

LA COMIDA ES UNA MUESTRA DEL CUIDADO DE JESÚS (A.2.4.4)

REFERENCIA BÍBLICA: Exodo 16

VERSÍCULO CLAVE: "Danos hoy el pan que necesitamos" (Mateo 6:11, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Doy gracias a Jesús por la comida que Él me da.

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

1. Explicar cómo Dios dio comida a los israelitas.
2. Decir lo que sintió la gente al recibir comida de Dios.
3. Dar gracias a Jesús por la comida que les da.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

Hoy verán otra manera especial que Dios utilizó para proveer comida para su gente. Por medio de las historias estudiadas en las semanas anteriores y la de hoy, los niños aprenderán que Jesús puede darles todo el alimento que necesitan. A veces usa maneras normales de alimentarnos, a veces maneras no tan normales como en el caso del maná. Pero de todos modos, Jesús nos da la comida como muestra de su cuidado y amor. Escriba una nota a los padres para animarles a orar todos los días dando gracias a Jesús por la comida que Él permite que tengan en sus mesas cada día.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Repaso (vea las instrucciones)	• gráfico, revistas, plato grande, pegamento, crayones	antes de la clase
Juego (vea las instrucciones)	• tarjetas	10 a 15 minutos
Historia (vea las instrucciones)	• Biblia, maíz, escena, arena	10 minutos
Manualidad (vea las instrucciones)	• hojas, crayones, pegamento, maíz	10 a 15 minutos
Oración (vea las instrucciones)	• ilustraciones, portatarjetas, láminas	10 minutos
Conclusión (vea las instrucciones)	• instrumentos caseros	10 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (A.2.4.4)

REPASO: Con la ayuda de los niños que van llegando, agregue al gráfico del círculo con los diferentes tipos de alimentos, otras ilustraciones. En hojas de papel dibuje un plato para cada niño (o si es posible, tenga para cada niño un plato de cartón o plástico). Cuando todos hayan llegado, sugiera que escojan ilustraciones (que estarán recortadas y sobre la mesa) de las comidas que ellos prefieren para "llenar su plato". Ayúdeles a pegar en el plato y hacer una bonita decoración de sus comidas "favoritas".

JUEGO: ¿Quién da la comida a los animalitos? ¡Jesús! Y lo hace por medio de sus padres. La gata da comida a los gatitos, la perra da la comida a los perritos, la gallina da la comida a los pollitos. Jesús da comida a los animales por medio de sus padres. Y Jesús nos da la comida por medio de nuestros padres. Adjunto se encuentran ilustraciones de animales grandes y pequeños. Haga algunas copias, recorte y pegue en cartón, para que ellos jueguen haciendo pares del animalito y la madre del animalito. Cada vez que unan los dos, afirme que Jesús les da comida a los animales por medio de sus padres y a nosotros por medio de nuestros padres. Antes de empezar el juego, pregunte lo que comen los animalitos. Muchos beben leche de la madre. (Quizás los niños han visto a un hermanito o amiguito amamantarse). Otros animalitos como los pollitos, comen granos y lombrices. No beben leche. Pero en cada caso son los padres los que les dan de comer.

HISTORIA: Tenga a la mano un plato grande de maíz tostado dulce (o sea con azúcar). Utilícelo para contar la historia. Mientras lo hace, los niños pueden comer unos granos de maíz tostado.

Abra su Biblia en el libro de Exodo. Recuerde de lo linda y especial que es la Biblia, porque nos enseña historias de cómo Dios (Jesús) cuidaba a su gente hace muchos años y cómo nos cuida hoy en día. Deje que los niños toquen (con mucha reverencia) la Biblia y muestre donde se encuentra la historia de hoy.

Cuente la historia de cómo Dios dio maná a los israelitas en el desierto. Debe tener visuales interesantes para ganar la atención de ellos. Por ejemplo, cuando hable del desierto tenga a mano una caja o molde grande de arena. Pregunte la comida que uno puede encontrar en un desierto. A lo mejor no saben. Así que tiene que "pintar" un dibujo mental de lo que es el desierto. No tiene agua, no tiene plantas, los animales no pueden vivir allí, no tiene lluvia, no hay alimento para la gente.

Hace muchos, muchos años el pueblo de Dios se llamaban "los israelitas" (deje que ellos repitan el nombre varias veces), se encontraban en un desierto. El desierto no tenía agua, no tenía plantas ni árboles (repita lo que no tiene un desierto), así que los israelitas empezaron a quejarse. ¿Qué decían? (Posibles respuestas: "tengo hambre", "no me gusta el desierto", "no es justo que tenga que estar aquí", etcétera. Induzca a pensar cómo se quejaron). Los israelitas se quejaron mucho. Y Dios les escuchó. Dios les amaba y cuidaba. Entonces Dios mandó algo muy especial a la tierra. Mandó algo llamado maná. (Riegue algo del maíz tostado frente a usted (quizás en una hoja de papel o en una sábana). El maná tenía un sabor dulce. Al principio a la gente le gustó mucho el maná.

Pero, ¿saben una cosa? Pronto empezaron a quejarse de nuevo. ¿Saben por qué? Porque no tenían carne para comer. Aunque Dios les dio el maná no estaban satisfechos. No dieron las gracias a Dios. Pero Dios les amaba y cuidaba, entonces mandó al desierto unas aves grandes, miles de aves grandes (láminas) y los israelitas cogieron las aves y tuvieron carne para comer.

Dios les amaba mucho y les cuidaba. Dios les dio comida en el desierto y Dios (Jesús es su otro nombre) nos da la comida hoy también.

MANUALIDAD: Pueden colorear la escena del desierto o pegar maíz tostado en la arena como recuerdo del maná que Dios mandó a los israelitas. Mientras trabajan hable de lo triste que uno se puede sentir si le da algo (una galleta, un vaso de agua) a un amigo y esa persona no es agradecida. Pregunte lo que Dios sintió cuando los israelitas en vez de decir "gracias" volvieron a quejarse.

ORACIÓN: Invite a acercarse a un rincón del aula donde tendrá fotos, láminas y dibujos de gente orando. Pregunte qué están haciendo las personas allí. Con anticipación tenga recortadas varias láminas o dibujos de las comidas favoritas de ellos. Haga un portatarjetas (las instrucciones se encuentran adjunto) e invite uno por uno a escoger uno de los dibujos, meterlo en el portatarjetas y decir las palabras "Jesús, gracias por _____ (mencionando algo específico como la sopa, el pan o lo que sea)". Algunos son muy tímidos y no van a decir nada. Motive a decir algo como, "Jesús, Pablito quiere decirte gracias por _____ (mencionando el nombre del alimento que el niño ha escogido)".

CONCLUSIÓN: Para terminar la clase, hágales repetir el versículo y cantar algunas canciones que hablen de la gratitud. ("Gracias Damos Señor por el Pan", #104 o "Los Pollitos Dicen", #97 Cantemos con Alegría).

ILUSTRACIÓN (A.2.4.4)

UNA FAMILIA ORANDO



"DANOS EL PAN QUE NECESITAMOS"
(MATEO 6:11)

ILUSTRACIÓN (A.2.4.4)

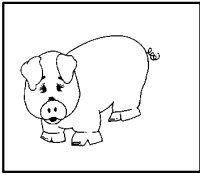
LOS ISRAELITAS EN EL DESIERTO



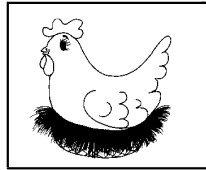
**"Danos el pan que necesitamos"
(Mateo 6:11)**

JUEGO (A.2.4.4)

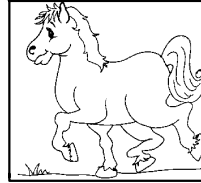
Haga una tarjeta para cada ilustración. Coloree, recorte y péguelas sobre papel grueso. Sería bueno ampliar el tamaño de las ilustraciones a la mitad o un cuarto de hoja. Para los niños pequeños el juego simplemente consiste en unir la madre con su bebé y hablar de cómo Jesús da alimento a los animalitos por medio de la madre o el padre. Los niños más grandes pueden jugar "Memoria".



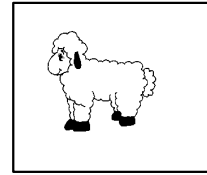
Cerda



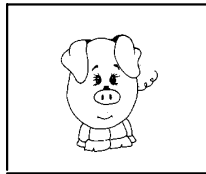
Gallina



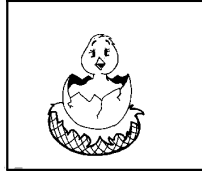
Caballa



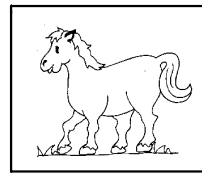
Oveja



Lechona



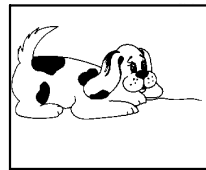
Pollito



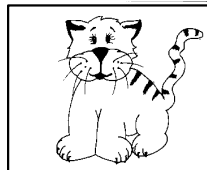
Caballito



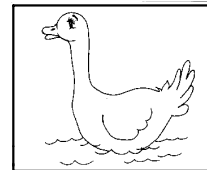
Ovejita



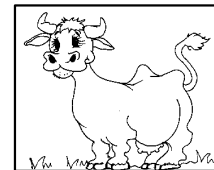
Perra



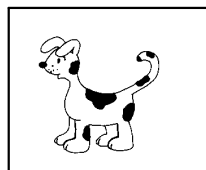
Gata



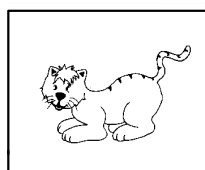
Pata



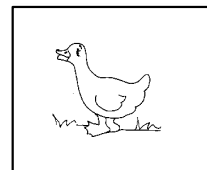
Vaca



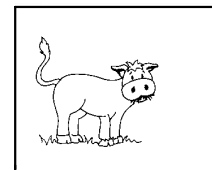
Cachorro



Gatito



Patito

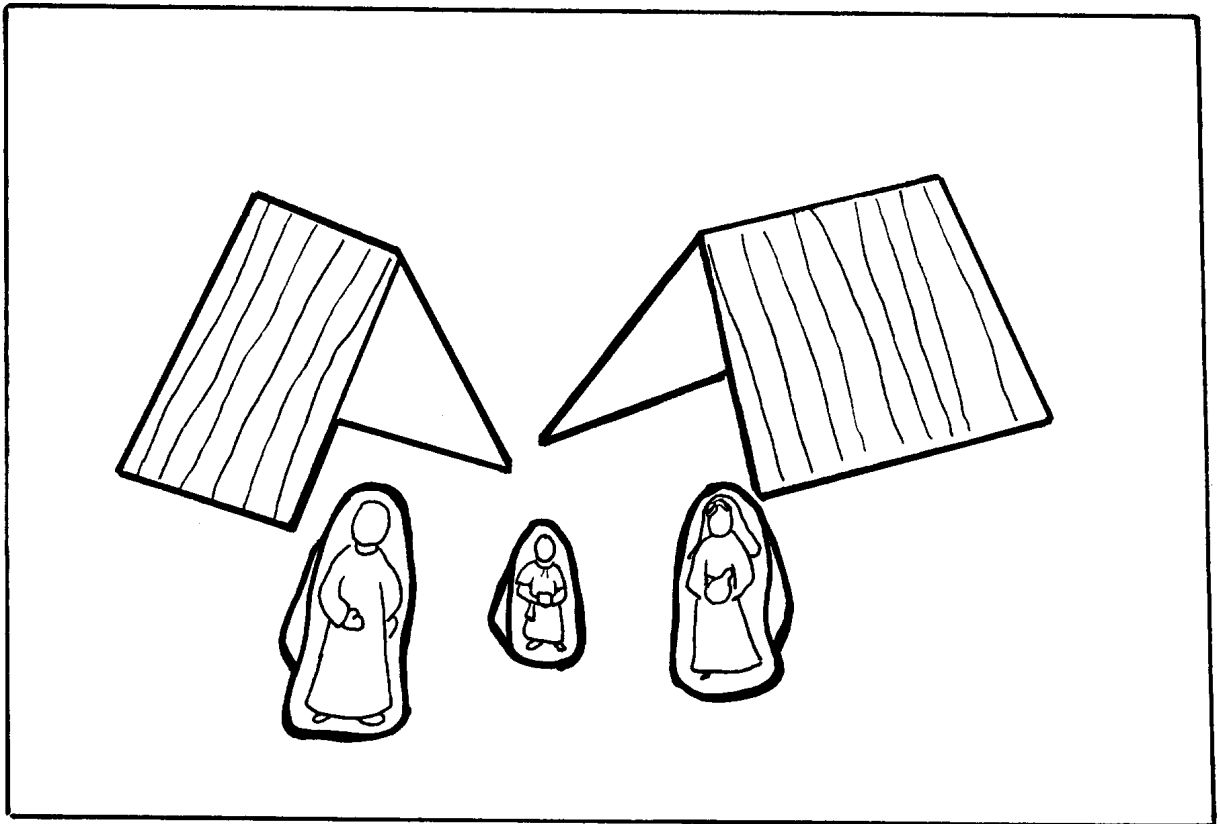


Ternero

ESCENA PARA LA HISTORIA (A.2.4.4)

Materiales: patrones crayones
 tijeras pegamento (goma)
 papel de color claro sobre

- Elaboración:
1. En una hoja de papel, dibuje y colorea bandas de diferentes colores.
 2. Doble el papel en la mitad y recórtelo. Con estos pedazos, haga dos tiendas doblando nuevamente por la mitad.
 3. Péguelas sobre cartón para que se puedan parar.
 4. Saque copia y recorte las figuras de la página 32.
 5. Las figuras deben doblarse por las líneas entrecortadas para que puedan pararse. Haga la escena como se ve abajo.



PATRONES (A.2.4.4)

