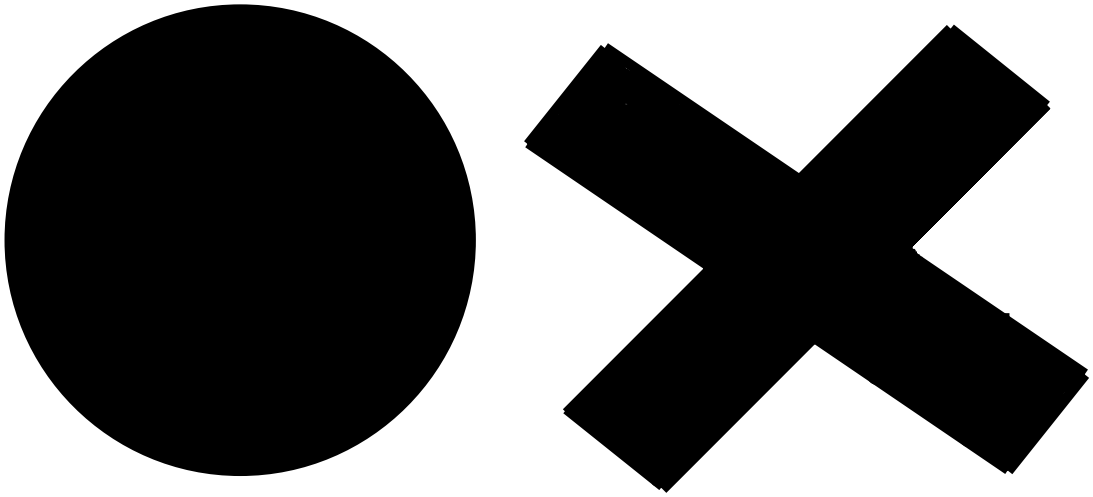
JUEGO 2 (B.4.2.1)

TRES EN RAYA: HOJA DE INSTRUCCIONES, PREGUNTAS Y RESPUESTAS

El juego tiene nueve espacios y cada espacio será llenado cuando un jugador conteste bien la pregunta que el líder del juego lee. El jugador decide en qué espacio quiere poner el símbolo que le corresponde (X u O). Cuando el jugador (o el equipo) haya llenado con su símbolo tres espacios en línea recta, ya sea línea vertical, horizontal o diagonal ha hecho "Tres en Raya" ha ganado. Tres o más personas pueden jugar; uno que sea el líder del juego y que lea las preguntas y los otros forman dos equipos.

Preguntas: Falso o Verdadero

1. Una persona no cristiana puede ser un héroe verdadero. (**Falso**)
2. Un héroe verdadero puede ser un niño. (**Verdadero**)
3. La Biblia es uno de los instrumentos de comunicación entre Dios y los héroes verdaderos. (**Verdadero**)
4. Un héroe verdadero es quien muestra el camino de Dios a otros. (**Verdadero**)
5. Un héroe verdadero es quien sirve y se da a los demás. (**Verdadero**)
6. Judas fue un héroe verdadero. (**Falso**)
7. Un héroe verdadero obedece a Dios. (**Verdadero**)
8. Un héroe verdadero ha decidido confiar en Dios. (**Verdadero**)
9. Un héroe verdadero tiene que obedecer a Dios de vez en cuando. (**Falso**)
10. No existen héroes verdaderos hoy en día. (**Falso**)
11. Confiar en Dios nos libra del miedo. (**Verdadero**)
12. Sansón fue siempre un héroe verdadero. (**Falso**)
13. Josué fue un héroe verdadero. (**Verdadero**)
14. Los héroes verdaderos siempre fueron hombres. (**Falso**)
15. "Superman" fue un héroe verdadero. (**Falso**)
16. Un héroe verdadero es una persona popular y rica. (**Falso**)
17. Un héroe verdadero sabe escuchar a Dios. (**Verdadero**)
18. Un héroe verdadero es egoísta. (**Falso**)

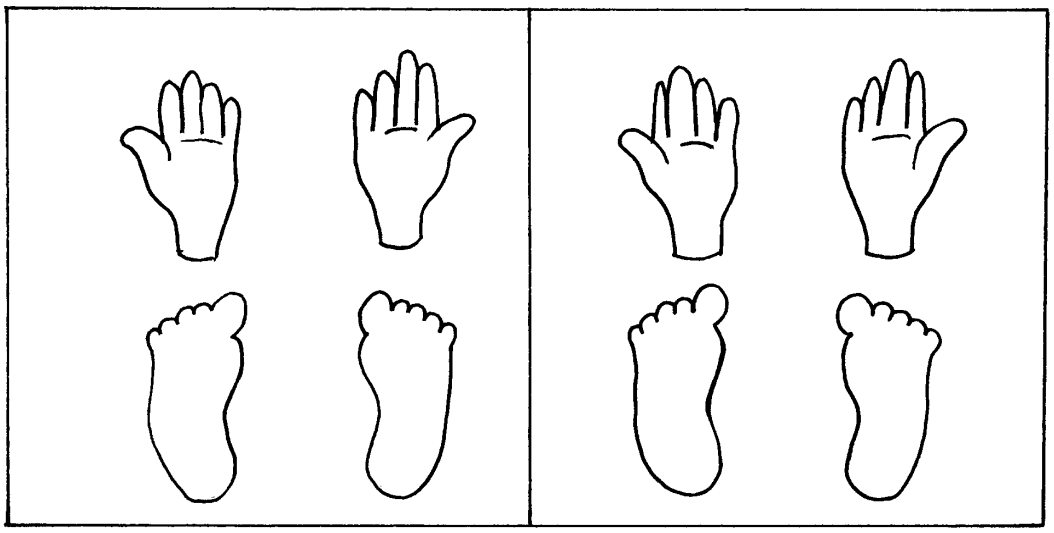


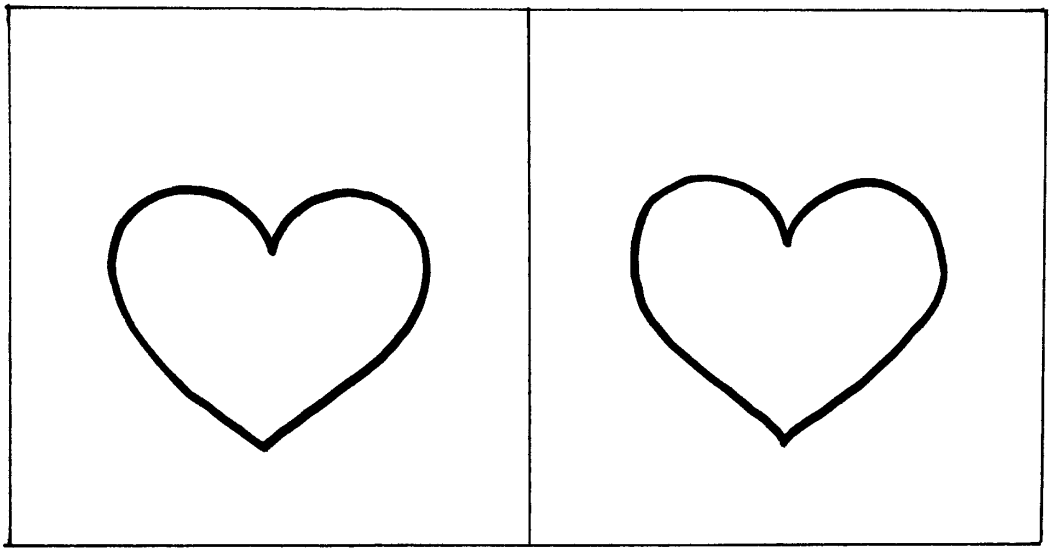
Nota: Use este modelo para hacer varios en cartulina o cartón grueso. Fórrelos con "Contact".

JUEGO 3 (B.4.2.1)

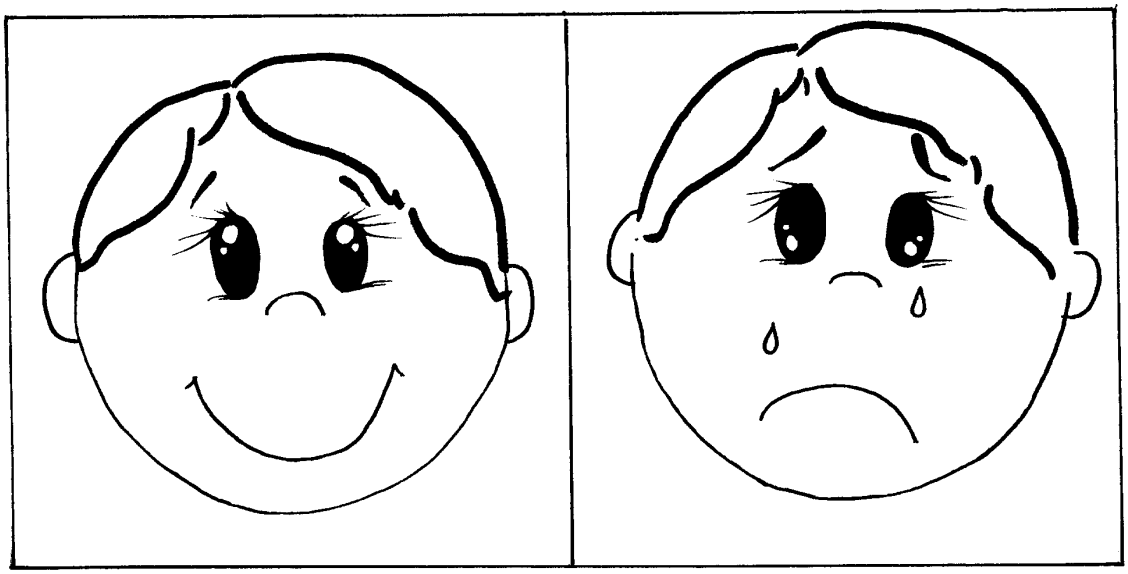
MEMORIA: HOJA DE INSTRUCCIONES E ILUSTRACIONES

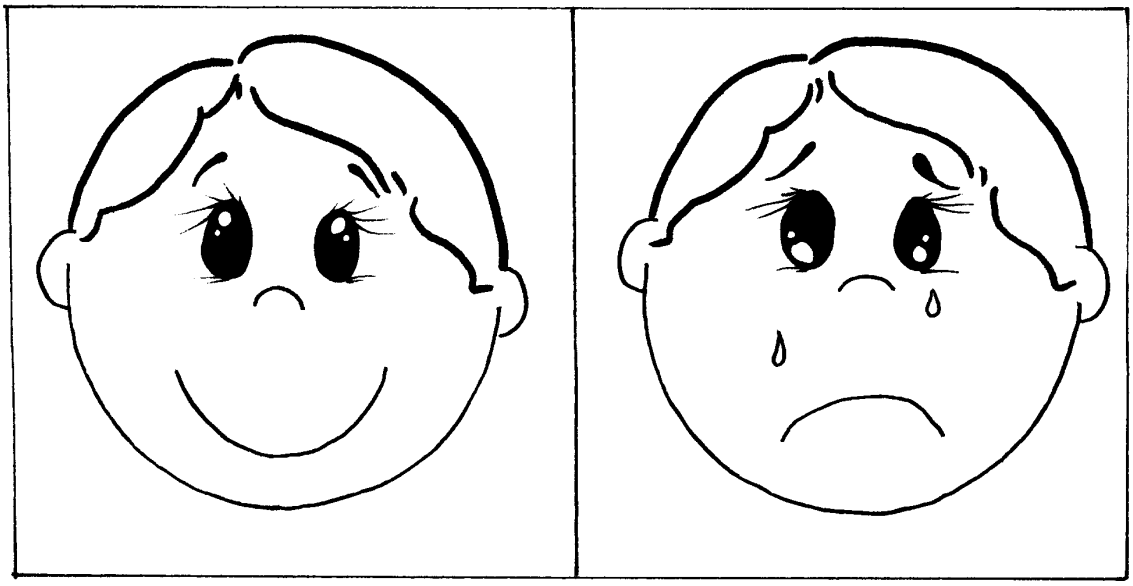
Fotocopie los modelos de abajo y de las siguientes hojas. Además haga dos cuadros que digan "Escuchar a Dios" y dos que digan "Obedecer y Ayudar". Para jugar ponga los 16 cuadros en cuatro filas. Se juega con dos personas o dos equipos. Una persona voltea dos cuadros. Si son iguales la persona gana los dos y voltea dos más. Si no son iguales vuelve a ponerlos con la ilustración abajo y el otro jugador toma su turno. La persona que tiene más cuadros al final del juego gana.



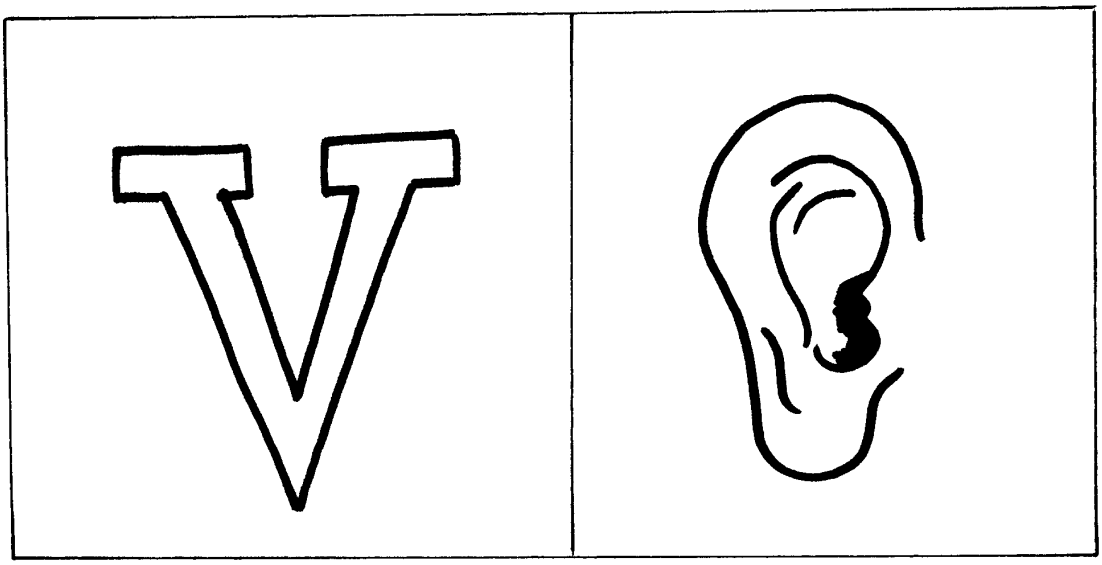


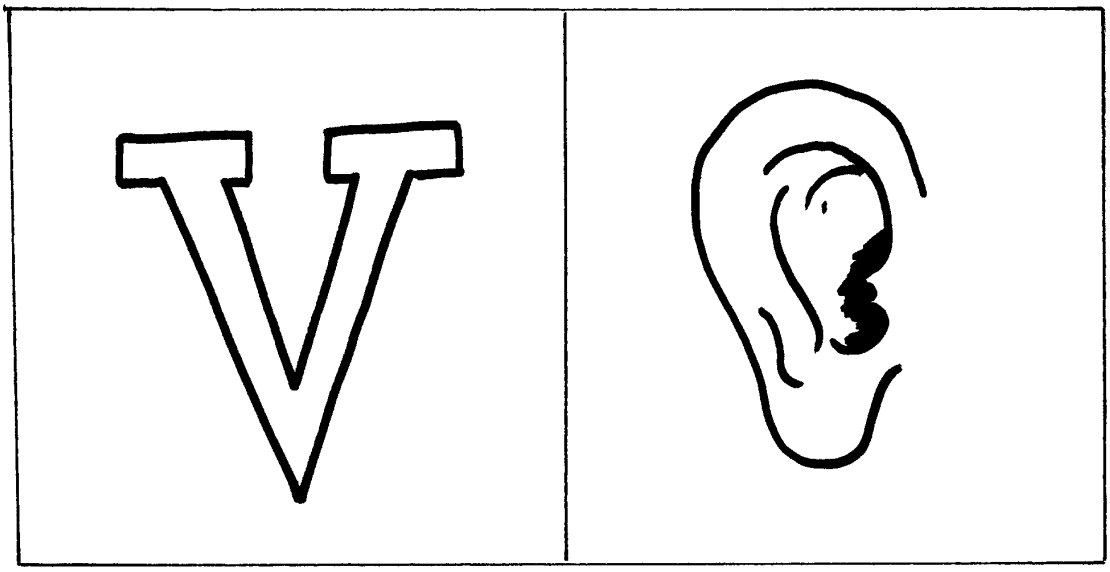
JUEGO 3 (B.4.2.1)
MEMORIA





JUEGO 3 (B.4.2.1)
MEMORIA





HEROES (B.4.2.1)

Haga una copia de esta página, luego recorte los nombres y péguelos en tarjetas. Esconda las tarjetas en el aula antes de que lleguen los niños. Además de los nombres de héroes aquí sugeridos, puede elaborar tarjetas del mismo tamaño con nombres de héroes o personas famosas de su país o región, que sean conocidas por los niños, tales como cantantes, artistas, el presidente, un escritor, etcétera.

DAVID	DEBORA
MOISES	SANSON
GEDEON	ESTER
DANIEL	JOSUE

(continuación de página 12)

BATMAN

SUPERMAN

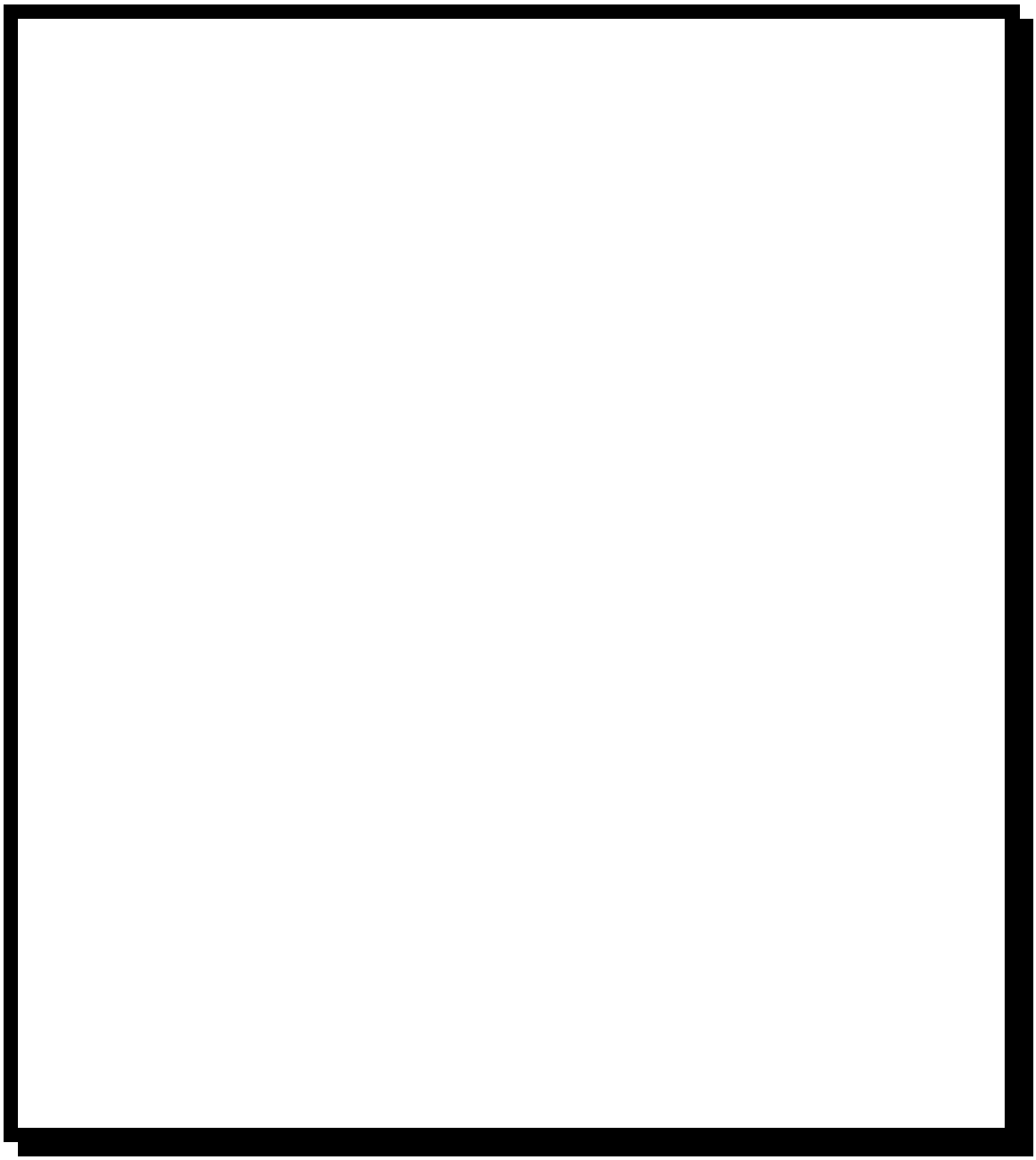
LA MUJER MARAVILLA

MARADONA

HIGUITA

MANUALIDAD (B.4.2.1)

Hay muchos héroes diferentes en nuestras vidas. Ellos son modelos para nosotros cuando tenemos que enfrentar situaciones difíciles. Generalmente un héroe o una heroína es alguien que admiramos por su coraje y por sus obras o cualidades nobles. Un héroe verdadero es una persona que sabe escuchar a Dios, ha decidido confiar en Dios y obedece a Dios ayudando a los demás. ¿Hay alguien que es modelo para tu vida cuando tienes que tomar una decisión? En el cuadro abajo, dibuja a tu héroe o escribe algo de él o ella. Explica quién es y por qué es tu héroe. ¿Qué ha hecho para ganar tu respeto? ¿Cómo quieres seguir su ejemplo?



VERSÍCULO (B.4.2.1)

"CUANDO TENGO MIEDO,
CONFÍO EN TI.
CONFÍO EN DIOS
Y
ALABO SU PALABRA;
CONFÍO EN DIOS
Y NO TENGO MIEDO".

SALMO 56:3, 4

JOSUÉ (B.4.2.2)

REFERENCIA BÍBLICA: Números 13:1-14:38

VERSÍCULO CLAVE: "Cuando tengo miedo, confío en ti. Confío en Dios y alabo su palabra; confío en Dios y no tengo miedo" (Salmo 56:3, 4, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: ¡Puedo confiar en Dios en todos los momentos de mi vida!

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:
1. Decir lo que significa el nombre "Josué".
2. Conversar sobre los números importantes en la historia.
3. Explicar la diferencia entre los 10 espías temerosos y los espías que confiaron en Dios.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:
Hoy conocerán a uno de los héroes más especiales de la Biblia. Josué fue un héroe porque escuchó las instrucciones de Dios, decidió confiar y obedecer a Dios ayudando a otros. Por medio de la lección de hoy escucharán que Dios siempre quiere convertir en un "héroe" a cualquier persona que decida confiar y obedecer. No necesariamente debemos tener dones ni habilidades extraordinarias para ser útiles a Dios.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Introducción (vea las instrucciones)	• **clave escrita en un tablero o cartulina o papel, hojas individuales, lápices**	**15 minutos**
Historia (vea las instrucciones)	• **numerales grandes, Biblia, figuras de hombres**	**10 minutos**
Refrigerio (vea las instrucciones)	• **miel de abejas, uvas o pasas, servilletas, jugo**	**10 minutos**
Canción y oración	• **ilustración**	**5 minutos**
Escoge tu actividad (vea las instrucciones)	•	**20 minutos**
--Rompecabezas	• **piezas**	
--"Zonk"	• **piezas**	

HOJA DE INSTRUCCIONES (B.4.2.2)

INTRODUCCIÓN: Es importante tener algo que puedan hacer mientras esperan a los demás. Hoy cada uno encontrará un mensaje interesante utilizando una clave. La clave es un número. El mensaje que encontrarán es el significado del nombre de Josué: "El Señor es mi Salvación". Escriba el cuadro de abajo con las claves en un pliego de papel periódico grande o cópielo en la pizarra para que los niños descifren la clave y encuentren la respuesta. Si desea y cree que habrá tiempo, haga un papelito para cada niño.

CLAVE: A=1 B=2 C=3 CH=4 D=5 E=6 F=7 G=8 H=9 I=10 J=11 K=12 L=13 LL=14 M=15

N=16 ñ=17 O=18 P=19 Q=20 R=21 RR=22 S=23 T=24 U=25 V=26 W=27 X=28 Y=29

Z=30

MENSAJE: 11 18 23 25 6 = 6 13 23 6 17 18 21 6 23 15 10 23 1 13 26 1 3 10 18 16

HISTORIA: Esta historia tiene varios números importantes. Para ayudarles a recordar, sería bueno escribir los números que utilizará en hojas grandes que se puedan alzar cada vez que digan el número. También se podría utilizar figuras del franelógrafo.

Lea en su Biblia todo el pasaje con anticipación. Narre la historia utilizando sus propias palabras. Trate de decir con mucha frecuencia los números. Ejemplo: "Después de muchos días los israelitas… unos dos millones de ellos (¿Ustedes saben cuántas personas son dos millones? ¡Son todas las personas que viven en… [nombre una ciudad que ellos conozcan que tenga más o menos dos millones de habitantes]!) Unos dos millones de personas llegaron por fin a la frontera de la Tierra Prometida. Pero antes de entrar Dios (conocido con el número 1) habló con Moisés y le dijo que debería mandar unos espías a la Tierra Prometida. Entonces Moisés llamó a un representante de cada una de las doce tribus. Cuando los doce representantes llegaron a Moisés, él les indicó el plan de Dios. Los "doce" escucharon bien el plan. Todos los "doce" entendieron el plan de Dios. Y todos los "doce" decidieron obedecer… etcétera" Así puede contar la historia utilizando números. Los números importantes son:

No. 1=Dios
No. 12=los espías (también las tribus de Israel)
No. 2,000,000=la población de Israel
No. 10=los espías temerosos
No. 2=los espías héroes
No. 3=número de metros de altura de los habitantes de la Tierra Prometida (por lo menos a los 10 espías le parecieron ¡gigantes!)
No. 15=número de centímetros; así fue como se sintieron los 10 espías
No. 40=los años que tenía que estar el pueblo de Israel en el desierto por no confiar en Dios!

(continuación de página 17)

REFRIGERIO: Este momento será parte de la historia porque los niños probarán algunos alimentos que los espías encontraron en la Tierra Prometida. Use este instante para hablar un poco más de todas las cosas buenas que Dios tenía para ellos en la Tierra Prometida. También hable sobre cómo ellos perdieron la oportunidad de conocer y comer estas cosas por no confiar en Dios. Solamente Josué y Caleb llegaron a entrar allí, pero después de 40 años en el desierto. Por su falta de confianza en Dios, los demás espías murieron sin entrar a la Tierra Prometida.

CANCIÓN: Invíteles a cantar la canción de la semana pasada.

ACTIVIDAD: Los niños escogerán una de dos opciones para una actividad.

- **ROMPECABEZAS:** Con anticipación amplíe o dibuje (bien grande) la ilustración de las uvas que se encuentra adjunto. Luego de forrarlo con Contact, córtelo en diferentes partes, haciendo un rompecabezas grande de tal manera que los niños puedan armarlo en el suelo. Cuando lo tengan armado, ayúdeles a aprender el versículo que se encuentra en las uvas. (Si ya saben el versículo, se podría utilizar Salmo 78:52-53a, Dios Habla Hoy: "Sacó a Israel como a un rebaño de ovejas; llevó a su pueblo a través del desierto. Los llevó con paso seguro para que no tuvieran miedo...").

- **"ZONK":** Un juego con el cual se puede recalcar sobre las palabras claves del trimestre (escuchar, obedecer, confiar, etcétera); sobre los héroes bíblicos (Josué, etcétera) y algunas cosas que aprendieron en la historia. Las instrucciones se encuentran adjuntas.

ILUSTRACIÓN (B.4.2.2)

ROMPECABEZAS (B.4.2.2)

"CUANDO TENGO MIEDO,
CONFÍO EN TI.
CONFÍO EN DIOS
Y
ALABO SU PALABRA;
CONFÍO EN DIOS
Y NO TENGO MIEDO".

SALMO 56:3, 4

Nota: Añade uvas al cuadro y coloréalas. Memoriza el versículo. Luego forra el cuadro con plástico transparente adhesivo y recórtalo como un rompecabezas. ¿Puedes armar el rompecabezas y decir de memoria el versículo?

JUEGO (B.4.2.2)

ZONK

Preparación: Recorte los círculos de Zonk (adjuntos).

Cómo jugar:
1. Ponga todos los círculos en una mesa o en el suelo con la parte blanca arriba.
2. Haga una pregunta (de abajo). Si el niño o equipo contesta bien, él o ella puede voltear la cantidad de círculos que quiera.
3. El niño o el equipo gana todos los puntos que se encuentra al voltear los círculos, pero si voltea un círculo con la palabra "Zonk" pierde todos los puntos. (El niño que está volteando los círculos debe consultar con su equipo si debe seguir o parar).
4. El equipo o la persona con el tanto más grande gana el juego.

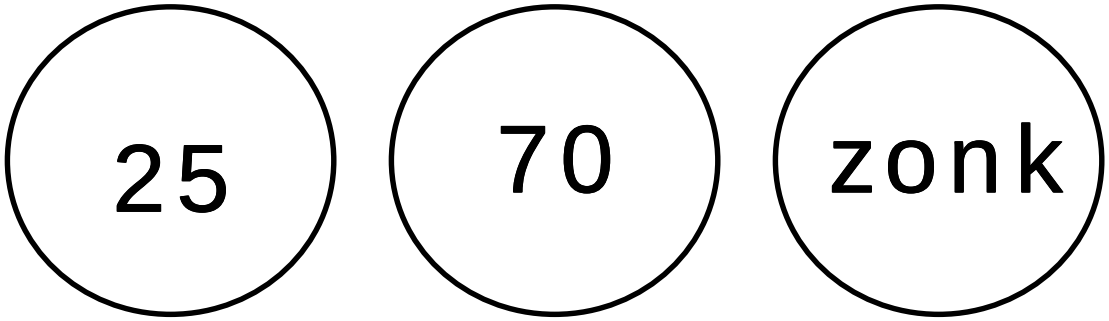
Preguntas
1. ¿Cuántos espías fueron mandados? (**doce**)
2. ¿Quién fue el líder de los israelitas? (**Moisés**)
3. ¿Qué vieron los espías en la Tierra Prometida? (**"gigantes"**)
4. ¿Cuántos espías querían entrar a la Tierra Prometida? (**dos**)
5. ¿Quién es él #Uno? (**Dios**)
6. ¿Cuántas israelitas habían? (**dos millones**)
7. ¿Cuántos años tenían que estar en el desierto por no confiar en Dios? (**Cuarenta**)
8. ¿En qué libro se encuentra la historia de los espías héroes? (**Exodo**)
9. ¿Cuántas tribus había entre los israelitas? (**Doce**)
10. ¿Cómo se llamaba el país donde los israelitas fueron esclavos? (**Egipto**)
11. ¿Adónde iban los israelitas? (**a la Tierra Prometida**)
12. ¿Cuántos de los israelitas que salieron de Egipto entraron a la Tierra Prometida? (**dos, Josué y Caleb**)
13. ¿Qué tipo de fruta encontraron los espías en la Tierra Prometida? (**uvas**)
14. ¿Cómo se sintió Dios cuando la gente no quería entrar a la Tierra Prometida? (**enojado, triste**)

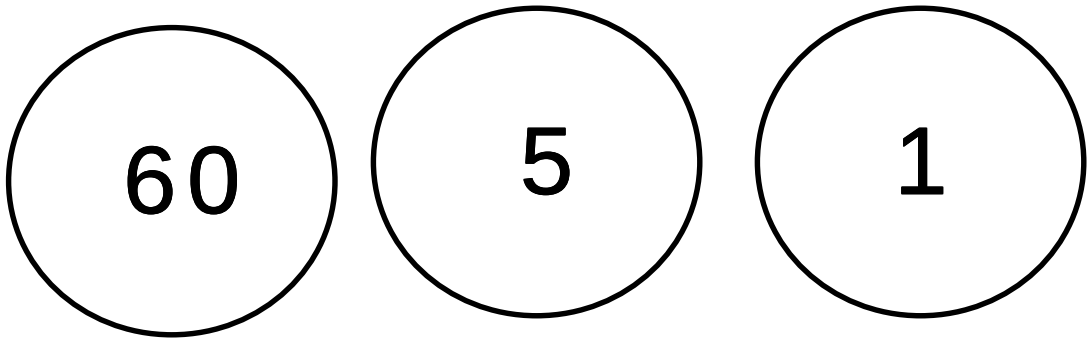
Nota: Puede añadir más preguntas o hacer algunas preguntas de la clase anterior como repaso.

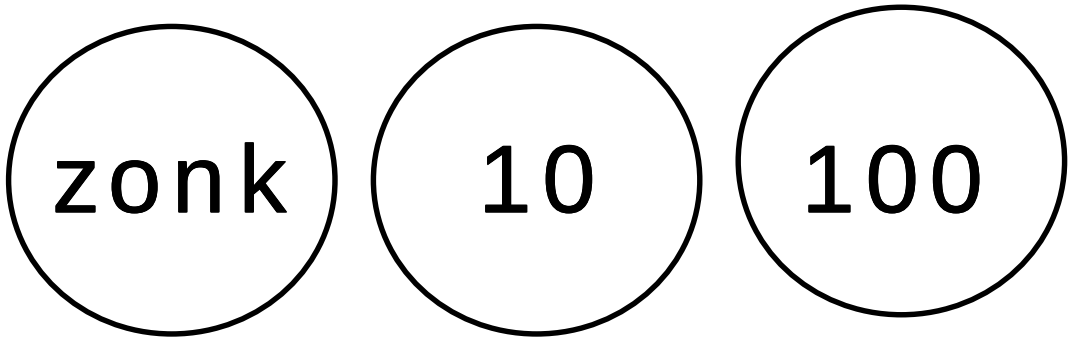
CÍRCULOS PARA EL JUEGO (B.4.2.2)

ZONK

Elabore muchos círculos como estos dándoles un tanto a cada uno. Otros círculos tendrán la palabra "Zonk" la cual significa que pierde todos los puntos.







JOSUÉ (B.4.2.3)

REFERENCIA BÍBLICA: Josué 3:1-4:18

VERSÍCULO CLAVE: "Sacó a Israel como a un rebaño de ovejas; llevó a su pueblo a través del desierto. Los llevó con paso seguro para que no tuvieran miedo…" (Salmo 78:52-53a, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Puedo confiar en Dios en los momentos difíciles y también en los tiempos felices de la vida.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:
1. Contar la historia de los israelitas entrando a la Tierra Prometida.
2. Nombrar varios héroes de la historia.
3. Dar gracias a Dios por ser siempre fiel.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:
El héroe de esta historia es Josué, pero hay otros héroes desconocidos que juegan un papel muy importante en la historia. Ellos eran los sacerdotes y todo el pueblo que escuchó y puso su confianza en Dios, por tanto le obedeció. ¡Todos fueron héroes aquel día! Esta semana los niños recordarán que Dios está buscando personas (adultos y niños) que confíen en Él, aún en los momentos difíciles.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Introducción (vea las instrucciones)	• **2 tiras largas de papel periódico, crayones azules**	**10 minutos**
Historia (vea las instrucciones)	• **franelógrafo (opcional), piedras, el "río", una caja, dos palos largos**	**10 minutos**
Dramatización (vea las instrucciones)	• **muchas piedras, pegamento, papel cartón**	**10 minutos**
Oración (vea las instrucciones)	• **ilustración**	**10 minutos**
Manualidad (vea las instrucciones)	• **piedras, cartón, pegamento, crayones**	**15 minutos**
Conclusión (vea las instrucciones)	• **instrumentos caseros**	**5 minutos**

HOJA DE INSTRUCCIONES (B.4.2.3)

INTRODUCCIÓN: Con anticipación consiga dos tiras largas de papel en blanco para dividir el aula diagonalmente. Dibuje en éstas un río grande que va por el largo de las dos tiras. Cuando los niños lleguen al aula, provéales de un crayón color azul para colorear el río.

HISTORIA, DRAMA Y ORACIÓN: Durante la historia habrá mucha participación de los niños. Léala con anticipación y nárrela en sus propias palabras. Mientras la cuenta, vaya involucrando a los niños con preguntas. (Ejemplo: Cuando mencione que los israelitas tenían que cruzar el río, que era muy hondo y muy ancho, pregúnteles "¿Cómo se habrán sentido los niños israelitas en ese momento? ¿Sabrían nadar? ¿Cómo se sentirían ustedes si tuvieran que hacer lo mismo?"). Los conceptos más importantes son:

1. Dios les dijo que tenían un país esperándoles al otro lado del río, pero tenían que confiar en Él para llegar allí.
2. La gente decidió confiar en Dios, aunque les pareció absurdo poner sus pies en el río.
3. Cuando la gente empezó a obedecer, Dios hizo un milagro y ellos cruzaron en tierra seca.
4. Muchas veces nos parece absurdo lo que Dios pide de nosotros, pero si confiamos en Él, triunfaremos.

Una vez que haya contado la historia, pídales hacer un drama. Ayúdeles a pensar en cómo se sintió la gente al llegar al río. Deben pensar en todas las cosas que tal vez ellos pensaron mientras estaban allí. (¿Construir un puente? ¿Nadar? ¿Esperar a que secara el río?) Deje que alguien (Josué) diga lo que Dios pidió de ellos. ¿Cómo sería la reacción? (¿Miedo? ¿Confusión? ¿Ira? ¿Rebeldía?).

Explíqueles que el arca tenía que ir adelante porque allí moraba la "gloria" de Dios. (Dé una explicación de lo que era el arca). Una buena forma de ilustrar lo que era el "arca", sería conseguir una caja de cartón y meter dos palos largos para que cuatro niños la lleven. Deje que ellos dramaticen el momento en que pusieron sus pies en el agua. En este instante debe separar las dos tiras de papel periódico para dejarles "cruzar" en ¡tierra seca! Cuando lleguen al otro lado todos, deben regresar y coger piedras grandes (hay que tenerlas allí antes de que empiece la clase) para poder construir un altar. Cuando lo hayan hecho, tenga un tiempo de oración. Algunos niños quizás pueden dar gracias a Dios porque Él siempre es fiel, con los que le obedecemos.

MANUALIDAD: Cada niño podría "construir" un altar pequeño en un pedazo de cartón, utilizando piedras pequeñas. En el cartón puede también colocar el versículo. De esa manera podrían memorizarlo también en la casa. (Los niños que terminen rápido podrían tener la oportunidad de volver a armar el rompecabezas de las uvas). Escriba el versículo de hoy en papelitos pequeños para que los peguen al "altar". Es

(continuación de página 24)

posible que el cartón no soporte el peso de las piedras pequeñas, en ese caso use frijoles o granos de maíz.

CONCLUSIÓN: Siga utilizando la canción de las últimas semanas. Los niños pueden tocar los instrumentos caseros como lo hicieron los israelitas. Aproveche este tiempo para brindarles lo que haya preparado para refrigerio. Mientras se sirven dígales que así Dios tuvo cuidado del pueblo de Israel y les proveyó de alimentos mientras estaban en el desierto y también cuando cruzaron al otro lado del río Jordán. Nunca les abandonó.

JOSUÉ (B.4.2.4)

REFERENCIA BÍBLICA: Josué 5:13-6:21

VERSÍCULO CLAVE: "Sacó a Israel como a un rebaño de ovejas; llevó a su pueblo a través del desierto. Los llevó con paso seguro para que no tuvieran miedo…" (Salmo 78:52-53a, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Cuando confío en Dios, Él me libra del temor que a veces siento.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:
1. Contar lo que sintieron al tener que guardar silencio y caminar en círculo.
2. Decir lo que pasó cuando los héroes israelitas tocaron sus trompetas e hicieron bullicio.
3. Decir de memoria Salmo 78:52-53a.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:
No hubo ningún israelita que no fuera héroe el día que los muros de Jericó se cayeron. Los adultos y los niños de Israel tuvieron que decidir confiar en Dios y obedecer. Aunque la orden les parecía absurda, decidieron obedecer y cuando lo hicieron, Dios les dio la victoria. Es lo mismo hoy en día. Los niños deben llegar a admitir que el mismo Dios de Josué y los israelitas es el Dios que nos quiere como sus hijos y quiere que cumplamos sus mandatos, tal como Él los dijo.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Introducción (vea las instrucciones)	• **rollos de papel higiénico, hojas de trabajo, papel parafinado, cinta pegamento, crayones**	**10 minutos**
Historia (vea las instrucciones)	• **Biblia, modelo o ilustración**	**25 minutos**
Canción (vea las instrucciones)	• **ilustración**	**5 minutos**
Refrigerio (vea las instrucciones)	•	**5 minutos**
Manualidad (vea las instrucciones)	• **hojas individuales, pegamento, crayones, papel lima**	**10 minutos**
Oración (vea instrucciones)	•	**5 minutos**

HOJA DE INSTRUCCIONES (B.4.2.4)

INTRODUCCIÓN: Cuando los niños entren, pueden empezar a hacer las trompetas (que utilizaran luego en la clase). Las instrucciones para hacerlas se encuentran adjuntas.

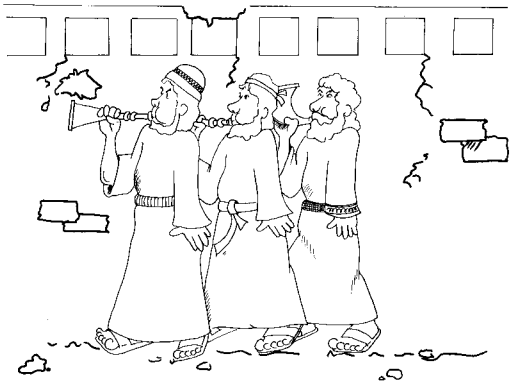
HISTORIA: Con anticipación haga un modelo de la ciudad de Jericó (el mismo modelo que los niños van a hacer en el momento de manualidades) o coloree el dibujo que se encuentra con esta lección. Lo mejor sería hacer el modelo porque les ayuda a visualizar cómo se caían los muros. Una semana antes de esta clase, lea la historia bíblica y decida contarla dramáticamente. Las ideas importantes de la historia son:

1. Dios les dio instrucciones específicas de cómo vencer sobre Jericó: caminar (todos) alrededor de la ciudad (una vuelta cada día por seis días y siete vueltas el séptimo día; no debían hablar ni hacer ruido, mientras iban dando las vueltas y al final tenían que gritar y tocar las trompetas).
2. Los israelitas decidieron confiar en la palabra de Dios, aunque les parecía absurdo lo que iban a hacer.
3. Tenían que poner en acción su confianza al obedecer a Dios y ¡Él les dio la victoria!

Una vez que haya contado la historia, diga a los niños que ellos van a hacer algo semejante: dar la vuelta a la manzana sin hablar ni una palabra. Cuando regresen del paseo, deben "tocar" sus trompetas, gritar y cantar. Hable de su experiencia al dar la vuelta. (Adjunto se encuentra otra idea para contar la historia).

REFRIGERIO: Cuando regresen al aula después del paseo, sería bueno darles algo de tomar y comer. Use este momento para dar gracias a Dios por su fidelidad, porque Él siempre nos da la victoria… ¡y también provee para comer!

MANUALIDAD: Las instrucciones para hacer una maqueta de Jericó se encuentran adjuntas. También hay incluido un dibujo que pueden colorear Escoja la manualidad que crea conveniente y que ellos puedan hacerla de acuerdo a la disponibilidad de tiempo. Si escoge la manualidad de la página 38, haga moldes más grandes del corazón y del versículo uno para cada niño.



HISTORIA (B.4.2.4)

Los israelitas estaban junto al río Jordán en una hermosa llanura con muchos árboles y flores. El campamento cubría mucho terreno, porque ellos eran un pueblo numeroso y con muchos animales. Estaban muy felices, porque casi toda su vida habían esperado el día que entrarían a la Tierra Prometida, que quedaba al otro lado del río Jordán. Pero Josué sabía que al otro lado del río, a unos ocho kilómetros de donde tenían que cruzar; estaba la ciudad de Jericó y tenía muros muy altos. Los israelitas debían posesionarse de la ciudad primero y luego entrar a la Tierra Prometida. ¿Cómo harían eso?

Josué escogió a dos hombres y les mandó a Jericó para ver cómo era la tierra y cómo vivía la gente. Era una tarea peligrosa. Tuvieron que pasar nadando el río Jordán y después caminaron hacia Jericó atravesando una región de bosques rodeados de flores silvestres y pájaros de toda clase. Entraron al lugar por las grandes puertas del muro, sin llamar mucho la atención, esperando que nadie se diera cuenta de ellos. Pudieron ver algo de la ciudad y observaron lo que hacía la gente. Entonces buscaron donde pasar la noche. Encontraron lugar en la casa de una mujer llamada Rahab, que vivía encima del muro. Dios estaba con ellos y les guió hasta allí.

Pero algunas personas les habían visto entrar a la ciudad y corrieron para avisarle al rey y dijeron: "Hombres de los hijos de Israel han venido aquí esta noche a espiar la tierra". El rey mandó a decir a Rahab: "Saca fuera a los hombres que han entrado en tu casa, porque han venido a espiar toda la tierra". Pero Rahab ya había escondido a los dos hombres bajo unos manojos de lino que tenía sobre la terraza. Ella contestó: "Sí, es verdad que dos hombres vinieron, pero yo no sabía de dónde eran y cuando se iba a cerrar la puerta, ya siendo oscuro, ellos se fueron y no sé a dónde se han ido. ¡Apúrense a seguirles, quizás puedan alcanzarles!"

Los espías prometieron cuidar de ella y su familia si hacía dos cosas: 1. Tenía que dejar una cuerda roja en la ventana para que los israelitas vieran cuál era su casa; y 2. toda su familia tenía que estar dentro de esa casa. No podían prometer salvarles si no estaban en la casa marcada con la cuerda roja. Ella estuvo de acuerdo. ¿Pero cómo iban a salir de la casa y de la ciudad? Las puertas estaban cerradas y muchos velaban. Rahab buscó una cuerda fuerte, de color rojo, para bajarlos por la ventana. Recuerden que su casa estaba encima de la muralla. Antes que se fueran, les dio un buen consejo: "Vayan al monte y quédense escondidos para que no les encuentren. Después de tres días, pueden salir pues ya no les estarán buscando entonces deben seguir su camino". En efecto les hizo bajar por la ventana en la oscuridad y se fueron al monte donde se quedaron escondidos tres días. Cuando les buscaron no los pudieron encontrar en ninguna parte, volvieron a Jericó y los dos espías pudieron regresar a su campamento.

Los hombres regresaron a Josué con buenas noticias: "Los enemigos tienen mucho miedo de nosotros. Todos han oído del gran poder de Dios y Él nos ha dado la tierra en nuestras manos". Josué creyó y llevó a los israelitas al día siguiente al Jordán, donde después de tres días, luego que los israelitas habían obedecido todos los mandamientos del Señor, Dios hizo un milagro. ¡Detuvo las corrientes del río Jordán!

(continuación de página 28)

Los israelitas pasaron en seco. El gran día que tanto esperaban había llegado. Estaban en la tierra prometida.

Los habitantes de Jericó se asustaron más que nunca. Podían ver desde los muros a los israelitas que estaban cubriendo el terreno de este lado del Jordán. Las carpas se extendían en el llano, de Gilgal, con mucho orden, cada tribu en su lugar, como era su costumbre. En Jericó no dejaban que nadie saliera ni entrara.

Más tarde, cuando Josué estaba cerca de Jericó, vio a un hombre delante de él con una espada en su mano. Josué se acercó y le preguntó: "¿Eres de los nuestros o de nuestros enemigos?" Este le contestó: "No, soy Príncipe del ejército de Jehová". Josué se postró delante de Él, porque reconoció que era el mismo Señor que vino a asegurarle que iba a darles la victoria en Jericó. Josué le adoró y preguntó: "¿Qué dice mi Señor a su siervo?" El Príncipe le contestó: "Quita tus zapatos de tus pies, porque el lugar donde estás es santo". Y Josué lo hizo así.

El Señor le explicó a Josué el plan de batalla. Los israelitas deberán dar vueltas alrededor de Jericó, sin levantar la voz ni un poquito. Parecía una locura. Pero Josué no dudó del Señor. Llamó a los levitas, los sacerdotes judíos que cuidaban el Arca del Pacto donde Dios prometía estar con su misma presencia y les dijo que llevaran el Arca del Pacto alrededor de la ciudad de Jericó. Siete sacerdotes debían caminar delante del Arca tocando bocinas hechas de cuerno de carnero y delante de ellos los soldados israelitas irían armados y detrás del Arca seguirían todos los demás andando y tocando bocinas, pero sin hablar.

Y así lo hicieron. Seguramente que el desfile se veía para los que miraban desde los muros de Jericó. ¿Cómo podrían ganar una victoria de esa manera? Dieron una vuelta completa, que quizás duró una hora, porque Jericó no era tan grande y regresaron a su campamento en Gilgal. ¡Qué ataque más extraño! No trataron de pelear. El segundo día volvieron a hacer lo mismo. El tercer día y el cuarto también. ¡Y aun el quinto día! Solamente se oían los pasos y el sonido de las bocinas. Seguro que algunos dentro de Jericó ya estaban perdiendo el miedo. Dirían que esa gente no procuraba tumbar los muros, ni trepar, ni nada. Al sexto día los israelitas dieron otra vuelta igual, en orden, sin hablar y regresaron al campamento.

Al séptimo día los israelitas se levantaron al rayar el alba. Estaban inquietos, sabiendo lo que Dios iba a hacer aquel día. Los de Jericó se fijaron en lo temprano, pero todo lo demás parecía igual: los hombres armados iban adelante, los sacerdotes detrás tocando bocinas; más atrás los que llevaban algo cubierto de azul y al final el gran desfile de los demás hombres. Nadie hablaba. Pero al terminar la vuelta aquel día, no se fueron al campamento. Siguieron la marcha, dando otra vuelta. Los de Jericó ahora estaban más preocupados. Unos veían desde los muros. ¿Qué creen ustedes que pensaban? Algunos tenían a los israelitas por locos, cansándose para nada. Otros tenían miedo, recordando lo del mar Rojo y del Jordán. Unos confiaban en los grandes muros. El rey y los soldados seguramente no sabrían qué pensar de esa clase de guerra que nunca habían visto. Pero en una casa la gente estaba confiada. "¿Cuál era? ¡Sí, la de Rahab! Estaba protegida por la promesa de los espías. Cada vez que los israelitas daban la vuelta podían ver una cuerda roja en una ventana y sabían que era la casa de Rahab.

(continuación de página 29)

Los israelitas seguían caminando. Terminaron la segunda vuelta y la tercera, y dieron la cuarta y la quinta, y la sexta también. Empezaron la séptima. Se animaban más, a pesar de tanto caminar, porque sabían que pronto Dios iba a hacer un gran milagro. Sabían que Dios les iba a entregar la ciudad de Jericó. También sabían que todo el oro, la plata y el hierro se había consagrado a Dios, porque era la primera batalla en Canaán y todo tenía que entregarse al Señor, no se podían quedar con nada para sí mismos. También sabían que tenían que matar a todos los que estaban en Jericó porque era un pueblo lleno de vicios.

Cuando llegó el momento de terminar la última vuelta, Josué dijo: "¡Griten!" Y todos gritaron e hicieron sonar sus bocinas. ¡Qué gran ruido! En ese momento los grandes muros cayeron hacia afuera. Nubes de polvo se levantaron cuando las piedras y las casas que estaban encima del muro se derribaron. La tierra temblaba. ¡Qué alboroto tan terrible! Allí no había una cruz, pero Rahab se salvó por la fe y la obediencia, al haber colgado el cordón rojo y nos hace recordar nuestra salvación por creer en la obra de Cristo en la cruz.

Inmediatamente los dos espías entraron en la casa de Rahab para sacarla con toda su familia y todo lo que tenían. Los llevaron al campamento de Israel.

Con los muros derribados, todos los israelitas treparon por las piedras caídas y tomaron la ciudad. ¡Qué gran victoria! Estos siete días de dar vueltas alrededor de Jericó hacen una semana sin igual en la historia de Israel. Tantas veces antes y después de esto leemos que a los israelitas les faltaba la fe. Pero en ese momento tuvieron mucha fe en Dios. "Por la fe cayeron los muros de Jericó después de rodear los siete días" (Hebreos 11:30).

ILUSTRACIÓN (B.4.2.4)

JERICÓ

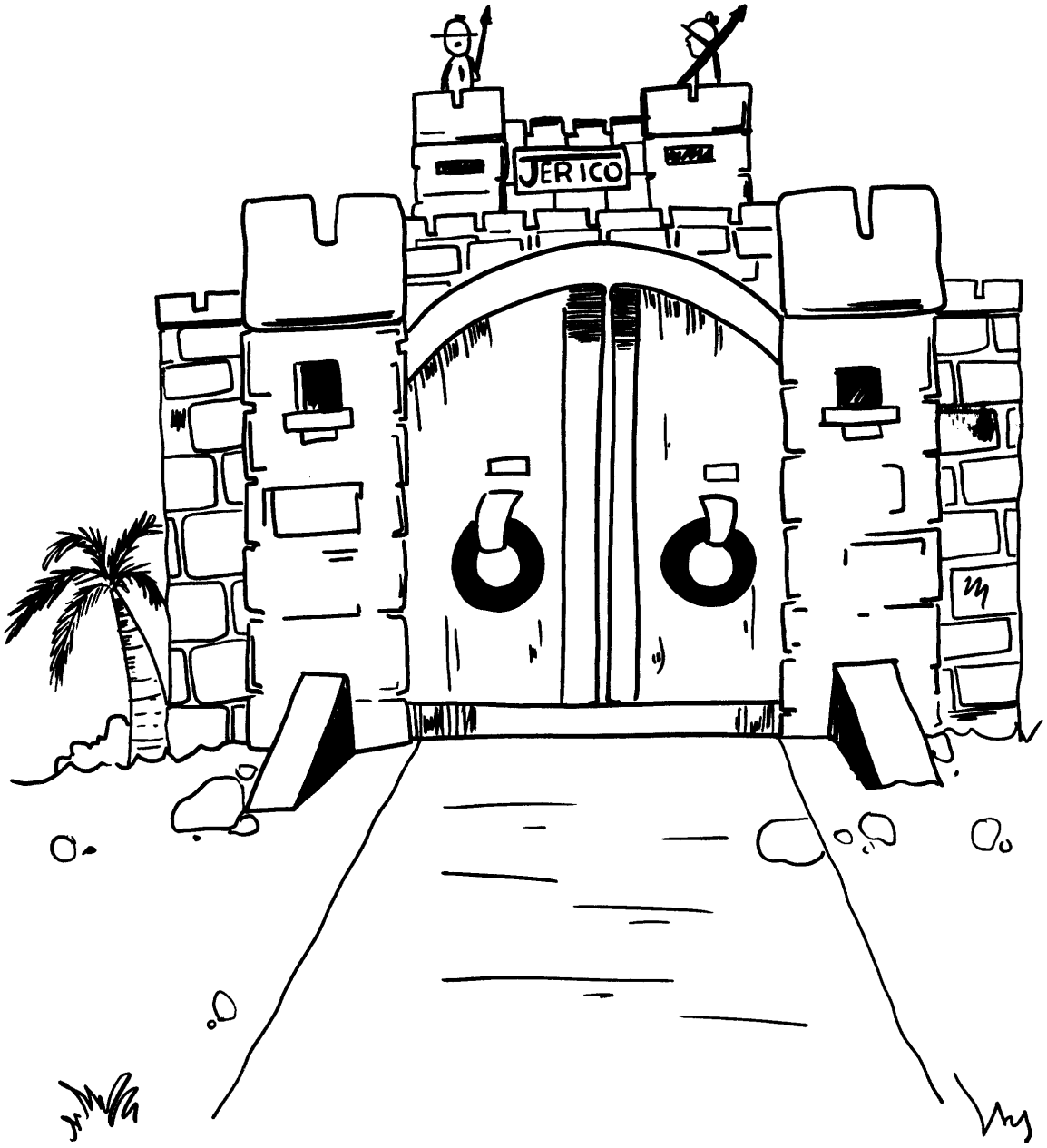


ILUSTRACIÓN (B.4.2.4)

JERICÓ CAÍDA

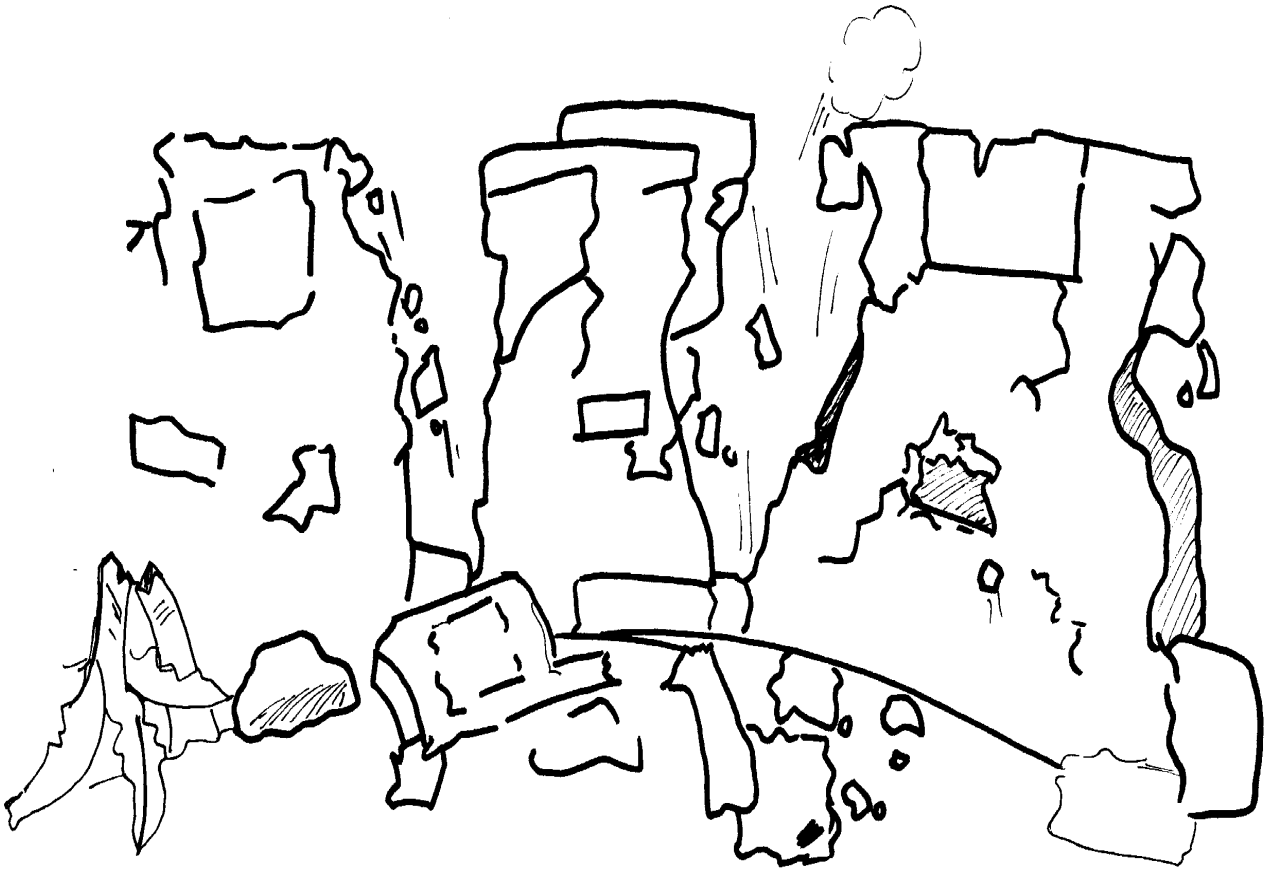


ILUSTRACIÓN (B.4.2.4)

EL "SOFAR"

Cuando los sacerdotes tocaron sus "trompetas" siete veces en la batalla de Jericó, tocaban un cuerno que se llamaba "sofar". El sofar era un instrumento musical hecho del cuerno curvado de un carnero. El cuerno tenía que ser tratado y brillado antes de poder sacar el sonido correcto.

Un sofar no es como un trompeta. No puede tocarse una melodía en un sofar. El sofar fue utilizado para mandar señales, para anunciar ocasiones especiales, para llamar a los soldados a la batalla y para dar la alarma.

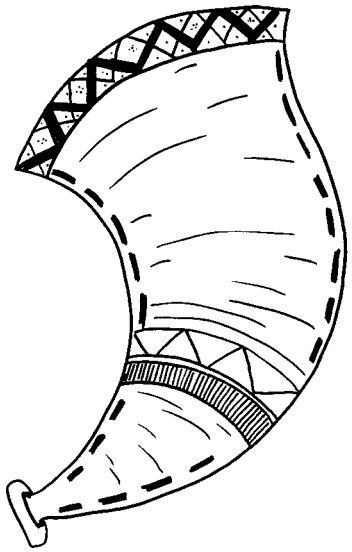
MANUALIDAD 1 (B.4.2.4)

EL CUERNO DE JOSUÉ

Oír la historia sobre cómo los israelitas tocaron cuernos de carneros no significa nada para niños de esta edad, porque nunca han visto algo similar. Les ayudará a entender mejor si pueden ver ilustraciones o modelos de cuernos. En la Biblia Dios Habla Hoy hay una ilustración excelente de un sacerdote tocando un cuerno (vea Josué 6:20). Los niños pueden dramatizar la historia de hoy "tocando" estos cuernos.

Materiales: 2 hojas de papel (35 x 15 cm.)
fotos o ilustraciones de carneros
periódicos trillados
engrapadora
crayones

Elaboración:
1. Corte dos formas curvas como cuernos de un carnero.
2. Decore las dos figuras curvas.
3. Sujételas con la engrapadora por todos los lados, dejando abierto el extremo grande.
4. Llene el cuerno con papel trillado (pedazos pequeños) hasta que esté bien lleno.
5. Cierre el extremo abierto con la engrapadora.



Nota: Haga una "pared" con cajas o bloques de madera. Sujete un cordón abajo. Deje que los niños marchen alrededor de la "pared" seis veces. Luego entrégueles los cuernos y déjeles marchar siete veces más. Después de la última vez ellos deben "tocar" sus cuernos (hacer bulla). Cuando lo hagan, usted puede coger el cordón y derrumbar la "pared".

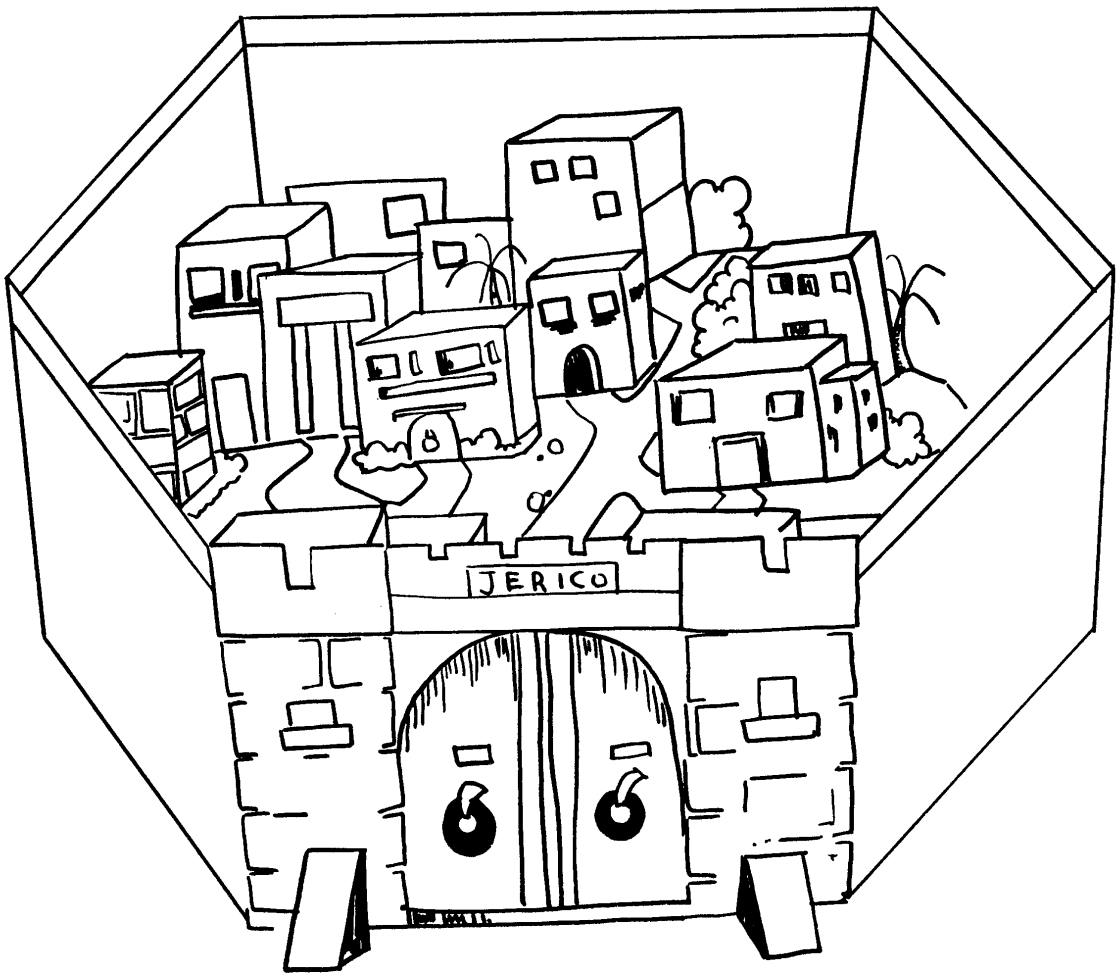
MANUALIDAD 2 (B.4.2.4)

EL MURO DE JERICÓ

La ciudad grande de Jericó tenía muros gruesos a su alrededor. Dios le dijo a Josué y a la gente de Israel que si ellos le obedecían, Él derrumbaría los muros.

Dios le dijo a Josué que la gente tenía que marchar alrededor de la ciudad. Ellos marcharon y… marcharon y… marcharon. Luego tocaron sus trompetas (cuernos) y ¡los muros se cayeron!

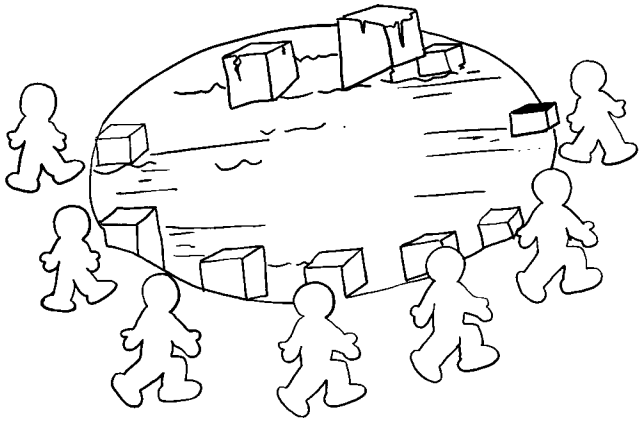
Colorea el dibujo de Jericó.



"Sacó a Israel como a un rebaño de ovejas; llevó a su pueblo a través del desierto. Los llevó con paso seguro para que no tuvieran miedo..."
(Salmos 78:52-53a)

MANUALIDAD 3 (B.4.2.4)

JERICÓ



Materiales: cartulina (22 x 30 cm.)
cartulina de un color claro (7 x 7 cm.)
5 bloques de espuma plástica o cubos de azúcar o pedacitos de esponja(2 x 2 x 2 cm.)
7 piezas de cartulina color gris (6 x 5 cm.)
15 piezas de papel rojo (6 x 2 cm.)
papel color café (47 x 5 cm.)
marcador, lápiz o bolígrafo
pegamento o engrapadora

Elaboración:
1. En el cuadro de 7 x 7 cm. de cartulina escriba "DIOS LES PROMETIÓ LA VICTORIA". Péguelo en la esquina izquierda superior (vea la ilustración) de la cartulina 22 x 30 cm.
2. En la cartulina 22 x 30 cm. haga un círculo de 14 cm. de diámetro.
3. Haga una base doblada de papel color gris (cada pedazo de 1 cm.). Pegue estos pedazos adentro del círculo (para que "caigan" hacia afuera).
4. Pegue los bloques o cubos en el centro del círculo (para representar las casas de la ciudad).
5. Corte de los papelitos rojos las figuras de personas (para representar el ejército de Josué). Doble las piernas para formar una base. Pegue con pegamento las figuras afuera del círculo.
6. Dibuje "ladrillos" en la tira de papel color café. Cierre los extremos formando un círculo con la tirita (utilice la engrapadora).
7. Ponga este círculo en la cartulina en el círculo dibujado, con los papelitos color gris adentro. (Cuando quite del círculo los papelitos color gris van a caer).

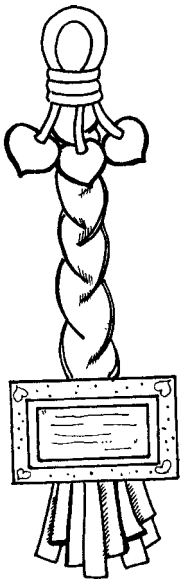
ILUSTRACIÓN (B.4.2.4)

RAHAB

MANUALIDAD 4 (B.4.2.4)

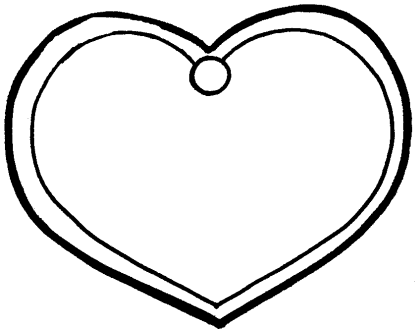
LA CUERDA DE RAHAB

Materiales: 2 metros de lana gruesa de color rojo
perforadora
papel rojo
tijeras



Elaboración:
1. Recorte tres largos de la lana de 50 cm. cada uno. Haga un nudo en los tres para unirlos.
2. Haga una trenza de la lana dejando una parte no trenzada abajo.
3. Recorte tres corazones (utilizando el patrón abajo) y perfore un hueco en la parte superior de cada uno.
4. Ate los corazones en la parte superior de la trenza.
5. Recorte el versículo y perfore un hueco en la parte superior. Atelo en la parte inferior de la trenza.

Use este modelo para hacer algo similar con los niños.



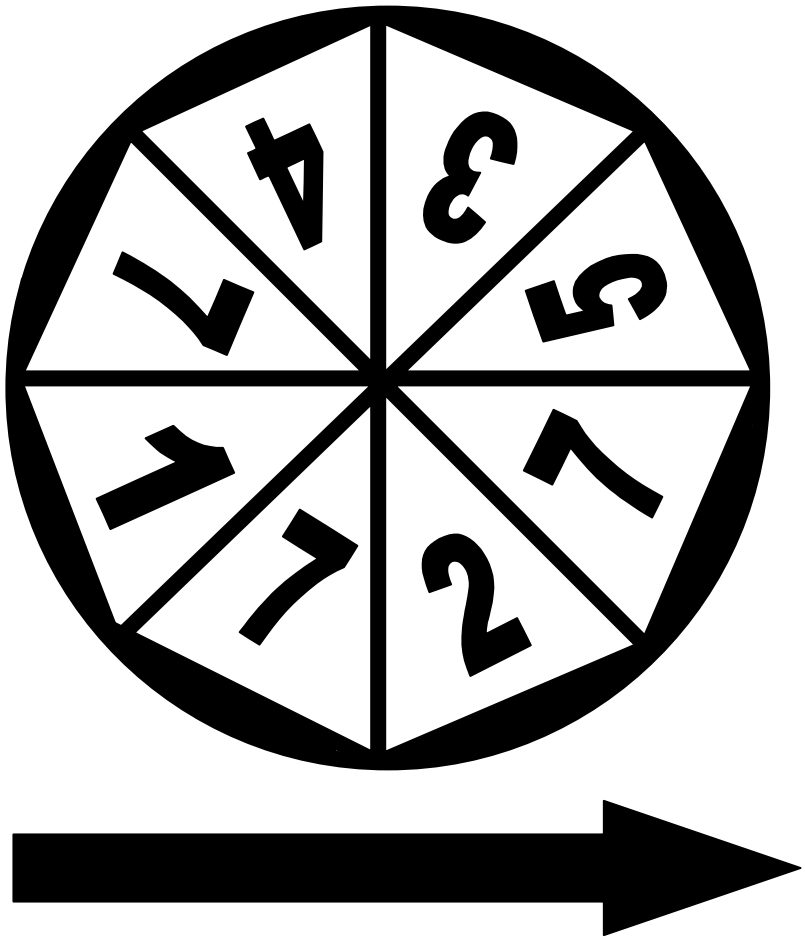
JUEGO (B.4.2.4)

SE CAYÓ JERICÓ

Materiales: patrones tijeras pegamento
plástico adhesivo transparente crayones o marcadores
estaquilla

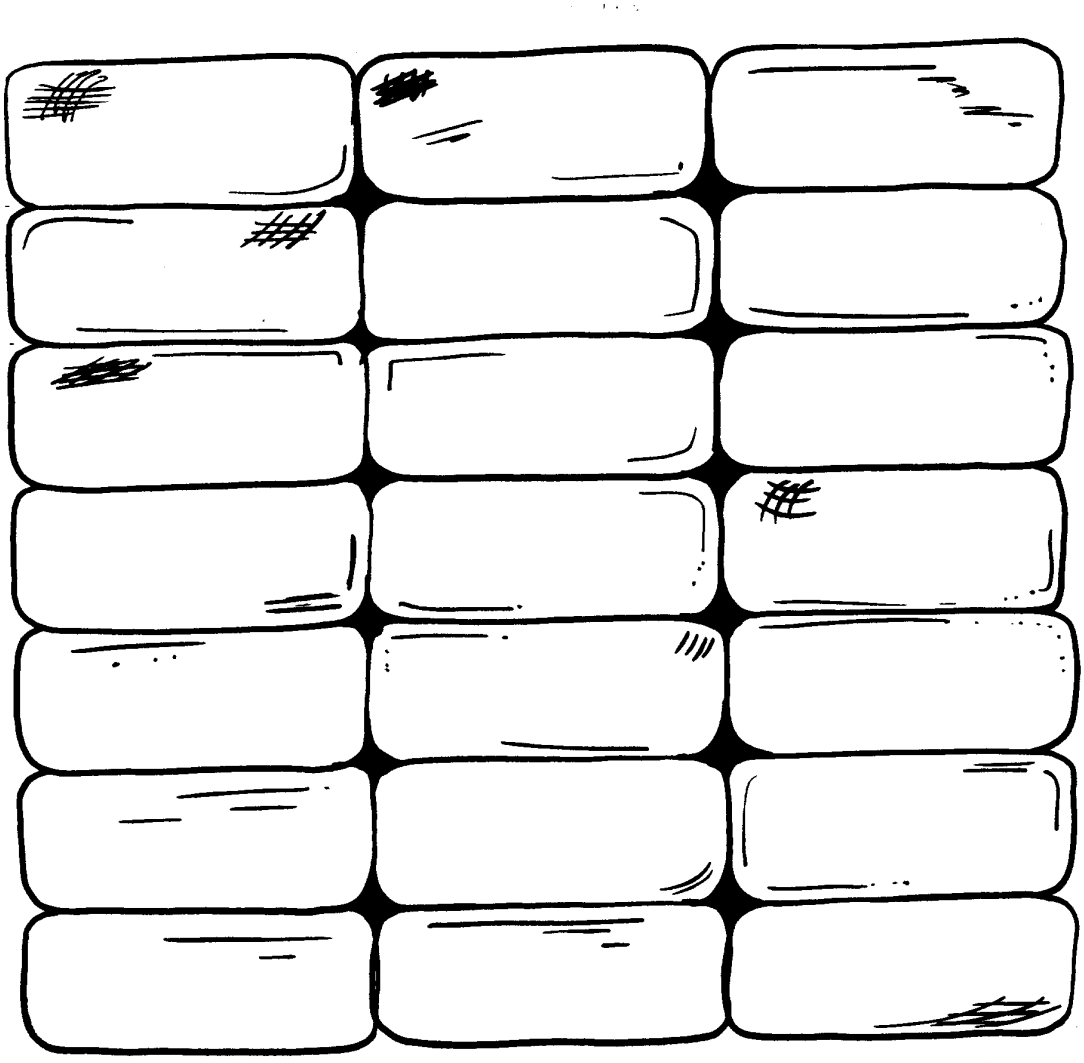
Elaboración:
1. Usando el modelo adjunto, amplíe, dibuje o copie el hilandero de abajo y péguelo a un cartón grueso.
2. Recorte la flecha y átela al hilandero con una estaquilla.
3. Coloree los ladrillos (página 40), fórrelos con plástico adhesivo transparente y recórtelos.

Como jugar:
1. Ponga los ladrillos en la pared de Jericó (página 41). Coloque los ladrillos que sobran en el ladrillar.
2. Por tunos haga girar la flecha. Si la flecha queda en el 7, puede quitar 7 ladrillos de la pared y ponerlos en el ladrillal. Si queda la flecha en cualquier otro número, hay que sacar el mismo número de ladrillos del ladrillal y ponerlos en la pared.
3. El jugador que hace "caer" el último ladrillo de la pared gana el juego.



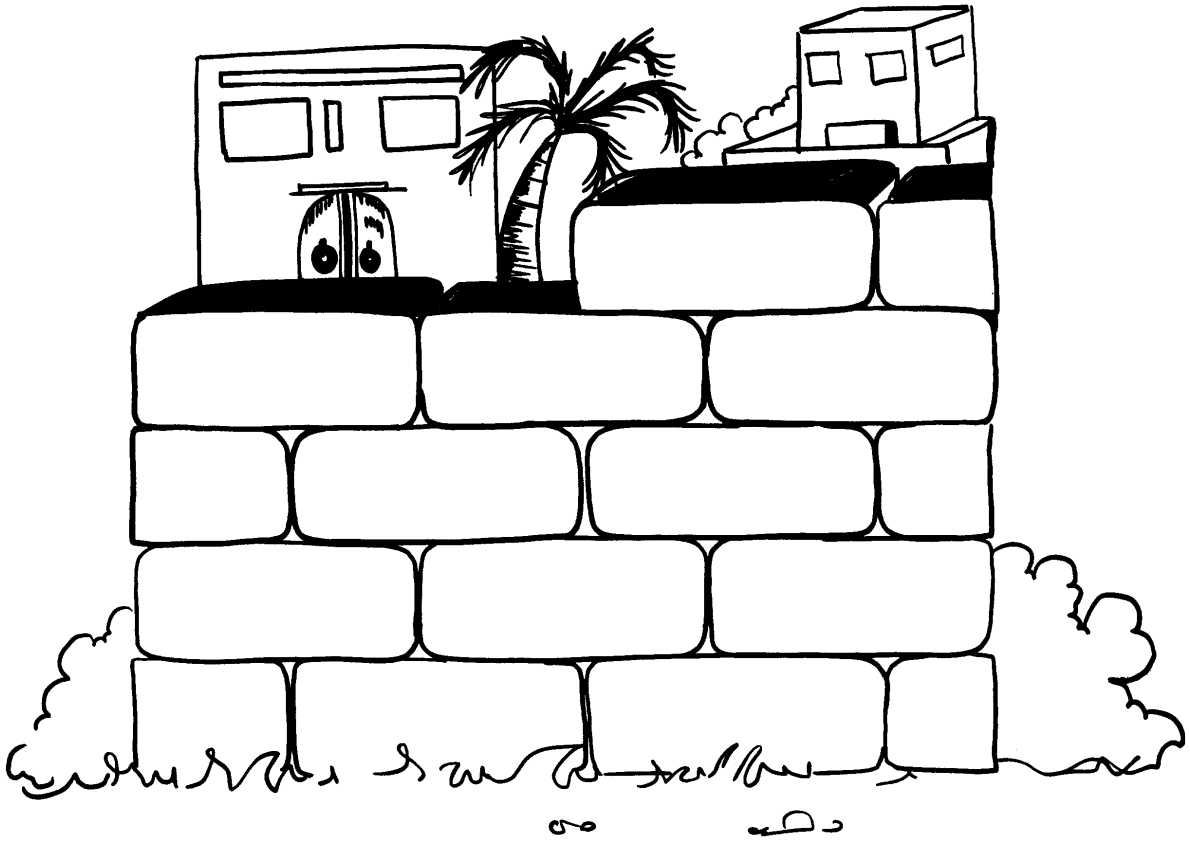
PATRONES PARA EL JUEGO (B.4.2.4)

LADRILLOS



PATRONES PARA EL JUEGO (B.4.2.4)

LA PARED DE JERICÓ Y EL LADRILLAL



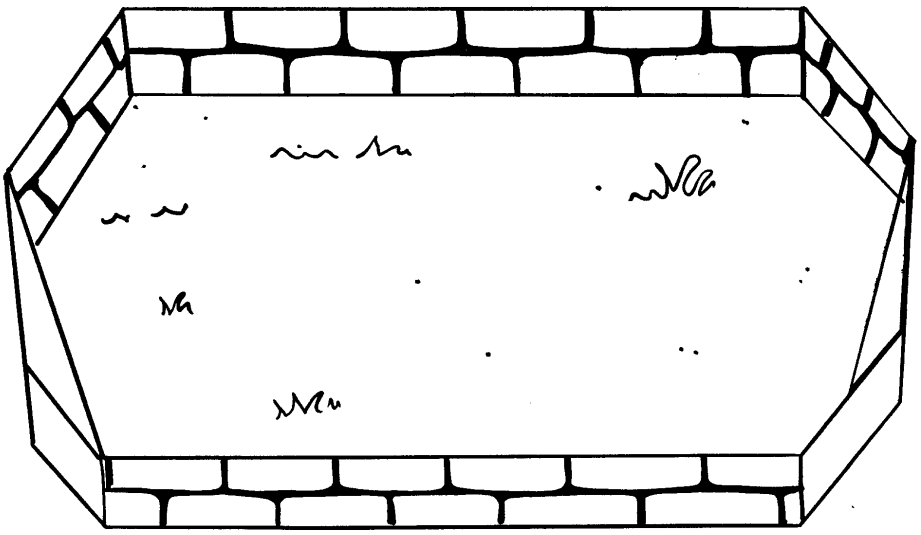


ILUSTRACIÓN (B.4.2.4)

"Pero si no quieren servir al Señor, decidan hoy a quién van a servir: si a los dioses a los que sus antepasados servían a orillas del Eufrates, o a los dioses de los amorreos que viven en esta tierra. Por mi parte, mi familia y yo serviremos al Señor". (Josué 24:15)

VERSÍCULO (B.4.2.4)

SACÓ A ISRAEL COMO A UN REBAÑO DE OVEJAS; LLEVÓ A SU PUEBLO A TRAVÉS DEL DESIERTO. LOS LLEVÓ CON PASO SEGURO PARA QUE NO TUVIERON MIEDO...

SALMO 78: 52-53A

GEDEÓN (B.4.2.5)

REFERENCIA BÍBLICA: Jueces 6:33-40

VERSÍCULO CLAVE: "Confía de todo corazón en el Señor y no en tu propia inteligencia. Ten presente al Señor en todo lo que hagas, y él te llevará por el camino recto" (Proverbios 3:5, 6, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Debo escuchar la voz de Dios y caminar en su camino (siendo obediente a sus mandamientos).

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:
1. Explicar diferentes formas de comunicación que Dios utiliza con nosotros.
2. Contar lo que hizo Gedeón para asegurarse que sí había entendido las instrucciones de Dios.
3. Decir el nombre del héroe de la historia.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:
Dios utiliza varias maneras de comunicarse con nosotros, porque Él es fiel y quiere que escuchamos su mensaje. Gedeón recibió la visita de un ángel, pero quiso estar seguro de que era un mensajero de Dios. Los niños aprenderán de esta historia que Dios no quiere esconder sus instrucciones. Su deseo es hacernos entender su voluntad, sus recomendaciones y sus advertencias.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Introducción (vea las instrucciones)	• **versículo "desordenado", lápices**	**10 minutos**
Canción (vea las instrucciones)	• **ilustración**	**5 minutos**
Historia(vea las instrucciones)	• **algodón, figuras, Biblia**	**15 minutos**
Manualidad (vea las instrucciones)	• **hojas de trabajo, crayones, pegamento, algodón**	**15 minutos**
Versículo, canción y refrigerio (vea las instrucciones)	• **funda de sorpresas**	**15 minutos**

HOJA DE INSTRUCCIONES (B.4.2.5)

INTRODUCCIÓN: Cuando entren los niños, cada uno debe recibir una hoja con el versículo "desordenado", es decir, que las palabras que forman la frase estén en orden incorrecto. Otra cosa que podría hacer es poner cada palabra del versículo en un papelito en orden incorrecto. Los niños deben organizarlo en forma correcta. Si tienen demasiados problemas con el versículo pueden utilizar una Biblia y buscarlo.

> **corazón Señor camino confía en de propia Ten Señor todo recto el no inteligencia y llevará por el te tu todo presente al hagas que en lo y él en. (Proverbios 3:5, 6).**

CANCIÓN: Haga una canción usando el versículo. Así los podrán memorizarlo con facilidad. Use las ilustraciones de un corazón y un camino para ayudarles a recordar el versículo.

HISTORIA: Con anticipación lea la historia de la Biblia y decida cómo va a contarla. Puede tener dos bolas de lana (o algodón) y un recipiente (plato hondo) con agua. Consiga (o dibuje) un ángel en forma de un hombre. Utilice visuales para que los niños recuerden mejor la historia. Cuando esté hablando de la prueba de Gedeón, pida que unos niños mojen la mesa (y el algodón queda seco) o el algodón (y la mesa queda seca).

MANUALIDAD: Use el modelo de la página 47 para hacer ésta manualidad en tamaño más grande. Provéales del material necesario y deles las instrucciones. Ayude a los más pequeños en todo lo que necesiten.

VERSÍCULO, ORACIÓN Y REFRIGERIO: Podría hacer una cartulina con "bolsillos", donde se meta el versículo palabra por palabra, hablando de lo que significan las palabras no conocidas por los niños. Cuando ya tenga todas las palabras metidas en los bolsillos, deben repetir varias veces hasta aprenderlas, luego quite las palabras importantes y hágales repetir el versículo, recordando las palabras que se han quitado. Ellos mismos pueden quitar las palabras. (Cada vez que podemos hacerles participar en una actividad estamos ganándoles como "amigos").

ILUSTRACIÓN (B.4.2.5)

GEDEÓN

MANUALIDAD (B.4.2.5)

UNA SEÑAL DE DIOS

Aunque Gedeón era el hombre más débil de su tribu y el más joven de su familia, Dios le utilizó para salvar a su pueblo. Hoy en día Dios también utiliza personas aparentemente débiles para hacer su voluntad.

Materiales:
- cartulina de color claro (23 x 30 cm.)
- papel verde (8 x 30 cm.)
- 2 piezas de papel color café (7 1/2 x 9 cm.)
- 4 bolitas de algodón
- marcadores
- pegamento (goma)
- tijeras

Elaboración:
1. Escriba en la parte superior de la cartulina (23 x 30 cm.) las palabras "¡NO TEMAS YO ESTOY CONTIGO!" Un poco más abajo escriba "LA SEÑAL DE DIOS PARA GEDEÓN"
2. Por un lado del papel verde corte una franja como hierba (vea la ilustración). Pegue la hierba en la cartulina al lado inferior.
3. Corte la figura de una piel de oveja de las dos piezas de papel color café. Pegue encima las bolitas de algodón, para cubrir las figuras.
4. Pegue las figuras cubiertas en la hierba.

ILUSTRACIÓN (B.4.2.5)

GEDEÓN (B.4.2.6)

REFERENCIA BÍBLICA: Jueces 7:1-25

VERSÍCULO CLAVE: "Confía en el Señor de todo tu corazón y no en tu propia inteligencia. Ten presente al Señor en todo lo que hagas, y Él te llevará por el camino recto" (Proverbios 3:5, 6, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Si confío en mi propia inteligencia fallo. Debo buscar a Dios para que Él sea mi guía y consejero.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:
1. Contar cómo Gedeón tuvo que confiar en Dios para poder ganar la victoria.
2. Demostrar cómo los "héroes" del ejército de Gedeón tuvieron que tomar agua.
3. Explicar cómo podemos demostrar que confiamos en Dios.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:
En todo este trimestre hemos estado haciendo énfasis en los tres pasos que cada "héroe" tiene que tomar: escuchar a Dios, confiar en Dios y obedecer a Dios. Cada vez que contemos otra historia de un héroe bíblico, debemos repetir los tres pasos. En la clase de hoy (y toda la semana) los niños aprenderán maneras en cómo ellos pueden obedecer a Dios y así demostrar su confianza en Él.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Introducción (vea las instrucciones)	• **sillas, música grabada, grabadora, ilustración**	**10 minutos**
Historia (vea las instrucciones)	• **Biblia, dibujos**	**10 minutos**
Refrigerio (vea las instrucciones)	• **un recipiente grande con agua**	**10 minutos**
Oración	•	**5 minutos**
Juego (vea las instrucciones)	• **preguntas, círculos de papel**	**15 minutos**
Actividad (vea las instrucciones)	• **hojas de trabajo, crayones**	**10 minutos**

HOJA DE INSTRUCCIONES (B.4.2.6)

INTRODUCCIÓN: Para jugar "Sillas Musicales" se hace un círculo de sillas. Hay que tener una silla para cada niño de la clase. Todos deben estar sentados. Prenda la grabadora (o empiece a cantar la canción que ha utilizado durante las últimas semanas) y dígales que deben caminar alrededor de las sillas al son de la música. Cuando la música deje de sonar cada niño debe buscar una silla. Un niño se quedará sin silla (porque usted retirará una silla en cada vuelta) y tendrá que salir del juego. Siga haciendo lo mismo quitando una silla cada vez que empiece la siguiente ronda de música. Juegue hasta que quede solamente un niño y una silla.

HISTORIA: Debe leer la historia con anticipación. El concepto más importante de la lección de hoy es el hecho que tenemos que confiar en Dios para obtener la victoria, inclusive cuando Él nos pide hacer cosas que nos parecen absurdas. Gedeón tenía que pelear contra un ejército inmenso con unos pocos soldados a pesar de que tenía muchos más que querían combatir. Es fascinante ver cómo Dios quitaba y quitaba y quitaba soldados del ejército. La historia es muy emocionante, así que debe contarla con mucho ánimo. Utilice figuras de franelógrafo, dibujos, una láminas, etcétera. También podría utilizar los mismos círculos (con números) que utilizará en el juego.

REFRIGERIO: Use un recipiente grande para que los niños tengan la oportunidad de tomar agua en la forma que lo hicieron los soldados "héroes" del ejército. Sería muy interesante que ellos dramaticen o lo hagan de verdad. Quizás unos pueden dramatizar lo que hicieron los "héroes" y otros lo que hicieron los demás

JUEGO: Divida a los niños en dos equipos. Con anticipación corte los círculos enumerados. Póngalos en el suelo (un juego completo para cada equipo) en líneas así:

❍ ❍ ❍ ❍ ❍ ❍ ❍

❍ ❍ ❍ ❍ ❍ ❍ ❍

❍ ❍ ❍ ❍ ❍ ❍ ❍

Haga preguntas a un niño de algún equipo, si contesta correctamente la pregunta puede quitar el número de "soldados" que indica la pregunta. Luego pregunte a un niño del otro equipo. Siga así hasta que uno de los equipos llegue a tener solamente 300 soldados y éste equipo será el ganador. Puede hablarles de la historia de Gedeón nuevamente para resaltar la necesidad de confiar en Dios, inclusive cuando el enemigo parece más grande y más fuerte que nosotros.

ACTIVIDAD: Haga copias de la página 55 para que los niños coloreen las ilustraciones a su gusto.

HISTORIA (B.4.2.6)

¿Recuerdan la victoria tan grandiosa que tuvieron los israelitas en Jericó cuando se cayeron los muros? Bueno, Dios les dio muchas otras victorias. Pero no obedecieron al Señor en acabar con la idolatría de Canaán (debe asegurarse que los niños entiendan el concepto de la idolatría), y por fin, después de la muerte de Josué y de los otros héroes ancianos, empezaron a adorar a los Baales y a otros ídolos de los cananitas. Y pasó exactamente lo que Dios les había dicho que iba a suceder.

Como había prometido, Dios mandó una nación de enemigos, esta vez los madianitas, para castigarlos. Vinieron de muy lejos para robar la cosecha de los israelitas.

Los israelitas tuvieron que esconderse en las cuevas de las montañas. Salían a sembrar, pero todos los años, siete años seguidos, cuando la cosecha estaba lista, llegaban los madianitas, tantos, que parecían langostas (animalitos que comen todo lo que ven). Traían sus tiendas y tantos animales que no se podían contar y comían todo lo que encontraban. Robaban el trigo, la cebada, las frutas y casi todos los animales.

Por fin los israelitas, viéndose arruinados, se acordaron y clamaron a Dios. Entonces Dios les mandó un profeta que les hizo recordar que sufrían ese castigo por su desobediencia. También llamó a un joven para guiar a su pueblo y salvarlos del enemigo. Ese joven era uno de los héroes del Antiguo Testamento.

Un día Gedeón estaba sacudiendo trigo en el lagar, escondido de los madianitas. Se creía solo, pero levantó sus ojos y vio al ángel del Señor que estaba sentado debajo de un árbol. Era el mismo que se le apareció a Josué, aquel día antes de la batalla de Jericó y le dijo a Gedeón que Dios estaba con él, pero Gedeón lo encontró difícil de creer. Dijo: "Entonces por qué nos está pasando todo esto?" Parece que Gedeón no se había dado cuenta que Israel estaba sufriendo porque había desobedecido a Dios. Sin embargo, Dios quería salvar a su pueblo y le dijo: "Ve con ésta tu fortaleza y salvarás a Israel de la mano de los madianitas. ¿No te envío yo?" Se asombró el pobre Gedeón y dijo: "Ah, Señor mío, ¿con qué salvaré yo a Israel? Mi familia es pobre y yo el menor de la casa de mi padre". Dios le prometió: "Ciertamente yo estaré contigo y derrotarás a los madianitas como a un solo hombre".

Gedeón entonces preparó una ofrenda y el Señor la aceptó consumiéndola con fuego. Cuando Gedeón entendió que era el mismo Señor, se asustó, pero el Señor le dijo: "Paz, no tengas temor, no morirás". Y Gedeón hizo allí un altar a Dios y lo llamó "Jehová es paz". Esa noche el Señor le dijo que derribara el altar de Baal que su padre tenía y que levantara en su lugar uno a Dios.

Gedeón buscó ayuda de diez siervos de su padre y en la noche tumbaron el altar de Baal y cortaron en pedazos el otro ídolo en el bosque y ofrecieron un toro en el nuevo altar que hicieron a Dios. Por la mañana cuando el pueblo lo vio, quiso matar a Gedeón por haberlo hecho, pero su padre les dijo que si Baal era un dios, podía defenderse a sí mismo y no entregó a su hijo.

Ya el gran ejército de los madianitas, junto con otras tribus de árabes, había acomodado sus carpas otra vez en el valle de Jezreel. Eran muchísimos y los

(continuación de página 51)

israelitas estaban otra vez escondidos en las cuevas por miedo. Pero el Espíritu de Dios vino sobre Gedeón y cuando tocó su cuerno los israelitas de allí cerca empezaron a reunirse. También envió mensajeros a otros pueblos de Israel y vinieron de más lejos hasta 32.000 hombres. Corrieron las noticias de este joven héroe que tenía valor de tumbar el altar de Baal. Creían que éste podría guiarles a la victoria en nombre de Jehová.

Gedeón quiso estar seguro del llamamiento del Señor y pidió señal de Él. Dejó afuera un vellón de lana una noche y pidió que estuviera mojado de rocío y que la tierra estuviera seca. El Señor lo hizo así. La próxima noche pidió al revés, que el vellón quedara seco en la tierra mojada y Dios volvió a contestar, haciéndolo así. Gedeón entonces estaba seguro que Dios lo había llamado y se levantó con todo su ejército para ir a pelear contra los madianitas.

Llegaron a la fuente de Harod arriba del valle donde estaba el campamento de los madianitas. Allí el Señor probó más a Gedeón. Le dijo: "El pueblo que está conmigo es mucho para que yo entregue a los madianitas en su mano, no sea que Israel diga: `Mi mano me ha salvado'. Ahora, pues, anuncia a oídos de todos que el que tenga miedo se devuelva". Gedeón hizo el anuncio y ¿cuántos creen ustedes que se devolvieron? ¡Veintidós mil hombres! ¡Tan cobardes! Y dejaron sólo diez mil israelitas, que parecían nada contra las multitudes del enemigo.

Quizás Gedeón estaba preocupado, pero escuchen lo que Dios dijo: "Todavía es mucho pueblo; llévalos a las aguas y allí te los probaré. Yo diré quién se quedará y quién irá". Gedeón no dudó y llevó al pueblo al agua. La prueba era un secreto entre Dios y Gedeón. Dios le mandó separar a los que doblaran las rodillas para tomar el agua, de los que llevaban el agua a su boca en la mano. Casi todos doblaron las rodillas. Solamente 300 llevaron el agua en la mano a su boca, para poder vigilar mientras tomaban. Quizás Gedeón pensaba que quedaban muy pocos, pero obedeció. Consiguió 300 trompetas y comida, mandó a todos los demás a sus tiendas. Se quedó solamente con los 300 soldados que Dios había escogido.

Dios sabía que Gedeón necesitaba ayuda después de la prueba. Para darle más fuerza en su fe, le mandó esa noche al campamento de los madianitas con Fura, su criado. Fueron bajando el cerro con cuidado, apenas veían en la oscuridad a lo lejos las carpas de los madianitas que se extendían en el valle. Había tantos que parecían una plaga de langostas y los camellos eran como la arena en la orilla del mar que no se puede contar.

Gedeón y Fura se iban acercando lo más silencioso posible, a los puestos avanzados de los enemigos armados. Al oír unas voces se quedaron escuchando, escondidos en la oscuridad. Un hombre contaba a su compañero un sueño. Iba diciendo: "Yo veía un pan de cebada que rodaba hasta el campamento de Madián y llegó a la tienda y la golpeó de tal manera que cayó y la trastornó de arriba abajo y la tienda cayó". El compañero le contestó: "Esta no es otra cosa sino la espada de Gedeón, hijo de Joás, varón de Israel. Dios ha entregado en sus manos a los madianitas con todo el campamento".

Cuando Gedeón lo oyó, adoró a Dios. Entendió por qué Dios lo había mandado allí y le dio las gracias. Volvió con Fura al campamento de Israel subiendo el cerro. Lleno de confianza dijo a los 300: "¡Levántense porque Jehová ha entregado

(continuación de página 52)

el campamento de Madián en nuestras manos!". Repartió a los 300 hombres en tres escuadrones, dando a cada uno una trompeta y un cántaro vacío con una antorcha ardiendo adentro. Les dio órdenes, explicando lo que iban a hacer. Él iba a ser ejemplo para ellos. Los 300 hombres bajaron el cerro hasta el campamento de los madianitas sin hacer ruido.

Gedeón llevó a un grupo por un lado y mandó a los otros dos grupos por otro lado del campamento. A la medianoche cuando los madianitas acababan de cambiar la guardia y todos los demás estaban durmiendo, Gedeón tocó su bocina y quebró el cántaro. Se veía de repente la luz de la antorcha ardiendo.

Inmediatamente los 300 hicieron lo mismo y gritaron: "La espada de Jehová y de Gedeón". ¡Qué alboroto se formó! Los madianitas se despertaron con los gritos y el sonido de las bocinas sonando tan cerca, con el estrépito al romper los cántaros y con tantas luces que aparecieron de la nada en varias direcciones alrededor. ¡Qué confusión! Se creían rodeados por un ejército más grande que ellos. En el susto y la confusión trataron de escapar. Muchos empezaron a matarse unos a los otros en la oscuridad y el apuro de salir.

Aquella noche Dios dio una victoria grandiosa sobre los enemigos. Los israelitas que se habían ido a sus casas volvieron otra vez para ayudar. Siguieron a los madianitas que huían durante toda la noche, hasta el otro día y los vencieron de tal modo que nunca más volvieron a molestar a los israelitas. Todo el pueblo de Israel entendió que había sido la mano de Dios y no ellos.

Quisieron que Gedeón fuera su rey, pero él dijo que no, que Jehová mismo era Señor sobre ellos. Gedeón sirvió a los israelitas como juez por cuarenta años.

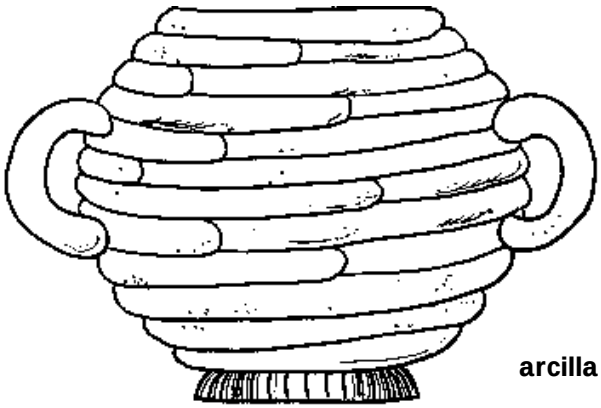
Gedeón era un héroe verdadero porque supo escuchar la voz de Dios, decidió confiar en Él y le obedeció todo lo que Dios le mandó hacer.

MANUALIDAD 1 (B.4.2.6)

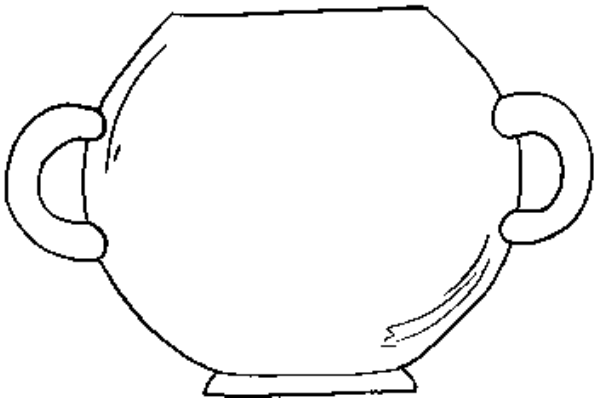
JARRONES Y OLLAS DE BARRO

Materiales: arcilla natural o plastilina
agua en un recipiente
papel parafinado
toallas de papel

Elaboración:
1. Ponga arcilla o plastilina en papel parafinado. Haga una tira en forma de "serpiente" enrollando la arcilla con sus manos.
2. Empiece a trabajar haciendo la base de la olla o jarrón. Haga un círculo con la "serpiente" para formar la base.
3. Siga enrollando la "serpiente" haciendo los lados de la olla o jarrón.
4. Hay que seguir mojando la arcilla mientras trabaja. Ponga presión en la "serpiente" mientras está formando la olla o jarrón.
5. Cuando esté seca puede pintar la olla con pintura o dejarla el color natural.
6. Como alternativa una vez que tenga formada la base, puede formar los lados haciendo rollos espirales (vea la ilustración).



arcilla enrollada



arcilla lisa

Nota: Proporcione a los niños el material necesario y deles las instrucciones para que cada uno haga su "jarrón" u "olla".

MANUALIDAD 2 (B.4.2.6)

Haz un círculo en los soldados que Gedeón escogió y luego coloréalos.

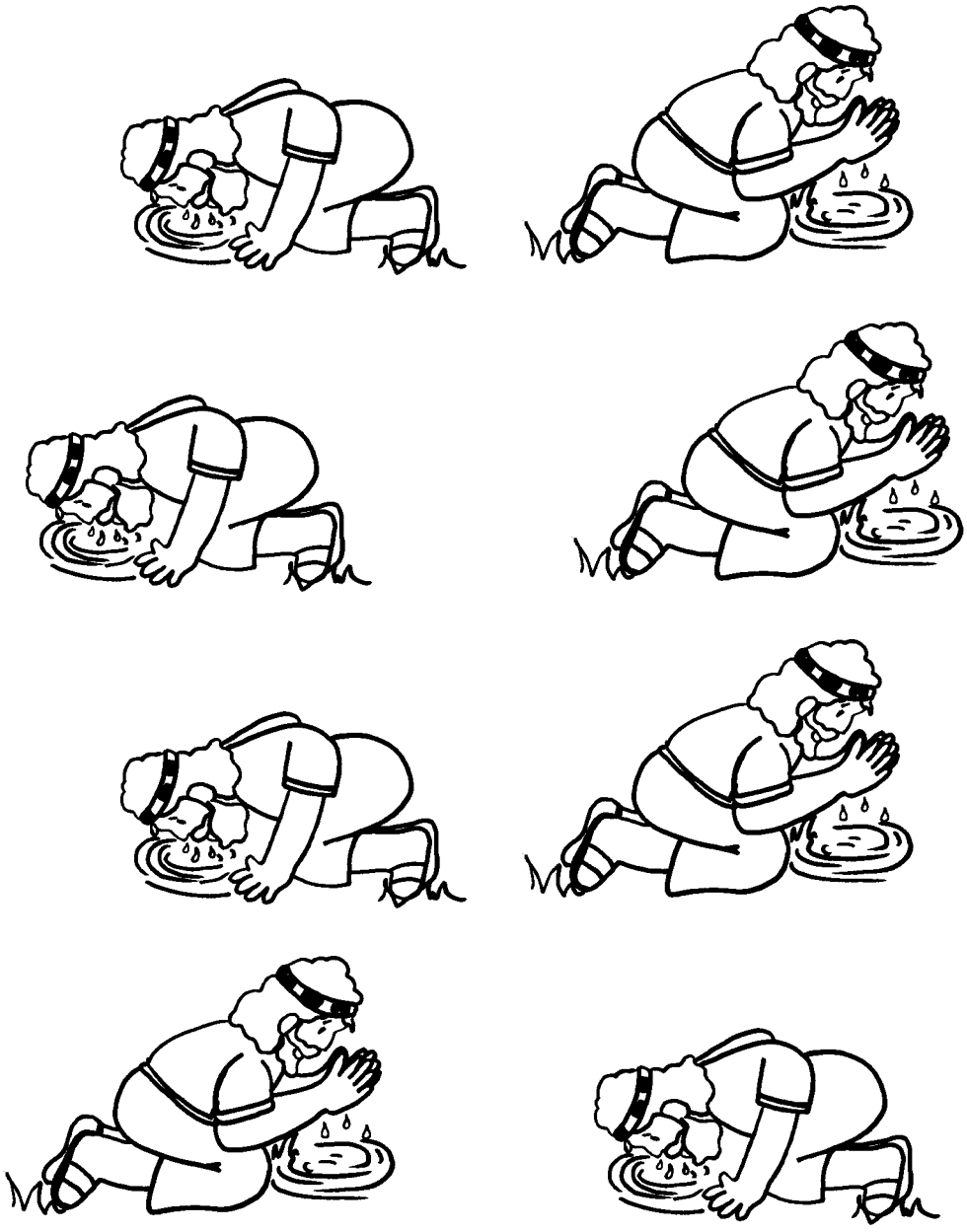
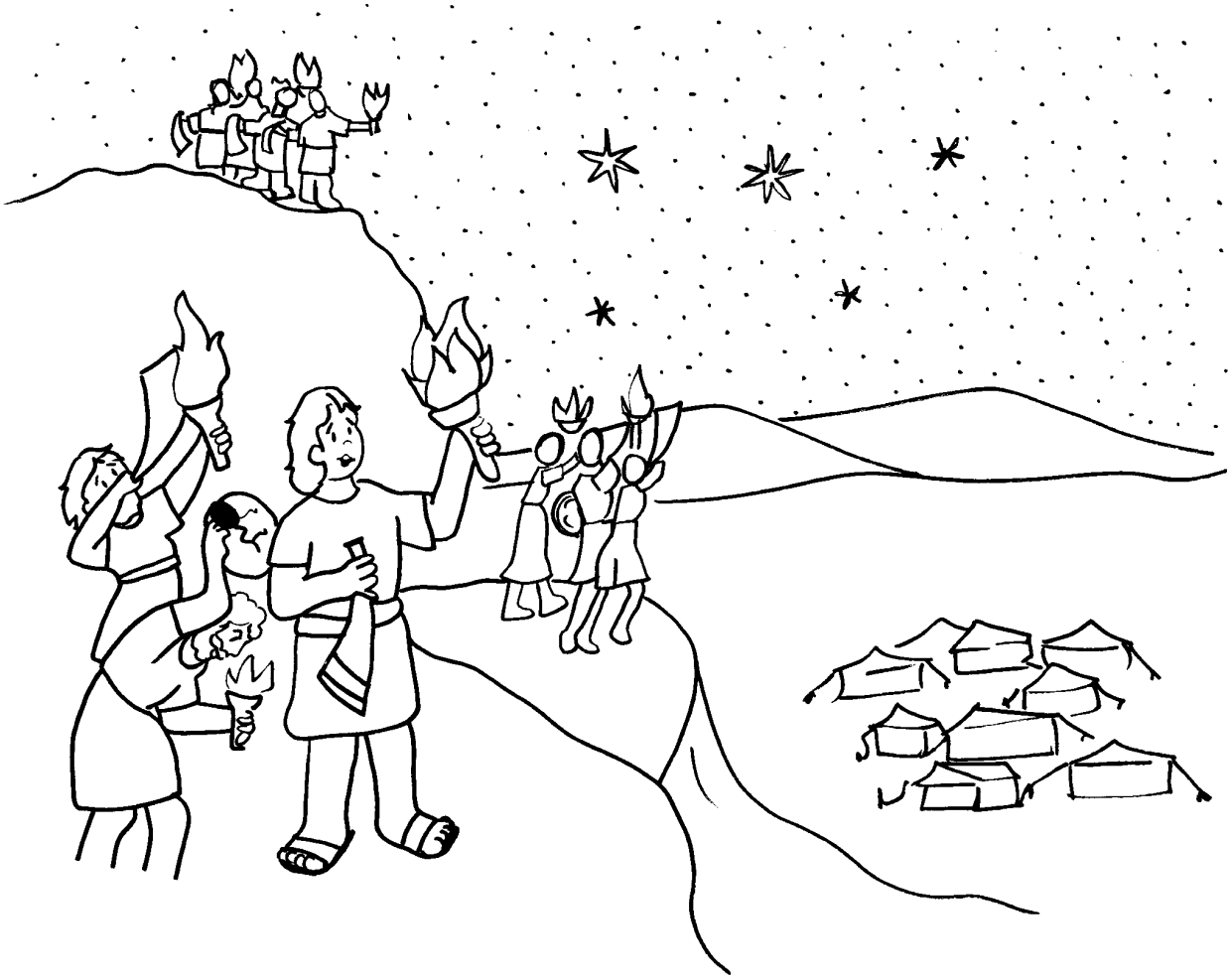


ILUSTRACIÓN (B.4.2.6)



"...Y LOS TRES GRUPOS TOCARON AL MISMO TIEMPO LOS CUERNOS DE CARNERO Y ROMPIERON LOS CÁNTAROS. EN LA MANO IZQUIERDA LLEVABAN LAS ANTORCHAS ENCENDIDAS. Y LOS CUERNOS DE CARNERO EN LA DERECHA, Y GRITABAN:
'¡GUERRA! ¡POR EL SEÑOR Y POR GEDEÓN!' "
(JUECES 7:20)

JUEGO (B.4.2.6)

PERDIENDO UN EJERCITO, GANANDO UNA GUERRA

Materiales: preguntas tarjetas grandes (30 x 20 cm.)

Elaboración: 1. Haga tarjetas grandes de papel, cartulina o cartón.
2. En las tarjetas escriba los números (un número en cada tarjeta):

32.000	**30.000**	**28.000**
26.000	**24.000**	**22.000**
20.000	**18.000**	**16.000**
14.000	**12.000**	**10.000**
8.000	**6.000**	**4.000**
2.000	**1.000**	**300**

3. Haga 18 tarjetas pequeñas (8 x 12 cm.). Por un lado escriba una pregunta y por el otro lado la respuesta.
4. Para jugar se hacen tres filas de tarjetas grandes en el piso. Encima de las tarjetas grandes (números boca arriba), ponga las tarjetas pequeñas. Divida la clase en dos, tres o cuatro equipos.
5. Empezando con la pregunta de la tarjeta que tiene el número 32.000, los niños de un equipo deben tratar de contestar. Si contestan, pueden tomar la tarjeta con ese número para su equipo. Si no contestan, el segundo equipo debe tratar de contestar. Siguen tomando por turnos hasta que lleguen a la tarjeta con el número 300. El equipo que haya contestado más preguntas (y tenga más tarjetas) gana el juego.

PREGUNTAS PARA EL JUEGO (B.4.2.6)

1. ¿Cuál fue el nombre del héroe de hoy? (**Gedeón**)
2. ¿Cuál era la posición social de Gedeón? (**pobre, hijo menor**)
3. ¿Quiénes fueron los enemigos de Israel en el tiempo de Gedeón? (**los madianitas**)
4. ¿Por qué vinieron los madianitas contra Israel? (**Dios les mandó a castigar a los israelitas por su idolatría**.)
5. ¿Qué material utilizó Gedeón para probar el mensaje de Dios? (**vellón de lana**)
6. ¿Cuál fue la primera prueba que pidió Gedeón a Dios? (**vellón de lana mojado de rocío en tierra seca**)
7. ¿Cuál fue la segunda prueba que pidió Gedeón a Dios? (**vellón de lana seco en tierra mojada**)
8. ¿Qué hizo Gedeón que le trajo fama? (**derrumbó un altar a Baal y construyó un altar al Señor**)
9. ¿Cuántos soldados quisieron unirse a Gedeón? (**32,000**)
10. ¿Cuál fue la primera cosa que dijo Gedeón a los soldados? (**que si tenían miedo deberían volverse a sus casas**)
11. ¿Quién se presentó a Gedeón antes de la batalla? (**el Señor**)
12. ¿Cuál prueba hizo Gedeón a los soldados? (**les llevó al río a beber... los que bebieron como perros fueron mandados a sus casas, los que usaron sus manos para llevar agua a sus bocas se quedaron**)
13. ¿Cuántos soldados se quedaron con Gedeón después de la prueba? (**300**)
14. ¿Cuántos grupos de soldados hizo Gedeón de los 300? (**3**)
15. ¿Quién bajó a espiar la noche antes de la batalla? (**el criado de Gedeón**)
16. ¿Qué llevaron los soldados a la batalla? (**trompetas de cuernos de carneros y cántaros con antorchas encendidas adentro**)
17. ¿Cuántos enemigos fueron muertos por los israelitas? (**ninguno, se mataron entre sí los madianitas**)
18. ¿Qué gritaron los israelitas cuando Gedeón les dijo que gritaran? (**"¡Guerra! ¡Por el Señor y por Gedeón!"-- Dios Habla Hoy; "La espada de Jehová y de Gedeón!"-- Reina Valera**).

ILUSTRACIÓN (B.4.2.6)

LOS HOMBRES DE GEDEÓN

DÉBORA (B.4.2.7)

REFERENCIA BÍBLICA: Jueces 4:1-5:31

VERSÍCULO CLAVE: "Sabemos que Dios dispone todas las cosas para el bien de quienes le aman, a los cuales Él ha llamado de acuerdo con su propósito" (Romanos 8:28, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Cuando confío en Dios puedo obedecerle sin temor y Él me da la victoria en medio de la prueba..

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:
1. Repetir el versículo memorizado y explicar lo que significa.
2. Contar cuáles personajes de la historia eran "héroes" y cuáles no.
3. Explicar quién ganó la victoria y quién sigue ganando.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:
Cuando obedecemos a Dios actuamos sin temor, porque Él sabe qué es lo mejor para nuestra vida. De esta historia podemos aprender que cuando logramos alcanzar un éxito, debemos reconocer que Dios es quien ha estado con nosotros, llevándonos hacia la victoria. Él merece recibir nuestra alabanza y gratitud. Esta semana los niños recordarán que todo lo que nos sucede está controlado por Dios, aún las cosas difíciles.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Introducción (vea las instrucciones)	• **hojas individuales, hilo**	**10 minutos**
Historia (vea las instrucciones)	• **tres siluetas grandes, oídos, corazones, pies**	**10 minutos**
Canción (vea las instrucciones)	• **ilustración**	**5 minutos**
Manualidad (vea las instrucciones)	• **hojas individuales, hilo o lana, crayones, tijeras**	**20 minutos**
Refrigerio	•	**10 minutos**
Versículo (vea las instrucciones)	•	**5 minutos**

HOJA DE INSTRUCCIONES (B.4.2.7)

INTRODUCCIÓN: Escriba en pedacitos de papel para cada niño, las palabras del versículo de la ilustración página 63, recórtelos y péguelos en tiras de hilo (6 a 8 centímetros para cada palabra). Coloque las puntas del hilo sobre la cita del versículo (hecho en otro pedacito de papel). Envuelva los hilos para que los niños tengan que desenvolverlos para saber y ordenar el versículo. Cuando lo tengan bien organizado, pídales que memoricen el versículo.

HISTORIA: Con anticipación haga tres siluetas (el modelo se encuentra adjunto), una de Débora, una de Jael y una de Baruc. (Si quiere puede hacer otras siluetas, como de una palmera, de un rey, Jabín, etcétera). Quite de cada figura los oídos y los pies. Tenga también hecho un corazón para cada figura. Las ideas más importantes de esta historia son:

1. Los héroes siempre tenían que escuchar a Dios (cuando lo diga hay que poner los oídos en la figura de la persona indicada). Primeramente oyó Débora, luego Baruc oyó a ella y aunque no dice la Biblia, Dios habló con Jael, ella hizo lo que Él quería, entonces ella también debe tener oídos.
2. Los héroes también tienen que decidir confiar en Dios. Débora confió. Baruc no. Jael, sí confió. Débora y Jael deben tener corazones (Cuando hable de cada una puede colocar un corazón en su figura).
3. Una vez que los héroes han decidido confiar, tienen que obedecer. Baruc tuvo miedo... fue difícil para él confiar en Dios y más difícil obedecerle. Sólo lo hizo cuando Débora le dijo que iba con él, por lo tanto, Débora puede recibir pies. Baruc finalmente hizo caso, pero como no obedeció sin el empuje de Débora, tal vez no debe recibir pies. Jael también debe recibir pies

Cuente la historia en orden cronológico usando sus propias palabras y también las siluetas. Para terminar ayude a los niños a reconocer que Dios está a nuestro lado. Él nos ayudará a vencer los temores y problemas si confiamos en Él y le obedecemos. Pregúnteles sobre situaciones comunes en sus vidas cuando necesitan oír la voz de Dios, decidir confiar en Él y obedecerle. Haga muy personales las enseñanzas de cada historia.

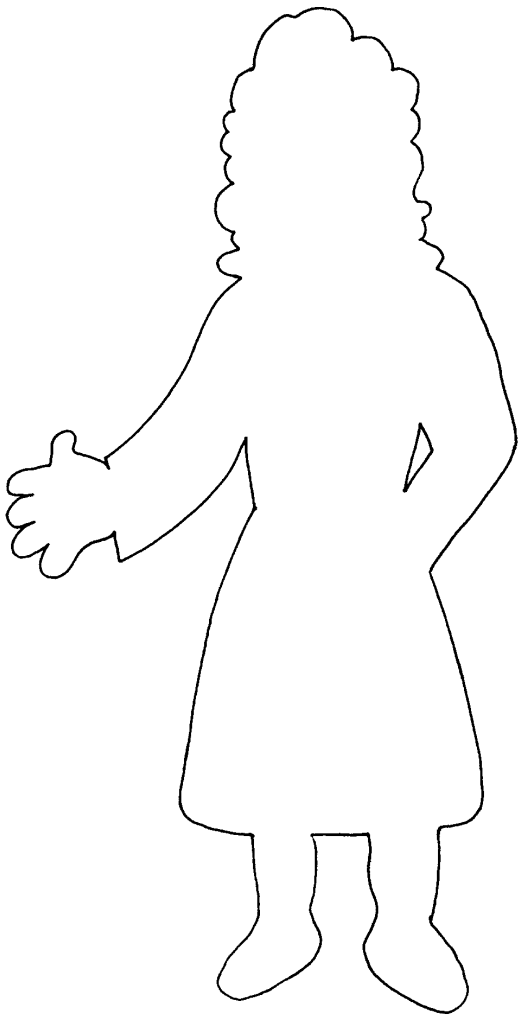
MANUALIDAD: Los niños pueden hacer las siluetas y colorearlas. Las figuras y las instrucciones se encuentran adjuntas.

CANCIÓN: Pueden cantar "Obedeced y Confiar" u otra canción que sea del mismo tema como "Heme Aquí, Oh Señor" (Himnario de Alabanza, página 349).

VERSÍCULO: Utilizando el versículo modelo puede volverlo a leer y repasarlo las veces que sean necesarias. Explique las palabras que posiblemente no entienden y dígales cómo el versículo les puede dar confianza cuando se encuentren en momentos difíciles.

MANUALIDAD (B.4.2.7)

Para hacer una silueta debe colorear las figuras de negro.



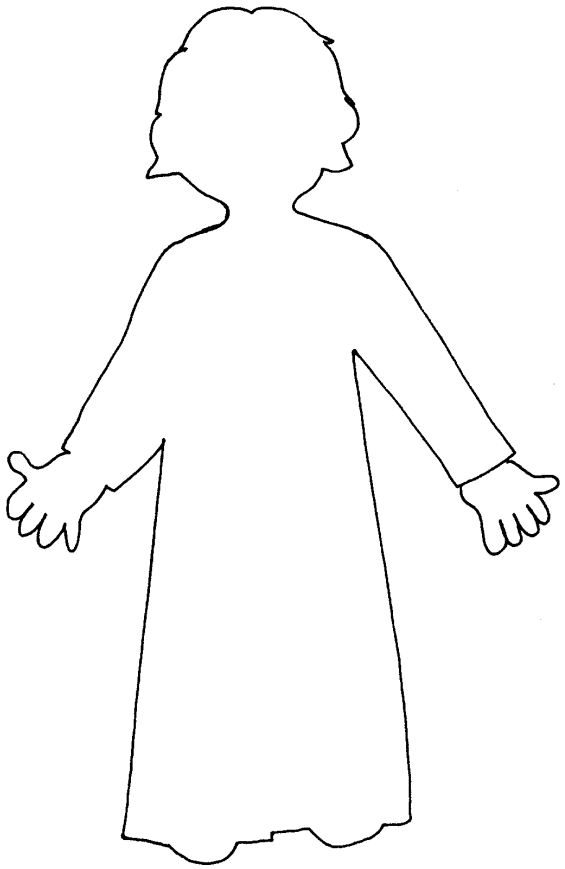
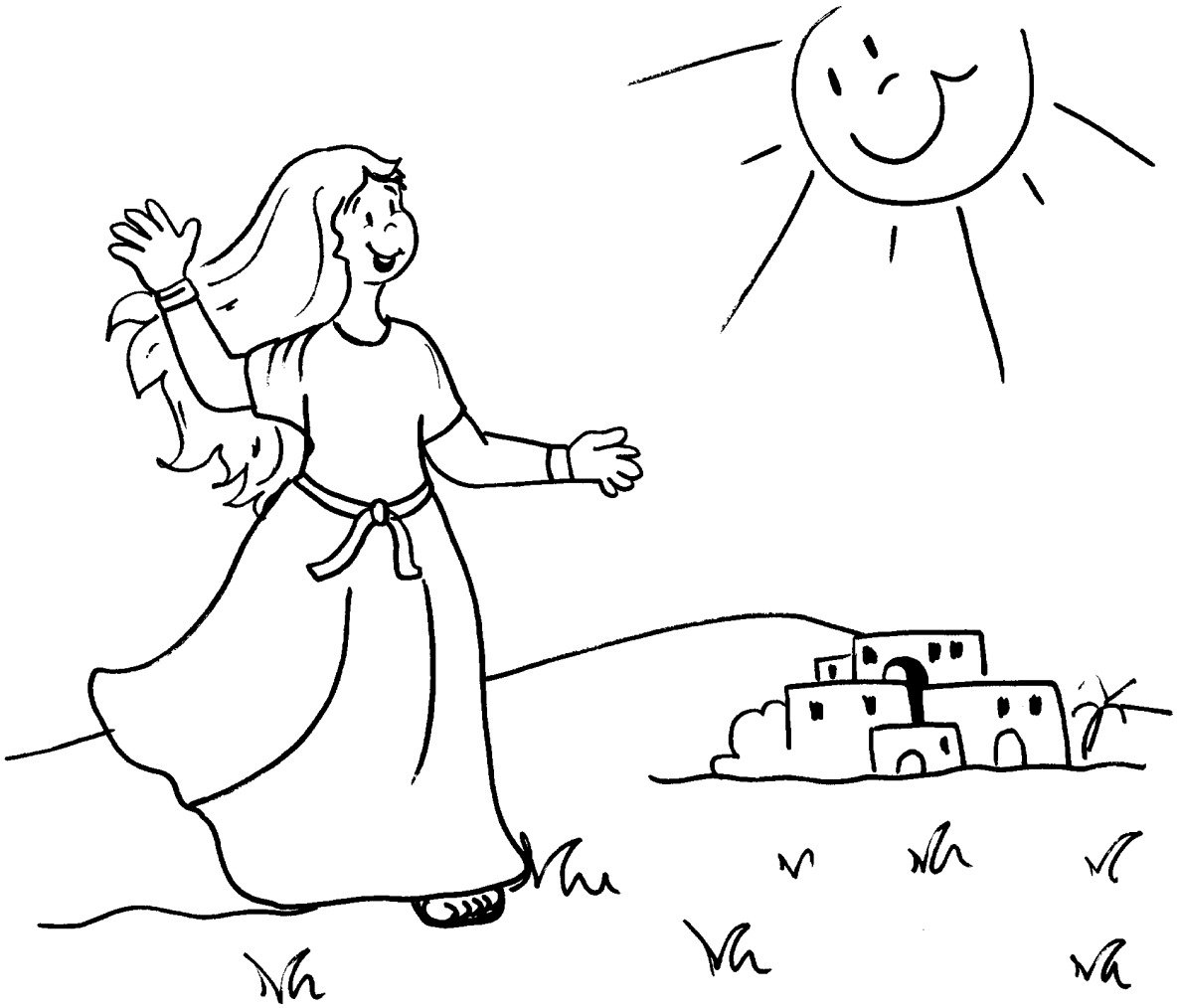


ILUSTRACIÓN (B.4.2.7)



"¡Escúchenme, ustedes los reyes!
¡Oiganme, ustedes los gobernantes!
¡Voy a cantarle al Señor! ¡Voy a cantar al Dios de Israel!"
(Jueces 5:3)

ILUSTRACIÓN (B.4.2.7)

DÉBORA

SANSÓN (B.4.2.8)

REFERENCIA BÍBLICA: Jueces 13-15

VERSÍCULO CLAVE: "El que confía en su propio corazón es necio… Mas el que confía en Jehová prosperará" (Proverbios 28:25 y 26, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Para vivir bien tengo que confiar en Él y obedecerle. Lo que Dios dispone en mi vida es lo mejor

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:
1. Contar algo de la historia utilizando una adivinanza.
2. Describir lo que es un "nazareno".
3. Visualizar el símbolo de la fuerza de Sansón.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:
Es muy importante que los niños aprendan que cada persona es "única" para Dios y que Él tiene un propósito especial para cada vida. La Biblia nos enseña que cuando escuchamos la voz de Dios (ya sea a través de la Biblia, un buen consejero, un ángel, un sueño) y decidimos confiar y obedecer, vamos a prosperar. Cuando no confiamos o no obedecemos tenemos que pagar las consecuencias. Sin embargo, Dios puede utilizarnos aún cuando somos "necios". Esta semana van a pensar en ejemplos concretos de cómo agradar a Dios siendo obedientes.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Introducción (vea las instrucciones)	• **tablero o papel**	**10 minutos**
Historia (vea las instrucciones)	• **láminas o figuras, adivinanzas**	**10 minutos**
Versículo (vea las instrucciones)	•	**5 minutos**
Manualidad (vea las instrucciones)	• **hojas individuales, papel aluminio, crayones, tijeras**	**15 minutos**
Refrigerio	•	**5 minutos**
Actividad (vea las instrucciones)	• **hojas individuales**	**10 minutos**
Canción (vea las instrucciones)	•	**5 minutos**

HOJA DE INSTRUCCIONES (B.4.2.8)

INTRODUCCIÓN: Con anticipación busque algunas "adivinanzas" comunes. Empiece la clase hablando de lo divertido que son las adivinanzas. Sería bueno tenerlas escritas en un tablero (pizarrón) o papel pero sin la respuesta. Para que ellos adivinen, puede darles algunas "pistas" con dibujos o láminas.

HISTORIA: Lea la historia bíblica con anticipación. Lo mejor sería contarla por medio de adivinanzas. Busque dibujos o láminas que les ayuden a contestar las adivinanzas. Los conceptos importantes de esta lección son:

1. Dios tenía un propósito especial para la vida de Sansón. Antes de su nacimiento fue anunciado por medio de un ángel.
2. Para dar evidencia de su deseo de obedecer a Dios Sansón tuvo que hacer algunas cosas específicas.
3. Sansón empezó a sentirse orgulloso de su poder (¡se le olvidó que ese poder venía de Dios!) y decidió seguir su propio camino.

Cuente la historia ó por lo menos parte de ella en sus propias palabras. En las partes más importantes puede usar adivinanzas como estas:

1. Se parece a un hombre, habla nuestro idioma, trae un mensaje que no es suyo, desaparece sin decir "Adiós." ¿Quién es? (respuesta: un ángel)
2. Un niño nacido para algo especial, su pelo nunca fue cortado, su vida era recta, decidió seguir a Dios y Dios le dio una fuerza extraordinaria. ¿Quién fue? (respuesta: Sansón).

¡Usted puede hacer otras adivinanzas mejores! Use la misma adivinanza que Sansón utilizó para confundir a los 30 compañeros. Es una historia interesante y a la vez muestra que Sansón había empezado a caminar por su propio camino. Es importante aclarar que él no debía casarse con una mujer pagana, pero decidió hacerlo y así desobedeció a Dios. ¡El resultado fue desagradable! Sansón sufrió las consecuencias de sus hechos de la misma forma que nosotros sufrimos hoy en día cuando decidimos no obedecer a Dios.

CANCIÓN: Pueden cantar otra vez "Obedeced y Confiar" u otra canción que sea del mismo tema como "Heme Aquí, Oh Señor" (Himnario de Alabanza, página 349). Posiblemente en su iglesia tienen otros coros o cánticos de alabanza, que los niños ya saben y que hablen acerca de la obediencia.

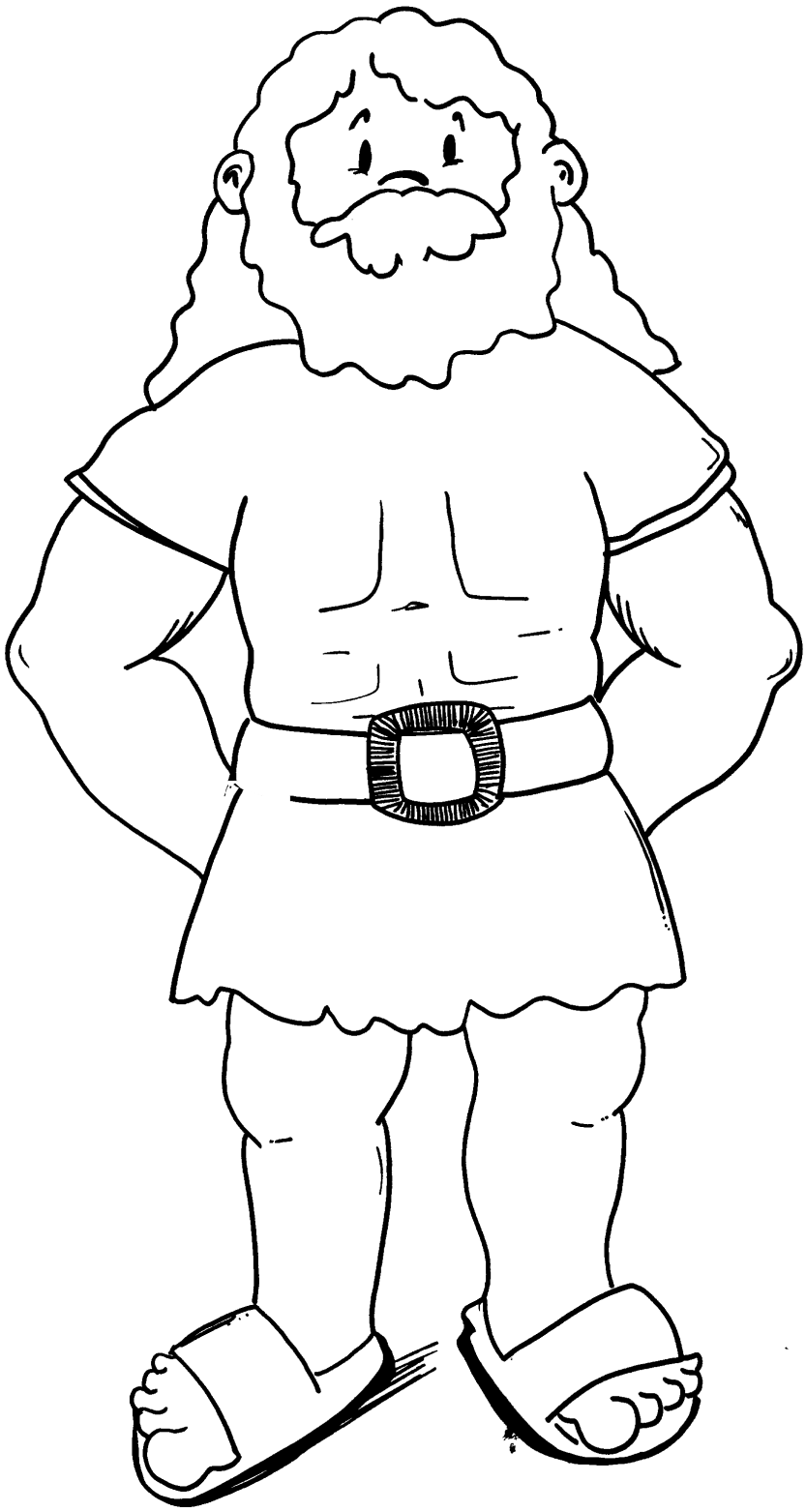
MANUALIDAD: Adjunto (página 68) el modelo de una manualidad "Mi Mejor Regalo Para Dios". Haga una copia para cada niño y péguelo sobre cartón. Luego ellos pegarán la tarjeta en papel aluminio (o papel brillante de regalo) para que cuando la abran se vean a así mismos. Explique que el mejor regalo que podemos dar a Dios es nuestra vida. Siga hablando de este concepto mientras están trabajando.

ACTIVIDAD: Si hay tiempo, sería interesante enfatizar el concepto de cómo los niños pueden agradar a Dios en sus vidas diarias. En la hoja de trabajo adjunta (página 69) hay una actividad que les hará pensar en diferentes cosas que pueden hacer para demostrar que ellos quieren obedecer a Dios.

ILUSTRACIÓN (B.4.2.8)

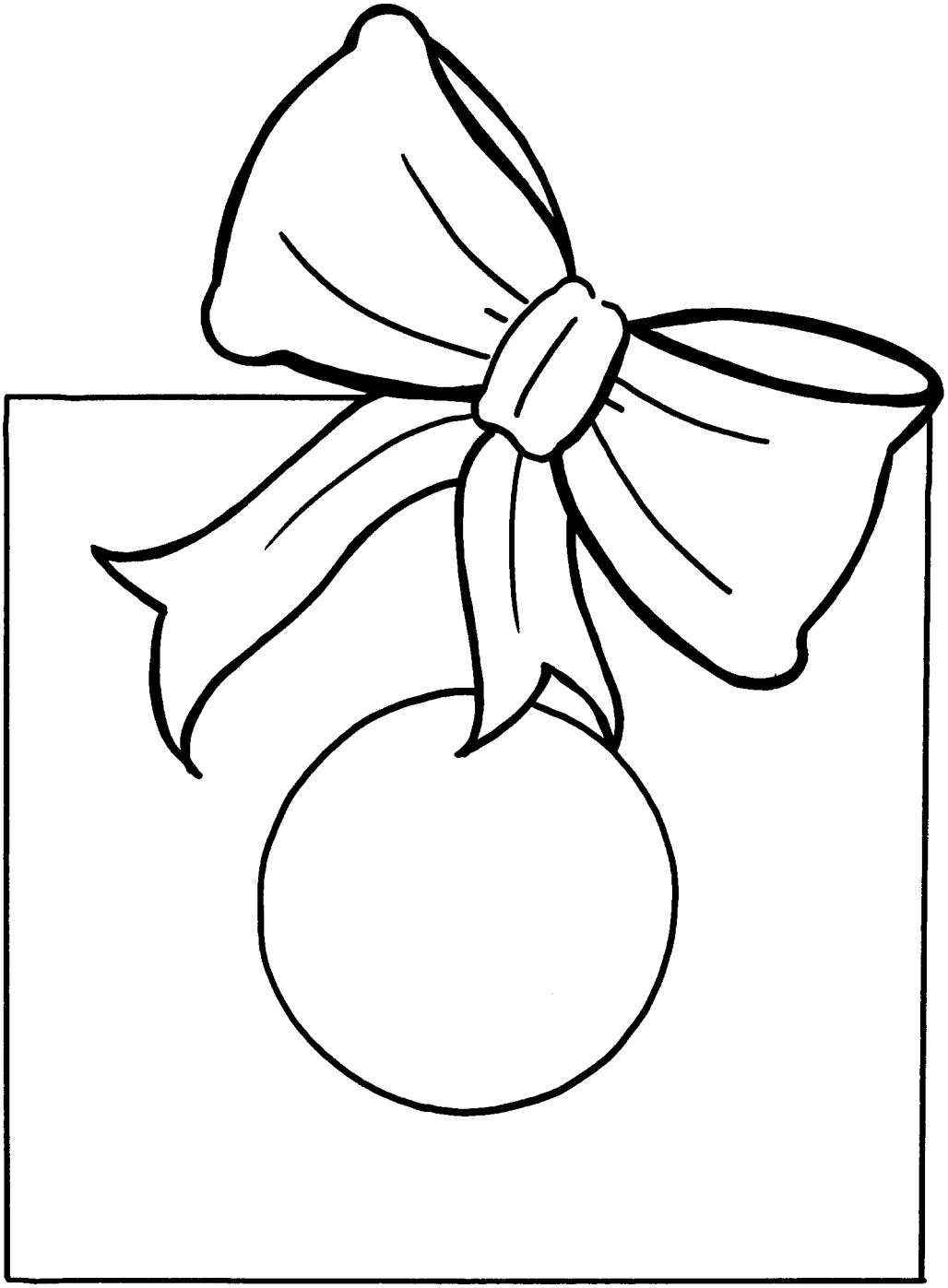
SANSÓN

Sansón fue un "nazareno". Entre los hebreos los nazarenos se consagraban especialmente al culto del Señor. Ellos no se cortaban la barba ni el cabello.



MANUALIDAD (B.4.2.8)

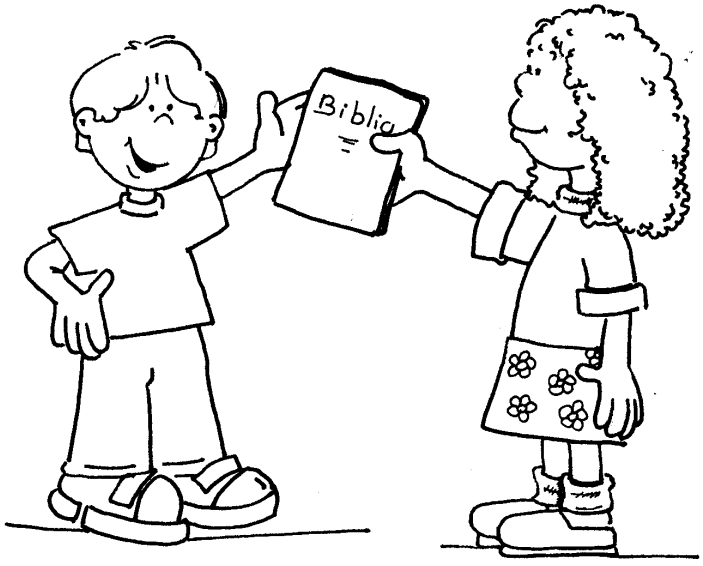
EL MEJOR REGALO



HOJA DE TRABAJO (B.4.2.8)

YO PUEDO AGRADAR A DIOS

Dibuja otra actividad con la cual demuestres que quieres agradar a Dios y luego colorea todas las ilustraciones



"El que confía en su propio corazón es necio... Mas el que confía en Jehová prosperará"
(Proverbios 28:25 y 26)

SANSÓN (B.4.2.9)

REFERENCIA BÍBLICA: Jueces 4:16

VERSÍCULO CLAVE: "El hombre honrado será puesto a salvo, pero el perverso caerá en la desgracia" (Proverbios 28:18, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Cuando desobedezco a Dios, tengo problemas. Cuando obedezco tengo paz y tranquilidad.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:
1. Explicar el secreto del poder de Sansón (recordando que el poder vino de Dios).
2. Contar cómo Sansón perdió su poder
3. Narrar cómo Sansón destruyó a muchos filisteos.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:
Los niños muchas veces son tentados a desobedecer a Dios porque quieren agradar a los demás o porque quieren tener algo que les parece importante. De esta historia aprenderán que Dios siempre quiere lo mejor para nuestra vida, aunque a veces no lo podamos ver ni entender. Dios hizo cumplir su plan en la vida de Sansón, pero a Sansón le costó su vida. Dios sigue con sus propósitos a pesar de nuestra desobediencia. Sin embargo, todo sale mejor cuando escuchamos su voz, decidimos confiar en sus designios y le obedecemos. Esta semana los niños seguirán pensando en la obediencia, desobediencia y sus consecuencias.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Introducción (vea las instrucciones)	• **hojas individuales, lana, crayones**	**15 minutos**
Historia: (vea las instrucciones)	• **ilustración de Sansón, un cinturón de cuero, un lazo, 7 hebras de cordón**	**15 minutos**
Canción (vea las instrucciones)	•	**5 minutos**
Juego (vea las instrucciones)	• **ilustración de la cabeza de Sansón, preguntas**	**15 minutos**
Oración y refrigerio	•	**5 minutos**
Actividad (vea las instrucciones)	• **hojas individuales, lápices**	**5 minutos**

HOJA DE INSTRUCCIONES (B.4.2.9)

INTRODUCCIÓN: Cuando entren al aula, deles una hoja que ilustra la cabeza de Sansón (se encuentra adjunto). Indíqueles que deben hacer huecos (con un lápiz o algo punteado) y pasar hilo o lana en cada hueco para representar el pelo largo de Sansón. (Deben hacer nudos en cada extremo de la lana una vez haya pasado por los huecos, para que no se salga). Los niños pueden utilizar el dibujo para contar la historia en sus casas y a sus amigos, simulando que el pelo de Sansón "crece".

HISTORIA: Amplíe las figuras necesarias para la historia. Consiga un cinturón de cuero, un cordón y siete hebras de lana o hilo para visualizar cada paso de la historia. Si es posible, haga una ampliación de las ilustraciones de Sansón y de Dalila para usarlas durante la historia. Envuelva la figura de Sansón con el cinturón, luego con el cordón, etcétera. Al final se puede mostrar una navaja y explicarles cómo Dalila descubrió el secreto de la fuerza de Sansón. Puede preguntarles lo que piensan de Dalila. También debe mencionar que Sansón decidió seguir un camino que no era de Dios y por eso tuvo que "pagar" las terribles consecuencias (perdió sus ojos, perdió a su esposa, perdió su fuerza, perdió su trabajo como líder, perdió su puesto de importancia, perdió su popularidad, etcétera).

Pero la historia no termina con todas estas pérdidas. Sansón al fin decidió escuchar la voz de Dios, confiar en Él y obedecerle. Para demostrarles algo de lo que hizo Sansón, puede buscar una lámina en un libro o dibujar alguna cosa referente a la historia. Puede "construir" con cajas de cartón, dos "torres" altas que ellos pudieran derrumbarlas así como Sansón derrumbó las columnas del templo pagano de los filisteos. Cada actividad debe hacer "revivir" la historia, esto es muy didáctico.

JUEGO: Haga una ampliación de la ilustración de la cabeza de Sansón que se encuentra adjunta. Haga lo mismo que hicieron los niños al empezar la clase, pero para hacerla más resistente, sería bueno ponerla en un papel cartón o una tabla, haga huecos por la tabla y la hoja. Forre la hoja con Contact para poder utilizarla varias veces. Ellos pueden hacer "crecer" el pelo de Sansón al contestar preguntas, sobre las últimas dos historias o repetir versículos que hayan memorizado. ¡A ellos les encantará ver crecer el pelo de Sansón!

ACTIVIDAD: Adjunto hay hojas de trabajo que se pueden utilizar si hay tiempo. Haga copias de la página 76 y dé una a cada niño para que hagan el trabajo..

CANCIÓN: Siempre deben dedicar un tiempo para cantar. Pueden seguir haciéndolo cantando "Obedeced y Confiar" u otra canción que sea del mismo tema como "Heme Aquí, Oh Señor" (Himnario de Alabanza, página 349).

VERSÍCULO: Si hay tiempo sería bueno hacerles leer y repetir varias veces el versículo clave del día. Explique las palabras que no entienden. Hay muchas maneras de ilustrar versículos y es importante usar diferentes ideas cada semana. En esta ocasión, la manera creativa de enseñar el versículo sería, colgar las diferentes frases del versículo, del "pelo" de la cabeza de Sansón.

ILUSTRACIÓN (B.4.2.9)

DALILA

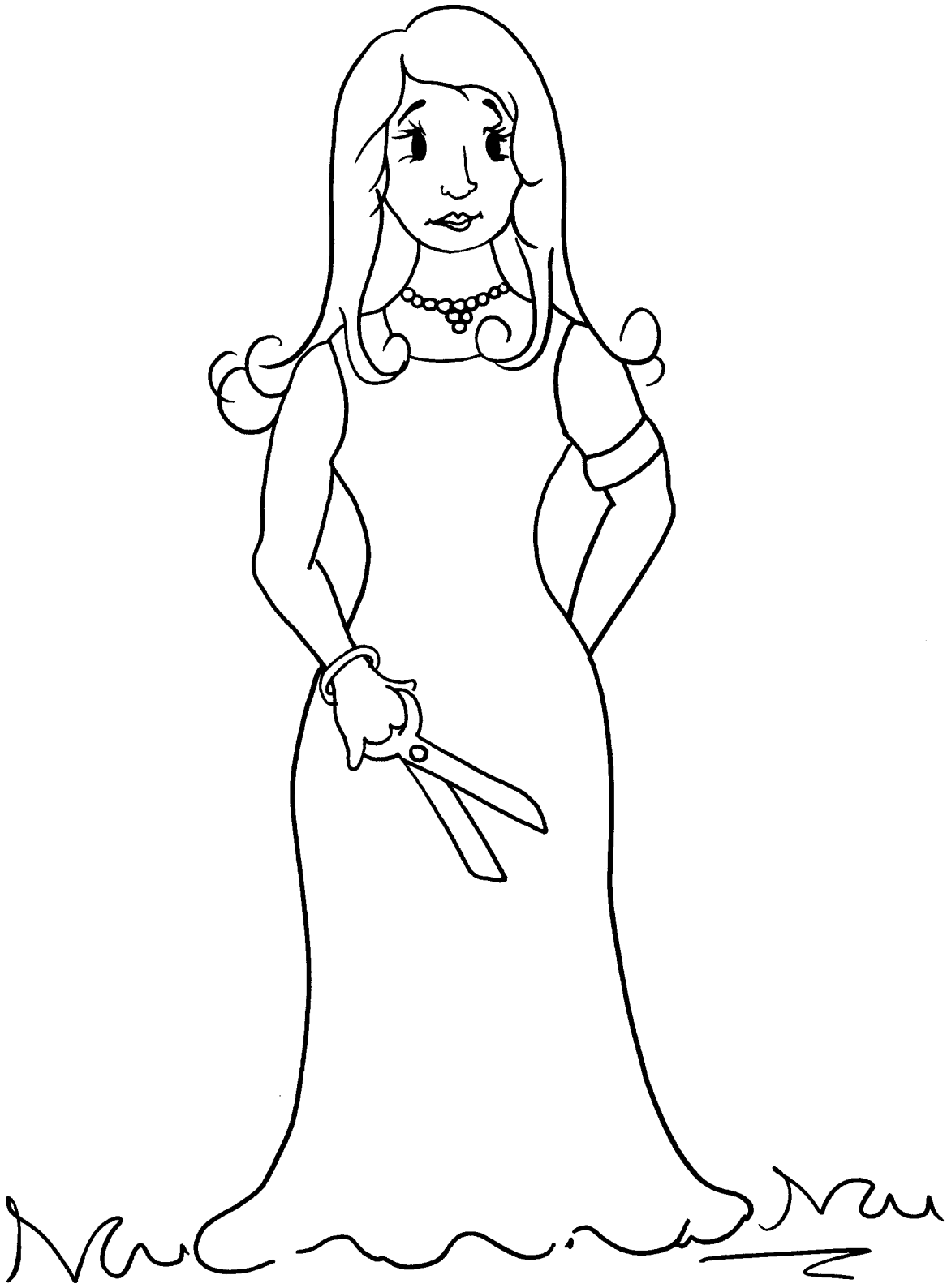
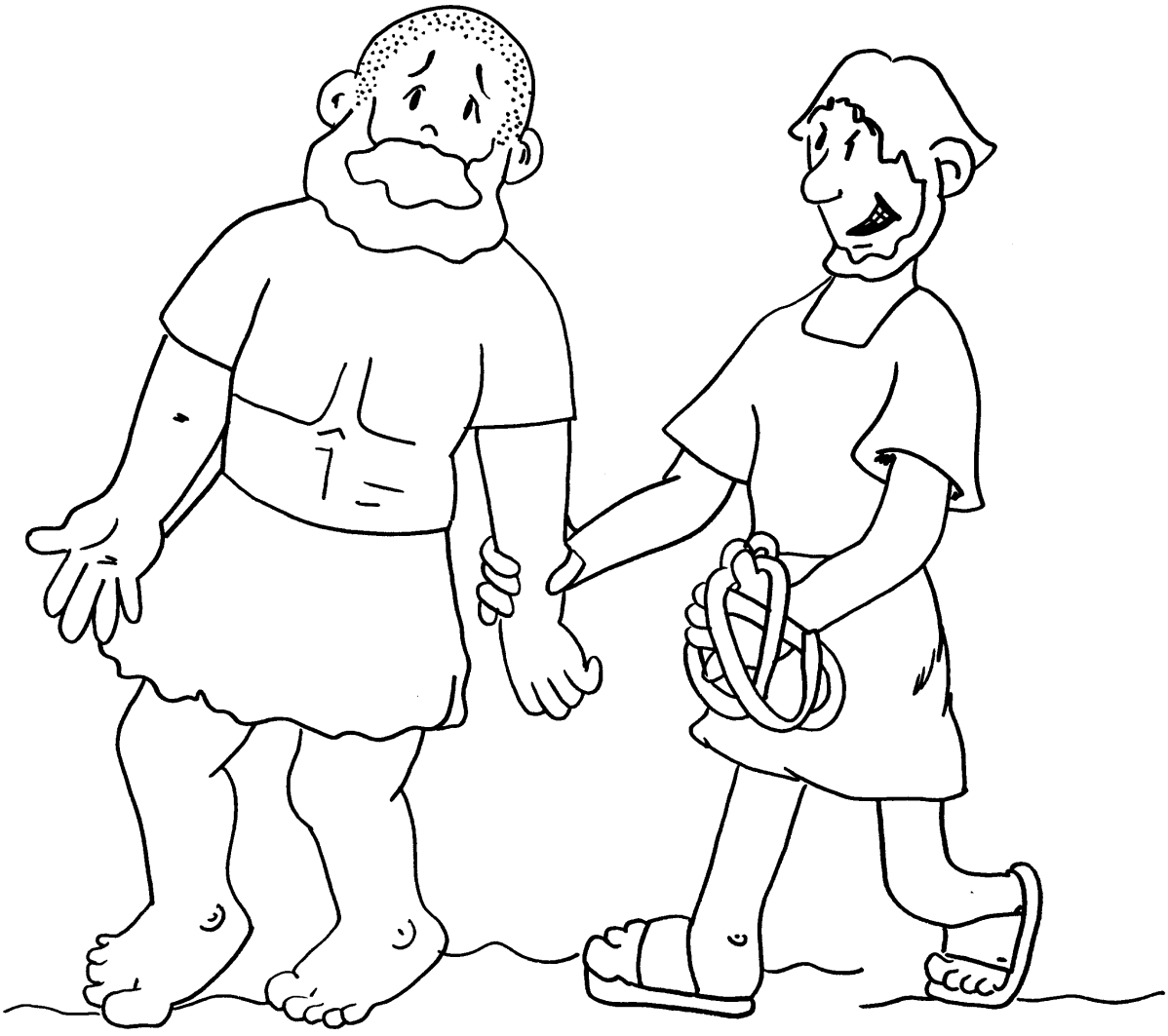


ILUSTRACIÓN (B.4.2.9)

SANSÓN SIN PELO



JUEGO (B.4.2.9)

EL PELO DE SANSÓN

Materiales: patrón adjunto pegamento (goma) lana (estambre) tijeras

Elaboración:
1. Pegue la ilustración en cartón grueso.
2. Coloree la ilustración de Sansón.
3. Con tijeras u otro instrumento afilado haga huecos en los puntos que se ve en la cabeza de Sansón.
4. Corte trozos de lana para cada hueco:
5. Haga un nudo en el extremo de cada pedazo de lana. Pase la lana por los huecos y haga un nudo al otro lado.
6. Hale los pedazos de tal manera que solo se vea la punta, como para mostrar que el pelo va a empezar a crecer.

Cómo jugar:
1. Haga tarjetas con las preguntas. Póngalas en una pila en el centro de una mesa.
2. Cada niño (o cada equipo) tendrá un turno para responder una pregunta.
3. Si la respuesta es correcta puede halar una lana "pelo" de Sansón. Si no contesta correctamente otro niño tiene el turno.
4. Gana el niño o equipo que más pelos hale.

Preguntas:
1. ¿Quién le dijo a Sansón que tenía que dejar crecer su pelo? (**Dios**)
2. ¿El pelo de Sansón era símbolo de? (**que era un Nazareno llamado por Dios**)
3. ¿Cuál era la tarea especial le dio Dios a Sansón? (**destruir a los filisteos**)
4. ¿Qué sintieron los filisteos acerca de Sansón? (**le odia**)
5. ¿Los enemigos de Sansón adoraron a Dios? (**no**)
6. Nombre un evento en el cual Sansón demostró su fuerza. (**mató a un león con sus manos; cogió 300 zorros y los usó como antorchas para quemar los sembrados de los filisteos; mató 3,000 hombres con la mandíbula de un asno**)
7. ¿Cuál era la debilidad de Sansón? (**su comportamiento con las mujeres, Dalila**)
8. ¿Quién traicionó a Sansón y le dio el secreto a sus enemigos? (**Dalila**)
9. ¿Por qué se fue la fuerza de Sansón cuando fue cortado su pelo? (**Dios le dejó**)
10. ¿Qué le hicieron los filisteos a Sansón cuando le capturaron? (**le sacaron sus ojos; le pusieron cadenas; le hicieron trabajar como mula en un molino**)
11. ¿Qué hizo Sansón cuando fue librado de sus cadenas? (**destruyó el templo de los filisteos matando a muchas personas y a él mismo**)
12. ¿Por cuánto tiempo fue juez Sansón? (**20 años**)
13. ¿Qué área de su vida dijo Sansón que fuera una tragedia? (**el área de su vida que no entregó a Dios**)
14. Nombre dos características de Sansón. (**amó a Dios; tenía mal genio; su debilidad fue su mala relación con las mujeres**)

PATRÓN PARA EL JUEGO (B.4.2.9)

EL PELO DE SANSÓN

HOJA DE TRABAJO (B.4.2.9)

EL MENSAJE SECRETO DE SANSÓN

Sansón fue el hombre más fuerte que ha existido. Una vez partió un león con sus propias manos. Otra vez mató 1,000 enemigos y en otra ocasión sacó las puertas gigantescas de la ciudad y ¡las llevó a un monte!

Dios le dio la fuerza a Sansón. Sus padres le prometieron a Dios nunca cortar el pelo de su hijo. Cuando le cortaron el pelo perdió su fuerza. Los enemigos de Sansón, habían pagado a Dalila para que descubriera el secreto de su fuerza. Sansón amaba a Dalila y por lo tanto, le dijo el secreto. Cuando perdió su fuerza, los enemigos le capturaron y le sacaron los ojos. Un día cuando el pelo de Sansón había crecido de nuevo, él derrumbó el templo haciéndolo caer encima de ellos y de él mismo.

La fuerza de Sansón provenía de Dios. Haz una X en cada Q, X o K para descubrir de dónde viene nuestra fuerza.

K N X Q U K E Q K X S X Q T K Q R K X Q A X

K Q Q F X Q U X K E K Q R K Q K Z X X K Q A

V K X I Q Q K E Q X Q X N K K Q X X E D K E

K Q X X D K Q I X Q K O X Q S K Q X K Y Q X

D Q X K E K K Q X K S Q X K K U X Q Q P K X

X A K Q X L K K A X Q B K Q Q R X K Q A Q K

Mensaje Secreto:_____

_____

_____

Nombra en orden cronológico las experiencias de la vida de Sansón.

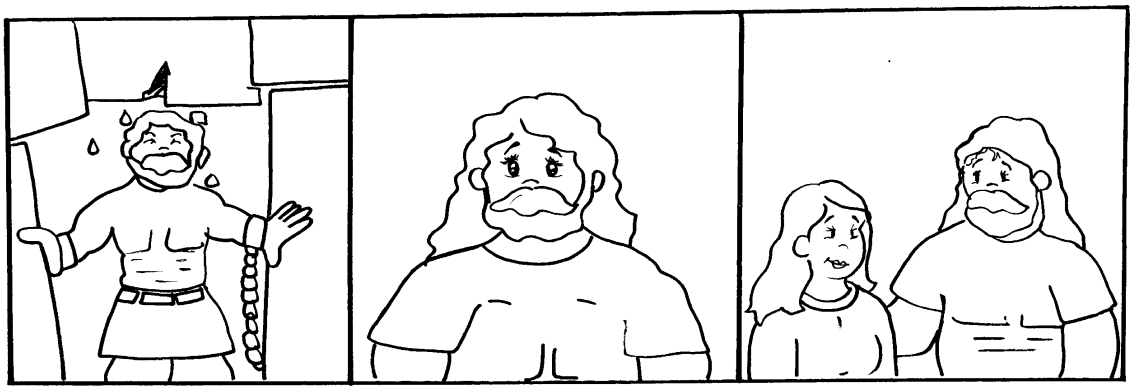
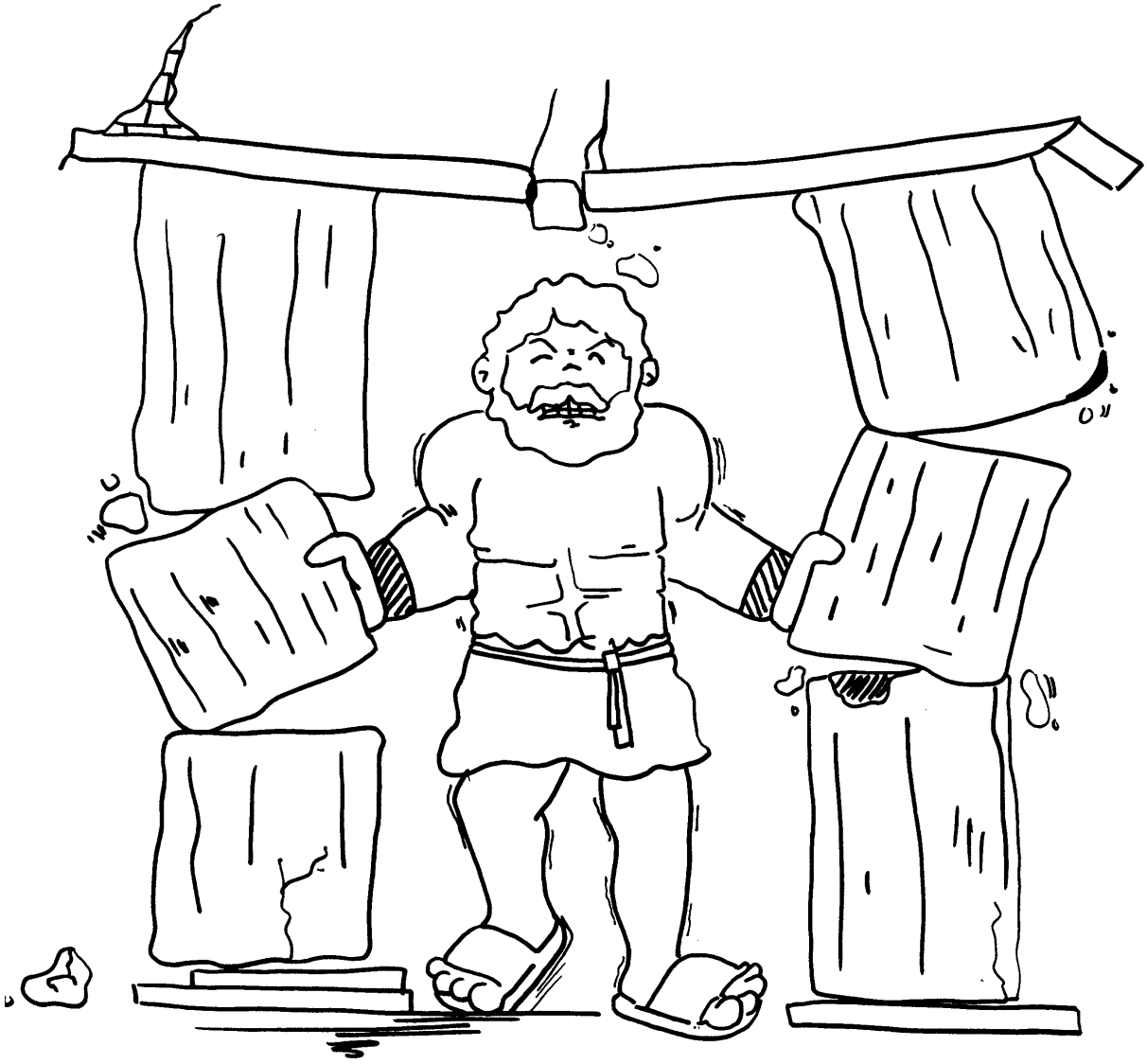


ILUSTRACIÓN (B.4.2.9)

LA VENGANZA DE SANSÓN



ESTER (B.4.2.10)

REFERENCIA BÍBLICA: Ester 1 y 2

VERSÍCULO CLAVE: "Yo sé los planes que tengo para ustedes, planes para su bienestar y no para su mal, a fin de darles un futuro lleno de esperanza. Yo, el Señor, lo afirmo" (Jeremías 29:11, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Dios cumple sus planes en mi vida utilizando a personas inclusive a aquellas que no creen en Él.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al terminar la clase de hoy los niños podrán:
1. Decir de memoria el versículo clave.
2. Describir los sentimientos de Ester a través de la historia.
3. Contar el secreto de Ester.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:
La historia de Ester es fascinante porque nos enseña que a veces no necesitamos entender todo el plan de Dios. Inclusive cuando no entendemos el propósito de Dios, tenemos que confiar y obedecer para poder servirle. Dios puso a Ester en la corte de un rey pagano llamado Asuero, con el fin de que ella llegara a ser el instrumento de la salvación de los judíos. Los niños pueden pensar en momentos cuando no entienden todo lo que está pasando, pero tienen que confiar en sus padres u otros adultos. Ayúdeles a recordar que así hay que confiar en Dios.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Introducción (vea las instrucciones)	• **hojas individuales, crayones, pastas, piedras, cinta pegante o pegamento**	**10 minutos**
Historia (vea las instrucciones)	• **Biblia, visual**	**10 minutos**
Manualidad (vea las instrucciones)	• **papel pergamino o papel carta, tiras de lana, lápices o crayones**	**10 minutos**
Canción (vea las instrucciones)	•	**5 minutos**
Versículo (vea las instrucciones)	• **2 copias del versículo**	**10 minutos**
Refrigerio	•	**5 minutos**
Actividad (vea las instrucciones)	• **hojas individuales**	**10 minutos**

HOJA DE INSTRUCCIONES (B.4.2.10)

INTRODUCCIÓN: Tenga listo sobre una mesa, la ilustración de la corona (se encuentra adjunta), haga una copia para cada niño. Pueden colorear, pegar "piedras" preciosas (pastas en diferentes formas, joyas viejas, lentejuelas, pastas de diferentes tamaños, pedazos pequeños de papel brillante, etcétera), luego cortarla y cerrarla con cinta pegante al tamaño de sus cabezas y usar la corona durante la narración de la historia.

HISTORIA: Las ideas importantes de esta historia son:

1. Dios utiliza a las personas en la forma como Él quiere para cumplir sus propósitos (vea el ejemplo de Vasti y Ester).
2. Una persona que llega a un puesto importante, debe tratar de conocer la voluntad de Dios para actuar con sabiduría.
3. No fue fácil para Ester obedecer a Dios. Tuvo que confiar mucho en Él para obedecerle.
4. Muchas veces Dios nos habla por medio de un consejero sabio como lo fue Mardoqueo en la vida de Ester.

Lea con anticipación la historia (en la versión Dios Habla Hoy, si es posible). Luego cuéntela en sus propias palabras, utilizando el visual "El Secreto de Ester" (adjunto)y dejando que ellos hablen de los sentimientos que pudo tener la reina Ester en la historia.

MANUALIDAD: Cuando hable de Mardoqueo muéstreles un rollo de pergamino (o papel carta). Utilice las instrucciones adjuntas para saber cómo hacer uno. Si hay tiempo, los niños pueden hacer un rollo con el versículo de hoy escrito adentro. Sería algo que pueden llevar a la casa y recordar lo que aprendieron.

VERSÍCULO: Divida la clase en dos equipos y dé a cada equipo un sobre con las palabras del versículo revueltas. Ellos tienen que poner las palabras en el orden correcto. El equipo que primero lo logre, gana. Otra opción es escribir el versículo (dos veces) en una hoja y luego cortarlo como un rompecabezas. El equipo que más rápido pueda armarlo gana. Cuando lo hayan hecho deben repetir varias veces el versículo para que lo memoricen.

ACTIVIDAD: Cada uno puede tener una hoja individual para hacer la tarjeta del "Secreto de Ester" que se encuentra adjunto. Deles las instrucciones para que hagan esta actividad.

NOTA: Adjunto hay un drama que podrían aprender y ensayar algunas semanas antes de la presentación. Podrían presentarlo a otra clase de la escuela dominical o a los padres.

DRAMA (B.4.2.10)

Pueden ensayar el drama durante las lecciones B.4.2.10 a B.4.2.12.

LA PRIMERA ESCENA:

Mardoqueo: Buenos días, mi querida Estrellita.

Ester: Buenos días, primo. ¿Por qué me llamas "Estrellita"?

Mardoqueo: El día que los Babilonios llegaron y nos atacaron y mataron a tus padres, tú te quedaste huérfana. Ese día yo te vi tan bella como una estrellita; muy pequeña e inocente, con ojos que brillaban como la más brillante de las estrellas. Desde ese día tú has sido mi estrella.

Ester: Es increíble que hayan pasado casi 15 años desde que mis padres murieron.

Mardoqueo: Sí, es cierto que el tiempo ha volado y ya tú eres una señorita ¡más bella que nunca!

Ester: Primo, ¡escucha! Hay mucha bulla. ¿Qué estará pasando?

(entra Amán)

Amán: El Rey manda a anunciar que en cada provincia habrá concursos de belleza. Cada señorita que gane el concurso será llevada al palacio, para un año de preparación y luego presentarse delante del Rey. El Rey está buscando una reina y la reina será escogida entre esas señoritas.

Mardoqueo: ¡Qué emocionante! Tú, mi bella Estrellita, podrás ganar, porque eres la más bella entre todas las muchachas.

Ester: Primo, ¡tan chistoso que eres! Yo, una jovencita, ser reina. ¡No puedo ni imaginarlo!

Mardoqueo: Puede ser que Dios te haya escogido para ocupar ese trono.

LA SEGUNDA ESCENA:

Mardoqueo: Ester, Ester, ¿ya estás arreglada? Te están buscando. Ha llegado la hora de presentarse delante del Rey.

(entra Ester)

Mardoqueo: ¡Estás hermosa!

Ester: Oh, primo, estoy tan nerviosa. Después de todo un año de preparación, ha llegado el momento. El Rey escogerá su reina hoy.

(continuación de página 80)

Mardoqueo: Recuerda que tú ganaste el concurso aquí en esta provincia y puedes ganar otra vez. Todos creen que tú vas a ser escogida para ser la reina.

Ester: He orado para que Dios haga su voluntad. Si Dios quiere usarme en esta posición, estoy lista para servirle así.

(entra Amán)

Amán: Señorita, ha llegado la hora de presentarse delante del Rey.

(salen todos)
(entre el Rey Asuero y Amán)

Asuero: Hay tantas señoritas hermosas, Amán. Va a ser muy difícil escoger una reina.

Amán: Siga la próxima, la señorita Mariana.

Asuero: ¡No, no! Es muy gorda.

Amán: La señorita Ester...

Asuero: ¡Qué belleza! Tan sencilla, pero tan hermosa. Ester será mi nueva reina. Amán, corónala. Rut, tú serás la ayudante personal de la reina.

LA TERCERA ESCENA:

Narrador: Mardoqueo, el primo de Ester, tenía un puesto con el gobierno. Estaba sentado a la puerta del Rey y oía sobre muchos negocios. Estaba cerca para poder mandar noticias a Ester y saber siempre de ella.

(entra Mardoqueo y escucha hablar a dos oficiales del Rey)

Oficial 1: ¡Qué rabia! Jamás he sido tan insultado. ¡El Rey me hace sentir tanta rabia que sería capaz de matarlo yo mismo!

Oficial 2: ¿Qué pasa… qué pasa? ¿Por qué estás tan enojado?

Oficial 1: El Rey no quiso escuchar el plan que yo le conté. Tanto trabajo que hice para planear y armar el plan. No lo aguanto. ¡Le mataré!

Oficial 2: ¡Hagamos un plan en secreto y antes de que pase la noche el Rey estará muerto!

Oficial 1: Bueno. ¡Vamos! Empezamos ahora mismo a planear la venganza.

(continuación de página 81)

Mardoqueo: Van a matar al Rey. Voy a avisarle a Ester para que avise al Rey del plan que hay para matarle.

(sale Mardoqueo)
(entra Ester)

Ester: Qué vida tan hermosa la que tengo aquí en el palacio. El Rey me ama de verdad. ¡Me siento tan feliz!

(entra Rut)

Rut: ¡Ester! ¡Ester! Mardoqueo mandó las noticias que unos oficiales enojados con el Rey piensan matarle.

Ester: ¿Cómo es eso? Hay que avisar a mi esposo el Rey ¡YA!

LA CUARTA ESCENA:

(entra el Rey Asuero y entra Ester entra después)

Ester: Rey, mi querido esposo, yo sé que no debo entrar aquí cuando tú no me has mandado llamar, pero tengo miedo por tu vida.

Rey Asuero: Estás nerviosa, mi Ester. ¿Qué pasa?

Ester: Mardoqueo, mi primo, escuchó a dos oficiales tuyos, los cuales están muy enojados contigo porque no aceptaste el plan que ellos prepararon. ¡Ahora quieren matarte!

Asuero: Voy a mandar a investigar para saber qué pasa. Si es verdad estos dos oficiales morirán antes de que se ponga el sol. ¡Amán! ¡Amán!

(entra Amán)

Aman: ¿Me llamó, su majestad?

Asuero: Vaya enseguida con los soldados a investigar si es verdad que hay un plan contra mi vida.

(salen Amán y Ester)
(el Rey se queda andando un lado al orto, muy nervioso)
(entra Amán)

Amán: Oh, Rey. Investigué y es muy cierto que hay un plan contra su vida. Iban a matarle esta misma noche. Dos de sus oficiales que están enojados con usted.

Asuero: ¿Cómo es posible que ellos quieran matarme cuando yo he sido tan justo con ellos?

(continuación de página 82)

Amán: Ellos dicen que usted no quiso aceptar un plan que ellos le habían presentado.

Asuero: Jamás podré confiar en ellos. Amán, mándalos ahorcar ahora mismo manda a que los escribas anoten en los libros oficiales, que un hombre llamado Mardoqueo ha salvado mi vida, avisándome sobre este atentado.

LA QUINTA ESCENA

Narrador: Amán tenía el segundo puesto en el reino. Era el favorito del Rey. Todo el mundo tenía que hacerle reverencia, inclinándose hacia él cada vez que pasaba. Todos lo hacían menos el judío Mardoqueo, primo de Ester. Mardoqueo amaba a Dios y daba reverencia solamente a Dios. Amán era muy orgulloso. Le gustaba que todo el mundo le hiciera reverencia. Cuando veía que Mardoqueo, no se inclinaba, se llenaba de ira.

(entran Amán y Mardoqueo. Amán pasa al frente de Mardoqueo y Mardoqueo no se inclina)

Amán: ¡Bruto! ¡Estúpido! Usted sabe que tiene que inclinarse delante de mí cuando yo paso y se queda allí como si fuera un bobo ciego.

Mardoqueo: Yo solamente doy honra al Dios vivo y jamás me inclinaré a ningún hombre.

Amán: ¡Tonto! Espere. Verá lo que les pasa a los que no se inclinan delante de mí.

(sale Mardoqueo)

Amán: Tengo un magnífico plan para acabar de una vez por todas con Mardoqueo, tan rebelde. Voy a contarle mi plan al Rey.

(sale Amán; después entran el Rey y Amán)

Amán: Oh, buen Rey, hay gente que vive por todas partes del reino. Esta gente tiene leyes diferentes a las nuestras, y no obedece la ley de nuestro país. Sería bueno acabar con ellos. Yo pagaré el valor de ellos para que el Rey no pierda el valor de sus esclavos. Ofrezco 25 millones por los esclavos.

Asuero: Bueno. A mí me parece interesante tu oferta de 25 millones de dólares y si los esclavos son rebeldes como tu dices, es mejor no dejarles adquirir mucho poder. Te doy permiso para acabar con esa gente judía. Cuando tengas un plan escrito tráelo y yo lo sellaré con mi anillo para que nadie... ni siquiera yo mismo… pueda cambiar esta ley.

(continuación de página 83)

Amán: (riéndose mucho) Por fin, no voy a tener que pasar frente a Mardoqueo y verle sin inclinarse delante de mí. Ahora no podrá escaparse de la muerte. (riéndose de nuevo) ¡Ahora ese bobo va a entender el poder que yo tengo!

(sale Amán y entra de nuevo con la ley en su mano, leyéndola; en ese momento entra Rut y escucha)

Amán: Estoy aquí para anunciar la nueva ley del Rey. Como ustedes mismos pueden leer, la ley dice; "Que la ley es para destruir, matar y exterminar a todos los judíos desde el niño hasta el viejo, niños y mujeres. Y además, el Rey selló la ley con su anillo y nadie puede cambiarla".

Rut: (grita) Mi pobre reina Ester. Ella es judía. ¿Cómo puede escapar a la muerte?

LA SEXTA ESCENA:

Narrador: Cuando los judíos supieron de la ley, hubo gran llanto. Muchos rompieron sus ropas en señal de tristeza y se pusieron ceniza y silicio (una tela muy áspera). Mardoqueo también se vistió de silicio y llegó hasta la puerta del Rey. Pero esta vez no pudo entrar porque era contra la ley entrar al palacio así. Los siervos de Ester le vieron, se lo dijeron y ella le mandó ropa nueva y rica para que se quitara el silicio y la ceniza. Cuando él no quiso aceptarlo, Ester mandó a preguntarle qué pasaba, pues ella todavía no sabía de la nueva ley. Nadie le había avisado a Ester pues no sabían que ella era del pueblo judío.

(entre Rut y Ester)

Rut: Ester, Ester. Ya sé porque Mardoqueo no quiere ponerse la ropa que tú le mandaste. Amán ha pagado dinero al Rey para matar a todos los judíos. Aquí está una copia de la ley que dice que van a matar a todos los judíos… mujeres, niños y hombres.

Ester: ¡Qué horror! Quiere decir que también me van a matar. Y como el Rey firmó la ley con su anillo, no hay forma de cambiarlo.

Rut: Mardoqueo manda a decirte, que la única forma que los judíos pueden ser salvos, es si tú vas delante del Rey para pedirle misericordia.

Ester: ¡Pero eso es imposible! Manda a decirle que es contra la ley visitar al Rey, en el patio interior sin ser llamado por él. Si yo voy al Rey sin ser llamada, él no extenderá su cetro, yo moriré. Y el Rey no me ha llamado en treinta días.

Rut: Voy a avisar a un siervo para que le cuente a Mardoqueo todo esto.

(continuación de página 84)

(salen Rut y Ester)
(entran Rut y Mardoqueo)

Rut: Mardoqueo, yo iba a mandar un siervo con este mensaje de Ester, pero es tan urgente que yo vine en persona. Ella manda a decir que el Rey no la ha llamado por 30 días y si ella entra y el Rey no extiende su cetro, ella morirá.

Mardoqueo: Dígale a Ester que no debe pensar que puede escaparse de esta tragedia por ser la reina, porque si ella calla, los judíos recibirán rescate de otra parte, pero ella morirá. Posiblemente Dios ha puesto a Ester en este lugar para salvar a su pueblo. Dígale que tiene que ir donde el Rey, confiando en el Señor.

(salen Mardoqueo y Rut)
(entran Rut y Ester)

Rut: Ester, Mardoqueo te manda a decir que tienes que arriesgar tu vida y Dios te ayudará.

Ester: Parece que no hay otra solución más que entrar donde el Rey y si me mata, será la voluntad de Dios. Manda a decir a Mardoqueo que debe juntar a todos los judíos. Ellos deben orar por mí y no comer por tres días. Yo y mis doncellas oraremos y ayunaremos también. Y después de los tres días, yo entraré delante del Rey. Y si me mata, que me mate.

(sale Rut)

Ester ora: Oh, Señor, tú sabes que confío en ti y si tú quieres usarme para salvar a mi pueblo judío, estoy lista. Soy tu sierva.

(sale Ester)

LA SÉPTIMA ESCENA:

Narrador: A los tres días mientras los judíos todavía ayunaban y oraban, Ester se vistió con su vestido de reina y fue con su corazón palpitando fuerte, al patio delante de la puerta del Rey. Cuando el Rey le vio se sorprendió.

(entra el Rey Asuero)
(entra Ester y el Rey extiende su cetro)

Asuero: ¿Qué tienes, Reina Ester? ¿Cuál es tu petición? Hasta la mitad de mi reino te daré.

Ester: Gracias por aceptarme, Rey mi esposo. Vine para invitarte a un banquete especial que he planeado, mañana al medio día. Quiero que vengas y traigas a Amán contigo.

(continuación de la página 85)

Rey: Gracias, yo estaré y avisaré a Amán también.

(sale Ester)

Asuero: ¿Por qué será que Ester ha arriesgado su vida para invitarme a un banquete? Debe haber algo que ella quiere y no me ha dicho. De todas formas, voy a alistarme para el banquete mañana.

Narrador: Al próximo día--la hora del banquete ha llegado.

(entran el Rey, Amán y Ester)

Amán: ¡Qué comida! ¡Debe ser algo muy importante para haber recibido esta invitación!

Ester: Gracias por aceptar mi invitación.

Asuero: Reina Ester, casi no puedo ni comer, pensando en que hay algo que tú no me has dicho todavía.

Ester: Hay algo que quiero pedirte y es lo siguiente: que vengas a otro banquete mañana.

Asuero: Pero ¿por qué tantos banquetes cuando lo único que quiero es saber lo que te preocupa?

Ester: Oh, Rey, ven mañana al banquete que he planeado y prometo contarte lo que tengo que decir.

(salen el Rey y Ester)

Amán: ¡Qué alegría! Soy tan importante que la reina me invitó con el Rey a su banquete. Seguro que algún día seré el rey de este país. Cómo he prosperado.

(sale Amán y entra la horca)

Amán: Voy a mandar a colgar a este estúpido, antes del banquete de mañana para poder divertirme con el Rey y la Reina. Yo no podré ser feliz hasta que vea muerto a Mardoqueo.

(sale Amán)

LA OCTAVA ESCENA

Narrador: Dios estaba velando por Mardoqueo. Dios hizo que esa misma noche se le fuera el sueño al Rey.

(continuación de la página 86)

Asuero: ¡Siervo! Tráeme el libro de memorias y léelo para ayudarme a pasar la noche, pues no puedo dormir.

Siervo: Bueno su Majestad, voy a buscarlo.

Asuero: No sé que me ha quitado el sueño. Siempre puedo dormir bien.

(entra el siervo y empieza a leer)

Siervo: En el mes séptimo, dos oficiales tenían rabia contra su Majestad el Rey y tenían un complot para matarle. Un oficial que se llama Mardoqueo nos avisó del complot y antes de que ellos pudieran realizarlo el Rey mandó que los dos oficiales fueran ahorcados

Asuero: ¿Qué honra se le hizo a Mardoqueo por esa obra?

Siervo: Ninguno.

Asuero: ¡Qué error tan grande! Todos los que tratan de proteger mi vida deben ser honrados. ¿Quién está afuera en el patio?

Siervo: Amán, su Majestad.

Asuero: Dígale que entre.

(entra Amán)

Asuero: Amán ¿qué se hará al hombre cuya honra desea el Rey?

Narrador: Ahora, el orgulloso Amán pensaba para sí: "¿Quién más que yo? Seguro que el Rey quiere honrarme".

Amán: Esta persona debe montar el caballo del Rey, ponerse el vestido del Rey y la corona y pasearse por la ciudad gritando delante de él: ¡Este es el hombre a quien el Rey quiere honrar!

Asuero: ¡Excelente tu idea! Anda y hazlo con Mardoqueo.

(sale el Rey)

Amán: ¡Qué trampa! ¿Cómo puedo aguantar esta vergüenza? Ahora más que nunca ¡quiero ver muerto a Mardoqueo!

Narrador: Amán había caído en su propia trampa. No pudo pedir nada. Tuvo que obedecer al Rey. Amán mismo tuvo que llevar a Mardoqueo montado en el caballo del rey, vestido con la ropa del Rey, con la corona puesta y gritar

delante de él que el Rey le honraba. Se fue a su casa tan apenado que no se alistó a tiempo para el banquete

LA NOVENA ESCENA

Narrador: En el banquete el Rey preguntó a Ester por tercera vez su petición.

Asuero: ¿Cuál es tu petición, Reina Ester? Y te la concederé.

Ester: Oh, Rey, si tú me quieres, pido mi vida y la vida de mi pueblo, porque somos vendidos para ser muertos. Si fuera para ser esclavos, no diría nada, aunque el enemigo tampoco pagaría el daño al Rey.

Asuero: No entiendo. ¿Quién es, y dónde está él que ha hecho esto?

Narrador: Amán se asustó terriblemente. El Rey se levantó furioso del banquete y salió al huerto.

(salen Amán y Ester, entra el Rey)

Asuero: ¿Cómo es posible que yo confiara en Amán? Mi hermosa Reina está entre los judíos condenados y Amán tiene la culpa.

(entran Amán y Ester otra vez)

Ester: Mi Rey, Amán tiene hecha en su casa una horca de 23 metros de altura para colgar allí a Mardoqueo, él que ha hecho bien al Rey.

Asuero: Cuelguen a Amán en la misma horca que él hizo para Mardoqueo.

Narrador: Ester explicó al Rey que Mardoqueo era su primo, que la había criado y el Rey le dio el puesto de primer ministro en lugar de Amán. Querían cambiar la primera ley, pero no se pudo, porque la ley que estaba sellada con el anillo del Rey no se podía cambiar. Pero el Rey le dio el anillo que había tomado de Amán y le permitió hacer una nueva ley, sellada con el anillo, que daba permiso a los judíos en todo el reino a defenderse. Se tradujo a todas las lenguas del reino y se mandó a todas partes con urgencia. Cuando se supo que el judío Mardoqueo se había hecho grande y que la hermosa Reina era su prima, y que Amán el enemigo había sido ahorcado, los judíos tuvieron gozo, alegría y honor. Los que no eran judíos tuvieron miedo, porque sabían que su Dios siempre les ayudaba a ganar las batallas. Todos pudieron aprovechar la nueva ley para defenderse y salvaron sus vidas. La nueva ley era motivo de mucha felicidad para los judíos. Y ese terrible día se convirtió en un gran día de victoria.

MANUALIDAD 1 (B.4.2.10)

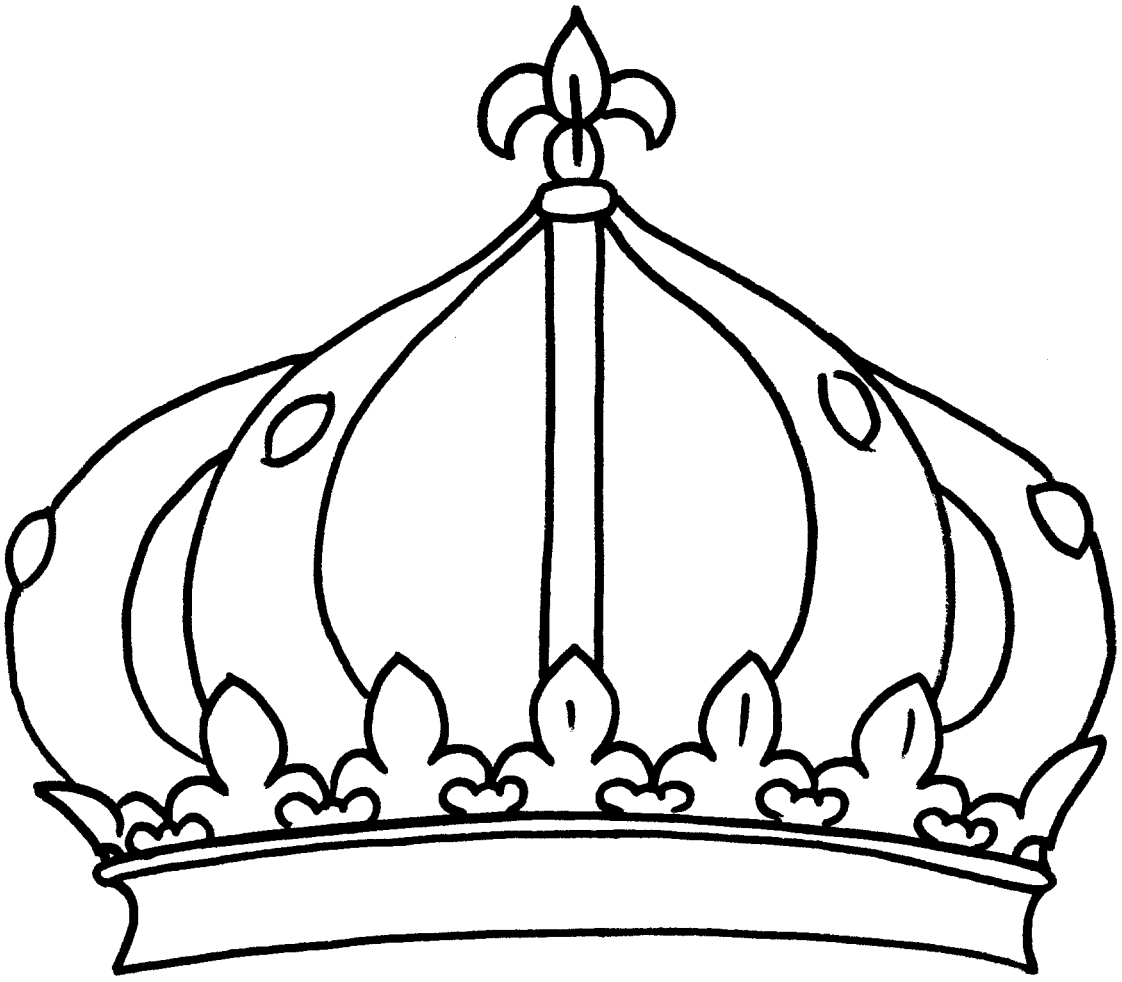
LA CORONA DE ESTER

Materiales:

una hoja de trabajo para cada niño	crayones
pedazos de papel aluminio	pastas
lentejuelas	tiras de papel
cinta pegante	pegamento (goma)

Elaboración:

1. Decora la corona en la forma que quieras y luego recórtala.
2. Sujeta dos tiras de papel a los dos lados de la corona.
3. Pruébate la corona para ver dónde cerrar las tiras de papel. Unelas con cinta pegante o pegamento.
4. Usala mientras escuchas la historia.



MANUALIDAD 2 (B.4.2.10)

EL SECRETO DE ESTER

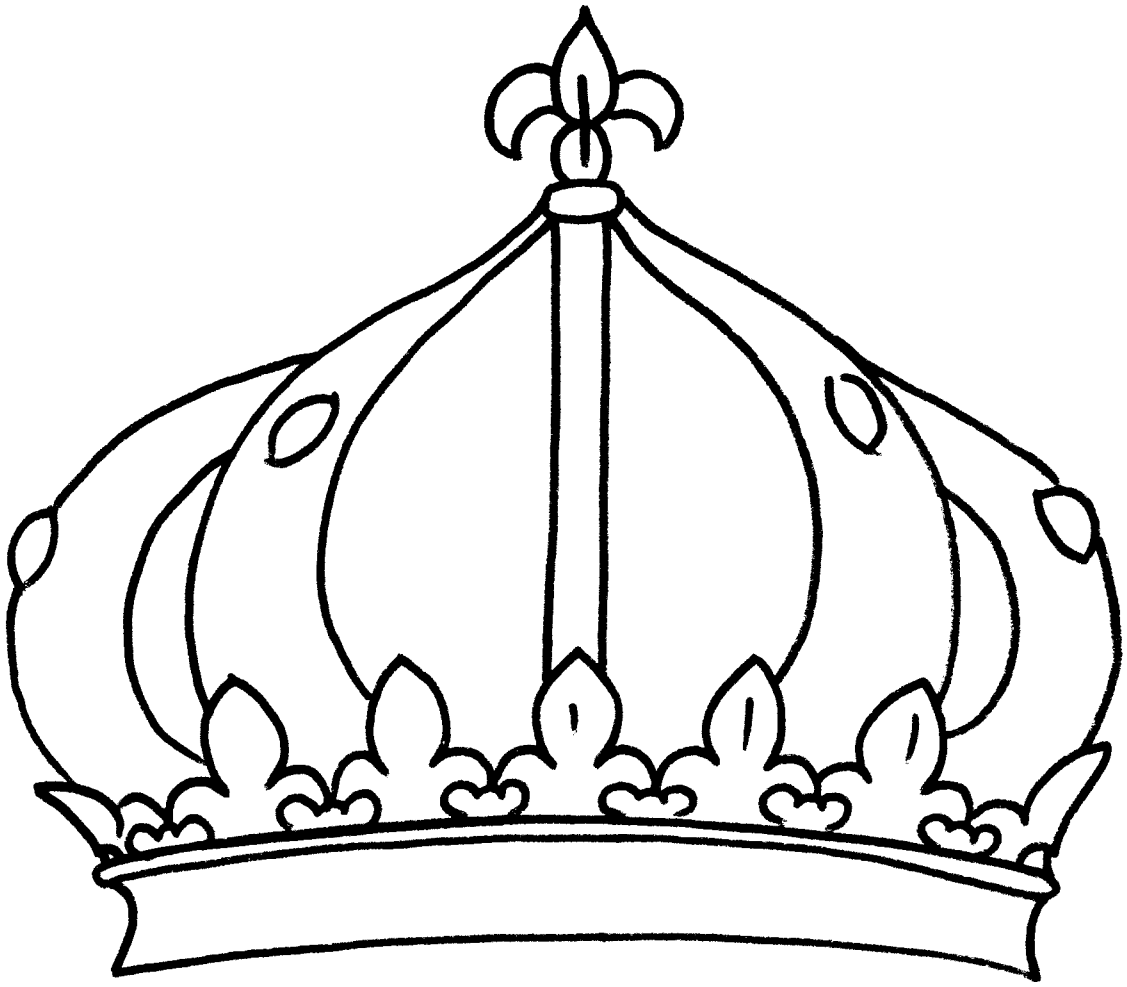
Ester tenía un secreto: Ella era judía (pertenecía a otro pueblo diferente al del rey) y nadie lo sabía, ¡ni siquiera el rey!

Escribe en un papel el secreto de Ester: "Tal como le había aconsejado Mardoqueo, Ester no había dicho nada acerca de su pueblo, ni de su familia..." (Ester 2:20).

Luego puedes meter el secreto dentro de un sobre o un papel en forma de sobre y llevarlo a casa para contar a otros sobre Ester y su secreto. Por fuera puedes escribir: EL SECRETO DE ESTER.

VERSÍCULO (B.4.2.10)

Colorea y luego memoriza el versículo.



"Y Ester obtenía gracia ante los ojos de todos los que la veían"
(Ester 2:15b)

MANUALIDAD 3 (B.4.2.10)

ROLLO

Materiales: papel blanco (o de pergamino) marcadores
sorbetes (pitillos/popotes) pegamento (goma)
lana (estambre)

Elaboración: 1. Use este modelo para hacer un pergamino más grande.
2. Corte una hoja de papel por la mitad.
3. Escriba las palabras así:

MARDOQUEO

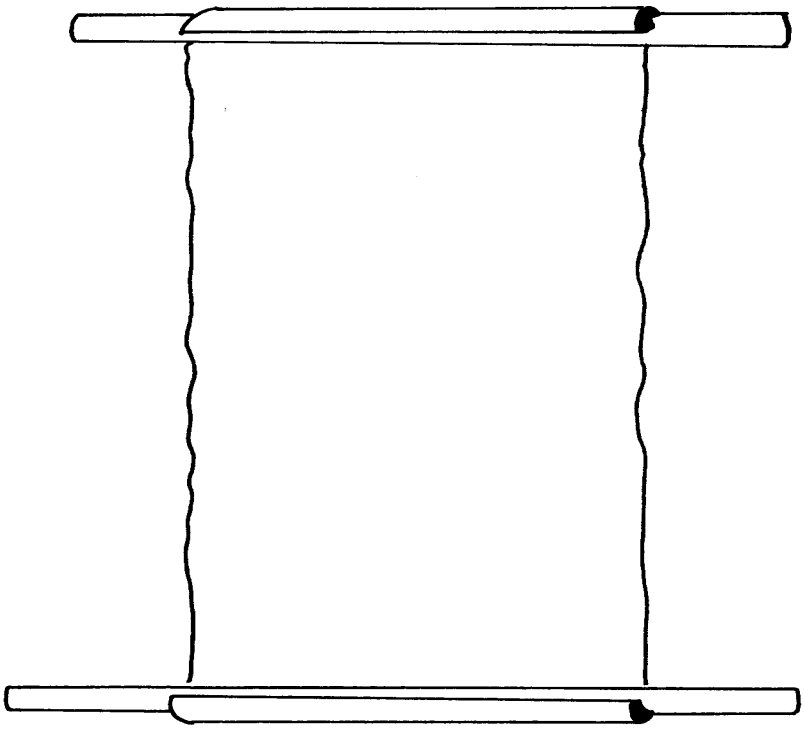
¡salvó

la vida

del

rey!

3. Pegue los sorbetes en los extremos del papel.
4. Enrolle el papel y sujételo con lana.



ESTER (B.4.2.11)

REFERENCIA BÍBLICA: Ester 3 y 4

VERSÍCULO CLAVE: "Bendito sea por siempre el nombre de Dios, porque suyos son la sabiduría y el poder, … Él quita y pone reyes (y reinas)… él revela secretos" (Daniel 2:20-23, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Si pongo toda mi confianza en Él, podré vencer el temor y actuar de acuerdo a sus mandatos y consejos.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al terminar la clase de hoy los niños podrán:
1. Nombrar situaciones que les produzca temor.
2. Explicar quiénes fueron los héroes de la historia y quiénes los que actuaron en contra de Dios y su pueblo.
3. Decir lo que sintió Mardoqueo cuando oyó el decreto del rey.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:
Ester comprendió que Dios le había puesto allí en la corte para poder salvar a su pueblo. Pero para hacer lo que Dios estaba pidiendo de ella, tuvo que arriesgar su vida. A veces Dios nos pone en situaciones en las cuales es difícil obedecerle porque tenemos miedo de lo que nos pueda pasar. La lección de hoy les recordará que Dios ha prometido cuidarnos cuando ponemos nuestra confianza en Él. Por eso debemos arriesgarnos y obedecerle.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Introducción (vea las instrucciones)	• **hojas individuales, lápices**	**10 minutos**
Historia (vea las instrucciones)	• **Biblia, héroe muestra, malvado muestra**	**10 minutos**
Manualidad (vea las instrucciones)	• **hojas individuales, lápices o crayones**	**10 minutos**
Canción	•	**5 minutos**
Versículo (vea las instrucciones)	•	**10 minutos**
Refrigerio	•	**5 minutos**
Actividad (vea las instrucciones)	• **hojas individuales**	**10 minutos**

HOJA DE INSTRUCCIONES (B.4.2.11)

INTRODUCCIÓN: Cuando lleguen los niños pueden trabajar en la copia de la página 95, en donde encontrarán ilustraciones de algunos momentos en los cuales los niños generalmente sienten temor, pero al mismo tiempo recordarán que Dios puede darles valor en momentos difíciles. Deben colorear las ilustraciones.

HISTORIA: Antes de contar la historia sería bueno hablar del temor. Pueden observar las situaciones de las hojas de trabajo y comentar sobre ellas. Cuando esté contando la historia (la puede leer de Dios Habla Hoy), debe hacerles pensar en el miedo que sintieron tanto Ester como Mardoqueo cuando oyeron del decreto de Asuero. Cada vez que diga el nombre de Ester o de Mardoqueo los niños deben aplaudir. Cada vez que se mencionan los nombres de Amán o el Rey Asuero, los niños deben hacer un sonido que signifique disgusto. Así van a poder participar en la historia.

Los conceptos importantes de esta lección son:

1. Dios está con nosotros aún en situaciones difíciles y además va a cuidarnos.
2. Mardoqueo no sintió vergüenza en mostrar su tristeza. Nosotros también podemos mostrar lo que estamos sintiendo sin sentirnos humillados.
3. Dios tenía un plan para la salvación de su pueblo, pero dependía de la voluntad de Ester y de su obediencia.

MANUALIDAD: Adjunto se encuentran las instrucciones para elaborar el "Retrato de Mardoqueo". Si desea puede usar la ilustración adjunta (página 96), recortar, colorear y pegarla sobre un plato desechable pequeño. Si prefiere, ellos mismos pueden dibujar a Mardoqueo y luego pegarlo sobre el plato.

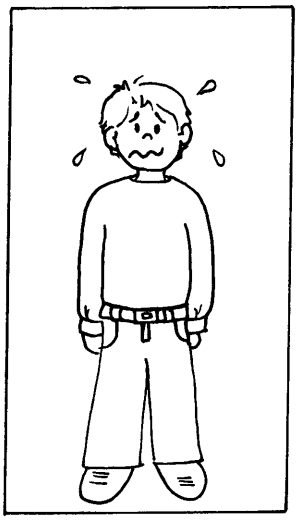
VERSÍCULO: Utilice una manera creativa para enseñar el versículo.

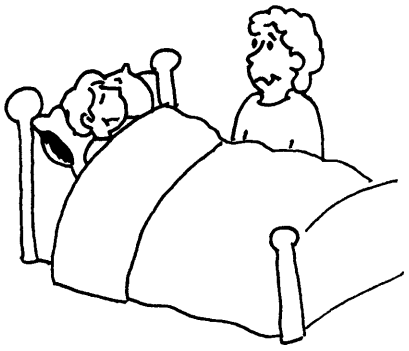
ACTIVIDAD: "Sopa de Letras" (página 97). Si hay tiempo los niños deben buscar los nombres y las palabras importantes de la lección. Pueden trabajar individualmente o por equipos. Si prefiere puede hacer la actividad en el tablero (pizarrón) o en hoja grande de papel y así trabajarían juntos.

CANCIÓN: Escoja un coro que los niños lo conozcan o quizás podrían componer una canción nueva utilizando la letra del versículo.

ILUSTRACIÓN (B.4.2.11)

SITUACIONES QUE ME PRODUCEN TEMOR



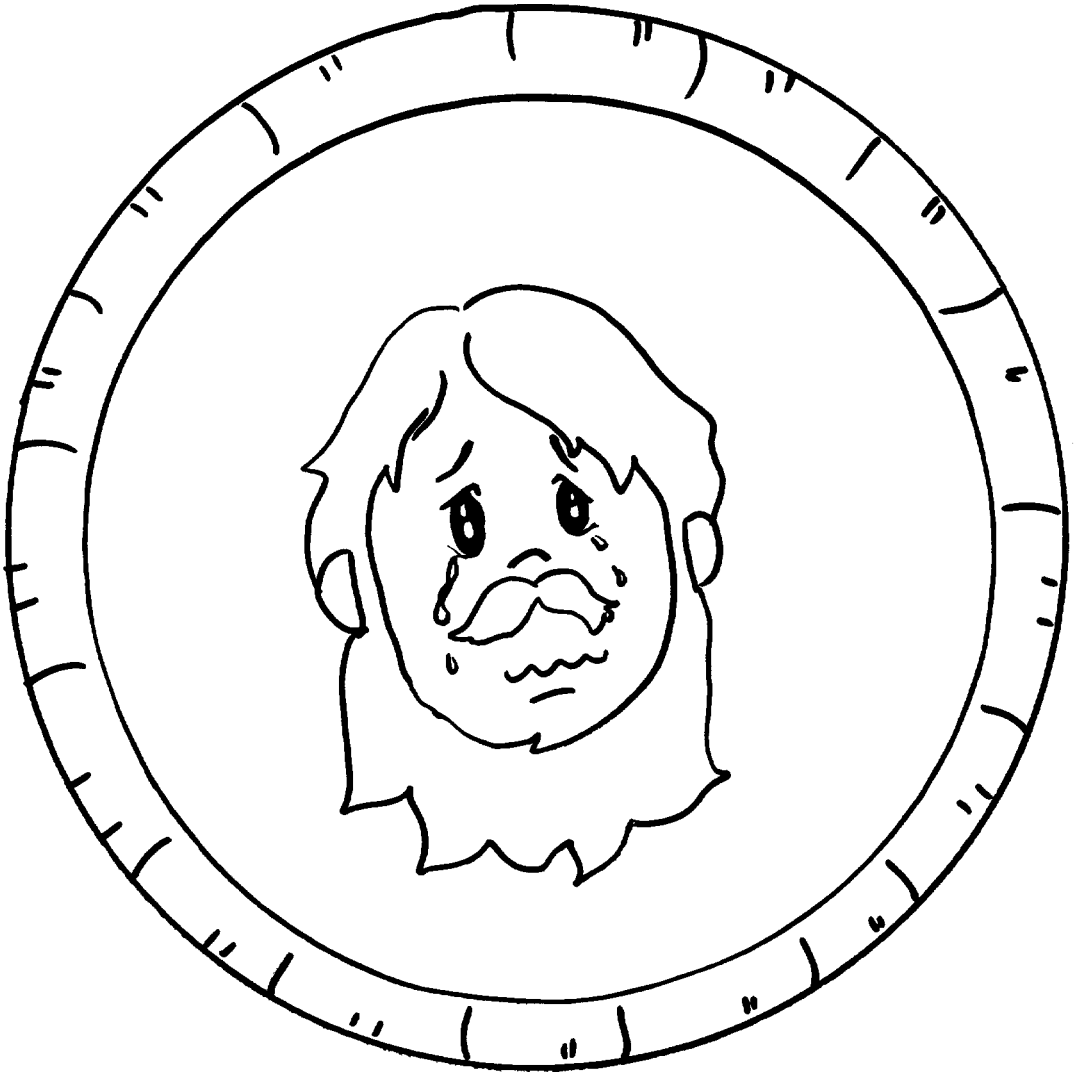


MANUALIDAD (B.4.2.11)

RETRATO DE MARDOQUEO

Materiales: plato desechable
marcadores o lápices
carbón

Elaboración:
1. Dibuja la cara triste de Mardoqueo en el centro del plato desechable.
2. Utilizando carbón marca la cara de Mardoqueo (representa lo que hizo Mardoqueo cuando oyó del decreto del rey).
3. Habla de la pena y dolor que Mardoqueo sintió.



HOJA DE TRABAJO (B.4.2.11)

SOPA DE LETRAS

Busca entre la sopa de letras los nombres y términos de la lista de abajo. Todos tienen que ver con la historia. Puedes encontrar las palabras mirando del lado izquierdo hacia el lado derecho y de arriba hacia abajo.

ESTER	MARDOQUEO	ASUERO
AMAN	PRIMO	REY
DECRETO	JUDIOS	DIOS
REINA		

L S T W B P R I M O V

Q D E C R E T O B X P

P S D T Y W Z R H G F

A Q I J U D I O S K J

M Q O R E Y P I D G B

A V S A S U E R O V N

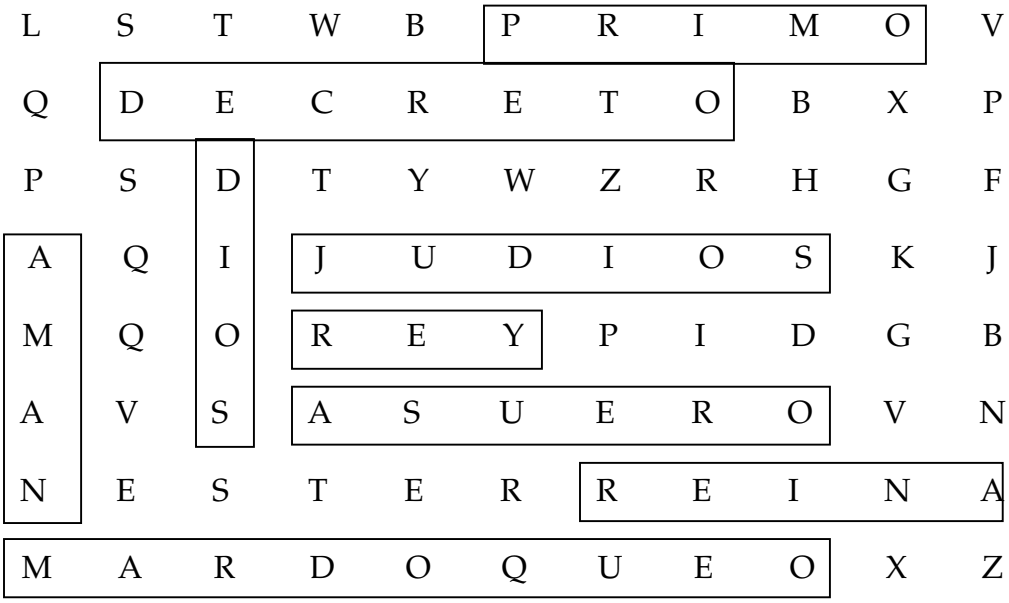
N E S T E R R E I N A

M A R D O Q U E O X Z

HOJA DE TRABAJO (B.4.2.11)

RESPUESTAS: SOPA DE LETRAS

ESTER	MARDOQUEO	ASUERO
AMAN	PRIMO	REY
DECRETO	JUDIOS	DIOS
REINA		



ESTER (B.4.2.12)

REFERENCIA BÍBLICA: Ester 5 y 6

VERSÍCULO CLAVE: "Bendito sea por siempre el nombre de Dios, porque suyos son la sabiduría y el poder,… él quita y pone reyes (y reinas)… él revela secretos" (Daniel 2:20-23, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Si confío en Dios, puedo tomar riesgos en situaciones peligrosas porque sé que Él garantiza mi protección.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:
1. Contar la historia de Ester.
2. Decir los nombres de héroes bíblicos que han estudiado en el trimestre.
3. Narrar los peligros por los cuales tuvo que pasar Ester para cumplir la voluntad de Dios.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:
En nuestra vida cristiana, vamos a enfrentarnos con situaciones que impliquen riesgo y peligro, por ejemplo: decir la verdad cuando mentir sería más cómodo, salir en defensa de un compañero, no copiar la tarea a pesar que otros lo hagan, etcétera. Sin embargo, cuando decidimos hacer lo que le agrada a Dios, Él nos dará valor, nos defenderá y nos protegerá.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Introducción (vea las instrucciones)	• **hojas individuales, crayones**	**10 minutos**
Historia (vea las instrucciones)	• **Biblia, visual**	**15 minutos**
Canción (vea las instrucciones)	•	**5 minutos**
Versículo (vea las instrucciones)	•	**10 minutos**
Refrigerio	•	**5 minutos**
Actividad (vea las instrucciones)	• **hojas individuales**	**10 minutos**
Repaso del trimestre y oración	•	**5 minutos**

HOJA DE INSTRUCCIONES (B.4.2.12)

INTRODUCCIÓN: Hoy podrían empezar trabajando en la hoja de actividad adjunta. (página 101). Primero deben encontrar las cosas incorrectas y luego colorear las ilustraciones. Mientras lo hace, es importante que se acerque a cada niño y le pregunte qué es lo que recuerda de las semanas anteriores. Pregunte si recuerdan los versículos de memoria y si lo saben, pídales que lo reciten.

HISTORIA: Con anticipación haga una o más escenas de la historia utilizando figuras de fieltro en un fondo de franelógrafo. Cuente la historia en sus propias palabras o léala de Dios Habla Hoy u otro libro de historias bíblicas. Como estamos terminando este trimestre, sería interesante volver a hablar de las tres palabras claves: escuchar (oídos), confiar (corazón) y obedecer (pies), utilizando los símbolos.

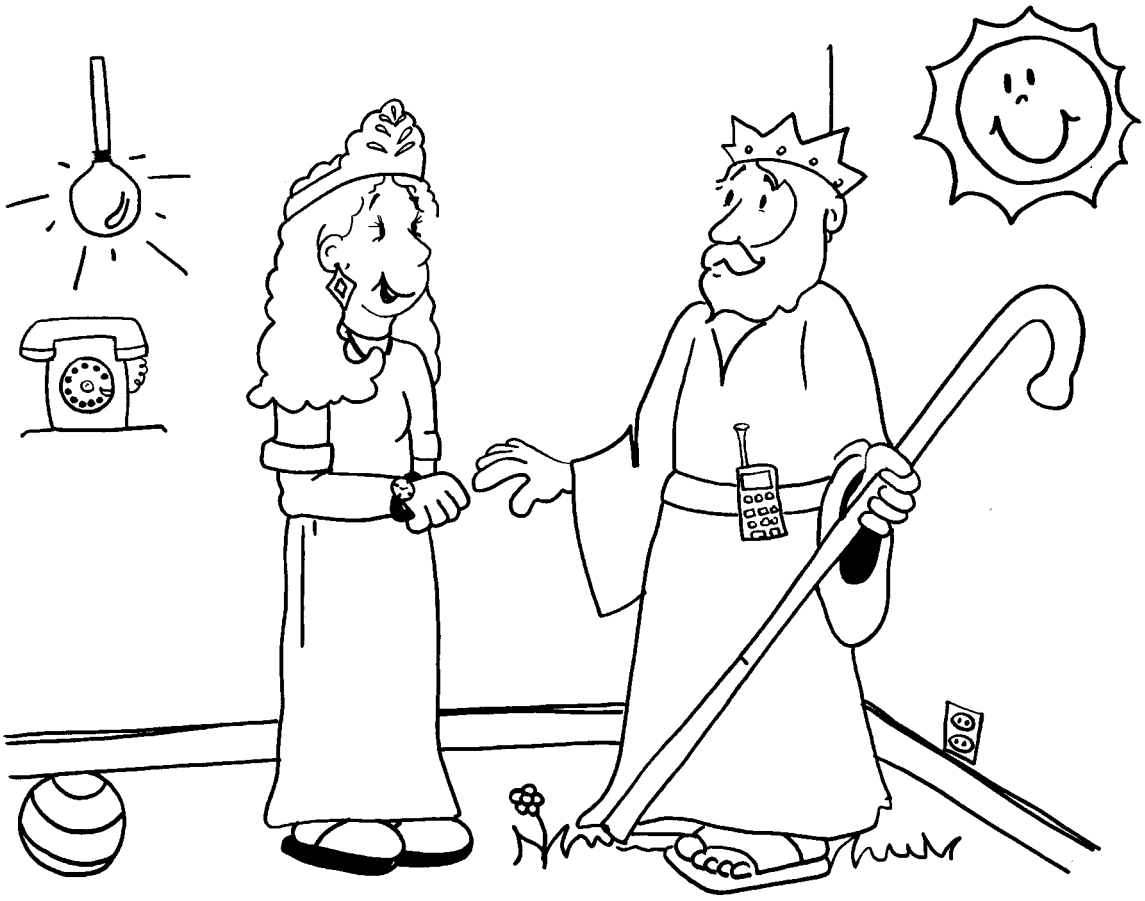
MANUALIDAD: Si hay tiempo pueden hacer un cetro utilizando un palo y un vaso plástico. Ponga en uso su imaginación y comparta la idea con los niños para que ellos lo hagan. Sería bueno que cuando terminen puedan usar sus coronas (semana anterior) y los cetros para simular que los niños son reyes y las niñas reinas.

ORACIÓN: Hoy es el momento indicado para dar gracias a Dios por los héroes que hemos visto en este trimestre. Adjunto se encuentra un rompecabezas que podrían hacer para recordar cómo Dios "juntó" todo para bendecir a su pueblo. También puede sugerir que ellos pidan la ayuda de Dios para escucharle, confiar en Él y obedecerle y así ser héroes de Dios hoy en día.

HOJA DE TRABAJO (B.4.2.12)

ESTER Y EL REY ASUERO

¿Cuántas cosas incorrectas puedes encontrar?



ROMPECABEZAS (B.4.2.10- B.4.2.12)

Amplíe el rompecabezas. Haga una copia para cada niño. Ellos deben pegarlo sobre cartulina gruesa o cartón, forrarlo con "Contact" y luego recortarlo. Este rompecabezas tiene un mensaje secreto.

LOS HÉROES DE DIOS HOY EN DÍA (B.4.2.13)

REFERENCIA BÍBLICA: 2 Samuel 22:2-4

VERSÍCULO CLAVE: "Jehová es mi roca y mi fortaleza, y mi libertador; Dios mío, fortaleza mía, en Él confiaré… Invocaré a Jehová, quien es digno de ser alabado, y seré salvo de mis enemigos" (2 Samuel 22:2-4, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Las mismas promesas que Dios dio a los héroes bíblicos son para mí hoy en día.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:
1. Nombrar héroes verdaderos de los tiempos modernos.
2. Expresar cómo pueden ser héroes en su contexto.
3. Decir de memoria parte del versículo de hoy.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:
Durante todo este trimestre, hemos visto las historias de héroes verdaderos del Antiguo Testamento. Hoy los niños verán, que en la actualidad hay personas que son modelos para todos nosotros. A veces es difícil que los niños pequeños crean que los hombres y las mujeres de la Biblia eran personas reales. Por eso es importante que sepan que hoy, también hay héroes verdaderos que han escuchado la voz de Dios y que han decidido confiar en Él y obedecerle. Los niños se van a motivar a ser también ¡héroes verdaderos!

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Juegos (vea las instrucciones)	• **nombres, alfileres, palillos de helado, tarjetas, preguntas**	**20 minutos**
Historia (vea las instrucciones)	• **ilustraciones, fotos, pizarrón, tizas**	**15 minutos**
Versículo (vea las instrucciones)	•	**10 minutos**
Conclusión (vea las instrucciones)	•	**15 minutos**

HOJA DE INSTRUCCIONES (B.4.2.13)

JUEGOS: Hay dos juegos de repaso que puede hacer cuando los niños lleguen al aula. Recuerde que ellos aprenden mucho jugando. La verdad es que a veces aprenden más rápido cuando juegan y participan que cuando son solamente espectadores. Así que durante algunos minutos de esta clase, permítales jugar dos juegos que les ayudará a recordar las cosas que han estudiado durante todo el trimestre. Los juegos se encuentran adjuntos.

HISTORIA: La historia de hoy es de los héroes modernos verdaderos (por lo menos de los tiempos más modernos que la época bíblica). La vida de los héroes verdaderos de hoy día, puede desafiar a los niños a escuchar la voz de Dios, decidir confiar en Él y obedecerle sirviendo a otros en su nombre. Cuente brevemente las historias de personas modernas que para usted son héroes, que han "ganado la victoria" para el Señor Jesús. Sería bueno tener fotos o ilustraciones que utilice mientras lo hace.

Si tiene previsto para esta clase, la presentación del drama de Ester que vienen repasando ya por algunas semanas, éste es el tiempo para hacerlo. Si lo ha programado presentarlo a toda la congregación, deben hacerlo hoy, que es cuando están terminando de estudiar la vida de los héroes bíblicos. Recuerde que deberá conseguir de antemano, la vestimenta apropiada, un cetro, una corona, etcétera, para que todo salga bien. Sería bueno que consiguiera cosas para decorar el escenario y darle un ambiente como de aquel tiempo.

VERSÍCULO: Si hace la dramatización, seguramente no quedará tiempo para repasar versículos, ni nada. Pero en todo caso, los versículos son las razones por las cuáles, podemos confiar en Dios y obedecerle una vez que hemos escuchado su voz. Si queda un poquito de tiempo, léales y explíqueles las palabras claves que ellos quizás no entienden. Lo mejor sería sacar las palabras claves, la descripción de Dios y ayudarles a memorizar. Puede hacerlo utilizando señales o ilustraciones para cada palabra. Por ejemplo: si habla de que el Señor es una roca, puede hacer un puño con una mano y golpear la otra mano. El Señor es un refugio, haga la forma de una casa sobre la cabeza. Si repiten varias veces las señales y las palabras van a memorizarlas rápidamente.

CONCLUSIÓN: Tome un tiempo para hablar de situaciones diarias en las que necesitan confiar en Dios, y obedecerle. Recalque que es por la obediencia a Dios y los resultados que ésta trae que las personas pueden convertirse en grandes "héroes".

Termine este tiempo orando y dando gracias a Dios porque posiblemente algunos niños tomarán la decisión de obedecer a Dios y convertirse en grandes "héroes " de este tiempo.

Si es posible, sírvales un refrigerio y premie a los niños que cumplieron con asistencia y con la memorización de versículos.

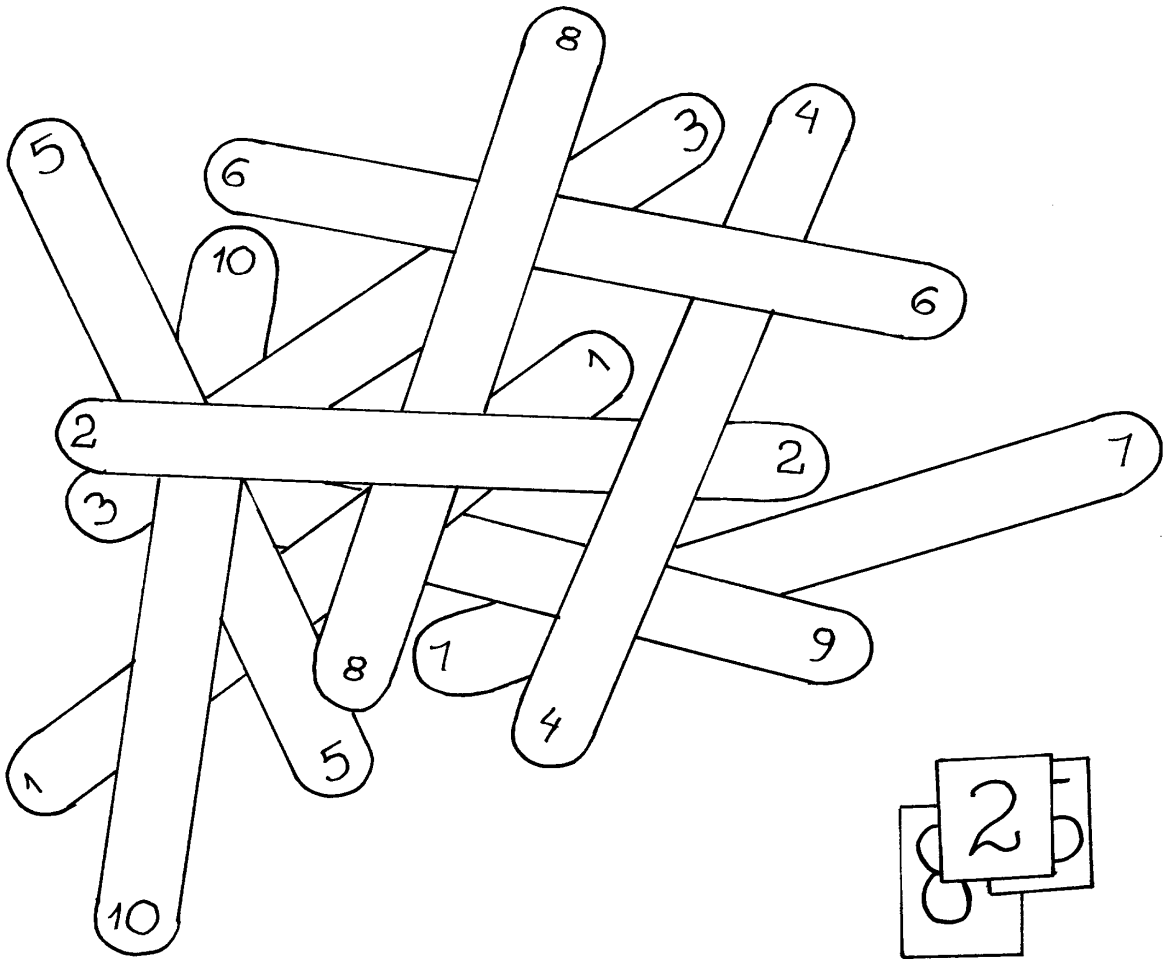
NOTA: Recuerde que puede planificar el orden de la clase como crea conveniente. Usted tiene la opción de coger o no las opciones que le damos.

JUEGO 1 (B.4.2.13)

Materiales: palillos de helado marcadores
tarjetas fichas preguntas

Elaboración:
1. Escriba los numerales 1 al 10 en los dos extremos de 10 palillos de helados.
2. Doble 10 tarjetas fichas y ponga los numerales 1 al 10 en las tarjetas.
3. Escriba una pregunta en cada tarjeta.

Cómo jugar:
1. Un niño debe dejar caer todos los palillos. Al caer se formará una pila (vea la ilustración).
2. El primer jugador tiene que coger un palillo, sin mover los otros.
3. Cuando haya cogido el palillo tiene que contestar la pregunta que encuentra en la tarjeta con el mismo numeral. Si contesta mal, tiene que devolver el palillo a la pila. Si contesta bien, retiene el palillo.
4. Continúe hasta que hayan contestado todas las preguntas. Los niños (o el equipo) con más palillos al final ganan.



JUEGO 2 (B.4.2.13)

Materiales: nombres escritos en papeles
cinta pegante o alfileres

Elaboración:
1. Divida un papel tamaño carta en 16 cuadros.
2. Escriba en los cuadros los nombres de los héroes que han estudiado durante el trimestre, uno por cuadro. (Haga suficientes para que cada niño de la clase tenga un nombre).
3. Cuando llegue al aula hay que pegar (con un alfiler o cinta pegante) un nombre en la espalda de cada uno.

Cómo jugar:
1. Ellos pueden hacer preguntas a los otros niños para adivinar cuál nombre tienen en su espalda.
2. Los otros niños no deben decir el nombre sino contestar las preguntas que hacen los niños. Cuando un niño adivine el nombre que tiene, debe ir al maestro y decírselo. Si es correcto puede quitarse el nombre de la espalda.

APÉNDICE (B.4.2)

RECETAS: PLASTILINAS, PEGAMENTOS (GOMAS) Y MASAS CASERAS PARA MANUALIDADES

MIGAJÓN DE PAN

Materiales: migajón de pan, pegamento, jugo de limón, colorantes de comida (opcional)

Elaboración: Se amasan el migajón, el pegamento y el jugo de limón hasta que tenga una masa suave; se puede envolver en plástico y guardar en el refrigerador hasta la hora de usarse. Al usarla, se moldea con los dedos, en la forma deseada, se deja secar, se pinta con esmalte o pintura de agua y después se barniza.

PLASTILINA

Materiales: 2 tazas de harina de trigo, 2 tazas de agua, 2 cucharadas de aceite, 1 taza de sal, 4 cucharaditas de crémor tártaro

Elaboración: Ponga todos los ingredientes en una olla y cocine a fuego lento - revolviendo - por 2-3 minutos hasta que la masa se haga una bola; se amasa por unos minutos añadiendo color si quiere.

PLASTILINA NO COCIDA

Materiales: 1 taza de sal, 2 tazas de harina, 1 taza de agua, colorante, aceite de clavos de olor

Elaboración: Se mezcla la sal, la harina y el agua hasta que tenga la consistencia de una masa pesada; se añade el aceite o la esencia, mezclando bien; también se puede añadir colorante si quiere; se seca en dos días.

PINTURA DE JABÓN

Materiales: 1 taza de detergente en polvo, 4 cucharadas de almidón liquido

Elaboración: Se mezcla el detergente y el almidón batiéndolo hasta que tenga la consistencia de la crema o batido que se usa para cubrir una torta, ponqué o pastel. Se puede añadir pintura en polvo y colorante. Hay que utilizarla dentro de 24 horas. Si se pone demasiado espesa puede añadir más almidón líquido y batirla con una cuchara. Hace suficiente pintura para 8 a 10 niños.

(continuación de página 106)

PEGAMENTO

Materiales: 1 taza de azúcar 1 taza de harina
4 tazas de agua tibia1 cucharadita de crémor tártaro
unas gotas de aceite de clavos de olor

Elaboración: Se mezclan los ingredientes secos en una olla; se añade el agua lentamente, revolviendo continuamente; se hace cocina en baño María hasta que esté claro; deje cocinar unos minutos más; se baja del baño María y se añade el aceite de clavos de olor, mezclando bien; enfríelo antes de meter en botellas o frascos tapados. Se puede guardar y usar ese pegamento por varios meses.

PAPIER-MACHE

Materiales: 1 periódico (16 a 20 hojas) agua caliente
1 cucharadita de crémor tártaro 2 tazas de pegamento
opcional: almidón o harina

Elaboración: Se rompe el periódico en pedazos pequeños y se remoja en una vasija de agua caliente (12 horas); se tritura con los dedos hasta que obtener una masa pulposa; se cierne (por una tela) para quitar el agua; se mezcla el pegamento y el crémor tártaro y luego se mezcla con la pulpa; se añade el almidón o la harina hasta que tenga una consistencia como de barro.

PEGAMENTO PARA PAPEL

Materiales: 1/3 tazas de harina de trigo 1 taza de agua
2 cucharadas de azúcar
1/4 cucharadita de aceite de menta

Elaboración: Se mezcla la harina y el azúcar. Gradualmente se añade el agua revolviendo la mezcla para que no se haga grumos. Cocine a fuego lento hasta que esté claro (revolviendo continuamente). Añada el aceite y mezcle bien.

La receta hace una taza de pegamento suave y blanco. Es bueno para utilizar en manualidades y se puede guardar por varias semanas sin refrigerarlo

PINTURA DE LECHE EN POLVO

Materiales: 1/2 taza de leche descremada en polvo 1/2 taza de agua
pintura en polvo

Elaboración: Mezcle la leche y el agua hasta que se disuelva la leche. Añada la pintura en polvo (solamente lo que va a utilizar inmediatamente).

Hace 3/4 tazas. Para un grupo grande se puede mezclar partes iguales de leche en polvo y agua. Se pinta con una brocha.

(continuación de página 107)

PEGAMENTO PARA EL AULA

Materiales: 1 taza de harina de trigo
1 taza de azúcar
1 taza de agua fría
4 tazas de agua hirviendo
1 cucharada de crémor tártaro
1 cucharadita de aceite

Elaboración: Se mezcla la harina y el azúcar. Gradualmente se añade el agua fría hasta formar una pasta. Gradualmente añada el agua hirviendo revolviendo vigorosamente para que no se formen grumos. Haga hervir la mezcla, revolviéndola continuamente hasta que esté espesa y clara. Retire del fuego y añada el crémor tártaro. Se mezcla bien. Añada el aceite o esencia especialmente si no lo va a utilizar inmediatamente.

Hace unas 6 tazas. Este pegamento es bueno para niños y es más suave que el otro. Puede hacerlo menos espeso añadiendo más agua caliente. Se puede guardar por varias semanas en un recipiente tapado.

PLASTILINA (BUENA PARA ADORNOS NAVIDEÑOS)

Materiales: 1/2 taza de sal
1/2 taza de agua caliente
1/4 taza de agua fría
1/2 taza de maicena

Elaboración: Mezcle la sal y el agua caliente en una olla hasta que hierva. Mezcle el agua fría con la maicena. Añada la mezcla de maicena a la otra mezcla, revolviéndola vigorosamente para que no se formen grumos. Ponga a cocinar a fuego lento, revolviendo constantemente hasta que se forme una masa firme. Retire del fuego y pase a otro recipiente para que se enfríe. Cuando esté tibia puede amasar hasta que sea una masa lisa y flexible.

Hace 1 taza y 1/2. Esta plastilina tiene una textura un poco granulada y por lo tanto es posible utilizar un rodillo para extender la masa y cortar figuras ya sea con moldes o con un cuchillo. Se seca en 2 días o en el horno a 200 grados por una o dos horas. Cuando esté seca se puede pintar. Se puede guardar en plástico o papel aluminio por varias semanas, sin refrigerarla.

PINTURA NO COMESTIBLE

Materiales: 1 taza de harina de trigo
1 taza (menos una cucharada) de agua

Elaboración: Haga una mezcla de los ingredientes para hacer la textura de pintura no muy líquida. Añada unas gotas de colorante comestible (en este caso para hacer un color gris, negro o café oscuro).

Los niños pueden "pintar" con la mezcla. No puede hacer la mezcla con mucha anticipación porque se seca rápido. Cada niño deberá tener como una cucharada de la mezcla para poder pintar en una hoja de papel tamaño carta.

(continuación de página 108)

PLASTILINA CREATIVA

Materiales: 1 taza de bicarbonato de soda
1/2 taza de maicena
2/3 taza de agua tibia
colorante o pinturas, barniz y esmalte transparente

Elaboración: Mezcle el bicarbonato y la maicena en una olla. Añada el agua y revuelva hasta que esté lisa. Cocine a fuego medio hasta que hierva. Debe cocinarse - revolviendo - hasta que parezca puré de papas. Retire del fuego y pase a otro recipiente para que se enfríe. Cuando esté fría se puede amasar. Para colorearla puede añadir colorante y amasar de nuevo, o puede esperar que se seque y así poder pintar. Cuando las figuras estén completamente secas se pueden barnizar.

Hace 1 taza y 1/2 y es buena para hacer adornos navideños con figuras de molde o a mano.

PLASTILINA HECHA DE PELUSA O HILAZA

Materiales: 3 tazas de hilaza
2 tazas de agua fría o tibia
2/3 taza de harina de trigo
3 gotas de aceite
periódicos viejos

Elaboración: Ponga la hilaza y el agua en una olla mojando todo. Añada la harina y revuelva bien. Añada el aceite. Cocine a fuego bajo, revolviendo constantemente hasta que se mezcle todo. Ponga a enfriar sobre hojas de periódicos viejos (varias capas).

Hace 4 tazas. La puede utilizar para forrar figuras de la misma forma que se utiliza el papier-maché. Se seca en 3 a 5 días. La puede guardar unos días en un recipiente bien tapado.

MEZCLA PARA HACER MAPAS

Materiales: 1 taza de sal
1 taza de harina de trigo
2/3 taza de agua
colorante
cartón grueso

Elaboración: Mezcle la sal y la harina completamente. Se añade solamente el agua suficiente para hacer una mezcla como textura de caramelo. (Entre más mojada más tiempo se demora para secar). Añada colorante antes de moldear el mapa o se puede pintar cuando se seque.

En un cartón grueso se dibuja el mapa. Ponga la mezcla en el cartón, haciendo montañas, valles, ríos, etcétera. También se puede utilizar para hacer figuras en tres dimensiones. La mezcla se seca en 1 a 2 días.

(continuación de página 109)

MAZAPÁN

Materiales: 1 tajada de pan blanco
1 cucharadita de agua
esmalte transparente
1 cucharadita de pegamento
colorante

Elaboración: Quite los bordes del pan. Ponga el pegamento y el agua en el centro del pan. Amase hasta que no se pegue la masa en los dedos. Divida la masa en varias partes y añada colorante, amasando hasta que el color esté bien mezclado. Guarde la masa en bolsas o fundas plásticas (una para cada color).

Hace suficiente masa para varias cosas pequeñas. Trabaje con un poquito a la vez. Haga la figura (flor, animal, etcétera) y déjela secar por 24 horas. Cuando esté seca se puede barnizar o tapar con esmalte transparente. Se puede guardar en el refrigerador por unos días.

ALABASTRO DE FANTASÍA

Materiales: 2 tazas de estuco de París
1 taza de agua
molde para llenar parafina o cera blanca
hilo fino

Elaboración: Mezcle el estuco de París y el agua en un recipiente (plato hondo) hasta que esté liso y cremoso. Viértalo en el molde. Deje a un lado. Corte la cera en pedazos pequeños y colóquela en una lata metálica. Ponga la lata en una olla de agua caliente a fuego lento para derretir la cera. Saque la figura del molde. Cuelgue la figura de un largo de hilo fino y póngala en un horno a 100 grados para que se caliente. Sumerja la figura caliente en la cera derretida. Sumérjala muchas veces hasta que absorba bastante cera. Cuelgue la figura para que se seque. Quite el hilo y sáquele brillo a la figura con un trapo mojado.

MEZCLA DE ESTUCO DE PARÍS PARA TELA

Materiales: 1 1/2 tazas de estuco de París
1 taza de agua
1 cucharadita de alumbre o crémor tártaro
tela, toallas de papel o sábanas viejas

Elaboración: Mezcle el estuco de París y el alumbre o crémor tártaro. Añada la mezcla al agua. Revuélvala hasta que esté cremoso. Se puede sumergir la tela en la mezcla y luego moldear la tela en una botella, un cono de cartón, alambre o cualquier cosa que esté utilizando. Tiene 15 a 20 minutos para hacerlo antes de que se seque. Cuando se seca se vuelve muy tieso.

(continuación de página 110)

PINTURA DE DEDOS (1)

Materiales: 1/2 taza de harina de trigo — 2 tazas de agua
1 cucharada de glicerina — 1 cucharadita de bórax
colorante — tarros tapados (pequeños)

Elaboración: Mezcle la harina con 1/2 taza de agua para formar una pasta. Añada el resto del agua y cocine a fuego lento hasta que esté espesa y clara, revolviéndola constantemente. Enfríela. Añada la glicerina y el bórax. Si la mezcla es demasiado espesa se puede añadir más agua. Divídala en tarros y añada colorante o pinturas en polvo.

Sumergir papel blanco o cartulina en agua y colocar sobre una mesa con periódico viejos para apoyar. Poner en el centro del papel mojado una cucharadita de la pintura y dejar que los niños hagan dibujos con sus dedos.

PINTURA DE DEDOS (2)

Materiales: 1/2 taza de maicena — 3/4 taza de agua fría
2 tazas de agua caliente — tarros tapados pequeños
1 cucharada de glicerina — colorante o pinturas en polvo
2 cucharaditas de una solución de ácido bórico

Elaboración: Mezcle la maicena con 1/4 taza de agua fría para hacer una pasta lisa. Añada el agua caliente revolviendo vigorosamente. Cocine a fuego lento revolviendo constantemente, hasta que la mezcla empieza a hervir. Retire del fuego y añada 1/2 taza de agua y el ácido bórico, mezclando bien. Añada la glicerina. Divida la mezcla en los tarros y añada colorante o pintura en polvo, mezclando bien.

Hace 2 1/2 tazas (haga una receta doble para un grupo grande de niños). Esta pintura es mejor para niños pequeños.

PINTURA COMESTIBLE

Materiales: margarina — azúcar pulverizada
leche — colorante comestible

Elaboración: Con anticipación hay que pedirle a las madres de los niños una camisa vieja grande. Puede ser del papá o de la mamá. Cada niño debe tener una camisa. Deben utilizar la camisa cuando estén pintando para no dañar su ropa buena. (Sería bueno tener algunas camisas extras para los niños nuevos.). La mezcla no debe ser ni muy líquida ni demasiado sólida. Esta pintura la pueden utilizar para pintar sobre papel blanco. Sería bueno que los niños se lavaran las manos antes de empezar la actividad ya que la pintura es comestible y si quieren la pueden probar mientras trabajan con sus manos.