

LOS AMIGOS DE DIOS

BLOQUE C, AÑO 7, TRIMESTRE 3

LECCIONES PARA NIÑOS DE 9 A 11 AÑOS



© Derechos reservados: Margaret E. Swenson

Ilustraciones hechas por Margarita Cruz

Editado por Pia de Restrepo, Zayda de Orellana y Margot Enriquez

ÍNDICE (C.7.3)

Introducción al Trimestre	páginas A al C
Semana 1: Elías predica la sequía (C.7.3.1)	páginas 1 al 5
Semana 2: Elías y la viuda de Sarepta (C.7.3.2)	páginas 6 al 12
Semana 3: Elías y los profetas de Baal (C.7.3.3)	páginas 13 al 17
Semana 4: Elías huye a Horeb (C.7.3.4)	páginas 18 al 22
Semana 5: El llamamiento de Eliseo (C.7.3.5)	páginas 23 al 28
Semana 6: Eliseo sucede a Elías (C.7.3.6)	páginas 29 al 31
Semana 7: Eliseo purifica el agua (C.7.3.7)	páginas 32 al 34
Semana 8: Eliseo y la viuda (C.7.3.8)	páginas 35 al 38
Semana 9: Eliseo y la mujer de Sunem (C.7.3.9)	páginas 39 al 41
Semana 10: Eliseo y Naamán (C.7.3.10)	páginas 42 al 46
Semana 11: Eliseo y los Sirios (C.7.3.11)	páginas 47 al 48
Semana 12: Milagros (C.7.3.12)	páginas 49 al 54
Apéndice A: Juegos para la memorización de versículos	páginas 55 al 57
Apéndice B: Ilustraciones	página 58 al 65
Apéndice C: Mapa de Palestina	página 66

INTRODUCCIÓN: LOS AMIGOS DE DIOS (C.7.3)

LECCIONES PARA NIÑOS DE 9 A 11 AÑOS

META PARA EL TRIMESTRE:

Aprender que pueden ser fieles a Dios porque en toda la historia Dios ha sido fiel con su gente. Saber que los que siguen a Dios fielmente tendrán el amor, la protección y el poder de Dios en sus vidas, inclusive en los momentos más difíciles.

MENSAJE PARA EL MAESTRO:

Ser cristiano a veces es difícil. Demanda que estemos dispuestos a seguir a Dios en cada situación de la vida. Durante este trimestre los niños de su clase estudiarán la vida de Elías y Eliseo, hombres que seguían a Dios inclusive en los momentos más difíciles de sus vidas.

¿Cómo puede dar a los niños de su clase la oportunidad de sentirse útiles sirviendo a los demás? Puede lograrlo si los incluye en cada actividad de la clase. Si hay una historia bíblica que hay que leer, deje que uno de ellos la lea. Para lograr esto, sería bueno que les dé la porción bíblica la semana anterior, para que ellos lean la historia en casa durante la semana. Esto facilitará también para que al estudiarlo, no sea un tema muy desconocido.

En las lecciones encontrará algunas manualidades y actividades. Prepare de antemano los materiales para las manualidades o las copias de las hojas de trabajo, para que al momento que los necesite, estén listos y a la mano.

Estudiar la vida de Elías y Eliseo, les ayudará a crecer en su manera de vivir por fe. Cada uno de estos hombres de la Biblia, experimentó en su vida la experiencia de ver la mano visible de Dios en los momentos de más necesidad. Los niños deben entender que ese mismo Dios que socorrió a Elías y Eliseo, es el que tenemos ahora y que podemos acudir a Él por ayuda en cualquier momento que necesitemos.

Durante las lecciones, sería bueno que pida la ayuda de los niños para hacer varias actividades, por ejemplo, tomar la asistencia, entregar materiales, dando la bienvenida a los niños nuevos, limpiando el aula, decorando el aula, etcétera. De esta manera ellos se sentirán importantes y por sobre todo, verán que usted les considera como personas.

Pida la ayuda y guía del Señor durante la preparación de las lecciones y también en el tiempo de la enseñanza. Sería muy bueno si toma como costumbre orar con ellos antes de empezar cada clase. Esto les ayudará a entender que siempre y para cualquier cosa, necesitamos de la ayuda y bendición del Señor.

MANUALIDAD DEL TRIMESTRE (C.7.3)

INFORMACIÓN CLASIFICADA

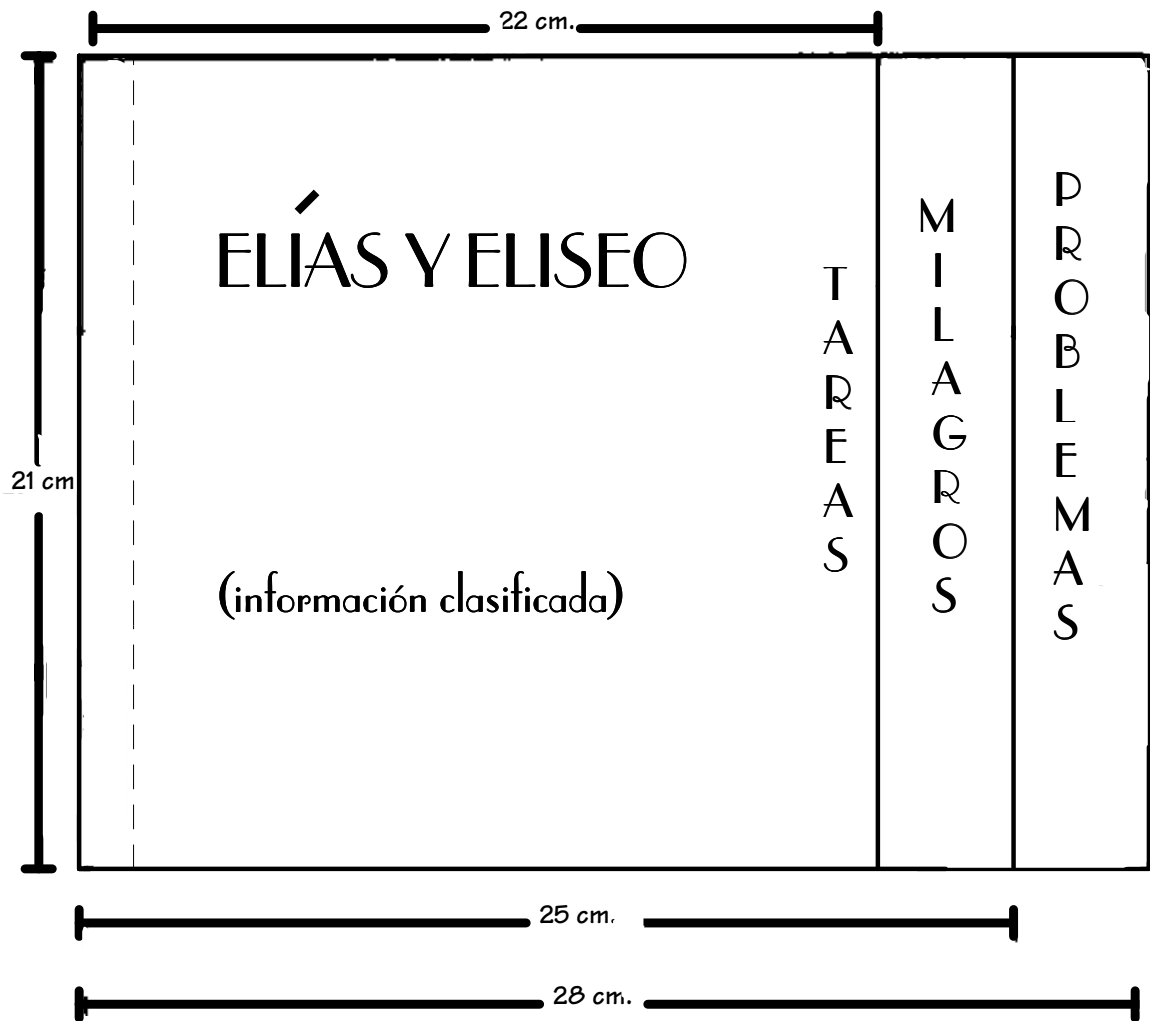
Recogiendo "Información Clasificada" es algo divertido para los niños de esta edad, especialmente cuando tienen hojas de diferentes colores separando las categorías. Así parece más "oficial" e importante y les da el título de "reporteros investigadores" Anímeles a utilizar sus propias palabras en los folletos. Ellos van a estar investigando las "tareas" o "deberes" que Dios le dio a Elías y Eliseo, los milagros que hizo Dios por medio de ellos y los "problemas" que Dios les ayudó a resolver.

Adjunto se encuentra la muestra del folleto.

Materiales: 12 hojas de papel blanco (28 x 21 cm.)
12 hojas de papel blanco (25 x 21 cm.)
12 hojas de papel blanco (22 x 21 cm.)
marcadores, lápices, engrapadora
1 hoja de cartulina de color claro (25 x 21 cm.)
2 hojas de cartulina de color claro (28 x 21 cm.)
1 hoja de cartulina de color claro (22 x 21 cm.)

- Elaboración:**
1. Ponga todas las hojas de 22 x 21 cm. juntas con la hoja de cartulina encima.
 - en la hoja de cartulina escriba "TAREAS" en forma vertical al lado derecho.
 - en el centro de la cartulina escriba "ELÍAS Y ELISEO" y por debajo en paréntesis (INFORMACION CLASIFICADA).
 2. Ponga todas las hojas de 25 x 21 cm. juntas con la hoja de cartulina encima.
 - en la hoja de cartulina escriba "MILAGROS" en forma vertical al lado derecho.
 3. Ponga todas las hojas de 28 x 21 cm. juntas con una hoja de cartulina encima y la otra abajo.
 - en la hoja de cartulina encima escriba "PROBLEMAS" en forma vertical al lado derecho.
 4. Junte las tres pilas con las hojas más pequeñas encima de las medianas que estén encima de las más grandes. Únalas con la engrapadora.

PATRÓN (C.7.3)



ELÍAS PREDICA LA SEQUÍA (C.7.3.1)

REFERENCIA BÍBLICA: 1 Reyes 17:1-7

VERSÍCULO CLAVE: "Por lo tanto, mi Dios les dará a ustedes todo lo que les falte, conforme a las gloriosas riquezas que tiene en Cristo Jesús" (Filipenses 4:19, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Dios siempre provee para mis necesidades.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:

1. Explicar la diferencia entre las necesidades y los deseos.
2. Contar la tarea de Elías, el milagro de Dios y el problema en la historia de hoy.
3. Expresar gratitud a Dios por darles todo lo necesario.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

Hay una gran diferencia entre las necesidades y los deseos. Por medio de la enseñanza de hoy, los niños aprenderán a reconocer la diferencia entre "deseo" y "necesidad". Dios suplió las necesidades de su siervo Elías en un tiempo difícil de sequía. Dios le proveyó de agua y alimento, nunca le abandonó. Durante esta semana, los niños aprenderán también a dar gracias a Dios por las cosas que tienen y que reciben por la misericordia de Dios.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Actividad (vea las instrucciones)	• hojas, lápices, crayones	10 minutos
Historia (vea las instrucciones)	• ilustraciones, Biblia	10 minutos
Actividad (vea las instrucciones)	• folletos, lápices, Biblias	20 minutos
Manualidad (vea las instrucciones)	• hojas, tijeras	10 minutos
Oración y refrigerio	•	10 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (C.7.3.1)

ACTIVIDAD: Deles la bienvenida y luego entrégueles una hoja de papel (página 3) en donde harán una lista de sus necesidades. Luego pídale que dibujen una de las necesidades de su lista. Después, que hagan una lista de sus deseos y que escojan uno para dibujarlo, abajo pueden escribir el versículo. Si hay tiempo sería bueno utilizar una de las actividades o juegos para que aprendan el versículo de memoria. (En este trimestre sería bueno hacer una competencia en cuanto a los versículos memorizados. A los niños de esta edad les encantan las competencias. El Apéndice A tiene ideas de juegos).

HISTORIA: Lo más recomendable en la enseñanza es el uso de ilustraciones. Si no es posible conseguir las, dibuje un mapa o consiga uno para que pueda mostrarles el lugar dónde ocurrió la historia. Las ilustraciones de la Biblia Dios Habla Hoy son excelentes. Es importante que ellos vivan las experiencias que vivió Elías, por eso, usted debe contar la historia con el dramatismo necesario para hacerla llamativa e interesante. Si desea, pídale que todos abran sus Biblias en 1 de Reyes 17:1-7, y luego pida a un niño que lea la historia, mientras todos siguen la lectura con la vista.

ACTIVIDAD: Hoy iniciarán una actividad que seguirán desarrollando cada semana del trimestre. Es un folleto titulado "Información Clasificada". Encontrará aquí las instrucciones e información para la actividad.

MANUALIDAD: En la página 4, se encuentra la ilustración de un cuervo. Haga una copia para cada uno de los niños y deles para que ellos la recorten coloreen y luego la guarden en el folleto para utilizarla más adelante en un móvil que van hacer.

ORACIÓN: Debe utilizar este tiempo para dar gracias a Dios por su cuidado y porque siempre suple nuestras necesidades. Ellos pueden compartir peticiones y orar uno por el otro. Los niños necesitan sentir que su clase es un lugar seguro donde pueden compartir sus necesidades sin sentirse avergonzados. Usted tiene que ser una persona confiable. Si ellos oyen de otra persona que usted ha compartido algo que ellos han dicho en la clase, perderán la confianza. Hay que crear un ambiente donde pueden compartir sus problemas, sus necesidades, sus inquietudes, etcétera. También debe ser un ambiente donde los mismos niños demuestren solidaridad con sus amigos, siendo discretos y no contando fuera de la clase lo que han oído de sus compañeros. Esto es muy importante.

HOJA DE TRABAJO 1 (C.7.3.1)

MIS NECESIDADES

MIS DESEOS

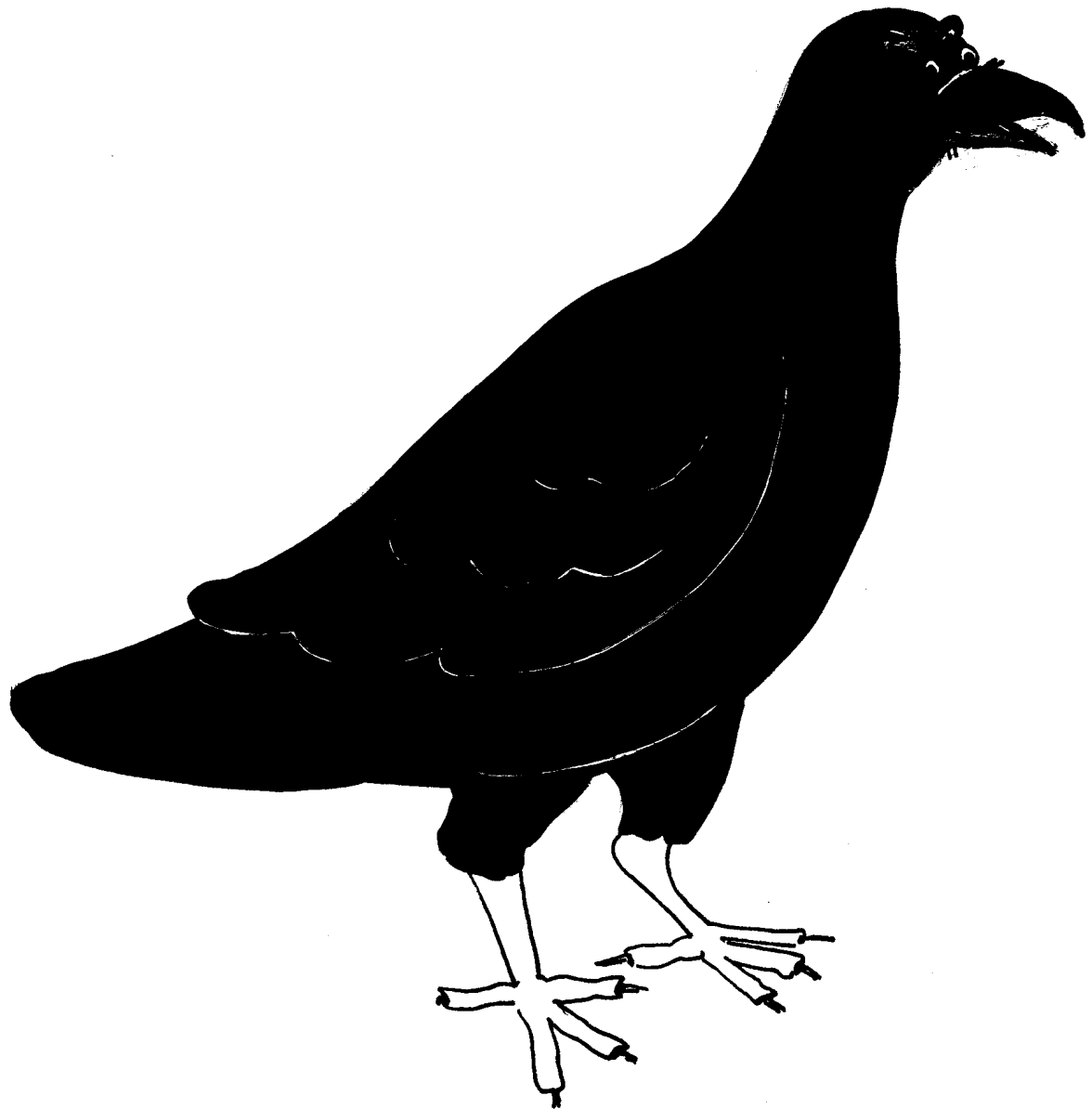
ILUSTRACIÓN

ILUSTRACIÓN

Filipenses 4:19: _____

PATRÓN PARA EL MÓVIL (C.7.3.1)

CUERVO



HOJA DE TRABAJO 2 (C.7.3.1)



ELÍAS Y LA VIUDA DE SAREPTA (C.7.3.2)

REFERENCIA BÍBLICA: 1 Reyes 17:8-24

VERSÍCULO CLAVE: "¿Cómo que 'sí puedes'? ¡Todo es posible para el que cree!... Para los hombres es imposible, pero no para Dios, porque para Él no hay nada imposible" (Marcos 9:23, 10:27, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: ¡Todo es posible para Dios! Para Él no hay nada imposible. Dios hace milagros en mi vida.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:

1. Contar cosas que han aprendido de la vida de Elías.
2. Relatar a través de la historia de hoy que "todo es posible con Dios".
3. Hacer una lista de las cosas imposibles para los seres humanos, mas no imposibles para Dios.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

Tenemos que darnos cuenta del poder incomparable de nuestro Dios. ¡Él puede hacerlo todo! Diariamente vemos milagros con nuestros propios ojos ¡sin darnos cuenta que son milagros! La historia de hoy nos cuenta milagros extraordinarios, pero son ejemplos de las cosas que Dios sigue haciendo en el mundo de hoy. Los niños aprenderán a ver las cosas que hace Dios; los milagros pequeños de todos los días: el nacimiento de un niño, la salida del sol y de la luna, el fruto de un árbol, el ser sanado de una enfermedad, el tener un accidente y sobrevivir y muchas otras cosas más. Esta semana los niños harán una lista de sus peticiones para Dios, recordando que no hay nada imposible para Él.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Actividad (vea las instrucciones)	• hojas, lápices	10 minutos
Diálogo (vea las instrucciones)	•	10 minutos
Historia (vea las instrucciones)	• ilustraciones, Biblia	10 minutos
Actividad (vea las instrucciones)	• folletos, lápices, Biblias	15 minutos
Manualidad (vea las instrucciones)	• hojas, tijeras, crayones	10 minutos
Oración y refrigerio (vea las instrucciones)	•	5 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (C.7.3.2)

AMBIENTACIÓN: La idea central de la clase de hoy es que no hay nada imposible para Dios. Decore el aula con ilustraciones o láminas de milagros o de situaciones difíciles. Si puede, haga con anticipación un "collage" o montaje. Busque láminas en revistas o periódicos viejos de situaciones imposibles para los seres humanos, como el divorcio, guerras, desastres naturales como sequías, temblores, inundaciones y enfermedades incurables como SIDA, cáncer, etcétera). Titúlelo: "¡No Hay Nada Imposible Para Dios!" Cada vez que los niños vean éstas palabras el concepto estará siendo reforzado en su corazón. Invíteles a cantar canciones que expresen el tema, y mientras cantan, pueden dar vueltas por el aula mirando los carteles y las ilustraciones de las paredes.

ACTIVIDAD Y DIÁLOGO: Dé una copia de la página 8 "Conociendo a Elías". Cada uno debe trabajar individualmente. Las respuestas a esto se encuentran en la página 10. Luego que hayan terminado sus investigaciones, abra un tiempo de diálogo en base a la información que encontraron. Cada vez que sea posible refuerce la idea de que no hay nada imposible para Dios.

HISTORIA: Lea o cuente la historia que se encuentra en 1 Reyes 17:8-16. (Si la semana anterior pidió a un niño que lea la historia en casa y le dio la cita para hacerlo, pídale que lo haga ahora). Utilice las ilustraciones adjuntas o consígalas de otros materiales (franelógrafo, láminas, etcétera). Los niños pueden contar las responsabilidades de Elías, los problemas y milagros que se encuentran en la historia. Luego lea 1 Reyes 17:17-24. Nuevamente los niños pueden encontrar el problema y el milagro que se encuentra en estos versículos.

ACTIVIDAD: Hoy pueden seguir añadiendo información a sus folletos de "Información Clasificada". La información se encuentra en estos versículos:

Tarea:	1 Reyes 17:9
Milagros:	1 Reyes 17:14-16 1 Reyes 17:19-23
Problemas:	1 Reyes 17:12 1 Reyes 17:7

MANUALIDAD: Recortarán una jarra como recuerdo de lo que hizo Dios en la historia. Utilizarán en el móvil más adelante. Deben guardarla en el folleto. Al reverso de la jarra escriba el versículo.

ORACIÓN: El enfoque de la oración de hoy es nuestra gratitud porque no hay nada imposible para Dios. A veces nos desanimamos ante los problemas y sentimos que no podemos hacer nada. Pero lo fabuloso de todo esto, es que debemos estar seguros de que hay alguien a nuestro lado que puede hacer todo, solucionar nuestros problemas y proveer las necesidades más grandes que podemos tener. Nuestra confianza y fe deben estar en Dios. Añada las peticiones que los niños tengan. Siga promoviendo un ambiente donde los niños compartan las cosas más profundas de sus vidas.

HOJA DE TRABAJO (C.7.3.2)

CONOCIENDO A ELÍAS

1. En los versículos de abajo se encuentran algunos detalles interesantes de Elías. (Si están trabajando en equipo, cada persona debe tener su propia hoja. Si lo prefiere, puede repartir los versículos entre los participantes). Escribe las respuestas en los espacios dados. Comparte tus respuestas con tus compañeros si estás trabajando en equipo. Debes llenar todos los espacios.

--1 Reyes 17:5

--1 Reyes 17:24

--1 Reyes 18:46

--1 Reyes 19:3

--2 Reyes 1:8

--2 Reyes 2:11

--Marcos 9:2-5

--Santiago 5:17

2. ¿Por qué fue llamado Elías para ser un profeta en Israel?
(vea 1 Reyes 19:10)

1.

2.

3.

(Este versículo nos ayudan a entender por qué fue tan difícil para Elías ser un profeta en Israel).

3. Llena un círculo con el color que más represente al profeta Elías para ti. Luego explica por qué escogiste tal color.

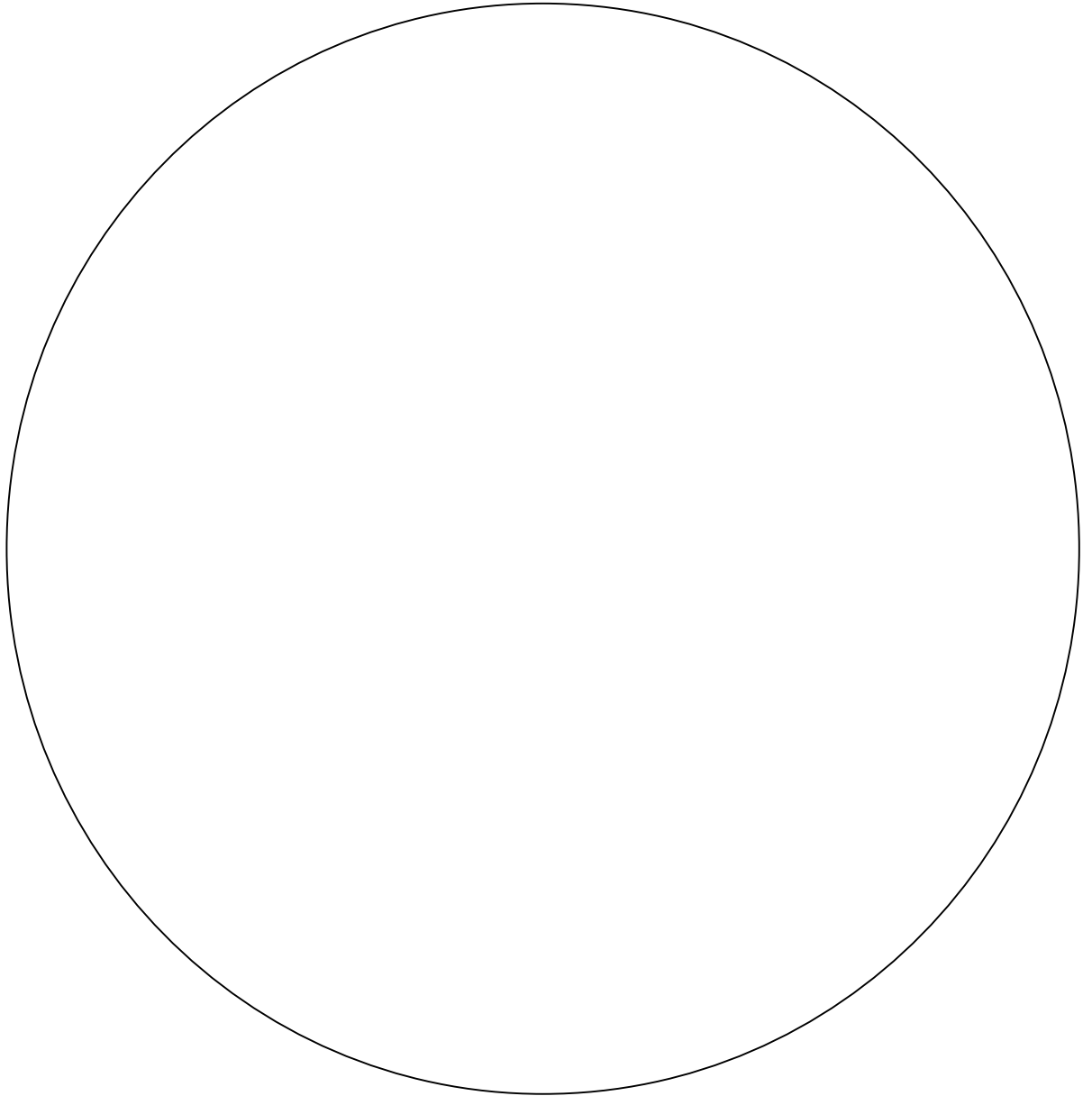
4. Dibuja (atrás de la hoja) algo que muestre un aspecto de la personalidad de Elías.

"PARA LOS HOMBRES ESTO ES IMPOSIBLE, PERO NO PARA DIOS"

PATRÓN (C.7.3.2)

CÍRCULO PARA LA HOJA DE TRABAJO

Llena el círculo con el color que más represente para ti al profeta Elías. Luego explica por qué escogiste tal color.



HOJA DE TRABAJO (C.7.3.2)

RESPUESTAS: CONOCIENDO A ELÍAS

Los niños pueden contestar en sus propias palabras, la actividad es para que piensen por sí mismos.

1. 1 Reyes 17:5--Elías hizo lo que el Señor le dijo.

1 Reyes 17:24--Elías era un hombre de Dios que dijo la verdad, verdad contenida en la palabra de Dios.

1 Reyes 18:46--El poder de Dios estuvo sobre Elías.

1 Reyes 19:30--Elías tenía miedo (como humano naturalmente sintió miedo en momentos de peligro).

2 Reyes 1:8--Elías era un hombre vestido con una capa velluda y un cinturón de cuero. Era un Tisbita (de la ciudad de Tisbe).

2 Reyes 2:11--Elías fue llevado al cielo un en carro de fuego.

Marcos 9:2-5--Elías apareció con Jesús en el monte de la transfiguración.

Santiago 5:17--Elías era un hombre como nosotros y oró con fervor.
2. 1) Israel había rechazado el pacto con Dios.

2) Israel había derrumbado los altares de Dios.

3) Israel había matado a los profetas de Dios.
3. Cualquier color es aceptable.
4. Comparte los dibujos.

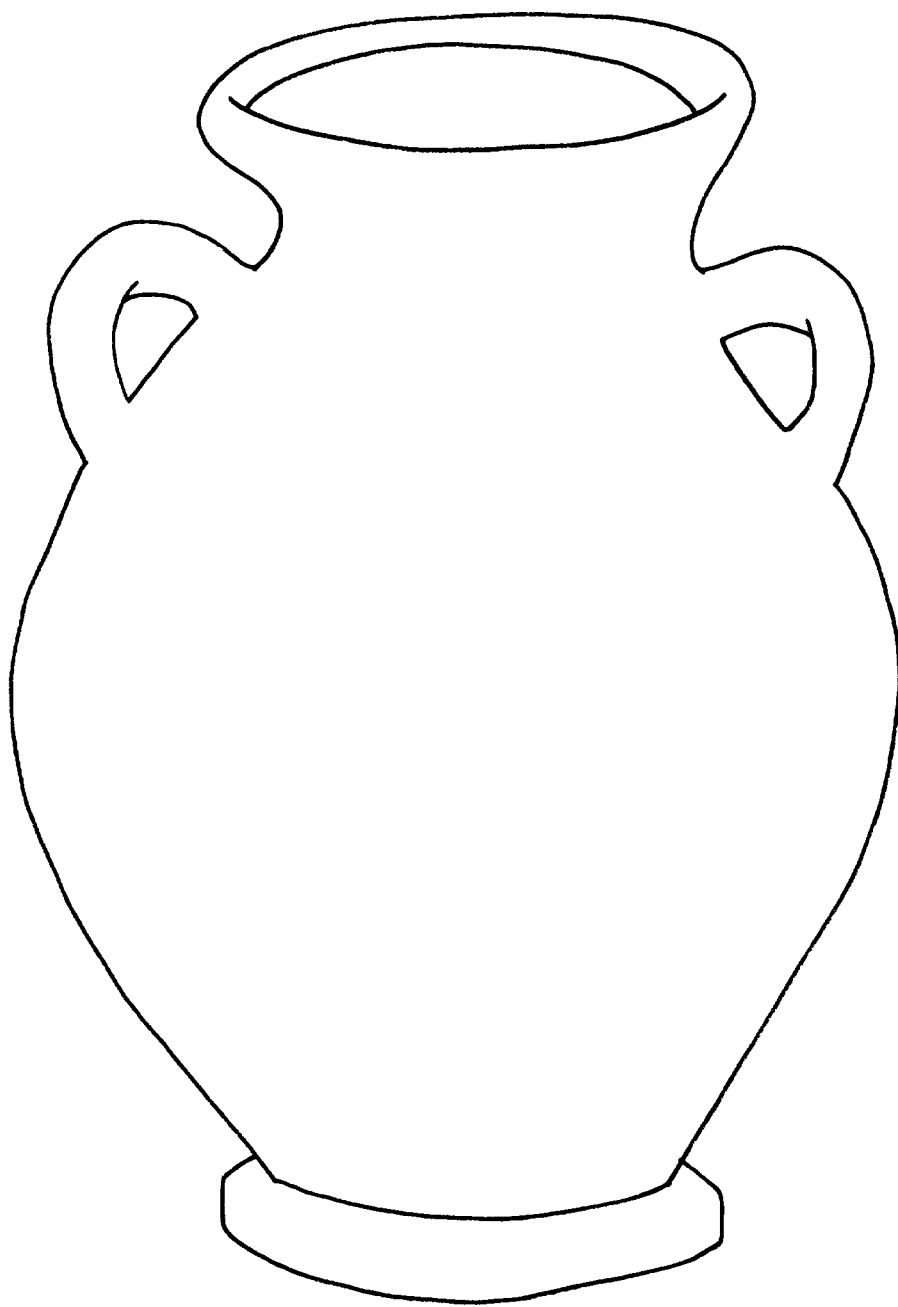
ILUSTRACIÓN (C.7.3.2)

ELÍAS CON LA VIUDA



PATRÓN PARA EL MÓVIL (C.7.3.2)

JARRÓN



ELÍAS Y LOS PROFETAS DE BAAL (C.7.3.3)

REFERENCIA BÍBLICA: 1 Reyes 18:20-46

VERSÍCULO CLAVE: "No se aflijan por nada, sino preséntenselo todo a Dios en oración; pídanle, y denle gracias también" (Filipenses 4:6, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Dios es todopoderoso y contesta mis oraciones.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:

1. Contar la historia de Elías y los profetas de Baal.
2. Recordar la tarea de Elías, los milagros y el problema de la historia de hoy.
3. Explicar la importancia de la oración en el plan de Dios para su pueblo.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

Dios es el todopoderoso. Él puede hacerlo todo. Pero Dios quiere que nosotros hablemos íntimamente con Él y espera que pongamos en Él nuestra fe. Él actúa por medio de las oraciones de su gente. La oración es muy importante en la vida del cristiano. La historia de hoy nos muestra cómo actuó Dios en la vida de Elías porque él oró con fervor. Esta lección animará a los niños a orar por necesidades concretas, sabiendo que Dios responde las peticiones hechas con fe (confianza).

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Actividad (vea las instrucciones)	• papel o tela, marcadores, crayones, Biblias	10 minutos
Historia (vea las instrucciones)	• ilustraciones o figuras	10 minutos
Juego (vea las instrucciones)	• instrucciones	10 minutos
Actividad (vea las instrucciones)	• folletos, Biblias	10 minutos
Manualidad (vea las instrucciones)	• hojas, crayones, lápices, tijeras	10 minutos
Oración y refrigerio	•	10 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (C.7.3.3)

AMBIENTACIÓN: Es importante que cada semana se cuelguen en las paredes ilustraciones, frases, versículos, figuras, etcétera, que ayuden a los niños a concentrarse en las enseñanzas más importantes de la clase. Por ejemplo, hoy se pueden recortar muchas manos orando (el modelo se encuentra adjunto) y ponerlas en todas las paredes. También recorte las palabras del versículo y cuélguelas en algún lugar visible, al nivel de los ojos de los niños cuando estén sentados.

ACTIVIDAD: Lea estos versículos (o los niños pueden leerlos): Lucas 18:1, 1 Tesalonicenses 5:17 y Proverbios 15:29. Luego provéales de materiales para que hagan unas banderas utilizando sus propias frases (como: "Orar Sin Cesar", "Dios Oye Mis Oraciones", "Orad Continuamente") y las manos orando. Las banderas pueden hacerlas de papel cartón, cartulina o tela. Cuando terminen, cuelgue las banderas desde el tumbado de la clase o extienda una cuerda de una pared a otra y cuélguelas allí.

HISTORIA: Antes de empezar a relatar la historia, explique que tienen que poner mucho cuidado y atención a los detalles de la historia, porque luego tendrán un juego en el que deberán recordar la historia para ganar puntos. Cuente la historia de Elías con los profetas de Baal, utilizando sus propias palabras. Utilice ilustraciones. La versión de la Biblia Dios Habla Hoy tiene algunas. Sería bueno que las amplíe en hojas grandes y las coloree para que se vean llamativas.

JUEGO: "Zonk" (instrucciones en la página 17).

ACTIVIDAD: Sigán haciendo los folletos de "Información Clasificada". Hoy los versículos son:

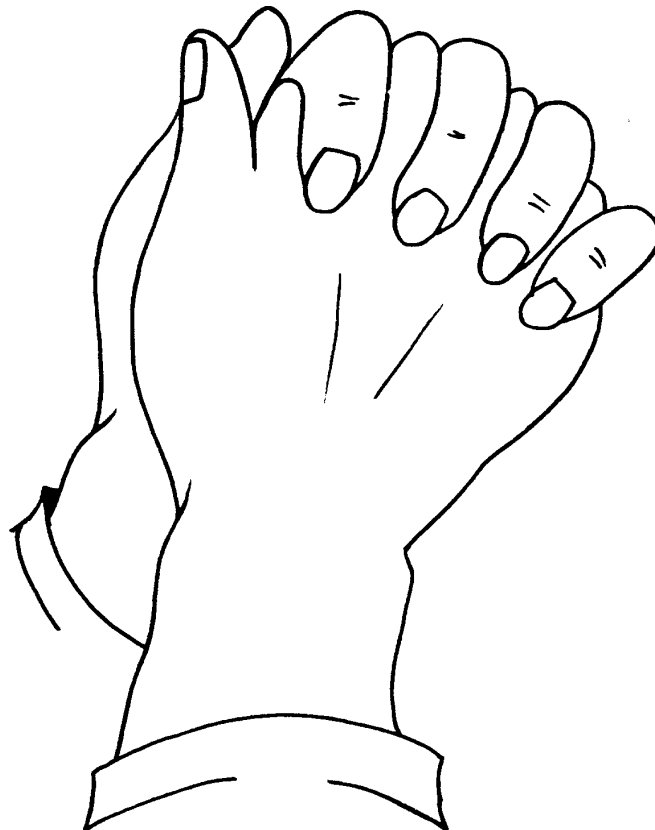
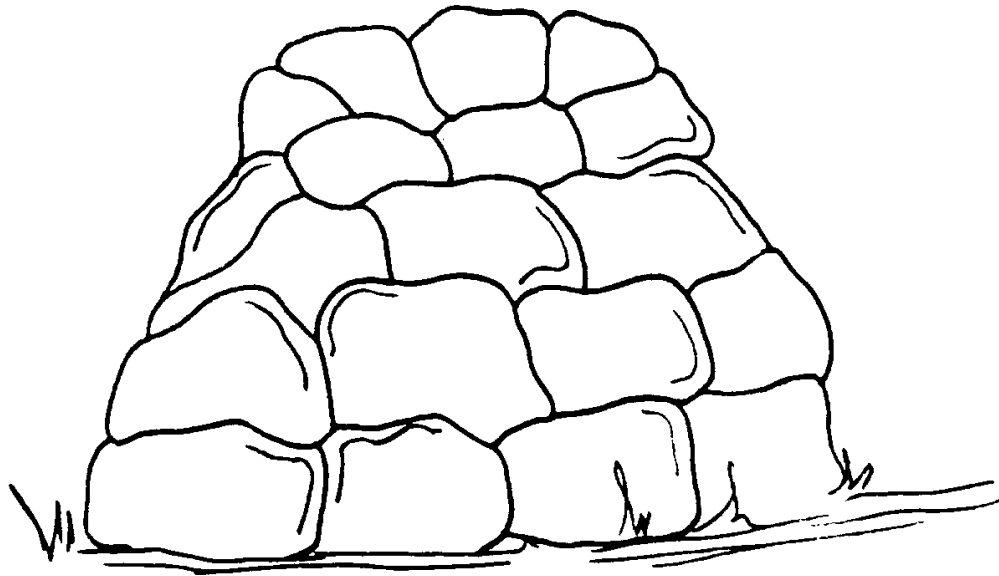
Tareas:	1 Reyes 18:19
Milagro:	1 Reyes 18:33-39
Problema:	1 Reyes 18:18

MANUALIDAD: Dé una copia de la ilustración del altar para que ellos la recorten coloreen, escriban el versículo atrás y luego la guarden con los otros símbolos que utilizará en el móvil.

ORACIÓN: Utilice el tiempo de la oración para hablarles de la responsabilidad y bendición de orar. Explique a los niños que Dios contesta nuestras oraciones de diferentes maneras. Algunas veces conocemos la respuesta a nuestra oración inmediatamente. Otras veces Dios se tarda en responder y otras veces Dios no responde porque oramos equivocadamente. ¡Oren juntos dando gracias a Dios por el poder que hay en la oración! De nuevo, provea un ambiente donde los niños sientan confianza en compartir sus peticiones con los demás.

PATRONES PARA EL MÓVIL (C.7.3.3)

MANOS ORANDO Y UN ALTAR



JUEGO (C.7.3.3)

ZONK

ELÍAS Y LOS PROFETAS DE BAAL (1 REYES 18:20-46)

Preparación: Recorte los círculos de Zonk (adjuntos). Como se ve, la mayoría de los círculos llevará escrito un puntaje en la parte de atrás. Otros círculos tendrán escrita la palabra "Zonk", lo cual significa que el jugador pierde el turno y todos los puntos ganados en esa ronda.

Cómo jugar:

1. Ponga todos los círculos en una mesa o en el suelo con el puntaje o la palabra "Zonk" boca abajo.
2. Use las preguntas abajo o haga otras preguntas basadas en la historia de Elías. La respuesta la puede dar un niño o un equipo del grupo. Si el participante o equipo contesta bien, podrá voltear cuantas tarjetas desee y así ganar el puntaje que diga la tarjeta o tarjetas. Es decir que debe decidir si seguir o parar.
3. Si una de las tarjetas que voltee dice la palabra "Zonk" perderá todos los puntos ganados es esa ronda y además debe ceder el turno a otro participante o equipo.
4. El equipo o la persona que apunta más tantos gana el juego.

Preguntas

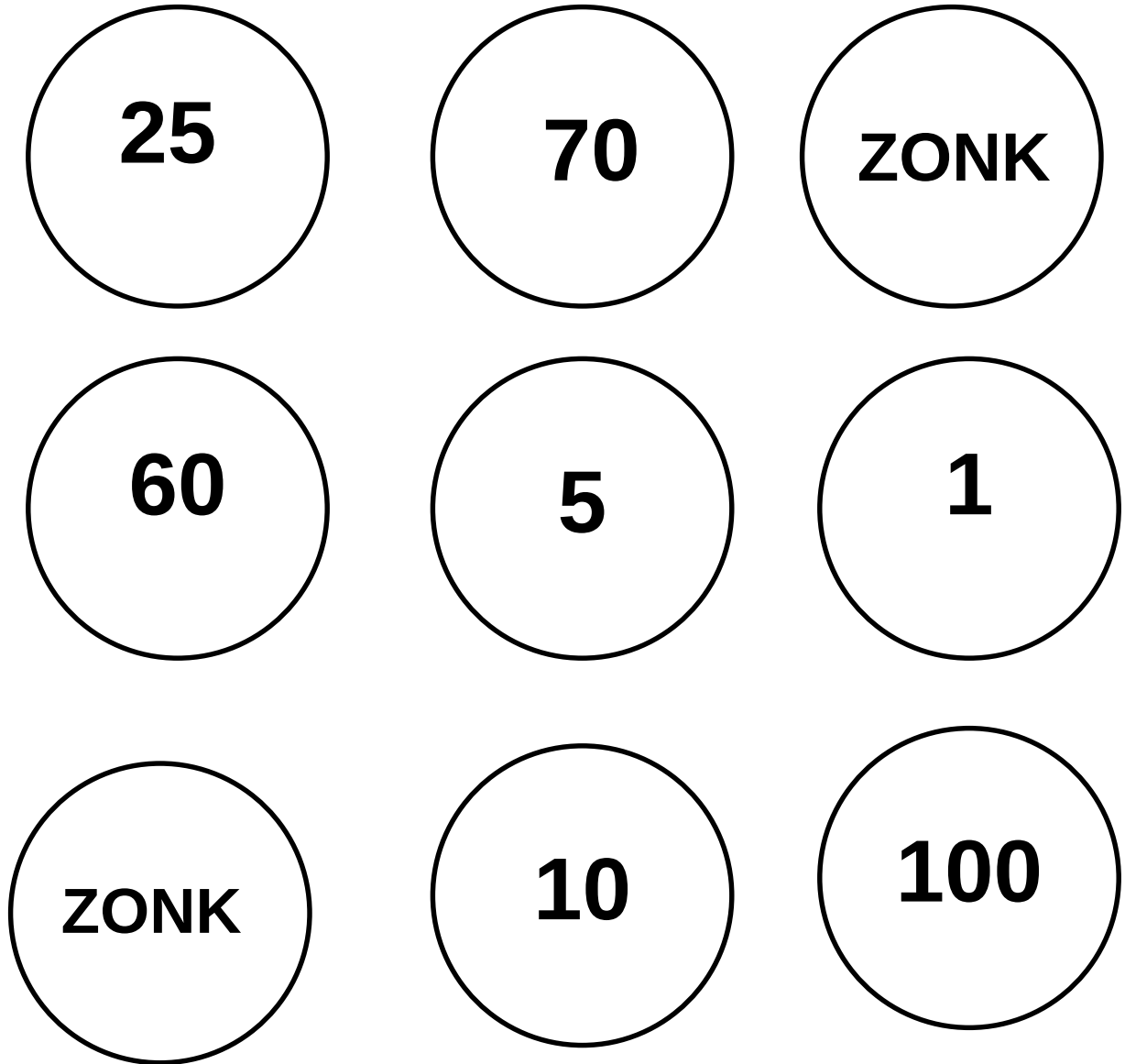
1. ¿Cuántos profetas de Baal y Asera había? **(450 de Baal y 400 de Asera)**
2. ¿Qué pusieron en el altar? **(un becerro)**
3. ¿Por cuánto tiempo invocaron a Baal? **(desde la mañana hasta el mediodía)**
4. ¿Quién fue Baal? **(un ídolo, un dios falso)**
5. ¿Qué hizo Elías mientras que invocaron a Baal? **(se burlaba de ellos)**
6. ¿Qué dijo Elías de Baal? **(a lo mejor está ocupado, está haciendo sus necesidades o ha salido de viaje)**
7. ¿Quién dijo: 'Tal vez esté dormido y haya que despertarlo'? **(Elías)**
8. ¿Qué más hicieron los profetas de Baal para llamar la atención de su dios? **(se cortaron con cuchillos y lancetas)**
9. ¿Qué hizo Elías alrededor de su altar? **(una zanja)**
10. ¿Cuántos litros de grano cabían en la zanja? **(20)**
11. ¿Cuántos cántaros de agua vaciaron sobre el holocausto y la leña? **(4)**
12. ¿Cuántas veces lo hicieron? **(3)**
13. ¿A Quién ofreció Elías su sacrificio? **(A dios, Jehová)**
14. ¿Qué pasó cuando Elías oró a Dios? **(cayó fuego y quemó el holocausto, la leña, las piedras y el polvo; consumió el agua que había en la zanja)**
15. ¿Qué pasó con los profetas de Baal? **(fueron matados por la gente)**

Nota: Usted puede añadir más preguntas. Inclusive pregunte cosas de la clase anterior como un repaso.

PATRONES PARA EL JUEGO (C.7.3.3)

ZONK

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



ELÍAS HUYE A HOREB (C.7.3.4)

REFERENCIA BÍBLICA: 1 Reyes 19:1-18

VERSÍCULO CLAVE: "El Señor es mi luz y mi salvación, ¿de quién podré tener miedo? Cuando tengo miedo, confío en ti"
(Salmo 27:1, 56:3, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Cuando tengo miedo confío en Dios y Él me da paz y tranquilidad.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:

1. Explicar los símbolos que tienen en sus móviles.
2. Contar la historia en sus propias palabras y explicar las enseñanzas más importantes.
3. Decir de memoria el versículo de hoy.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

El miedo frente a situaciones peligrosas (o inclusive lo que imaginamos que es peligro) es una reacción muy humana y válida. Los niños tienen que saber que Dios entiende nuestros temores y quiere ayudarnos a enfrentarlos. Cuando acudimos a Él con confianza, expresándole nuestra necesidad, Él nos da paz y una respuesta a nuestros miedos. Todo lo que tenemos que hacer es confiar en su poder.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Versículo (vea las instrucciones)	• papelitos, Biblias	10 minutos
Historia (vea las instrucciones)	• Biblia, pizarrón, papel	15 minutos
Manualidad (vea las instrucciones)	• hojas, crayones, tijeras	15 minutos
Actividad (vea las instrucciones)	• folletos, Biblias	10 minutos
Oración y refrigerio	•	10 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (C.7.3.4)

VERSÍCULO: Hoy utilizarán versículos "revueltos" para memorizar los Salmos 27:1 y 56:3. Cada palabra de los versículos debe escribirse en papelitos del mismo tamaño. Si prefiere cada niño puede tener un sobre con los papelitos. Viendo una Biblia ponga las palabras en el orden correcto. Luego, sin mirar la Biblia, hágalo de nuevo. Repita varias veces los versículos. Puede dividir la clase en dos equipos y hacer una competencia de cual equipo puede ordenar las palabras más rápido.

HISTORIA: Lea los siguientes versículos utilizando las preguntas para animar a los niños a compartir sus ideas:

- Lea 1 Reyes 19:1-2--dialoguen acerca de las razones del temor de Elías
- Lea 1 Reyes 19:3-5a--¿Qué hizo Elías? ¿Por qué tenía temor? ¿Qué sentía?
- Lea 1 Reyes 19:5b-9a--Converse del milagro que hizo Dios
- Lea 1 Reyes 19:9b-13a--¿Qué aprendió Elías de Dios? ¿Cómo habló Dios con Elías?
- Lea 1 Reyes 19:13b-18--¿Cuáles fueron las instrucciones de Dios para Elías? ¿Qué hizo Dios para animar a Elías?

MANUALIDAD: Deje que los niños escriban en la "cueva" que se encuentra adjunta las palabras "Dios vino en un susurro suave". Luego, dígales que deben colorear y recortar la ilustración para utilizarla en el móvil. Utilizando los cuatro símbolos que han hecho hasta aquí, pueden hacer un móvil cada uno. Los símbolos son: un cuervo, un jarrón, un altar y la cueva. Hay que colgar los símbolos en hebras de hilo (lana o estambre). Utilice papel cartón o cualquier otro material duro (la tapa de una caja de huevos, por ejemplo). Escriba el nombre "Elías" en el papel o cuélguelo en un papelito con los símbolos. (En la página 21 se encuentra una ilustración de cómo podría hacerse el móvil).

ACTIVIDAD: Siga añadiendo información a los folletos de "Información Clasificada" utilizando estos versículos:

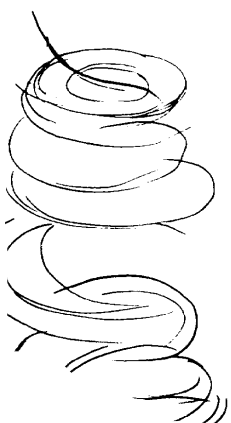
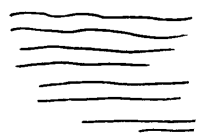
- | | |
|------------|------------------------|
| Tareas: | 1 Reyes 19:11, 15 y 16 |
| Milagros: | 1 Reyes 19:5-8 |
| Problemas: | 1 Reyes 19:2-4 |

ORACIÓN: Oren juntos para que en los momentos de temor o miedo, cada niño sienta la presencia de Dios y pueda confiar en El. Anímelos a mencionar en la oración lugares, situaciones o problemas específicos, en los cuales ellos sienten temor. Si usted como maestro menciona algunos de sus propios temores, ellos se sentirán animados a compartir. El temor es una reacción natural de los seres humanos. Pero el Señor nos da de su poder y su fuerza para no vivir en temor.

MANUALIDAD (C.7.3.4)

¿DÓNDE ESTUVO DIOS?

1 REYES 19:11-13: La experiencia de Elías en encontrar a Dios -- no en el viento, no en el terremoto, ni en el fuego, sino en una voz suave y pequeña -- es la experiencia de muchas otras personas por toda la historia. A veces buscamos a Dios por medio de lo espectacular; pero cuando menos lo esperamos viene a nosotros por medio de una voz suave y pequeña que nos guía, nos exhorta y nos hace sentir en paz.

¿DÓNDE ESTUVO DIOS?			
¿en el viento?	¿en el terremoto?	¿en el fuego?	¿en una voz
			
¡NO!	¡NO!	¡NO!	¡SÍ!

Materiales: 2 hojas de cartulina (15 x 30 cm) tijeras
 pegamento (goma) crayones marcadores
 papel de colores (café, amarillo, naranja) cinta pegante

Elaboración: 1. Doble cada tira de cartulina, luego pegue (con cinta pegante) las dos tiras para hacer una tirita larga.
 2. En la tirita larga escriba la frase "¿DÓNDE ESTUVO DIOS?"
 3. Corte del papel café una nube, coloreándola como "viento". Péguela en la primera sección y escriba arriba la palabra: "¿VIENTO?" Abajo escriba: "¡NO!" (vea la ilustración).
 4. Corte varias rocas del papel café para representar el terremoto. Péguelas en la segunda sección y escriba arriba la palabra: "¿TERREMOTO?" Abajo escriba: "¡NO!"
 5. Corte, de los papeles de color amarillo y naranja "llamas" para representar el fuego. Péguelas en la tercera sección y escriba arriba la palabra: "¿FUEGO?" Abajo escriba: "¡NO!"
 6. En la última sección dibuje líneas (como se ve en la ilustración) para representar el sonido de la voz de Dios y escriba arriba: "¿UNA VOZ SUAVE?" Abajo escriba: "¡SÍ!"

MANUALIDAD (C.7.3.4)

MÓVIL



Cada uno de los símbolos tienen que ver con la vida de Elías.

EL JARRÓN: (1 Reyes 17:8-16) nos hace recordar la provisión de Dios para las necesidades de Elías, cuando la viuda compartió de su jarrón de aceite.

LA CUEVA: (1 Reyes 19:11-13) fue el lugar donde Elías oyó a Dios hablar por medio de una voz suave y pequeña.

EL CUERVO: (1 Reyes 17:2-6) nos hace recordar la comida que los pájaros le trajeron cerca del arroyo de Querit.

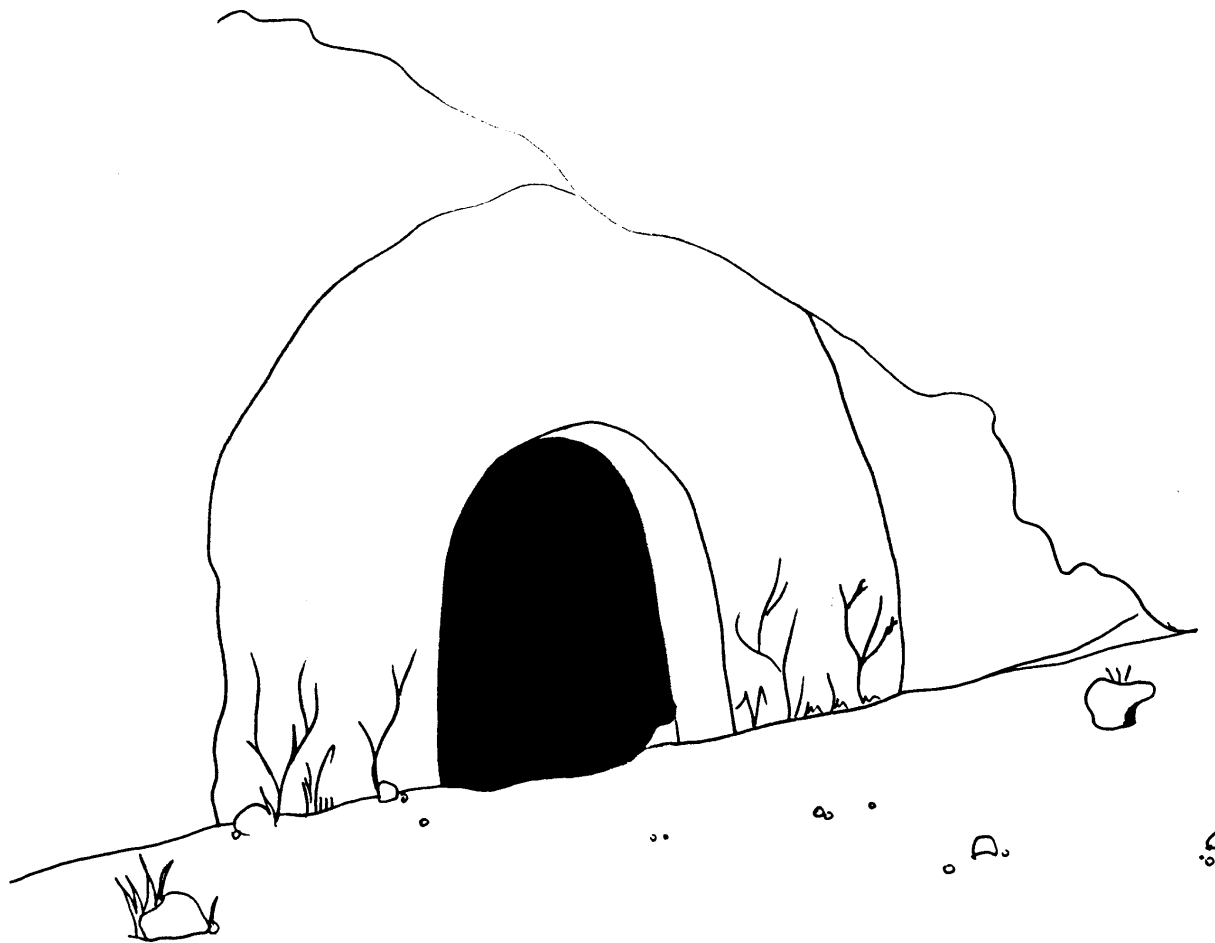
EL ALTAR: (1 Reyes 18:34-40) representa la contienda entre Elías y los profetas de Baal.

Materiales: la tapa de un cartón de huevos (o una tira de papel cartón)
marcadores
perforadora
lana (estambre)

Elaboración: 1. Escriba el nombre "ELÍAS" en el centro de la tapa del cartón de huevos (o papel cartón). En el borde abajo haga 4 huecos separados de 4 cm.
2. Haga un hueco en el borde superior de cada figura (el cuervo, la cueva, el altar y el jarrón).
3. Corte lana (estambre) de diferentes tamaños (uno para cada figura). Cuelgue las figuras de la tapa.

PATRÓN PARA EL MÓVIL (C.7.3.4)

LA CUEVA



EL LLAMAMIENTO DE ELISEO (C.7.3.5)

REFERENCIA BÍBLICA: 1 Reyes 19:19-21

VERSÍCULO CLAVE: "Si alguno quiere servirme, que me siga; y donde yo esté, allí estará también el que me sirva. Si alguno me sirve, mi Padre lo honrará" (Juan 12:26, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Tengo que seguir las instrucciones de Dios para mi vida.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:

1. Comparar a los dos profetas Elías y Eliseo.
2. Contar la historia del llamamiento de Eliseo.
3. Decir cinco formas de conocer las instrucciones de Dios para su vida.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

Cada persona tiene que entender la importancia de seguir las disposiciones de Dios para su vida. Lo difícil es saber cuándo Dios nos está hablando y cómo entender sus instrucciones. Los niños necesitan saber que hay maneras muy específicas para entender los mandatos de Dios. Por medio de esta lección los niños podrán sentir la seguridad de que Dios les mostrará los planes y mandatos que Él tiene para cada uno, siempre y cuando estén dispuestos a oírle, buscarle y obedecerle.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Actividad (vea las instrucciones)	• hojas de trabajo	10 minutos
Historia (vea las instrucciones)	• Biblia, pizarrón y papel	10 minutos
Actividad (vea las instrucciones)	• folletos, Biblias	10 minutos
Díálogo (vea las instrucciones)	•	10 minutos
Juego (vea las instrucciones)	• instrucciones, tarjetas	15 minutos
Oración y refrigerio	•	5 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (C.7.3.5)

ACTIVIDAD: Cada niño deberá tener la hoja de trabajo titulada "Conociendo a Eliseo". Si prefiere pueden trabajar en grupos (de 3 o 4 en cada grupo). Cuando terminen deben compartir sus respuestas.

HISTORIA: La historia se encuentra en 1 Reyes 19:19-21. El llamamiento está en el v. 19 y la respuesta de Eliseo en los vv.20-21. (Eliseo dejó completamente su vida pasada y se entregó al servicio de Elías, el profeta de Dios). Use ilustraciones, cuente con dramatismo, haga que por medio de sus expresiones, ellos sientan la experiencia de casi vivir lo que Eliseo vivió. Este tipo de historias con cierto tono de misterio, les encanta. Lo que usted tiene que hacer es "saber contarla".

ACTIVIDAD: Continúen trabajando en el folleto de "Información Clasificada". Esta semana se añadirá la información de estos versículos:

Tareas:	1 Reyes 19:19
Problemas:	1 Reyes 19:20

DIÁLOGO: Abra el tiempo del diálogo, haciéndoles conocer las instrucciones de Dios para nuestra vida. Utilice un tablero (pizarrón) o pliego de papel para hacer una lista de las diferentes maneras por medio de las cuales Dios nos envía sus instrucciones:

- orar**
- leer** la Biblia
- escuchar** consejos sabios de adultos cristianos dignos de confianza y respeto
- pensar**, utilice su inteligencia para averiguar acerca de sus preferencias, gustos, talentos, dones espirituales, etcétera
- hacer**, caminar, investigar, preguntar, ayudar, colaborar, etcétera.

Es casi imposible mover un camión parado, pero a uno que está en movimiento, se le puede cambiar de dirección. Dios quiere movernos, dirigirnos para que hagamos lo que Él tiene planeado para nosotros. ¡Él quiere darnos las instrucciones, pero muchas veces no puede porque estamos "congelados"!

JUEGO: Utilizando el juego "Memoria" puede reforzar las diferentes maneras de conocer las instrucciones de Dios. Adjunto encontrará las instrucciones.

ORACIÓN: Deje que ellos mismos compartan sus necesidades y oren.

HOJA DE TRABAJO (C.7.3.5)

CONOCIENDO A ELISEO

1. Puedes descubrir detalles de la vida de Eliseo leyendo los versículos de abajo. (Si están trabajando en un equipo cada uno puede leer un versículo y luego compartir los detalles que se encuentren).

--el trabajo de Eliseo--1 Reyes 19:19

--el padre de Eliseo--1 Reyes 19:19

--la fuerza de Eliseo--2 Reyes 6:18

--la apariencia de Eliseo--2 Reyes 2:23

--como los demás vieron a Eliseo--2 Reyes 3:11-12

--lo que pudo hacer Eliseo--2 Reyes 8:7-15

2. Colorea el círculo utilizando el color que más represente la vida de Eliseo para ti. Luego explica por qué escogiste tal color.

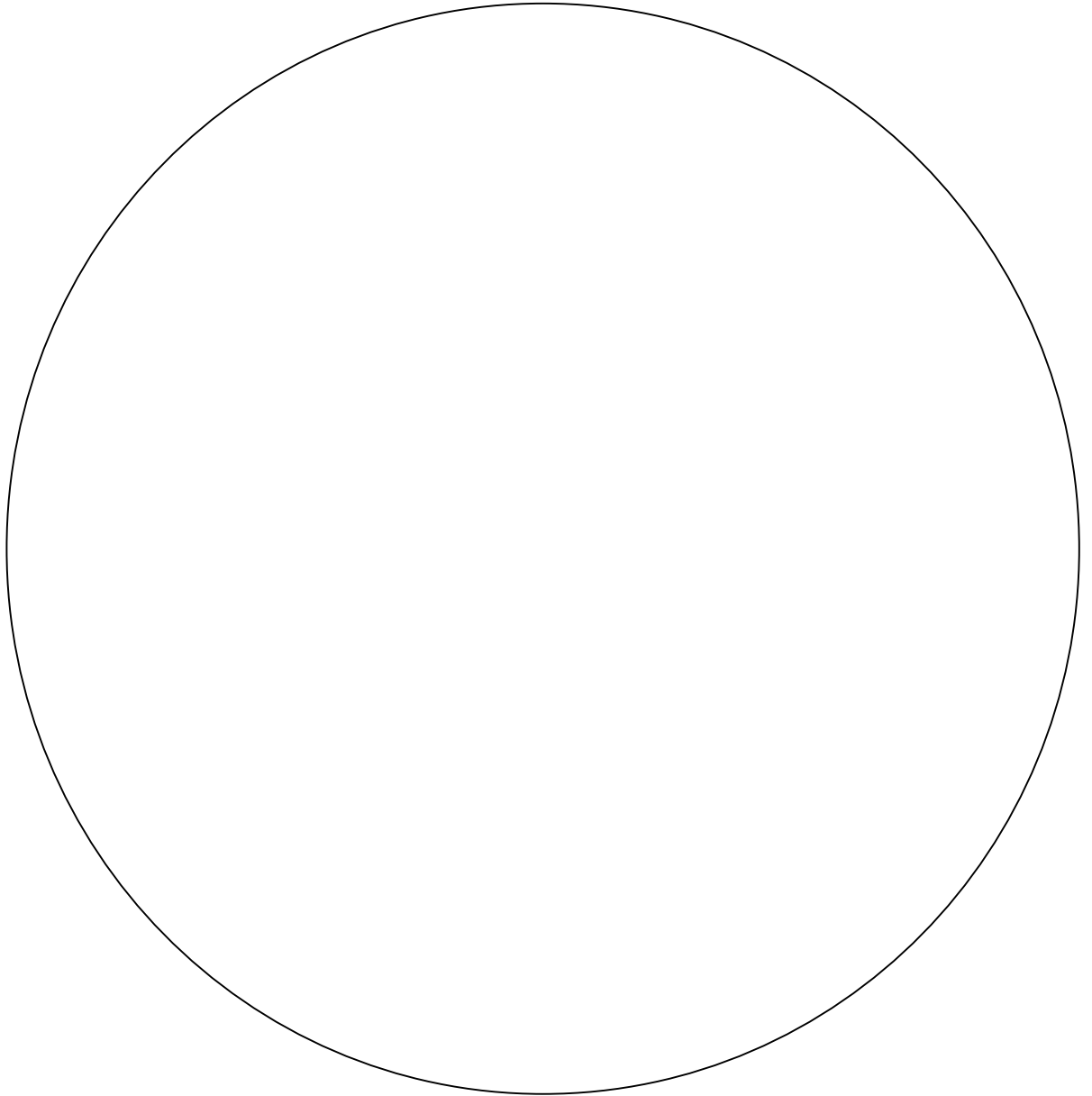
3. Dibuja algo que muestre la personalidad de Eliseo.

"SI ALGUNO QUIERE SERVIRME, QUE ME SIGA" (Juan 12:26) .

HPATRÓN (C.7.3.5)

CÍRCULO PARA LA HOJA DE TRABAJO

Llena el círculo con el color que para ti represente más al profeta Elías. Luego explica por qué escogiste tal color.



HOJA DE TRABAJO (C.7.3.5)

RESPUESTAS: CONOCIENDO A ELISEO

1. --el trabajo de Eliseo--granjero
 --el padre de Eliseo--Safat
 --la fuerza de Eliseo--el Señor
 --la apariencia de Eliseo--calvo
 --cómo vieron los demás a Eliseo--un profeta, la palabra de Dios estuvo con él
 --¿qué pudo lograr Eliseo?--(que cuenten detalles del pasaje)
2. Cualquier color es aceptable, deje que los niños expliquen por qué usaron los colores que escogieron.
3. Compartan sus dibujos.

JUEGO (C.7.3.5)

MEMORIA O CONCÉNTRERE

Preparación:

1. Haga un juego para cada dos niños o equipos. Los equipos se forman con 2 a 4 niños. Organice de modo que todos puedan jugar.
2. Ponga las siguientes frases (dos para cada juego) en papelitos o tarjetas del mismo tamaño.

- orar
- leer la Biblia
- escuchar consejos sabios
- usar su inteligencia
- hacer algo para Dios
- adivinar el número correcto
- hacer lo que le da la gana
- hacer lo que hacen los demás
- no hacer nada
- no pensar en Dios
- tirar dados
- tomar una decisión mañana

Para jugar el juego:

1. Ponga las tarjetas boca abajo en 4 filas de 6 (en el suelo o en una mesa)
2. Por turno cada jugador voltea dos tarjetas. Si no son iguales el jugador vuelve a ponerlas boca abajo, tratando de recordar donde se encuentran. Luego alguien del otro equipo hace lo mismo.
3. Si las tarjetas son iguales el jugador lee la frase y explica si es una de las maneras de conocer las instrucciones de Dios para la vida o no. Su equipo gana el par de tarjetas y continúa volteando tarjetas hasta que pierda.
4. El juego continúa hasta que hayan encontrado los 12 pares de tarjetas. El equipo con la mayoría gana.

ELISEO, SUCESOR DE ELÍAS (C.7.3.6)

REFERENCIA BÍBLICA: 2 Reyes 2:1-18

VERSÍCULO CLAVE: "Pero Dios ha dado a cada uno diferentes dones, a unos de una clase y a otros de otra" (1 Corintios 7:7b, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Cuando Dios me da algo que hacer, me da también la habilidad y el poder para hacerlo.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:

1. Hacer una lista de las habilidades que tienen.
2. Decidir lo que van a hacer para alguien esta semana utilizando sus habilidades.
3. Decir de memoria el versículo de hoy.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

A Eliseo le fue dada una tarea muy grande y quiso tener el mismo espíritu que tenía Elías para poder llevar a cabo lo que Dios le había mandado hacer. Los niños verán en esta historia que Dios nunca nos da un trabajo sin darnos también la capacidad de llevarlo a cabo. Además nos ha dado su Espíritu para ayudarnos a cumplir con sus propósitos en nuestra vida. Esta semana los niños harán algo para otra persona aprovechando las habilidades que Dios les ha dado.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Actividad (vea las instrucciones)	• hojas de trabajo, lápices	10 minutos
Historia (vea las instrucciones)	• Biblia, letreros	20 minutos
Versículo (vea las instrucciones)	• juego	10 minutos
Diálogo (vea las instrucciones)	•	5 minutos
Actividad (vea las instrucciones)	• folletos, Biblias	10 minutos
Oración y refrigerio	•	5 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (C.7.3.6)

ACTIVIDAD: Cada niño debe hacer una lista de sus habilidades (las cosas que hacen bien, aptitudes, destrezas, talentos, etcétera). Es posible que ellos digan que no hacen nada bien. Ayúdeles a entender que ¡Dios no pudo haber fallado en lo que creó! Otros niños quizás no quieren aparecer como orgullosos. La falsa modestia niega la obra de Dios. No tenemos habilidades por algo que hemos hecho, es un don de Dios en nuestras vidas. Así que anímeles a hacer sus listas. Tal vez necesite preparar de antemano en un pliego grande de papel, una lista de habilidades para que ellos las miren y reflexionen si tienen tales aptitudes. (Dibujar, sumar, cocinar, limpiar, cantar, leer, armar objetos, construir, pintar, contar historias, organizar sus libros, arreglar sus cuartos, tareas, ayudar, animar a otros, lavar, servir, estudiar, sonreír, cocer, bordar, escuchar a otros, tejer, escribir cartas, cuentos, un diario, canciones, poemas, tocar un instrumento, actuar, consolar a alguien que sufre, imitar, cuidar hermanos menores, jugar deportes, orar por otros, etcétera). Agregue las que crea necesarias. Tenga cuidado en no hacer demasiado énfasis en actividades que suelen parecer sobresalientes o mejores que otras. ¡Dios utiliza también en forma poderosa a personas quietas que aparentemente no pueden hacer mucho!

No es para que se sientan superiores o mejores que los demás. ¡Sus habilidades han sido regalos de Dios! Procure crear un ambiente donde los niños se sientan seguros y respetados. Anímeles a compartir lo que han escrito.

HISTORIA: Los niños pueden hacer letreros para Eliseo, Elías, Narrador, Compañía de profetas, los Profetas de Bethel y los Profetas de Jericó. Lea la historia de la Biblia, luego ellos pueden escoger los papeles que quieran tomar. Pida que un grupo de niños dramatice la historia mientras usted lee nuevamente.

DIÁLOGO: Después de haber hecho el drama de la historia conversen sobre las habilidades que tenía Eliseo para realizar la tarea que Dios le había dado. Ayúdeles a ver que todas las habilidades que tenemos vienen de Dios. Nosotros por sí mismos no somos ni podemos hacer nada. Lo que somos y podemos hacer, es porque Dios nos ha dado la habilidad para ello.

VERSÍCULO: Escoja un juego para ayudarles a memorizar el versículo de hoy. Hay varias ideas al final de este material.

ACTIVIDAD: Sigán añadiendo más información a sus folletos.

Tareas:	2 Reyes 2:1-2
Milagros:	2 Reyes 2:8
	2 Reyes 2:11
	2 Reyes 2:13-14
Problema:	2 Reyes 2:1

ORACIÓN: Oren antes de decidir lo que harán esta semana, usando una habilidad que Dios les ha dado. Luego pueden compartir lo que harán

ILUSTRACIÓN (C.7.3.6)

ELÍAS LLEVADO AL CIELO



ELISEO PURIFICA EL AGUA (C.7.3.7)

REFERENCIA BÍBLICA: 2 Reyes 2:19-25

VERSÍCULO CLAVE: "¡Tú eres el Dios que hace maravillas; ¡Diste a conocer tu poder a las naciones!" (Salmo 77:14, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: ¡Mi Dios es el Dios de milagros!

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:

1. Contar el milagro que hizo Dios en la historia de hoy.
2. Explicar cómo Dios hace milagros hoy en día.
3. Decir de memoria el versículo de hoy.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

Por seis semanas veremos algunos milagros que Dios hizo por medio de Eliseo. Milagros que son grandes y extraordinarios. Los niños tienen que aprender que Dios sigue haciendo milagros hoy en día. Debemos reconocer los milagros diarios que estamos experimentando (¡la vida misma es un milagro!) y debemos dar gracias a Dios porque Él sigue haciendo grandes y maravillosos milagros en nuestra vida.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Manualidad (vea las instrucciones)	• piedras, madera, marcador, pegamento, papel blanco	15 minutos
Historia (vea las instrucciones)	• Biblia, tablero, tiza	10 minutos
Diálogo (vea las instrucciones)	•	10 minutos
Actividad (vea las instrucciones)	• folletos, lápices	10 minutos
Versículo (vea las instrucciones)	• juego	10 minutos
Oración y refrigerio	•	5 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (C.7.3.7)

MANUALIDAD: Los niños trabajarán haciendo un recuerdo que llevarán a sus casas. En la página 34 se encuentran las instrucciones. Es bueno de vez en cuando cambiar la rutina de las clases. Entonces, que no le llame la atención que al empezar, lo hagan haciendo la manualidad.

HISTORIA: Deje que ellos lean la historia. Pida que todos abran sus Biblias en 2 Reyes 2:19-25. Uno de los niños puede escribir en el tablero (pizarrón) o en un pliego de papel los tres datos (la tarea, el milagro y el problema). Hable con ellos de lo que es un milagro. Hagan una lista de milagros "grandes" y milagros "pequeños". Cuénteles la historia de un milagro moderno, puede ser de alguno de la misma iglesia o de alguien que ellos conocen. Si ellos tienen algo que compartir en cuanto a milagros, permítales hacerlo.

ACTIVIDAD: Sigam añadiendo información a sus folletos.

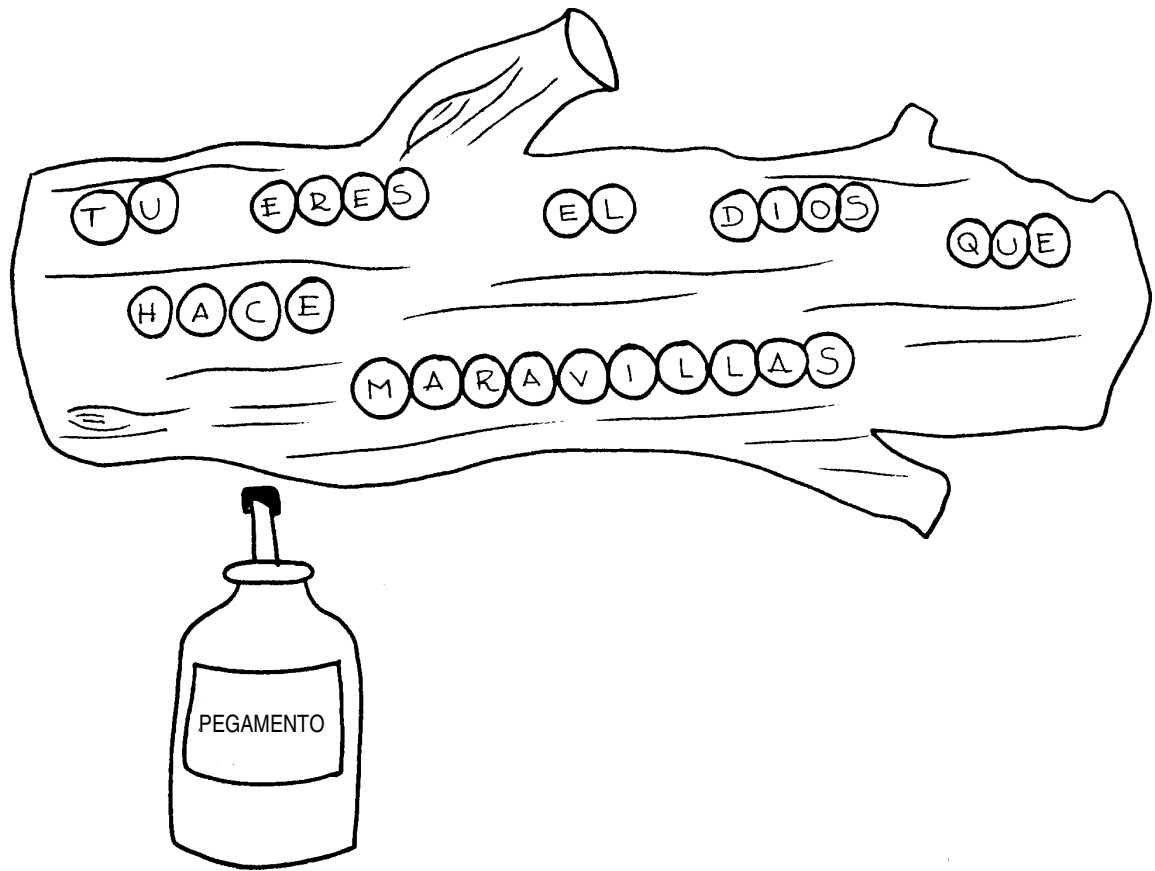
Tareas:	2 Reyes 2:19
Milagro:	2 Reyes 2:21-22
Problema:	2 Reyes 2:19

VERSÍCULO: Escoja uno de los juegos que se encuentra al final de este material. Los niños pueden memorizar su versículo mientras juegan.

ORACIÓN: Hable nuevamente de los milagros grandes y pequeños que los niños han experimentado. Ayúdeles a pensar en toda su vida y recordar lo que Dios ha hecho milagrosamente... cosas que quizás no reconocieron antes. Oren juntos dando gracias a Dios porque Él de verdad sigue trabajando en nuestra vida, haciendo milagros.

MANUALIDAD (C.7.3.7)

Materiales: piedras pequeñas y redondas (botones opcional)
pegamento (goma)
madera flotante (o cualquier pedazo de madera)
marcador negro permanente
papel blanco



Elaboración: 1. Cada niño necesita 29 piedras (botones).
2. Utilizando un marcador permanente escriba una letra en cada piedra "Tú eres el Dios que hace maravillas" y péguelas en el lugar correcto en la madera

ELISEO Y LA VIUDA (C.7.3.8)

REFERENCIA BÍBLICA: 2 Reyes 4:1-7

VERSÍCULO CLAVE: "Dios alimentaría a su pueblo con lo mejor del trigo, y con miel silvestre apagaría su sed" (Salmo 81:16, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: A Dios le importa mi condición económica y física. Él provee para mis necesidades.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:

1. Comentar cómo Dios ha suplido sus necesidades en tiempos difíciles.
2. Contar la historia.
3. Decir de memoria el versículo de hoy.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

La historia de hoy refleja una situación muy común, la de muchas mujeres viudas que no tienen nada. Que se han quedado solas y que sufren necesidades. Los niños apreciarán que algunas veces Dios provee lo necesario pero no va más allá. Necesitamos aceptar que Dios sabe mejor que nosotros lo que necesitamos y lo que no necesitamos y por lo tanto algunas veces no nos da todo lo que queremos. Durante esta semana los niños agradecerán al Señor por todo lo que les ha dado.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Juego (vea las instrucciones)	• monedas	15 minutos
Historia (vea las instrucciones)	• Biblia, ilustraciones	15 minutos
Diálogo (vea las instrucciones)	•	10 minutos
Actividad (vea las instrucciones)	• folletos, lápices	15 minutos
Oración y Refrigerio	•	5 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (C.7.3.8)

JUEGO: Con anticipación consiga las monedas más pequeñas que sea posible (4 o 5 para cada niño). Si no es posible conseguir monedas, hágalas de papel. Antes que entren los niños esconda las monedas. Cuando empiece la clase, dígales que deben buscar el tesoro escondido. Cuando las hayan encontrado, deben contar cuánto tiene cada uno. Luego dígales que todos son ganadores. ¿Cómo van a solucionar la situación "injusta"? Deje pensar. Ellos mismos pueden igualar las monedas para que todos tengan la misma cantidad. O usted puede dar a los que tienen menos, lo necesario para que todos tengan la misma cantidad. (Diga por ejemplo: "Miren como estoy supliendo la necesidad para que todos tengan por igual").

HISTORIA: Corte con anticipación varias jarras como las que se encuentran adjuntas. Mientras cuenta la historia (hay que leerla unas cuantas veces con anticipación), pegue las jarras en un papel de color oscuro. Siga pegando más y más jarras. (Guarde la muestra para utilizarla en otra ocasión).

DIÁLOGO: Converse con los niños sobre cómo Dios suple todas nuestras necesidades. Ayude a entender lo que es una necesidad (comida, abrigo y ropa) y lo que es un deseo. Haga una lista de las necesidades que Dios ha suplido en sus vidas, ayudándoles a ver que es Dios quien suple las necesidades por medio del trabajo de los padres, los servicios a la comunidad (que brindan los gobiernos y que son pagados con los impuestos), la ayuda de otros, etcétera. También hagan una lista de los deseos que ellos tienen. (una bicicleta, otra casa, más dinero, etcétera) Hágales notar la diferencia entre necesidades y deseos. A veces pensamos que somos nosotros los que estamos supliendo nuestras necesidades, ¡pero siempre es Dios quien nos está dando lo que necesitamos!

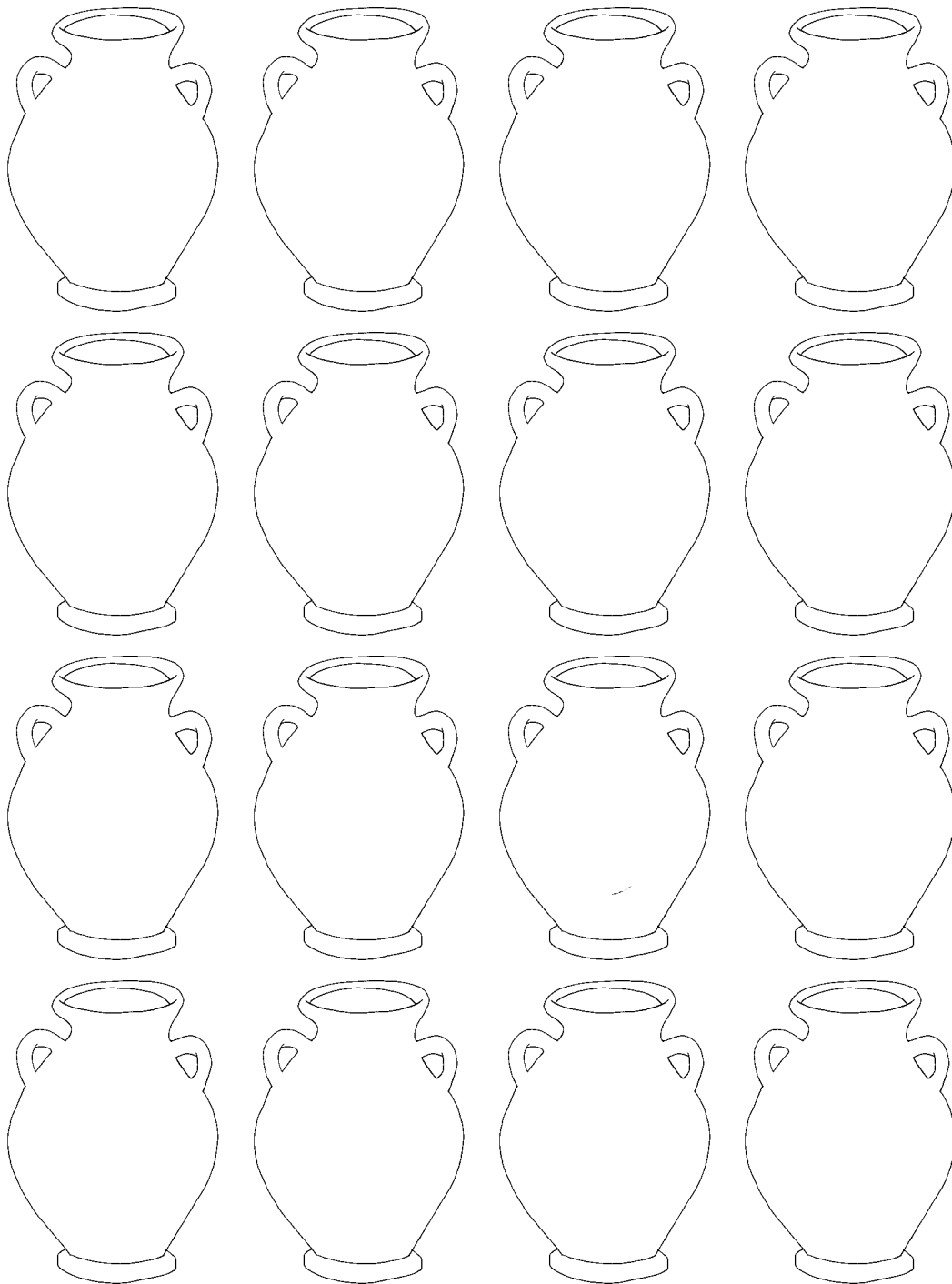
ACTIVIDAD: Los versículos que utilizarán hoy en sus folletos son:

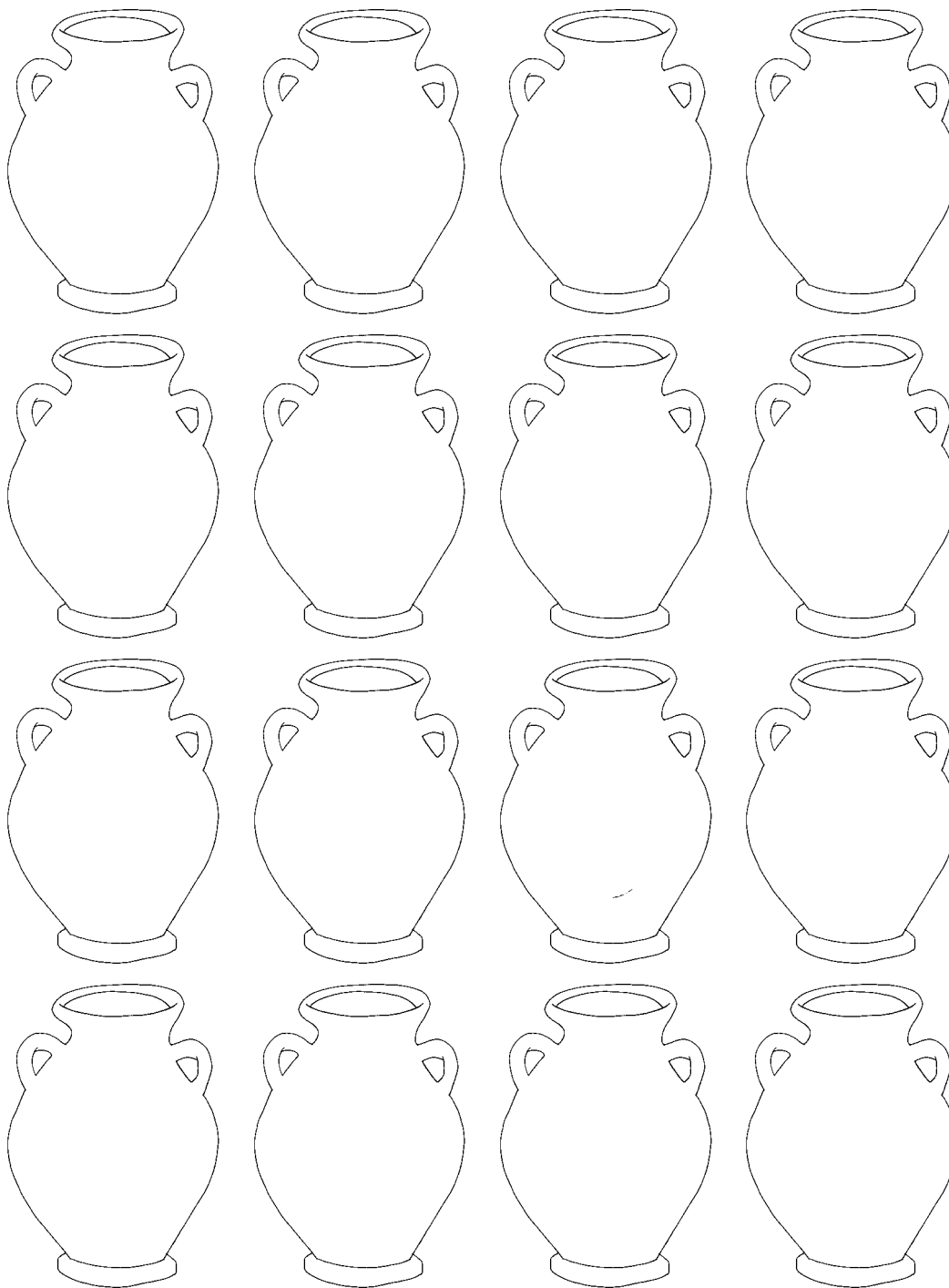
Tareas:	2 Reyes 4:1
Milagro:	2 Reyes 4:3-7
Problema:	2 Reyes 4:1-2

ORACIÓN: Ayude a expresar en oración sus sentimientos de gratitud al Señor porque Él es fiel y siempre está pendiente de nuestras necesidades. Cuando le pedimos por ellas, Él suple.

ILUSTRACIÓN (C.7.3.8)

JARRAS





ELISEO Y LA MUJER DE SUNEM (C.7.3.9)

REFERENCIA BÍBLICA: 2 Reyes 4:8-37

VERSÍCULO CLAVE: "Sáname tú, Señor, y seré sanado; sálvame tú, y seré salvado, pues sólo a ti te alabo" (Jeremías 17:14, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: A Dios le importan las necesidades de mi cuerpo y además tiene poder para sanarme.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:

1. Explicar el milagro de sanidad que hizo Dios.
2. Expresar que Dios tiene el poder de sanar y de decidir qué es lo mejor para nosotros.
3. Contar la historia y decir de memoria el versículo de hoy.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

A Dios le importa nuestra sanidad física. Su deseo es que cuidemos nuestro cuerpo manteniéndolo sano (comida sana, ejercicio, higiene, etcétera). Hay ocasiones en que solamente Dios puede sanarnos, ya sea en forma directa o a través de la medicina. Son esos momentos cuando tenemos que confiar en que Él hará lo mejor para nosotros, dándole gracias por su poder y sabiduría. Esta semana los niños orarán por la sanidad de alguien que está enfermo y por su propia salud.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Manualidad (vea las instrucciones)	• hojas, crayones	10 minutos
Historia (vea las instrucciones)	• ilustraciones, Biblia	15 minutos
Diálogo (vea las instrucciones)	•	10 minutos
Versículo (vea las instrucciones)	•	10 minutos
Actividad (vea las instrucciones)	• folletos, lápices, Biblias	10 minutos
Oración y refrigerio	•	5 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (C.7.3.9)

MANUALIDAD: Cuando lleguen a la clase, luego de darles la bienvenida y saludarles, si es posible personalmente a cada uno, entrégueles una copia de la ilustración de la página 41, para que la colorean. Mientras trabajan, seguramente le preguntarán sobre la ilustración. Lo que ellos ven, lo que ellos aprecian. Si hacen preguntas, dé el tiempo para responder.

HISTORIA: Divida la clase en dos grupos. El grupo #1 leerá 2 Reyes 4:8-17. Deben decidir cómo van a presentar la historia a sus compañeros. El grupo #2 leerá 2 Reyes 4:18-37 y también decidirán cómo la presentarán a los demás (con ilustraciones, con drama, etcétera).

Cuando hayan hecho sus presentaciones pueden dialogar sobre el poder de Dios. La enfermedad y la muerte son consecuencia del pecado. Estas siempre han desafiado la fe de los creyentes. Sin embargo, Dios sana en algunas circunstancias como respuesta a las oraciones de los creyentes, como también puede no hacerlo. Dios es soberano. Él tiene control y dominio sobre la vida y también potestad sobre la muerte. ¡Dios siempre tiene la última palabra! Nuestra responsabilidad es orar; en Dios está el resto.

ACTIVIDAD: En los folletos se añaden

Tareas:	2 Reyes 4:14-16 2 Reyes 4:27-31
Milagros:	2 Reyes 4:17 2 Reyes 4:32-37
Problemas:	2 Reyes 4:14-15 2 Reyes 4:20

VERSÍCULO: Utilice una de las actividades que se encuentran al final de este material para enseñarles el versículo de memoria.

ORACIÓN: Haga una lista de personas que los niños conozcan (familiares o amigos), que necesitan un toque sanador de Dios. Luego oren por ellos y también por las necesidades de los niños de la clase. Es importante que ellos aprendan a interceder en oración por personas que necesitan. No es que esas personas no puedan orar, pero la Palabra de Dios nos manda a interceder en oración unos por otros.

ILUSTRACIÓN (C.7.3.9)



"Sáname tú, Señor, y seré sanado..."
(Jeremías 17:14)

ELISEO Y NAAMÁN (C.7.3.10)

REFERENCIA BÍBLICA: 2 Reyes 5:1-27

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. No te creas demasiado sabio; honra al Señor y apártate del mal: ¡ésta es la mejor medicina para fortalecer tu cuerpo!" (Proverbios 3:5-8, Dios Habla Hoy)

CONCEPTO CLAVE: Los milagros ocurren cuando tengo fe y estoy dispuesto a confiar y obedecer a Dios.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:

1. Contar algunos detalles sobre la lepra.
2. Dramatizar la historia de Eliseo y Naamán.
3. Decir de memoria los versículos de hoy explicando su significado.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

Hoy veremos la historia sobre la fe de una niña y de un militar que aprendieron que sólo por medio de la confianza y la obediencia a Dios podemos ver milagros. Sin embargo, algunas veces se presentan obstáculos que impiden que Dios obre el milagro. El orgullo, la ira, el pecado no confesado y la desobediencia pueden impedir los milagros que Dios quiere hacer en nuestras vidas. Esta semana los niños expresarán su confianza en Dios reconociendo el poder que Él tiene para hacer grandes, maravillosos y extraordinarios milagros de sanidad.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Manualidad (vea las instrucciones)	• hojas, crayones	10 minutos
Historia (vea las instrucciones)	• ilustraciones, Biblia	15 minutos
Diálogo (vea las instrucciones)	•	10 minutos
Versículo (vea las instrucciones)	•	10 minutos
Actividad (vea las instrucciones)	• folletos, lápices, Biblias	10 minutos
Oración y refrigerio	•	5 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (C.7.3.10)

ACTIVIDAD: Cuando los niños lleguen al aula, deles una copia de la hoja de trabajo, página 45. La información que encuentren allí les dará pautas para conocer la historia que estudiarán hoy. Diga que pueden ayudarse con la historia que está en 2 Reyes 5:1-27.

HISTORIA: Si es posible, invite a unos adultos o jóvenes de la iglesia para que le ayuden a dramatizar la historia de hoy. Una persona puede hacer el papel de Naamán, vestirse como tal, pintarse la piel con pintura o crema blanca para simular las manchas de la lepra. Si hay suficientes personas, otros también pueden disfrazarse de leprosos. Pueden usar maquillaje para simular la lepra. Una mujer, o quizás una niña de la clase puede hacer el papel de la niña y otro el papel de Eliseo. Para la dramatización, puede usar el cuento adjunto o usando sus propias palabras en base a la porción bíblica. Si no es posible conseguir ayudantes, quizás los mismos niños quieran hacerlo o puede leer la historia dramáticamente (mostrando ilustraciones).

ACTIVIDAD: Continúen añadiendo información a sus folletos.

Tareas:	2 Reyes 5:6
Milagro:	2 Reyes 5:13-14
Problemas:	2 Reyes 5:1

VERSÍCULOS: Utilice algunas de las actividades que se encuentran al final del material para enseñarles los versículos. Recuerde que es importante que memoricen semana a semana.

ORACIÓN: Todos juntos, den gracias a Dios por su cuidado. Oren por fe, confianza y obediencia. Sigán orando por las personas en la lista de la semana pasada.

HOJA DE INFORMACIÓN (C.7.3.10)

¡UNA ENFERMEDAD ESPANTOSA!

En la época de Naamán la lepra fue una enfermedad espantosa. En las etapas iniciales de la enfermedad, aparecen manchas blancas en la piel que se extienden mientras avanza la enfermedad. Los nervios se afectan y se pierde la sensibilidad de la piel. Eventualmente la lepra puede extenderse más y causar la pérdida de las extremidades y la piel. La lepra puede desfigurar el cuerpo de tal forma que la apariencia de la persona provoca temor. La gente pensaba que la lepra era contagiosa. Los leprosos eran echados de sus casas y tenían que vivir lejos de sus familias. Vivían en colonias de leprosos. Para el leproso su enfermedad significaba una vida entera separada de sus seres amados y amigos porque no había curación para la lepra.

Siendo así, es fácil entender lo importante que fue el viaje de Naamán para entrevistarse con Eliseo. Naamán estuvo en peligro de perder todo lo que tenía si no era sanado. ¡Cuán agradecido se sintió al ser sanado!

Hoy la lepra es una enfermedad curable. Hay medicinas que pueden detener el avance de la enfermedad. Se sabe también que no es una enfermedad contagiosa. Dios le ha dado sabiduría a los científicos y médicos para ayudar a los leprosos a vivir una vida normal. Sus descubrimientos también han sido milagros de Dios.

HOJA DE TRABAJO (C.7.3.10)

LA LEPROA AYER Y HOY

Llena los espacios para mostrar lo que has aprendido de la lepra.

1. En la época de Naamán la gente tenía _____ de la lepra.
2. Sabían que tenían la lepra cuando veían _____
en la piel.
3. La lepra era una enfermedad _____.
4. Si tenía lepra tenía que salir de su _____ y dejar su _____.
5. No había una _____ para la lepra.
6. Hoy en día hay una _____ para la lepra.
7. En la vida de Naamán Dios hizo un _____.
8. Hoy en día Dios ha hecho un _____ dando a los científicos y
médicos una _____ para la lepra.

HOJA DE TRABAJO (C.7.3.10)

RESPUESTAS: LA LEPROSIA AYER Y HOY

1. En la época de Naamán la gente tenía miedo de la lepra.
2. Sabían que tenían la lepra cuando veían manchas blancas en la piel.
3. La lepra era una enfermedad espantosa.
4. Si tenía lepra tenía que salir de su casa y dejar su familia.
5. No había una cura (curación) para la lepra.
6. Hoy en día hay una cura (curación) para la lepra.
7. En la vida de Naamán Dios hizo un milagro.
8. Hoy en día Dios ha hecho un milagro dando a los científicos y médicos una curación para la lepra.

ELISEO Y LOS SIRIOS (C.7.3.11)

REFERENCIA BÍBLICA: 2 Reyes 6:8-23

VERSÍCULO CLAVE: "El Señor te protege de todo peligro; Él protege tu vida. El Señor te protege en todos tus caminos, ahora y siempre" (Salmo 121:7-8, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Dios se preocupa por mi seguridad y su poder está disponible para quien lo necesite. Él se encarga de mi vida.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:

1. Expresar lo que sienten al pensar en el cuidado de Dios.
2. Identificar cómo se veía el cuidado de Dios durante la guerra con los sirios.
3. Decir de memoria los versículos de hoy explicando su significado.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

Dios se preocupa por nuestra seguridad y bienestar. Él nos cuida a toda hora y en todo lugar. Pase lo que pase en la vida podemos estar seguros que Dios está allí cuidándonos con su mano poderosa. Podemos confiarle nuestros temores, peligros, alegrías y tristezas. Esta semana los niños recordarán que Dios siempre cuidará de ellos porque les ama sea cual sea la circunstancia.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Manualidad (vea las instrucciones)	• papel grande, crayones	15 minutos
Historia (vea las instrucciones)	• Biblia, ilustraciones	10 minutos
Diálogo (vea las instrucciones)	•	10 minutos
Versículo (vea las instrucciones)	• juego	10 minutos
Actividad (vea las instrucciones)	• folletos, lápices, Biblias	10 minutos
Oración y refrigerio	•	5 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (C.7.3.11)

ACTIVIDAD: Cuando lleguen los niños al aula, deben encontrar colgada en una pared una hoja grande de papel, con el título "DIOS ESTÁ CUIDÁNDOTE". Tenga listas revistas y crayones. Los niños van a hacer un collage (mural) poniendo láminas y dibujando algo que ilustre lo que dice el título. Luego pueden dialogar de lo que han puesto en el collage para empezar así la historia.

HISTORIA: Debe contar la historia dramáticamente. Con anticipación busque láminas o ilustraciones para contarla. Ayúdeles a que se imaginen la frustración que sintieron los sirios cuando sus planes fueron descubiertos. Haga énfasis en la protección que Dios brindó a su pueblo, tanto en lo visible como en lo invisible. Ayude a notar la manera milagrosa cómo Dios ganó la victoria, sin derramar sangre. Note la bondad que los israelitas mostraron a sus presos. Conversen de las maneras como podemos apreciar el cuidado de Dios en nuestras vidas.

ACTIVIDAD: Continúe añadiendo información a sus folletos.

Tareas:	2 Reyes 6:12
Milagro:	2 Reyes 6:18
Problemas:	2 Reyes 6:8, 13-14

VERSÍCULOS: Utilice una de las actividades que se encuentran al final del material para enseñarles los versículos.

ORACIÓN: Oren dando gracias a Dios por su cuidado.

MILAGROS (C.7.3.12)

REFERENCIA BÍBLICA: 2 Reyes 2:19-7:20

VERSÍCULO CLAVE: "Hablen de su gloria y de sus maravillas ante todos los pueblos y naciones, porque el Señor es grande y muy digno de alabanza..." (1 Crónicas 16:24-25a, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Debo alabar a Dios por su poder y agradecerle por sus milagros.

OBJETIVOS EDUCATIVOS: Al final de la clase de hoy los niños podrán:

1. Hacer un repaso de los milagros que hizo Dios por medio de Eliseo.
2. Identificar cómo Dios hace milagros hoy en día.
3. Decir de memoria los versículos de hoy explicando su significado.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

El Señor se deleita en la alabanza y la adoración de su pueblo. La Palabra de Dios, la Biblia, nos dice que nosotros hemos sido creados para "alabanza de su gloria", por tanto es lo que debemos hacer cada momento de nuestra vida. Debemos reconocer el poder, el amor y la misericordia de Dios y alabarle. Hoy tendrán la oportunidad de repasar los milagros de Eliseo que ya han visto y conocer otros milagros. Esta semana los niños van glorificar a Dios por lo que Él es y por todo lo que hace.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Música (vea las instrucciones)	• canciones, guitarra	10 minutos
Historia (vea las instrucciones)	• Biblia, ilustraciones	10 minutos
Actividad (vea las instrucciones)	• crucigrama	15 minutos
Actividad (vea las instrucciones)	• folletos, lápices, Biblias	10 minutos
Alabanza (vea las instrucciones)	•	10 minutos
Oración y refrigerio	•	5 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (C.7.3.12)

ALABANZA: Invite a uno de los músicos de la iglesia para estar en su clase hoy. En caso de que no haya alguien, los niños pueden cantar alabanzas utilizando instrumentos sencillos tales como pandeetas y tambores o cualquier otro instrumento que ellos tengan. Lo importante es que hoy alaben, canten y glorifiquen el nombre del Señor. Hay muchas canciones conocidas. Quizás ellos mismos le den ideas sobre cuáles canciones cantar.

HISTORIA: Lean juntos "La Historia de Eliseo" (adjunto) para tener un bosquejo general de los milagros que Dios hizo por medio de Eliseo. Haga un repaso de los milagros que ya vieron. Conversen más sobre los milagros de la lección de hoy. Haga énfasis en la adoración que debemos sentir al ver el poder de Dios y sus milagros.

ACTIVIDAD: Los niños pueden hacer el crucigrama que se encuentra adjunto. Es una actividad excelente para reforzar los conceptos importantes de la historia de hoy.

ACTIVIDAD: Termine de hacer los folletos de "Información Clasificada" para llevar a sus casas.

ALABANZAS: Nuevamente pueden cantar dando gloria a Dios por su poder y proezas. ¡Hoy es un día de celebración! Sería excelente si prepara con anticipación un refrigerio especial, podría pedir la ayuda de los niños o de los padres de familia. En este tiempo de refrigerio, haga la premiación de los niños que memorizaron versículos, los que trajeron visitas, los que tienen premio por asistencia puntual, etcétera. Es tiempo de celebración, entonces todos deben estar contentos y alegres. Antes de terminar con todo este momento de celebración, den gracias al Señor por todo lo estudiado durante el trimestre.

HISTORIA (C.7.3.12)

Eliseo fue un profeta que hizo milagros (con el poder de Dios), que predijo el futuro (con el poder de Dios) y también sabía leer las mentes de otros (con el poder de Dios).

MILAGRO #1: AGUA MALA TRANSFORMADA EN BUENA: 2 Reyes 2:19-22

El agua de Jericó era mala. Eliseo tiró sal al agua, como Dios le mandó hacer y el agua ha sido pura desde entonces.

MILAGRO #2: ELISEO AYUDA A UNA VIUDA POBRE: 2 Reyes 4:1-7

Una viuda no pudo pagar su deuda, entonces un hombre iba a llevarse a sus hijos como pago. La única cosa que tenía la viuda era una jarra pequeña de aceite. Eliseo le dijo que debería irse a su casa y recolectar más jarras de las vecinas. Empezaron a vaciar el aceite en las otras jarras. Cuando todas estaban llenas el aceite dejó de fluir. Eliseo le dijo que debería vender el aceite, pagar su deuda y utilizar el resto del dinero para vivir.

MILAGRO #3: ELISEO Y LA MUJER RICA: 2 Reyes 4:8-17

Eliseo comió y vivió en la casa de una mujer rica cada vez que estuvo en su ciudad. Un día Eliseo le preguntó a sus siervos lo que podía darle como recompensa a su bondad. Ellos le contaron que ella quería tener un hijo. Eliseo le dijo a la mujer que iba a tener un hijo y ¡al año siguiente lo tuvo!

MILAGRO # 4: ELISEO DA VIDA A UN NIÑO: 2 Reyes 4:18-37

El hijo de una mujer rica tuvo un accidente y se murió. La mujer corrió donde Eliseo. Él regresó con ella a la casa y resucitó a su hijo.

MILAGRO #5: COMIDA VENENOSA TRANSFORMADA EN BUENA: 2 Reyes 4:38-41

Hubo una sequía. Los siervos de Eliseo hicieron una comida con unas calabazas venenosas (sin darse cuenta). Eliseo puso un poco de harina en el guisado y lo transformó en comida buena.

MILAGRO #6: LOS PANES MULTIPLICADOS: 2 Reyes 4:42-44

A Eliseo le fueron dados 20 panes para dar de comer a 100 profetas. Sus siervos pensaron que no era suficiente pero Eliseo les dijo que el Señor le había dicho que iba a ser suficiente y que iba a sobrar. ¡Y así fue!

MILAGRO #7: NAAMÁN CURADO: 2 Reyes 5:1-19

Naamán era un comandante del ejército de Siria. Tenía lepra. Su sierva, una niña le dijo que Eliseo podía curarle.

Eliseo le dijo a Naamán que tenía que ir y lavarse siete veces en el Río Jordán. Esto enojó mucho a Naamán (por su orgullo). Sus siervos por fin pudieron convencerle para hacer lo que Eliseo le había dicho. ¡Y fue curado!

MILAGRO #8: EL CASO DE LA HACHA PERDIDA: 2 Reyes 6:1-7

Eliseo y un grupo de profetas fueron a cortar unos árboles para agrandar su casa. Cuando empezaron a trabajar uno perdió su hacha en el agua. Este se entristeció mucho pues era un hacha prestada. Eliseo cortó un palo, lo tiró al agua y así hizo flotar el hacha.

MILAGRO #9: EL SEÑOR PROTEGE Y AYUDA A ELISEO: 2 Reyes 6:8-23

El rey de Siria estaba en guerra contra Israel. Supo que Eliseo delató todos sus planes a los líderes de Israel, por lo tanto, quiso capturar a Eliseo.

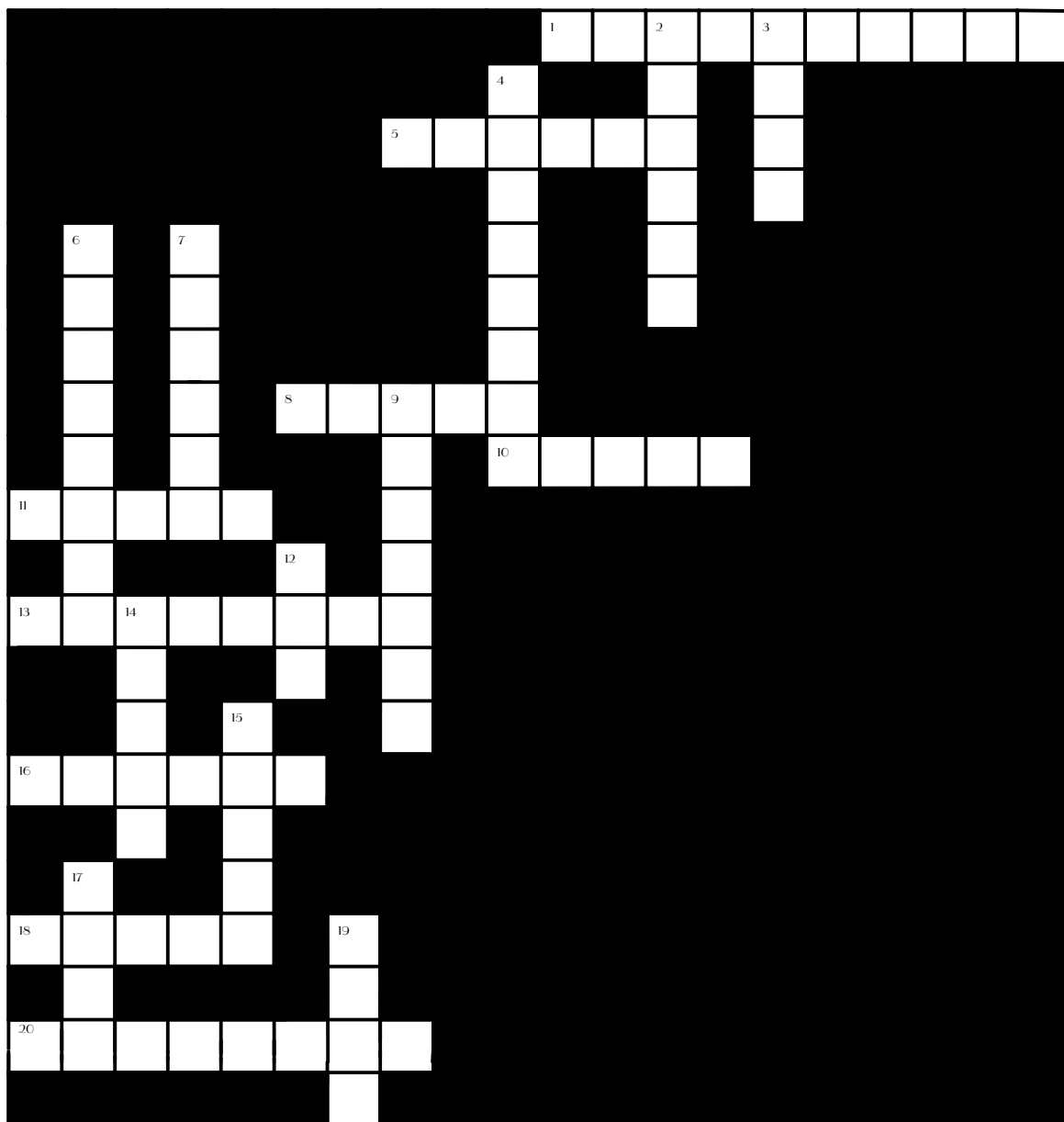
Cuando el ejército de Siria llegó a la ciudad donde estaba Eliseo, el siervo de Eliseo se atemorizó. Eliseo oró para que su siervo pudiera tener sus ojos abiertos y ver lo que antes era invisible. Inmediatamente pudo ver que había en las montañas un ejército de caballos, carros de fuego y ángeles protegiendo a Eliseo.

MILAGRO #10: GRAN HAMBRE: 2 Reyes 6:24-7:20

Como resultado del sitio de Samaria hecho por el ejército de Siria, hubo gran hambre en Israel. El rey de Israel pensó que Eliseo tenía la culpa de tanta hambre y también quiso matarle. Eliseo le dijo al rey y a su ayudante que al día siguiente todo el mundo iba a tener suficiente para comer, menos el ayudante. El rey y su ayudante pensaron que eso ¡era ridículo!

Cuatro leprosos muriéndose de hambre fueron al campamento de los sirios para pedir comida. Pero cuando llegaron allí encontraron el campamento vacío. El Señor había hecho que los sirios oyeran algo que pareciera como un ejército grande con caballos y carros y pensaron que el rey de Israel había empleado ejércitos para atacarles. Los sirios huyeron, dejando todo lo que tenían en el campamento. Cuando los leprosos vieron que el campamento estaba vacío, entraron y comieron hasta que se llenaron. Luego se fueron a contarle a los demás. Todo el mundo se fue a comer al campamento, pisoteando al ayudante del rey. El ayudante murió. ¡Los demás comieron todo lo que quisieron!

CRUCIGRAMA (C.7.3.12)



CRUCIGRAMA (C.7.3.12)

PISTAS:

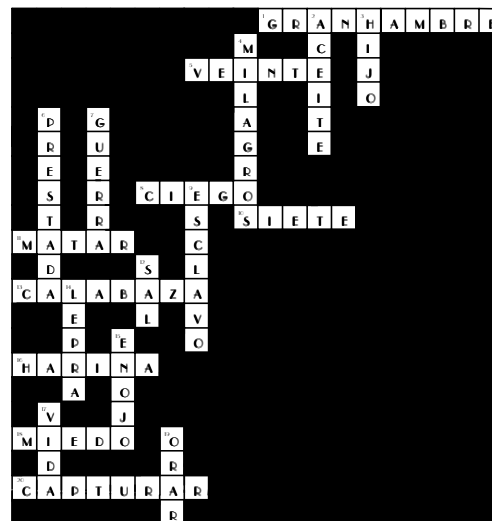
HORIZONTALES

1. Cuando no hay suficiente para comer hay una _____
5. El número de panes que Eliseo tenía para alimentar a los 100 profetas.
8. Eliseo oró que el ejército de Siria quedará _____
10. Las veces que Naamán tenía que lavarse para ser sanado.
11. Lo que quiso hacer el rey de Israel a Eliseo cuando hubo gran hambre en la tierra.
13. Lo que hizo venenosa la comida hecha por los siervos de Eliseo.
16. Lo que Eliseo puso en la comida para hacerla buena.
18. Lo que sintió el siervo de Eliseo al ver el ejército de Siria.
20. Lo que quiso hacer el rey de Siria a Eliseo cuando supo lo que estaba haciendo en su contra.

VERTICALES

2. Lo que vendió la viuda pobre para pagar su deuda.
3. Lo que Eliseo prometió a la mujer rica como recompensa por su bondad.
4. Lo que hizo Eliseo con el poder de Dios.
6. El hacha perdida era una hacha _____
7. Lo que dejó de hacer Siria contra Israel después del banquete.
9. Los hijos de la viuda iban a ser _____ para pagar su deuda.
12. Lo que Eliseo tiró al agua para purificarla.
14. La enfermedad que tenía Naamán.
15. Lo que sintió Naamán cuando Eliseo le dijo lo que tenía que hacer para ser sanado.
19. Lo que hizo Eliseo antes de cada milagro.

RESPUESTAS:



APÉNDICE A (C.7.3)

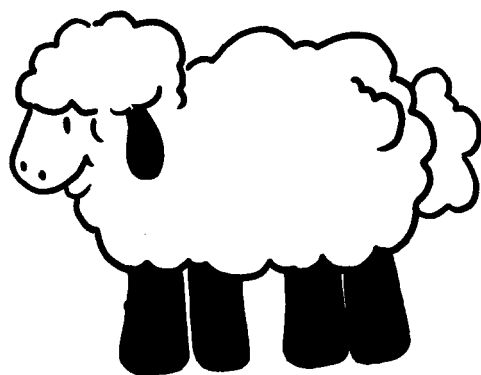
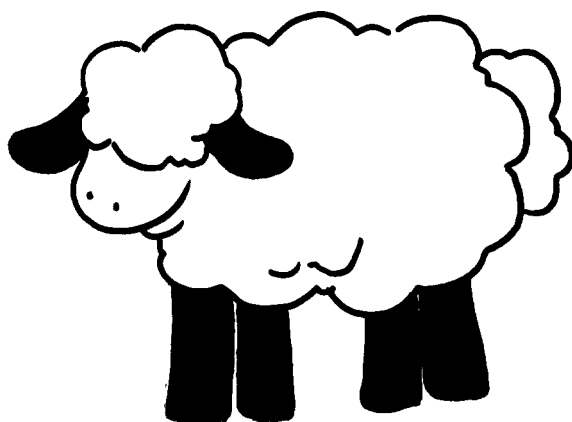
JUEGOS PARA LA MEMORIZACION DE VERSICULOS: PASTORES Y OVEJAS

Este juego se puede utilizar para repasar versículos que se han memorizado. En el pastor se escribe el versículo, en la oveja el libro de la cita y en el bastón la cita (sin el nombre del libro). Haga un pastor, una oveja y un bastón para cada versículo que quiera repasar.

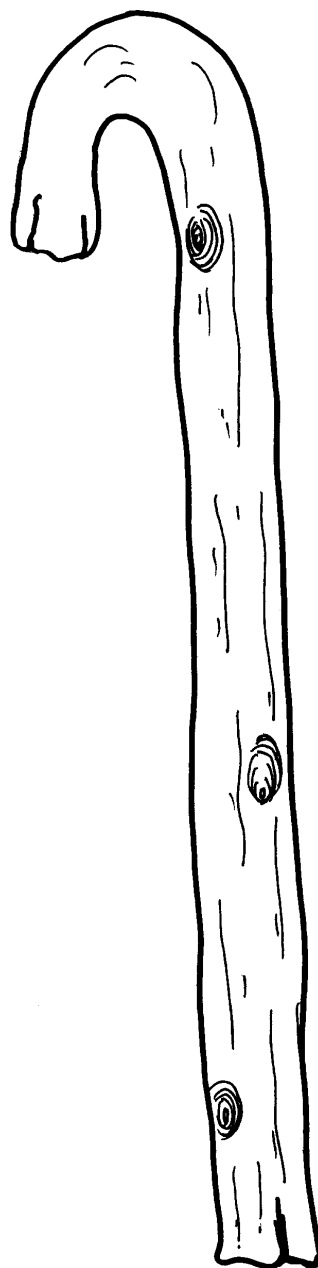
Cómo jugar: ¿Puedes ayudar a los pastores a encontrar a su propia oveja y bastón?
(Puedes comprobar tus respuestas mirando por detrás de cada pastor).



Haga uno para cada versículo. Escriba atrás el capítulo y el versículo (ejemplo 3:16) →



↑
Haga una para cada versículo.
Escriba el nombre del libro atrás
(ejemplo: Juan).



VERSÍCULOS PARTIDOS

Haga dos tarjetas para cada versículo que quiera repasar. Escriba la cita en la parte superior de una de las tarjetas y en la parte inferior de otra tarjeta. En cada tarjeta escriba solamente la mitad del versículo. Haga una tarjeta titulada HOMBRE TONTO y en otra tarjeta las instrucciones del juego. Puede guardar las tarjetas e instrucciones en una funda plástica transparente.

- Instrucciones:
- El objeto del juego es encontrar todos los pares que se puedan encontrar sin tener la tarjeta HOMBRE TONTO.
1. Dos a cuatro personas (o equipos) pueden jugar a la vez.
 2. Hay que barajar las tarjetas y repartir todas. Algunos de los jugadores tendrán una tarjeta más que los demás.
 3. Todos ponen en la mesa los pares completos que tengan en sus manos.
 4. Las personas directamente a la izquierda del repartidor cogen una tarjeta de la mano de la persona a su derecha. Si consigue un par con alguna tarjeta en su mano, la puede poner en la mesa y seguir cogiendo tarjetas así hasta que encuentre un par. Luego sigue la persona a su derecha.
 5. Un jugador puede poner un par en la mesa solamente cuando sea su turno.
 6. El primer jugador que pueda poner todas sus tarjetas en la mesa gana 10 puntos. Cada jugador recibe 10 puntos por cada par que tenga en la mesa. El jugador que tenga el HOMBRE TONTO dentro de sus tarjetas pierda 25 puntos. Se termina el juego cuando algún jugador haya ganado 100 puntos.

FILIPENSIS 4:19

"Por lo tanto, mi Dios
les dará a ustedes
todo lo que les falte..."

...conforme a las
gloriosas riquezas que
tiene en Cristo Jesús".

FILIPENSES 4:19

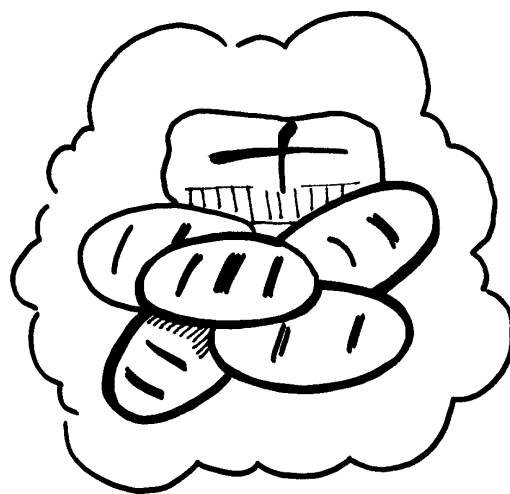
HOMBRE TONTO

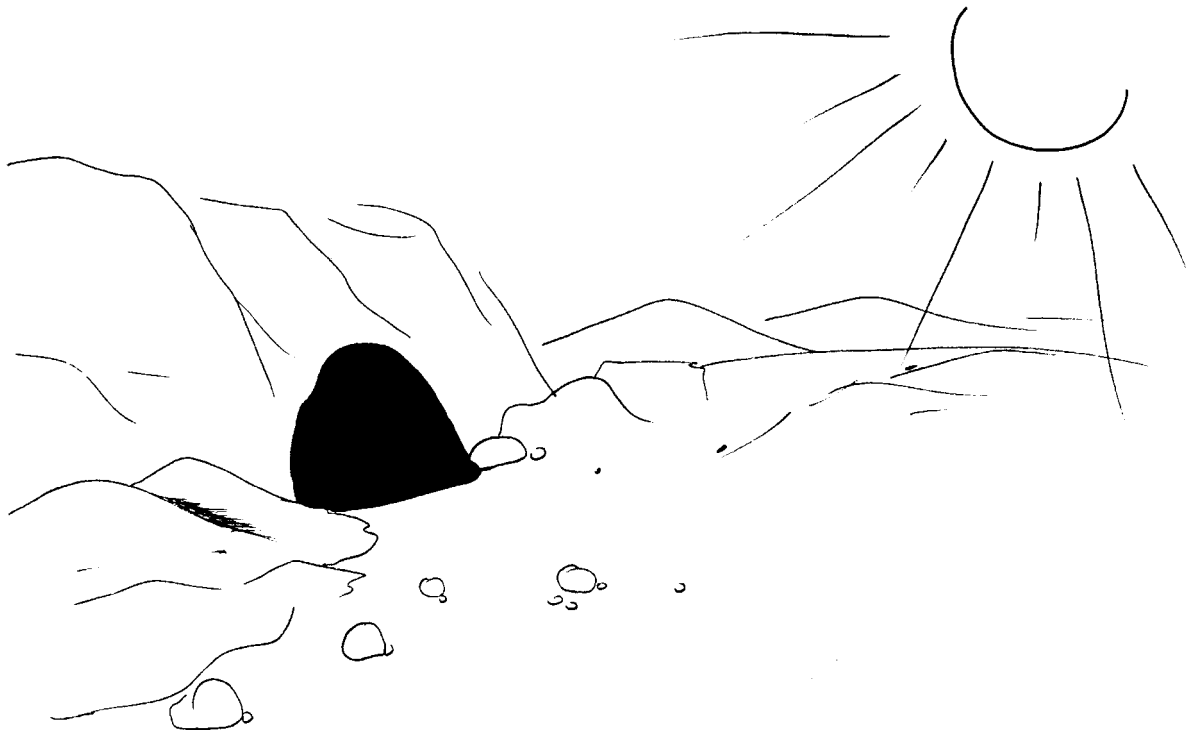
"Sólo un tonto confía en
sus propias ideas; el
que actúa con sabiduría
saldrá bien librado".

PROVERBIOS 28:26

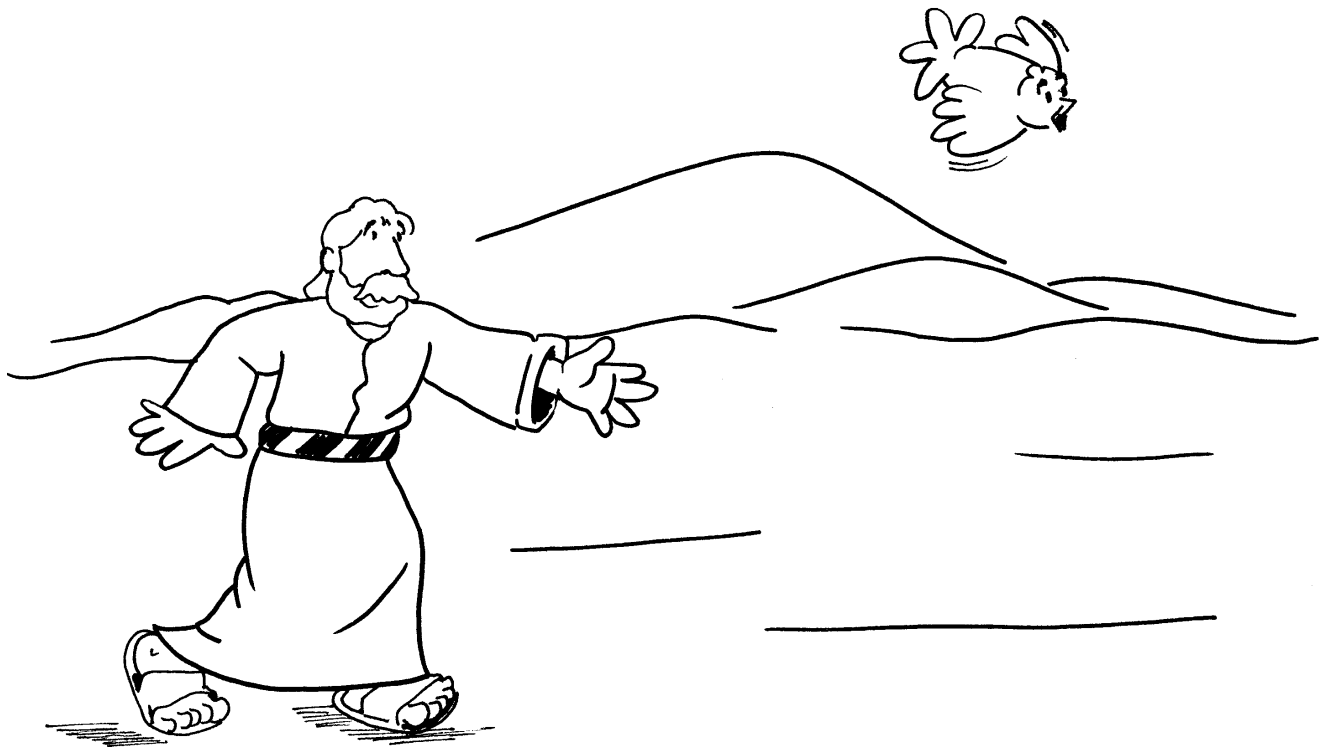
APÉNDICE B (C.7.3)

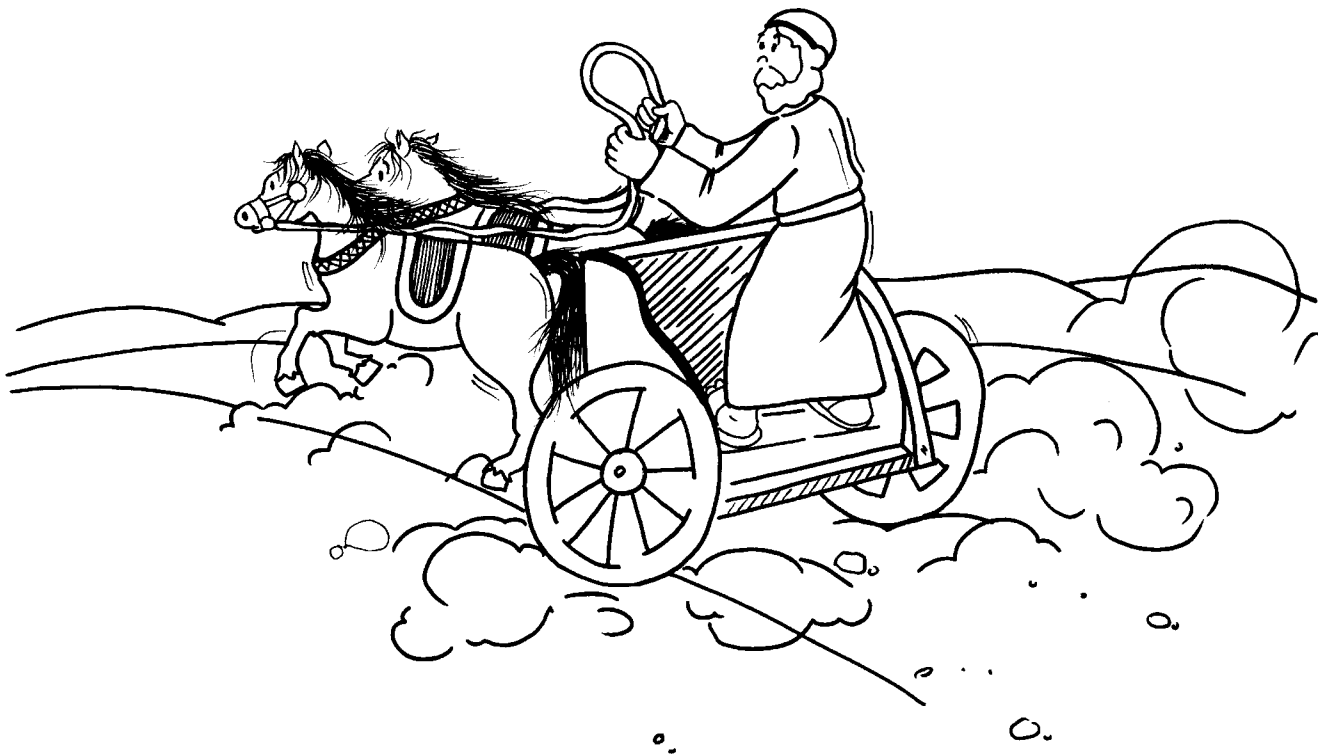
ILUSTRACIONES

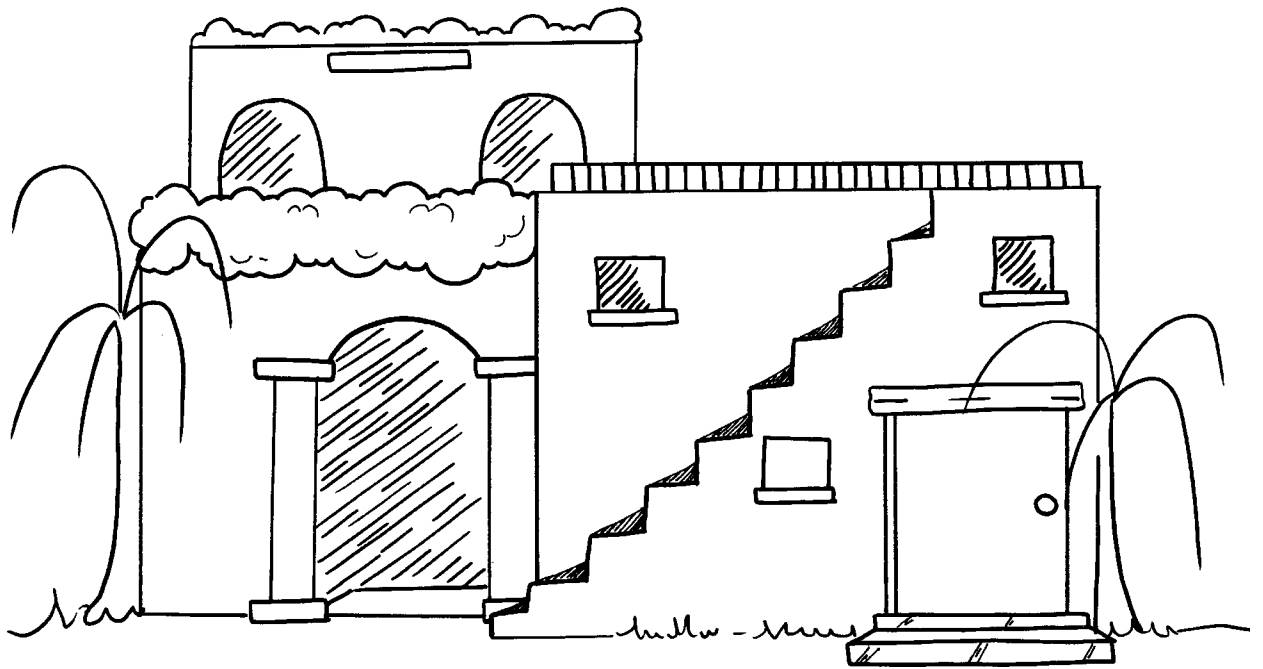




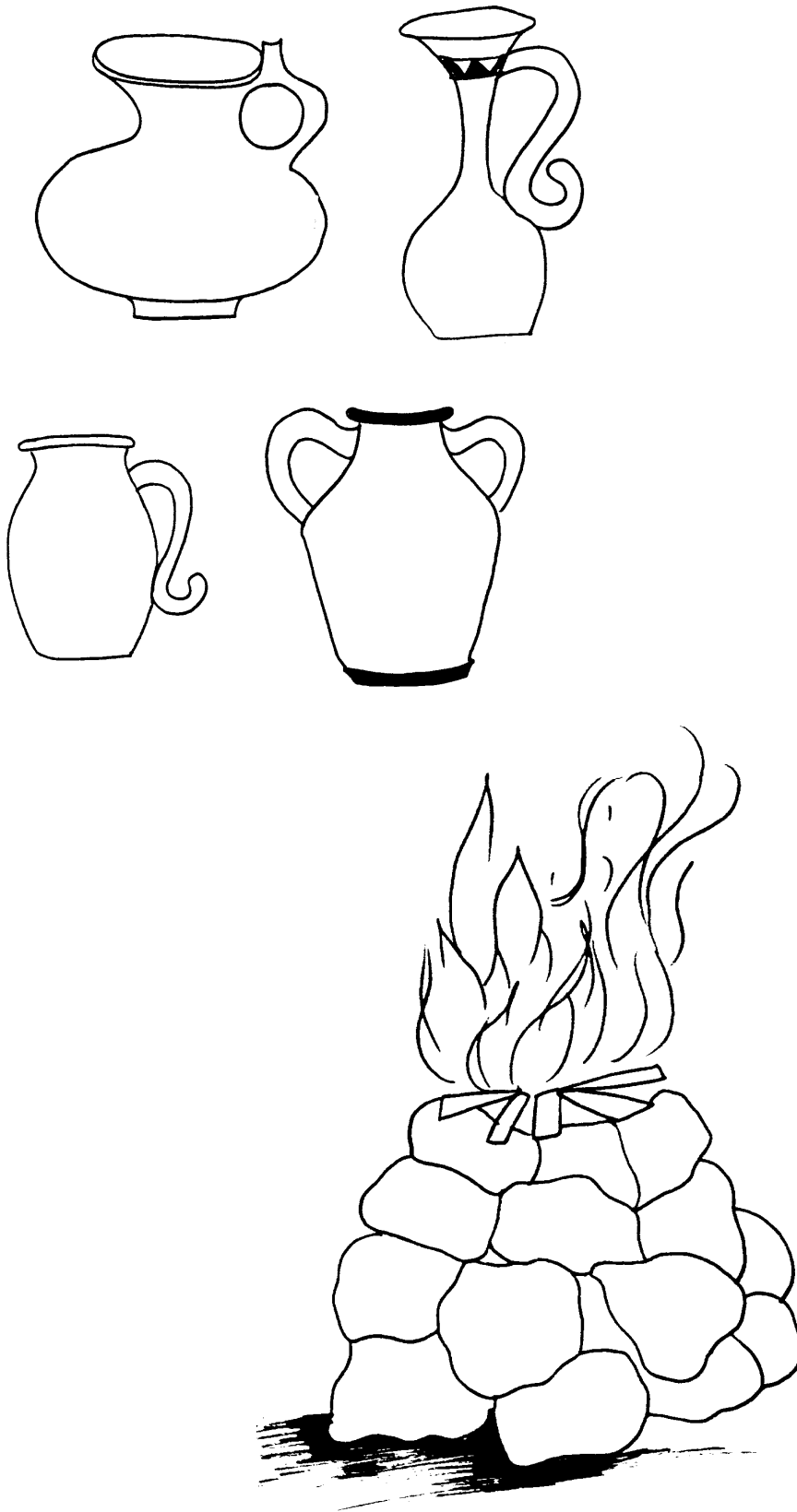












APÉNDICE C: MAPA (C.7.3)

PALESTINA

