

LA AMISTAD (D.10.3.4)

REFERENCIA BÍBLICA: Proverbios 17:17; 18:24; 27:10, 17

VERSÍCULO CLAVE: "Un amigo es siempre afectuoso, y en tiempo de angustia es como un hermano" (Proverbios 17:17, Dios Habla Hoy).

CONCEPTO CLAVE: Un buen amigo no es un necio, más bien es uno que me hace crecer espiritualmente y me apoya tanto en los tiempos de tristeza como en los tiempos de alegría.

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

1. Comparar a un amigo malo con un amigo bueno.
2. Describir lo que es un amigo bueno (cualidades, actitudes, hechos).
3. Nombrar a sus buenos amigos y decir cómo les demostrarán su amistad durante esta semana.

APLICACIÓN A LA VIDA DIARIA:

La semana pasada estudiaron acerca de amistades negativas. Los jóvenes expresaron su necesidad de dejar la amistad con los necios. Pero si ellos dejan amistades malas tienen que llenar el vacío con amistades buenas. Un joven sin amistades buenas es un joven en ¡peligro! Usted puede ser un amigo importante en sus vidas, quizás el único amigo bueno que algunos de ellos tengan. Es posible por medio de su amistad, aprendan a reconocer la amistad buena en un mundo lleno de amistades falsas.

POSIBLES ACTIVIDADES Y ORDEN DE LA CLASE

ACTIVIDADES	MATERIALES	TIEMPO
Introducción (vea las instrucciones)	• juego, hojas, lápices, Biblias	20 minutos
Diálogo (vea las instrucciones)	• papel de lija, lima, tres largos de lana, Biblia	20 minutos
Conclusión (vea las instrucciones)	• tarjetas, colores o crayones, lápices, Biblias, música, instrumentos, versículo, largos de lana/estambre	20 minutos

HOJA DE INSTRUCCIONES (D.10.3.4)

PALABRA SECRETA: "Influencia"

INTRODUCCIÓN: Luego que los jóvenes hayan llegado a la clase y haya tenido la oportunidad de saludarles y preguntarles: ¿cómo han pasado la semana? ¿cómo están sus padres?, etcétera, (esta actitud suya les demostrará que usted es un amigo), invíteles a jugar el "Juego de Amigos Bíblicos" que se encuentra adjunto. Es una manera divertida de iniciar el diálogo sobre las amistades buenas. Para esto tenga listo todo (siga las instrucciones de la página 44) y haga grupos de diez jóvenes para que jueguen. Tome el tiempo suficiente hasta que todos hayan jugado.

DIÁLOGO: Con anticipación escriba los versículos de hoy en pliegos de cartulina y cuélguelos en el tablero o una pared. Pueden mirar los mismos versículos en varias traducciones (Dios Habla Hoy, Jerusalén, Reina Valera). Luego dialogarán sobre las cualidades que se aprecian en una amistad buena. (La semana pasada hablaron un poco de las amistades buenas, quizás esta parte de la clase sea como un repaso).

Muéstreles el papel de lija y la lima y pregúnteles para qué sirven (Si es posible sería interesante dejar que los jóvenes utilicen el papel de lija en una madera para poder ver y tocarlo). ¿Cómo funciona el papel de lija? ¿En qué forma una buena amistad es como el papel de lija o una lima? (Déjeles pensar y contestar; hay muchas respuestas para la pregunta). Lea Proverbios 27:17 de nuevo. "Afilar "es parte del papel de amigos. Si amo a alguien quiero ayudarlo a crecer espiritualmente y emocionalmente. A veces necesito confrontarlo por sus malas actitudes o hechos dañinos. La Biblia nos dice que tenemos que decir la verdad...pero siempre con amor. Tenemos que aprender a decir la verdad aunque a veces nos duele hacerlo. Un buen amigo puede ser instrumento de Dios en la vida de uno.

Luego lea Eclesiastés 4:9-12. Llame al frente de la clase a tres jóvenes. Al primer joven entréguele un pedazo largo de lana (estambre); al segundo dos pedazos largos de lana; y al tercero tres pedazos largos de lana.

Pida al primer joven que trate de romper el pedazo largo de lana que tiene en sus manos. (será fácil hacerlo). Explique que los versículos en Eclesiastés nos dicen que andar solos es tan peligroso, como andar con necios. Si una persona sola tiene un accidente, no tendría ayuda. Luego pida al segundo joven que trate de romper las dos hebras juntas. (Será un poco más difícil pero no imposible). Cuando dos andan juntos hay más seguridad. Después, pida al tercer joven hacer una trenza de los tres pedazos largos de lana que tiene. Diga que la rompa. (será imposible). Ayude a ver que cuando tres andan juntos es casi imposible hacerles daño. En las guerras antiguas tres soldados peleaban juntos para proteger sus espaldas.

Pida que otros tres jóvenes se acerquen. Empújeles y hágales ver que una persona puede tumbar a otra persona sin mucha dificultad. Hágales unir sus brazos y empuje al joven de la mitad. Verán que es mucho más difícil tumbarles. Y si es capaz de tumbar a uno, los otros dos están allí para levantarlo.

CONCLUSIÓN: Provea de pedazos largos de lana para que hagan una trenza y la amarren a la mano de un amigo o la guarden como recuerdo de lo que es una buena amistad. Deben cantar, orar y si hay tiempo jugar el juego titulado "El Camino a la Amistad". Tenga suficientes copias para jugar en grupos.

JUEGO (D.10.3.4)

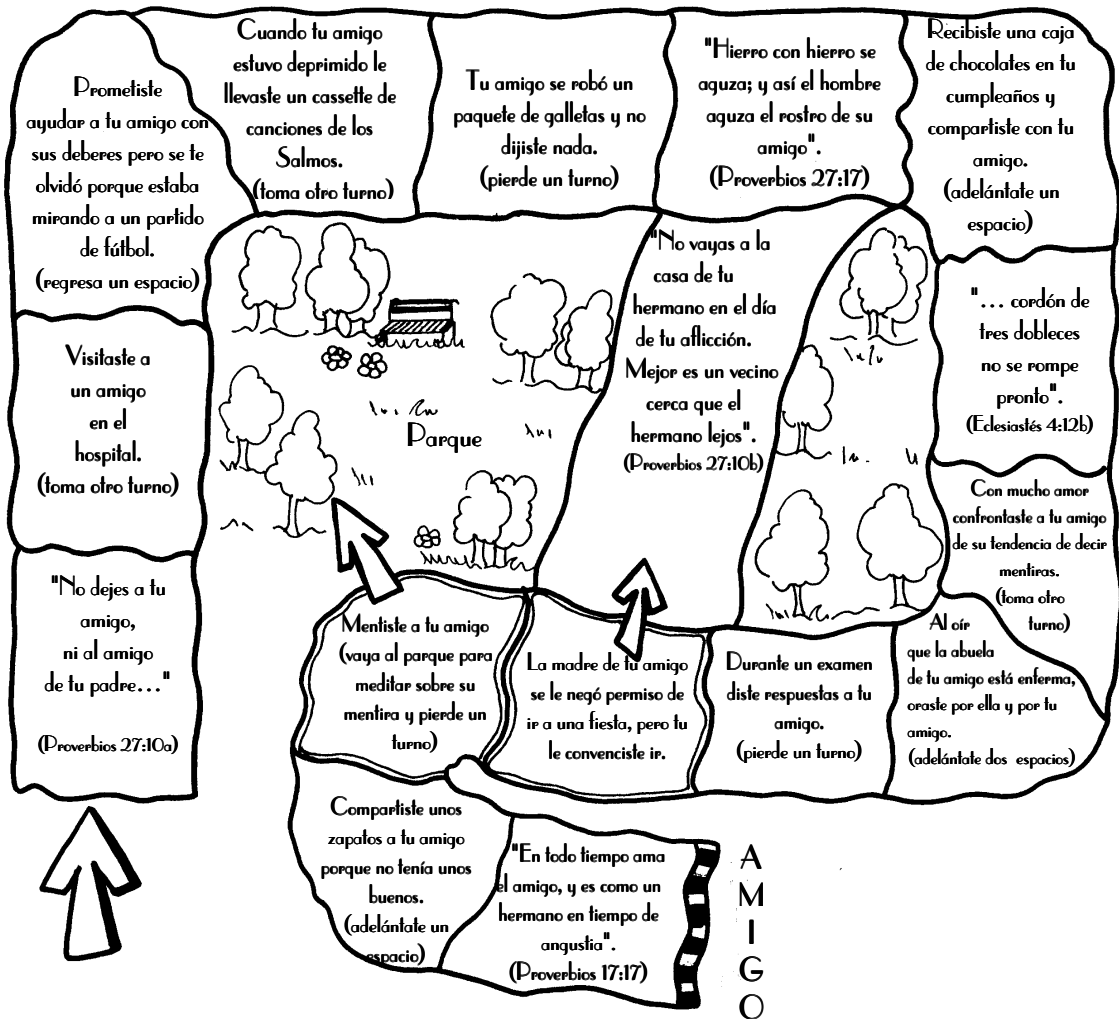
EL CAMINO A LA AMISTAD

Nota: También puede hacer este juego grande en el piso y los jóvenes harán el camino de verdad.

Materiales: tablas del juego para cada 4 ó 6 personas instrucciones
giradoras para cada juego monedas o fichas

Elaboración: 1. Haga copias suficientes de la tabla del juego y coloréelas.
2.. Forre las tablas del juego con Contact o un plástico transparente
3.. Haga una giradora o un dado para cada juego
4.. Haga un sobre para cada juego y escriba el título al frente.

Para jugar: 1. Los jóvenes del grupo mueven la giradora o un dado para ver quién debe empezar el juego (el número más alto gana el primer turno).
2. Por turnos ruedan la giradora o el dado y mueven sus fichas al número de cuadros indicado
3. La primera persona que llegue al "AMIGO" gana el juego.



JUEGO (D.10.3.4)

AMIGOS BÍBLICOS

Materiales: una hoja grande de papel o un plástico viejo
40 círculos de cartón forrados con Contact o plástico transparente
20 tarjetas de "pistas"

Elaboración:

1. Escriba un nombre en cada uno de 20 círculos (después de forrarlos para que pueda utilizarlos en otra ocasión con palabras diferentes).
2. Sujete estos círculos al papel con cinta pegante (para que no se muevan). Si tiene un pedazo grande de plástico viejo se pueden dibujar los círculos en el mismo plástico con marcador permanente. Luego puede escribir los nombres en los círculos pero con marcador que se pueda borrar.

Para jugar:

1. Dos o más jóvenes pueden jugar a la vez. Una persona tiene que leer las pistas (puede ser el maestro).
2. Lea la primera pista. El primer jugador pone un pie en el nombre leído y una mano en el nombre del amigo de esa persona. (ejemplo: si la pista es "David" el jugador tiene que poner un pie sobre el nombre "David" y un mano en el nombre "Jonatán"). Si contesta mal, se sale del juego. Si contesta correctamente tiene que quedarse en esa posición.
3. Sigán haciendo lo mismo hasta que todos los jugadores estén allí, luego el primer jugador tiene que salir de allí sin tumbar a nadie. Sigán jugando así. Si un jugador se cae, sale del juego. Si tumba a otro jugador, también sale del juego. El ganador es el último jugador parado (en un pie y una mano).

ILUSTRACIÓN (D.10.3.4)

JUEGO: "AMIGOS BÍBLICOS"

