



Lección 13

Ama a tus enemigos

Lección de grupo grande y juegos

<p>Historia de la Biblia</p> <p>El buen samaritano</p> <p>Lucas 10:25-37</p>	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none">• Seis bolas de espuma• Seis depresores de lengua• Folletos 1 – 6, impresos en color
<p>Versículo de la Biblia</p> <p>"Pero Dios mostró el gran amor que nos tiene al enviar a Cristo a morir por nosotros cuando todavía éramos pecadores."</p> <p>Romanos 5:8, <i>Nueva Traducción Viviente</i></p>	
<p>Punto clave de enseñanza</p> <p>Recibe el amor de Dios por los demás.</p>	

Lección en grupo grande

(15 minutos)

De antemano, recorta las figuras de los folletos 1 a 6 y pega cada una a un depresor de lengua para crear una marioneta de palo para volver a contar la historia.

La historia de hoy presenta a cuatro personas en un viaje viajando de una ciudad a otra. Las cosas fueron muy mal para el primero. De hecho, ¡fue golpeado y robado!

Voy a preparar la escena para nuestra historia leyendo los versículos de la Biblia justo antes de que comience la historia.

Lee Lucas 10:25–30a.

Entonces, ¿cuáles dijo el hombre que eran los dos mandamientos más importantes? Permita que el grupo responda y le diga que los mandamientos son amar a Dios con todo y amar a su prójimo como a usted mismo.

¿Estaba Jesús de acuerdo con el hombre? Sí.

¿Qué preguntó el hombre? ¿Quién es mi prójimo?

Jesús respondió al hombre con una historia. Vamos a escuchar la historia ahora, y mientras escuchamos, tendremos algunos titiriteros que nos ayudarán a representar la historia.

Elija seis personas para sostener los seis títeres de palo:

- Burro
- Posadero
- Sacerdote
- Asistente del templo
- Samaritano
- Víctima
- Ladrón

Lee Lucas 10:30–37 y ayuda a los títeres voluntarios a representarlo de manera espectacular.

Esta historia se llama parábola. Una parábola es una historia corta utilizada para ilustrar una verdad moral o espiritual. ¿Quién crees que era vecino de la víctima?

Toma respuestas. (El Samaritano.)

¿Cómo demostró amor por la víctima?

Toma respuestas. (Trató sus heridas, lo llevó a un lugar seguro, lo dejó descansar en el hotel y cubrió sus gastos).

Jesús dice que el samaritano fue "despreciado". Eso significa que fue odiado. En el tiempo de Jesús, el pueblo judío (como Jesús y el hombre que le hizo la pregunta sobre quién era su prójimo) eran enemigos de los samaritanos. Eran de un lugar diferente, adoraban a Dios de manera diferente y eran de una etnia diferente.

Tomemos un tiempo para hablar sobre lo que esta historia significa para nosotros. ¿Qué creen que Jesús quiere que sepamos o hagamos después de escuchar esta historia?

Toma respuestas.

Aquí hay algunas cosas que me llaman la atención de esta historia.

- 1. Amar a tu prójimo como a ti mismo significa amar a todos, incluso (y especialmente) a aquellos que pueden ser tus enemigos o personas que son diferentes a ti.**
- 2. Parte de amar a los demás es ser generoso con ellos. El samaritano fue generoso con su tiempo y su dinero. Se necesitaba dinero y tiempo para proporcionar la atención que la víctima necesitaba.**
- 3. Nuestro amor por los demás demuestra nuestro amor por Dios. El sacerdote y el asistente del templo eran líderes religiosos. Conocían las leyes de Dios y tenían posiciones respetadas. Aún así, el samaritano demostró que realmente amaba a Dios porque amaba a su prójimo.**

Dios nos ama y quiere que lo amemos y que amemos a los demás. Cuando Dios nos dice que amemos a nuestro prójimo, quiere decir amar a todos, incluso a aquellos que podríamos considerar nuestros "enemigos". Amar a todos puede ser difícil y tomar nuestro tiempo y dinero, pero nuestro amor por los demás muestra que realmente amamos a Dios también.

¡Hablaemos de esto en nuestros grupos pequeños hoy!

Descarte a los niños a sus grupos pequeños.

Juegos en grupo grande

(15 minutos)

CUERVOS Y GRULLAS

No se necesitan materiales.

Divida a los estudiantes en dos equipos y haga que se paren uno frente al otro a través de la línea central del gimnasio, o cualquier línea límite marcada en el centro de su área de juego. Asigne un lado para que sea el equipo "Cuervos" y otro para que sea el equipo "Grullas". El líder del juego se para en el centro, visible para ambos equipos, y grita "Cuervos" o "Grullas". Si se llama "Cuervos", el equipo "Grullas" persigue al equipo "Cuervos" mientras se dan la vuelta y corren de regreso a su línea segura, que podría ser la pared del gimnasio o cualquier otra línea límite marcada. Cualquier miembro del equipo "Cuervos" que esté etiquetado se convierte en parte del equipo "Grullas" y debe ir a el lado del otro equipo. El mismo concepto se aplica cuando el líder llama "Grúas". Juega hasta que se acabe el tiempo o todos estén de un lado.

RESCATADOR DODGEBALL

Materiales necesarios: Seis bolas de espuma

Para jugar al dodgeball, necesitarás una gran área de juego con marcadores de límites para las líneas laterales y una línea central que divida a los dos equipos. Divida a los estudiantes en dos equipos, uno para cada lado del área de juego. Asigne un "Rescatador" por equipo que irá por ahí y etiquetará a cualquier persona de su equipo que esté fuera para que puedan ingresar al juego nuevamente.

Coloque seis pelotas de esquivar en la línea central, que los estudiantes pueden correr para agarrar cuando comience el juego. El objetivo es lanzar las pelotas para golpear a los jugadores del equipo contrario, siguiendo las siguientes reglas:

1. Estás fuera si pasas por encima de la línea central, fuera de los límites, si una pelota golpea tu cuerpo (NO se permiten pelotas para golpear por encima del pecho, o si alguien atrapa una pelota que lanzaste).
2. Usted está a salvo si es golpeado por una pelota que ha rebotado en el piso, la pared u otro jugador primero.
3. Puede bloquear pelotas con una pelota en la mano, pero si deja caer la pelota mientras intenta bloquear, está fuera.

Si el juego se reduce a un jugador por lado, tienen diez segundos para golpearse entre sí con una pelota de esquivar; si no, "Showdown" entra en vigor. El juego está en pausa, cada jugador recibe dos bolas, dos bolas están alineadas en los extremos de la línea central, y la línea central es disuelto. El primer jugador en sacar al otro jugador gana.











