

# 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!**

**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)



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.

