

JOSÉ, UN HERMANO PERDONADOR (A.1.3.10)

REFERENCIA BÍBLICA: Génesis 42:1-45:15

VERSÍCULO CLAVE: "... Dios me mandó antes que ustedes para salvar vidas" (Génesis 45:5b, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Mi vida está guardada en las manos de Dios.

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

1. Dramatizar la relación entre José y sus hermanos en diferentes momentos de la historia.
2. Relatar como José vio que, de algo malo, Dios puede hacer algo bueno.
3. Decir de memoria uno de los versículos de las últimas cuatro semanas.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

La historia de José nos ayudará a entender que aunque no podemos ver las razones por las cuales pasamos por situaciones difíciles, Dios tiene todo bajo su control. Cuando llegaron los hermanos de José a Egipto, él tuvo el privilegio de 1) perdonarles y 2) salvar sus vidas con la comida que él había guardado en los siete años de abundancia. También, la familia de José recibió del rey de Egipto tierras para su ganado y sus casas. Los hijos de Jacob llegaron a tener una vida feliz allí en Egipto por el favor que tenía José con el rey. Años después Dios les volvió a llevar a Canaán; todo porque José estuvo dispuesto a servirle. Esta semana los niños pensarán en qué forma ellos pueden servirle a Dios y cómo deben perdonar a otros.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Manualidad (vea las instrucciones)	• hojas, crayones	10 minutos
Historia (vea las instrucciones)	• ilustración, Biblia	10 minutos
Canción (vea las instrucciones)	• música, instrumentos	10 minutos
Manualidad (vea las instrucciones)	• dibujo, crayones	10 minutos
Versículo (vea las instrucciones)	• ilustración	10 minutos
Actividad (vea las instrucciones)	• vestuario	10 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (A.1.3.10)

MANUALIDAD: Hoy añadirán a sus folletos la ilustración de unos tallos de trigo que es el símbolo de la lección de hoy. Vea la ilustración en la Introducción al trimestre.

HISTORIA: Reláteles la parte de la historia de José que se encuentra al final de la cuarta parte de la historia en A.1.3.7. Use las figuras del franelógrafo o ilustraciones para ayudarles a entender mejor la historia. El enfoque de hoy es que nosotros podemos confiar en el cuidado de Dios, así como lo hizo en la vida de José. Aunque pasaron muchos años antes de entender el propósito que Dios tenía para su vida, José llegó a ver que cada momento que vivió fue ordenado por Dios. Eso mismo sucede en nuestras vidas. Adjunto se encuentra una ilustración que se puede utilizar durante la historia.

CANCIÓN: estrofa 9: José perdonó a sus hermanos
Aunque ellos le trataron mal.
El sabía que Dios le iba a ayudar
Porque José era amigo de Dios.

MANUALIDAD: Puede seguir haciendo el mural que empezaron la semana anterior y colorear la ilustración que se encuentra adjunto. También hay otras opciones que se podría ocupar si hay tiempo.

VERSÍCULO: Un tallo de trigo puede ser la "pista" para el versículo de hoy. Si es posible haga un tallo de trigo grande (suficiente para escribir sobre él el versículo) Muéstreles a los niños y hágales repetir cuantas veces sean necesarias hasta que lo sepan de memoria.

ACTIVIDAD: En la página 97, se encuentran las ilustraciones de unas "pirámides" para hacer un juego que les gustará mucho. Siga las instrucciones sugeridas para hacer las "pirámides". Hágalas con anticipación para que estén listas para jugar con los niños durante la última parte de esta clase. Ayude a los más pequeños a que entiendan las reglas del juego. Si puede, haga algunas para que puedan jugar muchos niños a la vez.

ILUSTRACIÓN (A.1.3.10)

Coloree y use para narrar la historia.



José le dijo a sus hermanos:
"Vayan pronto a donde está mi padre,
y díganle,
'Así dice tu hijo José: Dios me ha
puesto como señor de todo Egipto.
Ven a verme. No tardes' "
(Génesis 45:9).

ILUSTRACIÓN (A.1.3.10)

JOSÉ CON SUS HERMANOS



JUEGO (A.1.3.10)

LAS PIRÁMIDES

Materiales: crayones tijeras pegamento (goma)

Elaboración: 1. Coloree y recorte las pirámides.
 2. Doble las pirámides por las líneas quebradas.
 3. Pegue las "pestañas" que tienen puntos.

Cómo jugar: 1. Ponga las pirámides en una mesa o en el suelo.
 2. Circule una pelotilla pequeña para que golpee a las pirámides.
 3. Cuente los puntos que fueron tocados por la pelotilla.
 4. El que tenga más tantos gana.

