

UN MINUSVÁLIDO SANADO (D.10.1.5)

REFERENCIA BÍBLICA: Juan 5:2-9

VERSÍCULO CLAVE: "Jesús le dijo: 'Mira, has sido sanado; no peques más, para que no te venga alguna cosa peor' " (Juan 5:14, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Jesús quiere sanarme, pero antes es necesario que reconozco mi necesidad.

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

1. Nombrar los sentimientos que puede tener una persona que ha estado enferma por 38 años.
2. Narrar paso a paso la historia del enfermo en Betsaida.
3. Hacer una lista de los sentimientos frente a un problema que han tenido desde hace tiempo.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

Muchas veces nos acostumbramos a un problema o situación que vivimos, no queremos salir de ahí porque nos da temor o ya estamos resignados. Pero Jesús quiere que enfrentemos ese problema, pidamos su ayuda y Él nos ayudará a solucionarlo. La historia de hoy animará a los jóvenes de su clase a compartir sus necesidades y confiar en el Señor.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Repaso (vea las instrucciones)	• artículos escritos, Biblias, versículos	antes de la clase
Introducción (vea las instrucciones)	• muletas, papel periódico o pizarrón, marcadores o tizas	10 minutos
Historia (vea las instrucciones)	• Biblias, vestuario	20 minutos
Juego (vea las instrucciones)	• hojas, lápices	5 minutos
Versículo (vea las instrucciones)	• hojas, Biblias	5 minutos
Actividad (vea las instrucciones)	• muletas de papel, lápices	10 minutos
Oración (vea las instrucciones)	• cruz de papel	10 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (D.10.1.5)

REPASO: Si no terminaron de hacer la manualidad o alguna otra actividad la semana anterior, éste es el tiempo que deben usar para hacerlo. Cuando terminen sus artículos acerca de las fiestas del país, cuélguelos en una pared. Pida que algunos lean sus artículos. Dialoguen sobre sus ideas y motíveles a que sigan escribiendo sus pensamientos.

INTRODUCCIÓN: Consiga con anticipación unas muletas. Deje que los jóvenes traten de caminar utilizándolas. Pregúnteles luego cómo se sentiría una persona que por 38 años ha estado enferma, sin poder caminar. Hagan una lista de los sentimientos que puede tener una persona así (ejemplos: ira, resentimiento, frustración, pesimismo, envidia, resignación, etcétera).

HISTORIA: Lean todos juntos la porción bíblica donde se encuentra la historia. Luego, motíveles a que hagan un drama. Si hay jóvenes suficientes, pueden hacerlo por equipos. Indudablemente cada equipo se esforzará por hacer lo mejor que pueda. Anímeles y ayúdeles en lo que sea posible. Después de las presentaciones, debe guiarles a unas conclusiones. ¿Cuál es el tema principal de la historia? ¿Cuál es el lugar, el tiempo? ¿Qué actitudes demostró la gente? ¿Cuáles son los personajes principales y secundarios? Ellos deben participar expresando crítica o defensa hacia la actitud del enfermo y por qué.

JUEGO: En la página 31 se encuentran las instrucciones para hacer un juego. Recuerde que a ellos les encanta cambiar de actividades y por sobre todo, les encanta los juegos y las competencias.

VERSÍCULO: Es importante que les motive a la memorización semanal de los versículos. Para ayudarles con la memorización sería bueno que escriba el versículo en la pizarra y conforme vayan repitiendo, vaya borrando palabras hasta que todos repitan sin leerlo.

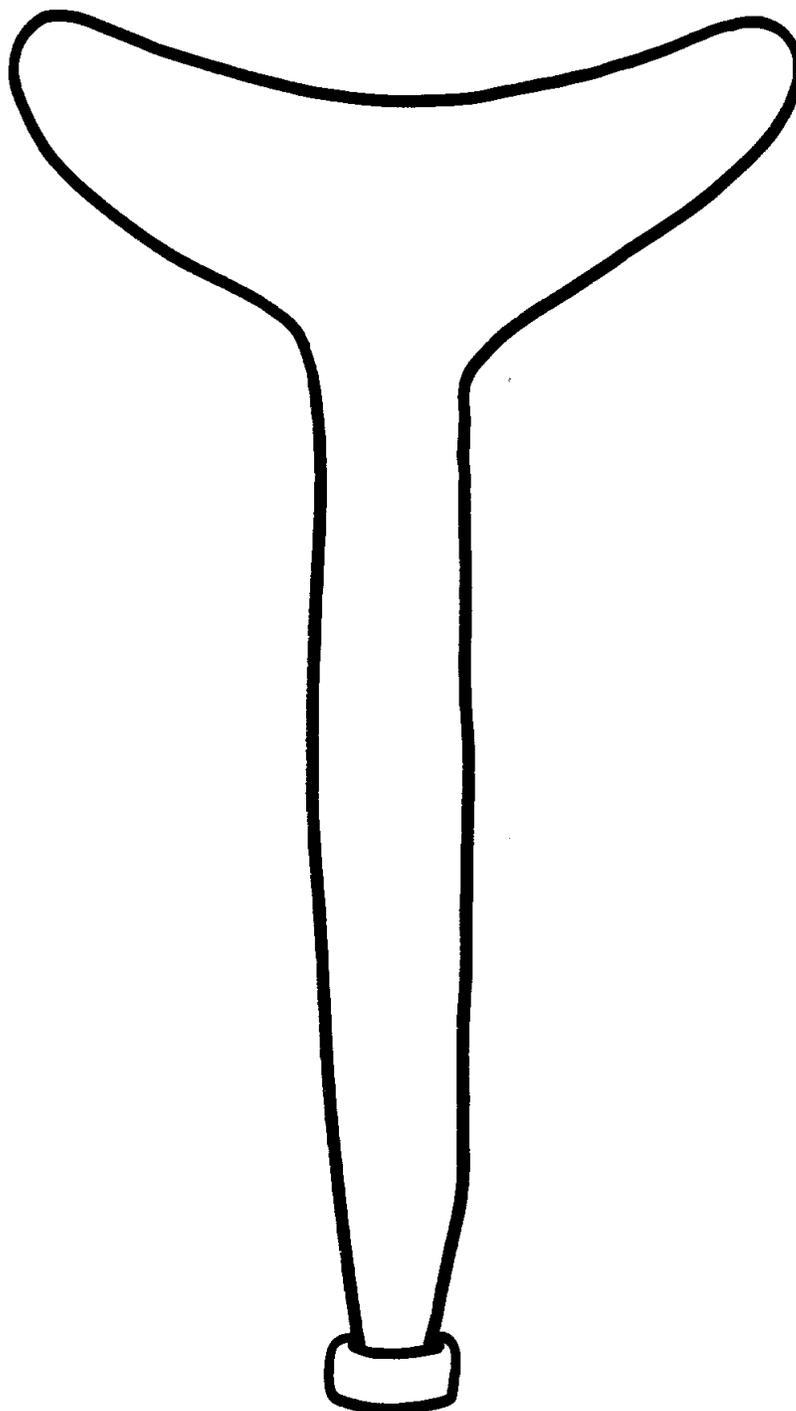
ACTIVIDAD: Pregunte si tienen algún problema y cómo se sienten frente a él. Puede ser que dentro de su grupo se encuentren jóvenes con problemas y no sientan la confianza de expresar sus sentimientos. Antes de empezar la actividad sería muy saludable abrir un tiempo en el que ellos sientan libertad de expresar sus necesidades. Luego entrégueles un papel en forma de muleta (la forma se encuentra adjunto). Allí deben anotar ese sentimiento. Explique el significado simbólico de las muletas, algo que nos crea dependencia y no nos deja confiar plenamente en el Señor.

ORACIÓN: Pida que entreguen todas sus "muletas" y que las claven en la cruz. Con anticipación haga una cruz de papel periódico o si hay una cruz en la iglesia podría utilizarse para esta experiencia. Ore y declare victoria para ser sanos y poder andar espiritual y físicamente dentro de la voluntad de nuestro Padre Celestial.

ILUSTRACIÓN (D.10.1.5)

MULETAS

Haga una copia de este dibujo para cada uno de los jóvenes.



JUEGO (D.10.1.5)

TRES EN RAYA

Hagan turnos. Lee la frase y decide si es verdadero (O) o falso (X). Si contestas bien tendrás tres O o tres X en raya al final.

<p>La gente pensaba que un ángel iba a mover las aguas en el estanque de Betsaida.</p>	<p>La camilla del hombre fue demasiado pesada para él.</p>	<p>El hombre sanado culpó al que le había sanado por quebrantar la ley del Día de Reposo.</p>
<p>(O o X)</p>	<p>(O o X)</p>	<p>(O o X)</p>
<p>La gente pensaba que la primera persona que entraba al estanque después que el ángel movía las aguas iba a ser sanada.</p>	<p>Fue contra la ley cargar una camilla en el Día de Reposo.</p>	<p>Cuando el hombre sanado conoció el nombre de Jesús no lo dijo a nadie.</p>
<p>(O o X)</p>	<p>(O o X)</p>	<p>(O o X)</p>
<p>El hombre que Jesús sanó había estado enfermo por 52 años.</p>	<p>El hombre sanado dijo a los líderes religiosos que no conoció al hombre que le había sanado.</p>	<p>Los líderes religiosos querían mata a Jesús por lo que había hecho en el Día de Reposo.</p>
<p>(O o X)</p>	<p>(O o X)</p>	<p>(O o X)</p>

ILUSTRACIÓN (D.10.1.5)

