

LA MUERTE DE SAÚL (C.7.2.8)

REFERENCIA BÍBLICA: 1 Samuel 31 a 2 Samuel 1

VERSÍCULO CLAVE: "Todos deben someterse a las autoridades establecidas. Porque no hay autoridad que no venga de Dios, y las que hay, fueron puestas por Él" (Romanos 13:1, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Debo respetar a los que están en posiciones de autoridad aunque no hagan todo lo que Dios quiere.

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

1. Ilustrar los eventos y la reacción de David frente a la muerte de Saúl.
2. Hacer una lista de las personas que tienen cargos de autoridad sobre ellos.
3. Orar por sabiduría para las personas que están en puestos de autoridad.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

Aunque Saúl había sido rechazado por Dios, para David todavía seguía siendo el "ungido de Dios". La reacción de David frente a la muerte de Saúl, quien era el rey pero también su enemigo, es un ejemplo de sabiduría para nosotros. Los niños necesitan conocer lo que Dios espera de ellos en cuanto a la sumisión y obediencia a las autoridades.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Investigaciones (vea las instrucciones)	• hojas de información, Biblias, libros, lápices	20 minutos
Noticias Canal 7 (vea las instrucciones)	• accesorios	15 minutos
Oración (vea las instrucciones)	•	5 minutos
Versículo (vea las instrucciones)	• juego	15 minutos
Refrigerio	•	5 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (C.7.2.8)

INVESTIGACIONES: Divida la clase en dos o tres grupos para dar reportes y noticias. Cada grupo debe trabajar en una hoja de investigación. Ayúdeles con ideas a pensar en formas creativas de presentar la información (una noticia, entrevistas, reportajes especiales, etcétera).

DIÁLOGO: Sería bueno que todos juntos leyera la historia en 1 Samuel. Luego, abra un diálogo las implicaciones de la muerte de Saúl. Pueden hablar sobre la reacción de David. Hagan una lista de las personas que tienen autoridad sobre ellos (profesores, padres, maestros, pastores, administradores, gobernantes, etcétera). Pregúnteles si todos los que tienen autoridad actúan bien. Si no, ¿cuál debería ser su reacción?

NOTICIAS CANAL 7: Para presentar las noticias, pida que todos tomen asiento. Los que no están "actuando" son la audiencia o público. Invite a los padres u otras personas si lo considera apropiado.

VERSÍCULO: En la página 43, se encuentran las instrucciones de un juego para ayudarles con la memorización del versículo. Puede hacer el juego en forma de competencia, a ellos les encanta competir. Cuando hayan jugado unos minutos y haya ganadores y perdedores, pida a los ganadores que tengan el privilegio de servir el refrigerio a los demás. Eso les ayudará a reforzar la enseñanza bíblica de que servir es un privilegio.

Termine con un tiempo de alabanzas y de oración.

JUEGO 1 (C.7.2.8)

PERSONAJES

Este juego es muy interesante y puede mostrar las cosas que los niños han aprendido en el trimestre. Toda la clase debe jugar a la vez (aunque toma bastante tiempo).

Cada uno deberá pensar en algún personaje típico de la época que han estado estudiando este trimestre (rey, soldado, ama de casa, pastor, carpintero, sacerdote, etcétera). Cada niño debe decirle el nombre de su "personaje" en secreto (los demás no deben oír) y usted escribe estos "personajes" en un papel. No pueden repetir el personaje de otro. Después, usted lee la lista (no en el mismo orden que se los han dicho... ¡para despistar!). Léala dos veces, la primera vez despacio y la segunda vez más rápido.

Un niño puede preguntar a otro, "¿Eres un carpintero?" Si adivina correctamente el otro dice que sí y se unen para formar un equipo (por lo tanto deberán sentarse juntos). El que adivinó debe revelar a su compañero su personaje (en secreto). Luego los dos tratarán de adivinar el personaje de otro. Si no son capaces de adivinar el turno, pasa a la persona a quien se le preguntó. Esa persona tiene que tratar de adivinar el personaje de otro. Gana el jugador a quien se le adivina de último su personaje o a quien no se le adivinó.

Opcional: Otra forma de jugar sería que cada joven diga algo de su personaje como una pista pero sin dar demasiada información. (Ejemplo: la persona que es "rey" puede decir, "Mi silla es grande pero mi 'sombrero' es pequeño"). Así los niños tendrán que saber algo más de su personaje.

JUEGO 2 (C.7.2.8)

MEMORIA

Se puede jugar con palabras claves, con versículos o con personajes.

Se juega individualmente o por equipos. Necesitará 12, 16 ó 20 tarjetas de cartulina (8 x 12 cm.) con un hueco en la parte superior de la tarjeta. Escriba los números 1 al 12 (ó 16 ó 20) por un lado de la tarjeta. Al otro lado escriba la mitad de un versículo y la otra mitad en otra tarjeta. O puede escribir el versículo en una tarjeta y la cita en otra tarjeta. Podría escribir la profecía en una tarjeta y el cumplimiento en otra. Organice el juego en la forma que le sea más útil.

El objetivo es que el jugador o equipo forme pares de tarjetas. Un equipo puede escoger dos tarjetas y ver lo que está escrito en ellas. Si hacen un par, pueden retirar las dos tarjetas y seguir con su turno. Si no hacen par, el turno va al otro equipo.

