

ABRAHAM, SARA Y SU AVENTURA DE FE (B.5.2.2)

REFERENCIA BÍBLICA: Génesis 11:27-32

VERSÍCULO CLAVE: "Ahora no podemos verlo (al Señor), sino que vivimos sostenidos por la fe..." (2 Corintios 5:7, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: La fe verdadera hace de mi vida una alegre aventura porque sé que Dios conoce el futuro.

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

1. Señalar en un mapa el lugar de dónde Abraham salió con su familia.
2. Nombrar palabras que ayuden a describir la fe o experiencias de fe en sus propias vidas.
3. Describir lo que sienten cuando tienen que salir de sus casas a lugares desconocidos.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

La historia de hoy nos cuenta el comienzo de la aventura de la fe de Abraham. Dios le pidió que saliera de su tierra y fuera a un lugar desconocido. No fue fácil para Abraham dejar su tierra y su parentela, pero por fe obedeció a Dios y confió en Él. Esta semana los niños podrán reflexionar sobre cómo Dios quiere que confíen en Él, inclusive cuando no ven lo que va a suceder. Muchas veces el futuro se presenta incierto, pero aún en esos momentos Él cuida de nosotros y el futuro de nuestras vidas está en sus manos.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Ambientación (vea las instrucciones)	• mapa	antes de la clase
Introducción (vea las instrucciones)	• mapa de las aventuras de Abraham	5 minutos
Juego (vea las instrucciones)	•	10 minutos
Actividad (vea las instrucciones)	• hojas de trabajo, lápices	10 minutos
Historia (vea las instrucciones)	• Biblia, mapa de las aventuras de Abraham	15 minutos
Actividad (vea las instrucciones)	• hoja de crucigrama, Biblias	5 minutos
Versículo y oración (ver instrucciones)	•	10 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (B.5.2.2)

AMBIENTACIÓN: En la pared al extremo derecho del mapa que utilizará durante el trimestre, haga la silueta de una ciudad antigua, recordando que la ciudad de Ur fue una ciudad muy grande con edificios inmensos. Haga la silueta tan grande como la pared. (El mapa debería estar en la pared más larga del aula). En la pared del otro extremo ponga las palabras "Tierra Prometida".

REPASO E INTRODUCCIÓN: Repasen un poquito sobre los nombres de la familia de Abraham y el lugar donde vivían. La clase de hoy busca enfocar el comienzo de la aventura de la fe de Abraham y su familia dejando su tierra. Adjunto se encuentra una ilustración que puede utilizar para hablar sobre la salida de Abraham de Ur y su familia.

JUEGO: "Empacando Mi Maleta". Sentados en un círculo comenzarán el juego. El primer niño debe decir "Voy a viajar y voy a empacar (una palabra que comienza con la letra "a")". El segundo tiene que repetir lo que dijo el primero añadiendo una palabra que comience con la letra "b" y así utilizando todas las letras del alfabeto (ejemplo: "Voy a viajar y voy a empacar un ángel". "Yo voy a viajar y voy a empacar un ángel y una bicicleta". "Voy a viajar y voy a empacar un ángel, una bicicleta y un camello"). Si un niño no puede recordar las palabras correctas en el orden dado tiene que salir del juego. El niño (o niños) que se acuerden de todas las palabras en orden correcto ganan.

ACTIVIDAD: Es importante hacer entender lo que significa salir de su hogar para un lugar desconocido. No fue fácil para Abraham. Entregue la hoja de trabajo titulada "El Laberinto de la Fe". Pregunte cuáles son los sentimientos que surgen en ellos cuando piensan en tener que salir de un lugar para otro desconocido, a veces sin saber exactamente hacia dónde van. Ayúdeles a recordar que Dios siempre está con nosotros y va con nosotros a cualquier lugar que vayamos.

HISTORIA: Utilizando el mapa de las aventuras de la fe de Abraham (adjunto) y luego que los niños se sienten en el piso formando un círculo, cuente la historia. Los puntos más importantes son:

- Taré, el padre de Abraham, salió de Ur con toda su familia hacia Canaán.
- Taré y su familia llegaron hasta Harán y allí se quedaron por largos días.
- Dios cuidaba de ellos en aquella tierra extraña.

ACTIVIDAD: "Crucigrama". Entregue a cada pareja de niños una hoja del crucigrama para resolverlo. Dé un tiempo limitado. Incentive con un premio para la pareja que termine de hacerlo más rápido. Permita que usen las Biblias. Una vez terminado pueden compartir sus respuestas.

VERSÍCULO: Hable con ellos sobre ejemplos de la fe. (Otras palabras que ayudan a describir la fe son: confianza, seguridad, esperanza, certeza, certidumbre, convencimiento). Luego memoricen el versículo repitiéndolo varias veces con la ayuda de mímica.

ORACIÓN: Termine orando para que ellos sientan la seguridad y la confianza de saber que Dios está con ellos en cualquier lugar, aún en lugares desconocidos.

CRUCIGRAMA (B.5.2.2)

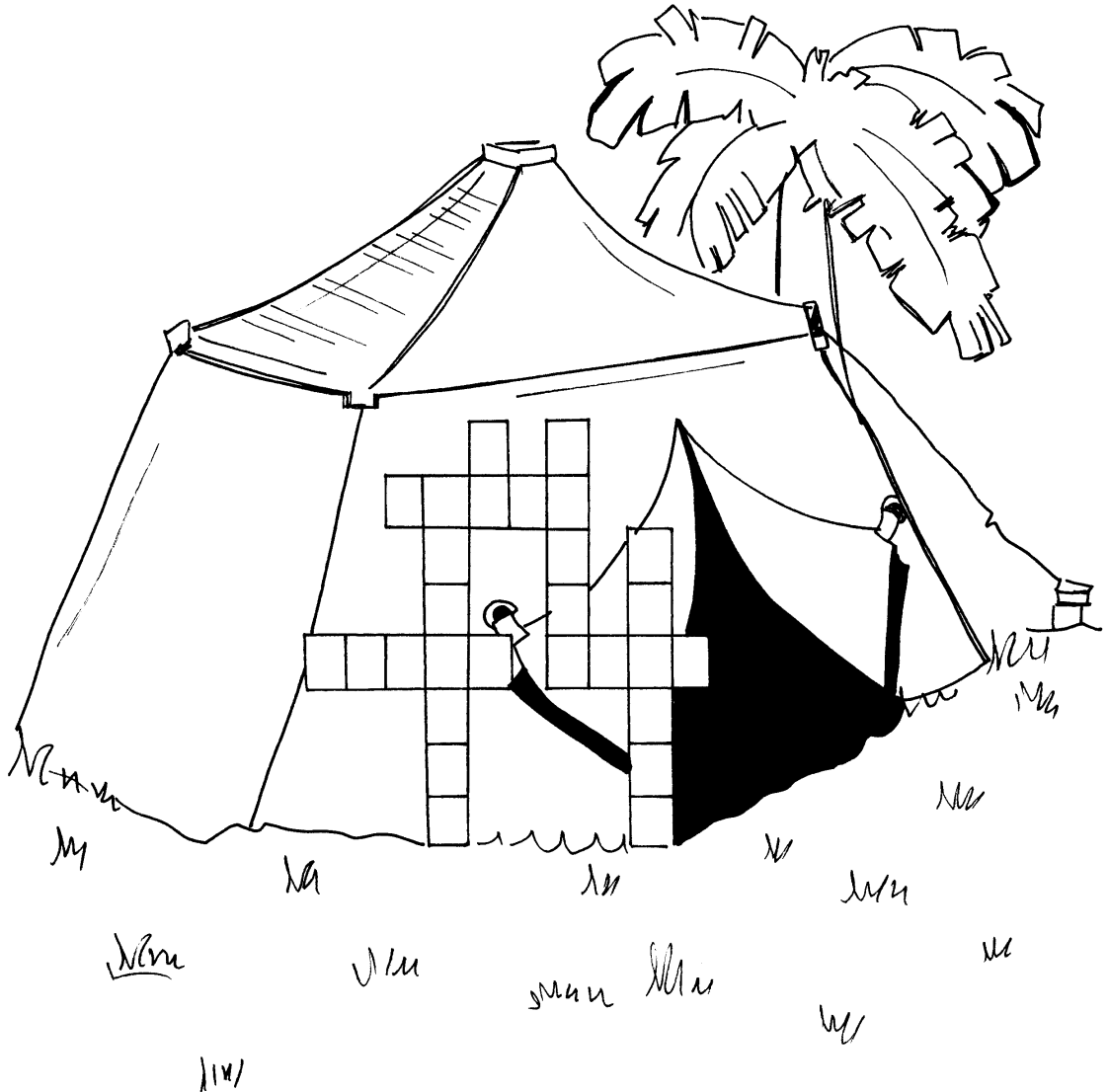
Abraham y su familia dejaron la tierra de Ur y llegaron a un lugar llamado Harán. Allí instalaron sus tiendas (toldos, carpas) y permanecieron por muchos años. Dentro de la tienda encontrarás un crucigrama. Para resolverlo debes contestar las preguntas que aquí encuentras. Escribe tus respuestas de acuerdo a la numeración de cada casilla dentro del crucigrama. Puedes utilizar la Biblia. ¡Diviértete!

HORIZONTALES:

1. Nombre (antes de ser cambiado a "Sara") de la esposa de Abraham _____.
2. El nombre de la tierra a la cual llegaron cuando salieron de Ur _____.
3. Cuando saludamos y nos despedimos de alguien le damos la _____.

VERTICALES:

4. Taré el padre de Abraham tomó toda su familia y salió de ____ de los Caldeos.
5. El nombre del esposo de Sara _____.
6. Los días de Taré fueron doscientos cinco años; finalmente _____ en Harán.
7. La ciudad de Harán estaba localizada en la región de _____.



ACTIVIDAD (B.5.2.2)

EL LABERINTO DE LA FE

Cuando Dios le pidió a Abraham que dejara su tierra, es muy posible que se haya sentido como en un laberinto, sin saber a dónde ir. Encuentra la salida de este laberinto. Mientras trabajas recuerda que Dios siempre está con nosotros a pesar de que muchas veces no sabemos para dónde vamos y a pesar de que muchas veces nos perdemos en el camino. La fe es confiar y saber que Dios nos guía y cuida de nosotros.

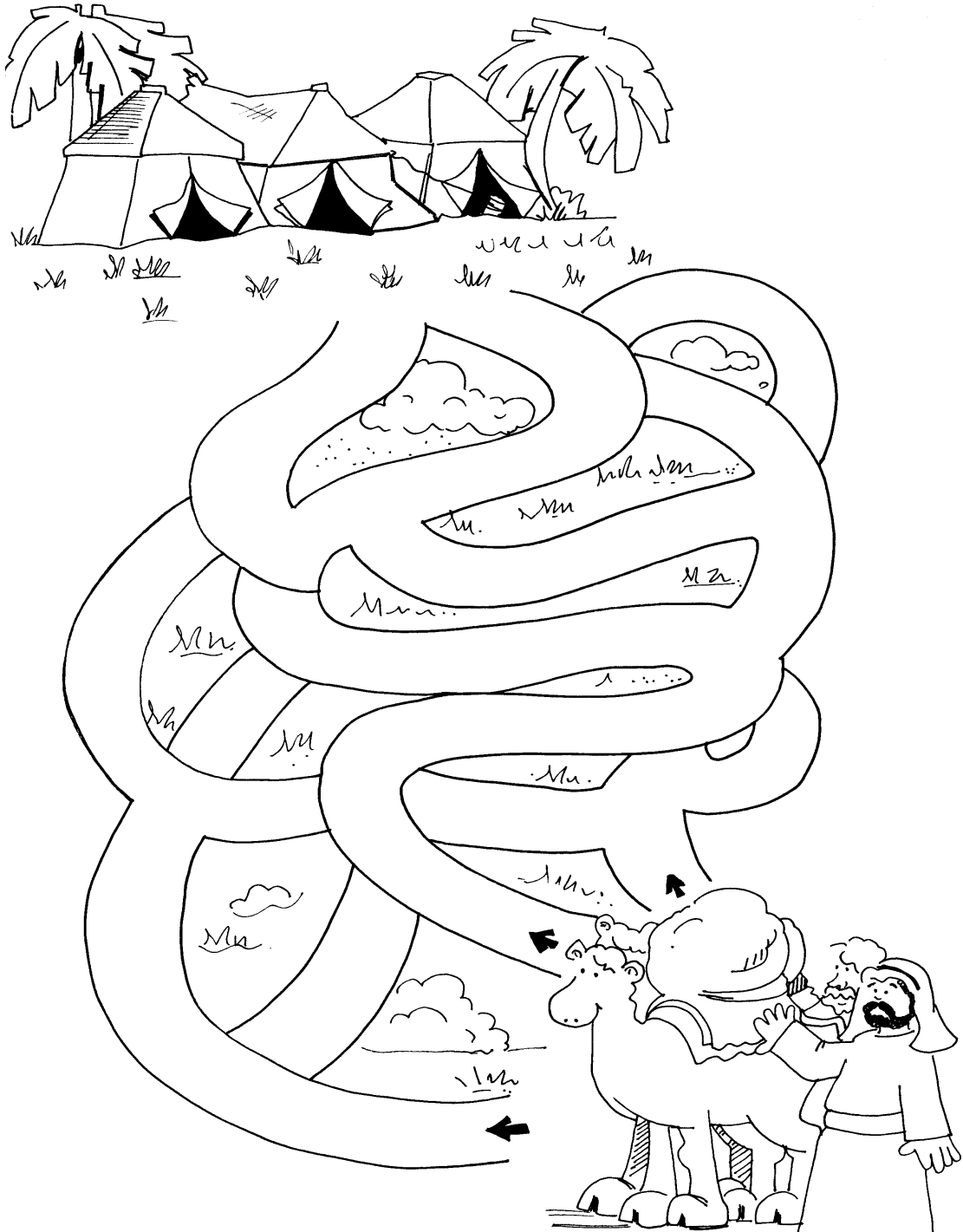


ILUSTRACIÓN (B.5.2.2)

