

SANSÓN (B.4.2.9)

REFERENCIA BÍBLICA: Jueces 4:16

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

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

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

1. Explicar el secreto del poder de Sansón (recordando que el poder vino de Dios).
2. Contar cómo Sansón perdió su poder
3. Narrar cómo Sansón destruyó a muchos filisteos.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

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

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

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

HOJA DE INSTRUCCIONES (B.4.2.9)

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

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

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

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

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

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

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

ILUSTRACIÓN (B.4.2.9)

DALILA

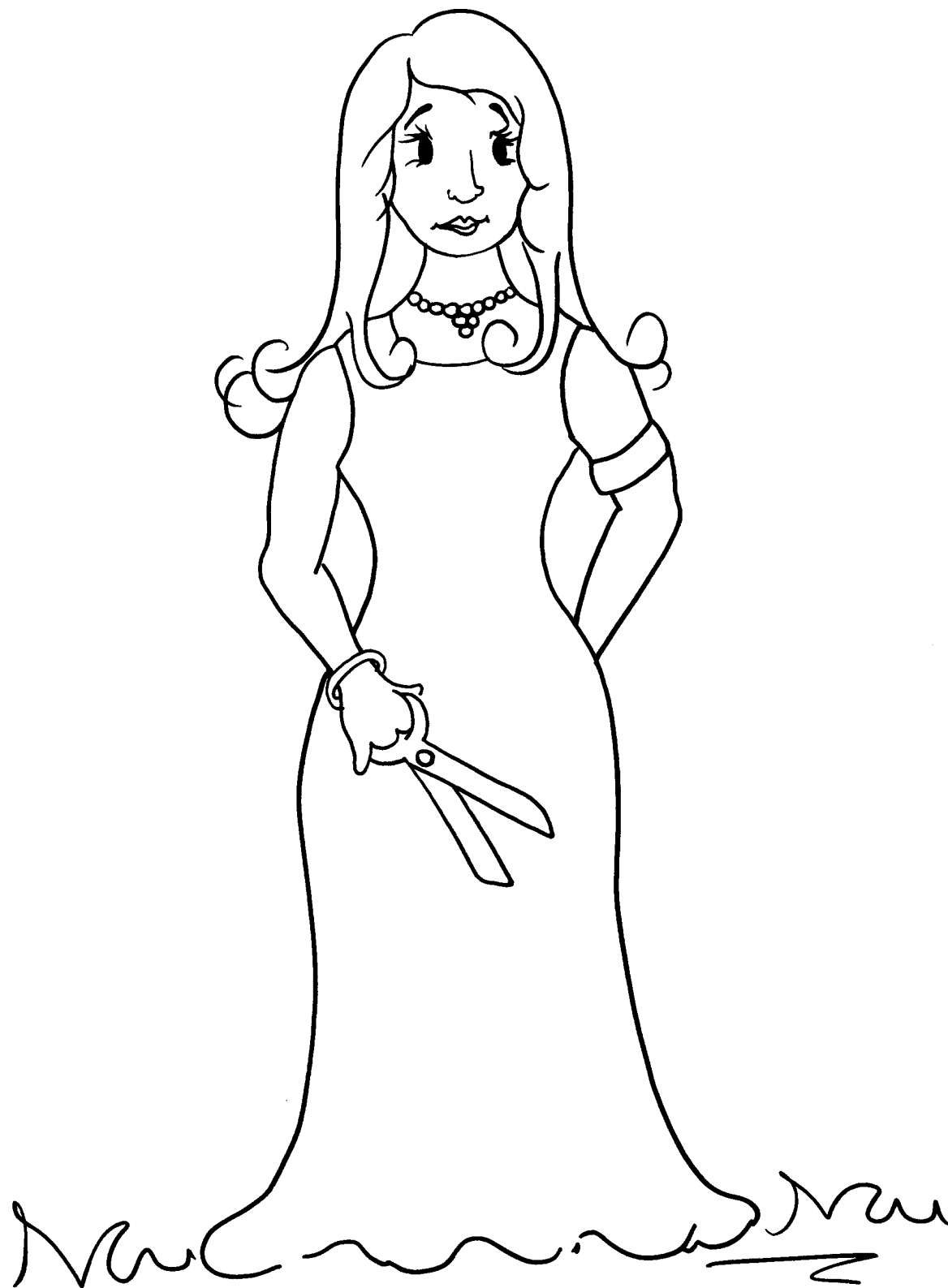
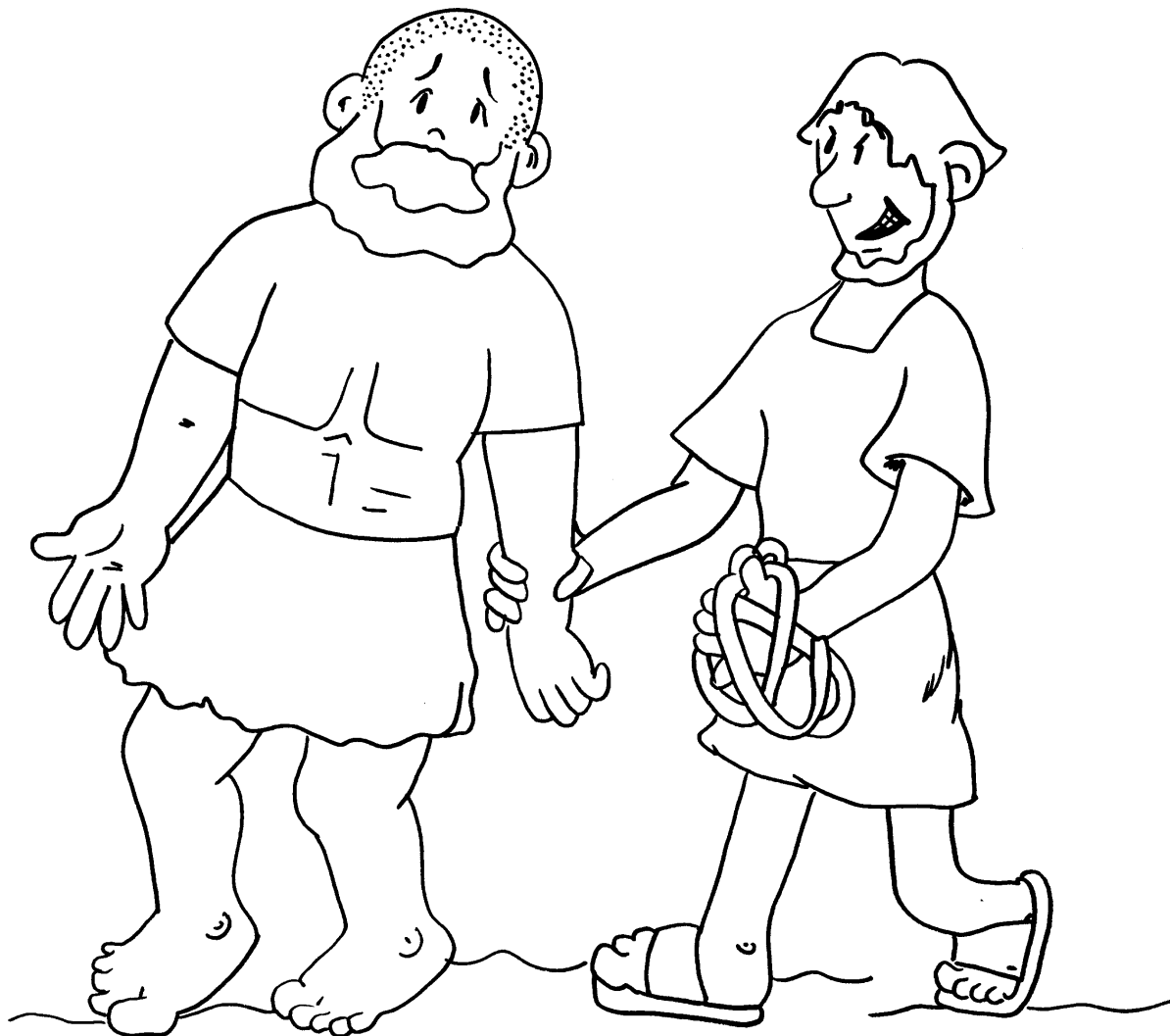


ILUSTRACIÓN (B.4.2.9)

SANSÓN SIN PELO



JUEGO (B.4.2.9)

EL PELO DE SANSÓN

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

Elaboración: 1. Pegue la ilustración en cartón grueso.

2. Coloree la ilustración de Sansón.

3. Con tijeras u otro instrumento afilado haga huecos en los puntos que se ve en la cabeza de Sansón.

4. Corte trozos de lana para cada hueco:

5. Haga un nudo en el extremo de cada pedazo de lana. Pase la lana por los huecos y haga un nudo al otro lado.

6. Hale los pedazos de tal manera que solo se vea la punta, como para mostrar que el pelo va a empezar a crecer.

Cómo jugar: 1. Haga tarjetas con las preguntas. Póngalas en una pila en el centro de una mesa.

2. Cada niño (o cada equipo) tendrá un turno para responder una pregunta.

3. Si la respuesta es correcta puede halar una lana "pelo" de Sansón. Si no contesta correctamente otro niño tiene el turno.

4. Gana el niño o equipo que más pelos hale.

Preguntas: 1. ¿Quién le dijo a Sansón que tenía que dejar crecer su pelo? (**Dios**)

2. ¿El pelo de Sansón era símbolo de? (**que era un Nazareno llamado por Dios**)

3. ¿Cuál era la tarea especial le dio Dios a Sansón? (**destruir a los filisteos**)

4. ¿Qué sintieron los filisteos acerca de Sansón? (**le odia**)

5. ¿Los enemigos de Sansón adoraron a Dios? (**no**)

6. Nombre un evento en el cual Sansón demostró su fuerza. (**mató a un león con sus manos; cogió 300 zorros y los usó como antorchas para quemar los sembrados de los filisteos; mató 3,000 hombres con la mandíbula de un asno**)

7. ¿Cuál era la debilidad de Sansón? (**su comportamiento con las mujeres, Dalila**)

8. ¿Quién traicionó a Sansón y le dio el secreto a sus enemigos? (**Dalila**)

9. ¿Por qué se fue la fuerza de Sansón cuando fue cortado su pelo? (**Dios le dejó**)

10. ¿Qué le hicieron los filisteos a Sansón cuando le capturaron? (**le sacaron sus ojos; le pusieron cadenas; le hicieron trabajar como mula en un molino**)

11. ¿Qué hizo Sansón cuando fue librado de sus cadenas? (**destruyó el templo de los filisteos matando a muchas personas y a él mismo**)

12. ¿Por cuánto tiempo fue juez Sansón? (**20 años**)

13. ¿Qué área de su vida dijo Sansón que fuera una tragedia? (**el área de su vida que no entregó a Dios**)

14. Nombre dos características de Sansón. (**amó a Dios; tenía mal genio; su debilidad fue su mala relación con las mujeres**)

PATRÓN PARA EL JUEGO (B.4.2.9)

EL PELO DE SANSÓN



HOJA DE TRABAJO (B.4.2.9)

EL MENSAJE SECRETO DE SANSÓN

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

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

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

K N X Q U K E Q K X S X Q T K Q R K X Q A X
K Q Q F X Q U X K E K Q R K Q K Z X X K Q A
V K X I Q Q K E Q X Q X N K K Q X X E D K E
K Q X X D K Q I X Q K O X Q S K Q X K Y Q X
D Q X K E K K Q X K S Q X K K U X Q Q P K X
X A K Q X L K K A X Q B K Q Q R X K Q A Q K

Mensaje Secreto: _____

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

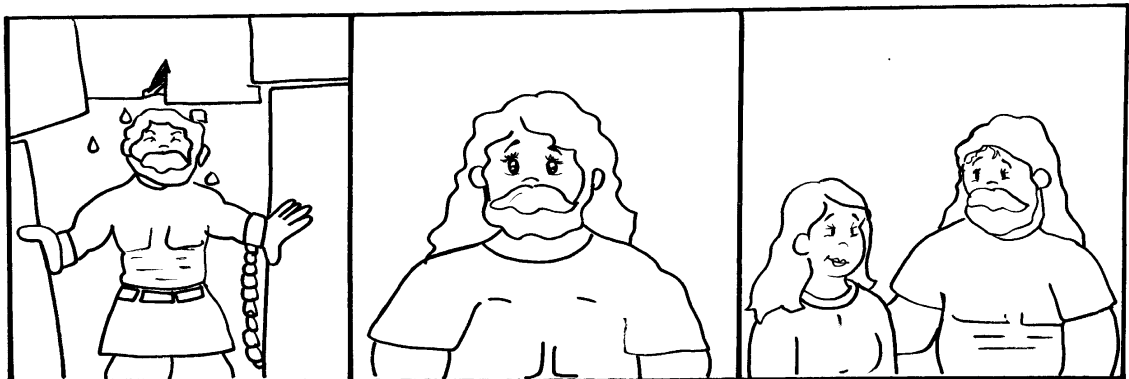


ILUSTRACIÓN (B.4.2.9)

LA VENGANZA DE SANSÓN

