



Lección 18

Sabiduría de lo Alto

Lección de grupo grande y juegos

Historia de la Biblia

Salomón gana sabiduría

1 Reyes 3:5-14

Versículo de la Biblia

“Mis pensamientos no se parecen en nada a sus pensamientos—dice el Señor—. Y mis caminos están muy por encima de lo que pudieran imaginarse.”

Isaías 55:8, Nueva Traducción Viviente

Punto clave de enseñanza

Recibe sabiduría piadosa.

Materiales

- Una Biblia
- Un rollo de cinta adhesiva
- Dos trapos, pañuelos o toallas viejas, mejor si dos colores diferentes

Lección en grupo grande

(15 minutos)

La historia de hoy de la Biblia (Sostenga una Biblia) es acerca de un rey llamado Salomón que se convirtió en el gobernante sobre el pueblo de Dios, la nación de Israel. En la historia que voy a contar, hay tres palabras clave que quiero que escuches. Cada vez que escuche una de estas palabras, debe hacer las siguientes señales:

PREGUNTA - Toma las manos juntas como si estuvieras rogando

BUSCAR - De la mano a la frente como si estuvieras buscando algo en el horizonte

LLAMAR A LA PUERTA - Golpea tus manos en el suelo

Practica las señales un par de veces antes de narrar la historia.

Una noche, Dios se le apareció al rey Salomón en un sueño. Dios le dijo a Salomón: "PIDE lo que quieras que te dé".

Salomón pensó para sí mismo. . . *¿Cualquier cosa? Podría PEDIR riquezas. Podría BUSCAR ser súper famoso entre todos los reyes del mundo. Entonces todas las personas que vengan a LLAMAR A LA PUERTA de mi reino se inclinarán ante mí en honor y respeto.*

Pero, sólo soy un niño. . . No sé cómo manejar esta gran responsabilidad de guiar al pueblo de Dios y gobernar un reino. Sé lo que voy a pedir.

Salomón le dijo a Dios: "Dame sabiduría para saber lo que está bien y lo que está mal. Dame un corazón perspicaz para guiar a tu pueblo."

Dios se complació de que Salomón PIDIERA esto. Él dijo: "Ya que has elegido BUSCAR sabiduría, y no PEDISTE larga vida o riqueza para ti, o para que yo MATARA a tus enemigos, te daré un corazón sabio como lo pediste. Nunca habrá nadie tan sabio como tú. La gente te BUSCARÁ para obtener orientación y vendrá a PEDIR tu consejo. Ellos vendrán de todas partes del mundo LLAMANDO A TU PUERTA."

También te daré lo que no pediste , tanto riqueza como honor. Ningún rey será tu igual. Si BUSCAS obedecerme y guardar mis mandamientos, te daré una larga vida."

Dios bendijo a Salomón con su sabiduría porque Salomón amaba a Dios y reconoció que Dios sabe infinitamente más acerca de lo que está bien y lo que está mal, y cómo guiar mejor a las personas.

¿Qué tipo de decisiones creen que tuvo que tomar el rey Salomón?

Tome las respuestas de los estudiantes.

Debido a que Salomón pidió y recibió la sabiduría de Dios, se convirtió en el rey más sabio que jamás haya vivido. Él escribió muchos de sus sabios dichos y podemos encontrarlos hoy en la Biblia en los libros de Proverbios, Eclesiastés y Cantares de Salomón (Hold up Bible), donde ha registrado la sabiduría de Dios para nosotros. ¡Qué regalo! ¿En qué crees que la sabiduría de Dios puede ayudarte?

Tome las respuestas de los estudiantes.

Dios nos da su sabiduría cuando se lo pedimos, porque nos ama. Hablarás más de eso en tus grupos pequeños.

Despida a los niños a sus grupos pequeños.

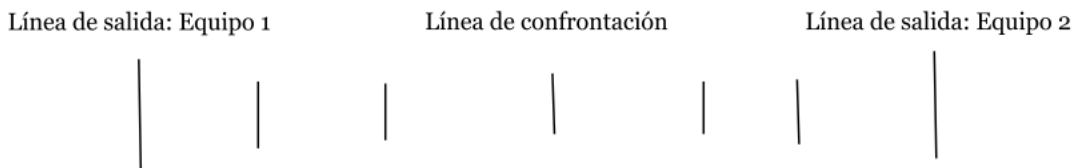
Juegos en grupos grandes

(25 minutos)

PREGUNTAR, BUSCAR, LLAMAR A LA PUERTA

Materiales: Un rollo de cinta adhesiva

Marque la cinta adhesiva en el piso en su área de juego de acuerdo con el diagrama a continuación. (Si tiene más de 20 estudiantes, debe dividir a los estudiantes en dos grupos y configurar dos áreas para jugar).



Antes de jugar, enseñe a los alumnos los movimientos para los siguientes comandos:

PREGUNTA - Toma las manos juntas como si estuvieras rogando

BUSCAR - De la mano a la frente como si estuvieras buscando algo en el horizonte

LLAMAR A LA PUERTA - Golpea tus manos en el suelo

Divida a los estudiantes en dos equipos de igual tamaño y haga que se alineen detrás de la línea de salida en lados opuestos. En la señal "ir", el primer jugador de cada equipo debe correr a la primera línea de cinta de enmascaramiento y hacer 3 saltos, luego correr al segundo y hacer tres saltos, y luego, una vez que el jugador llegue al medio, se enfrentará con el jugador del equipo contrario y escuchará el comando del líder. El líder dirá "preguntar", "buscar" o "llamar". El primer estudiante en hacer correctamente el movimiento gana un punto para su equipo. El juego continúa con los siguientes dos jugadores en la fila repitiendo lo mismo.

CAPTURA EL TESORO

Materiales: Dos trapos, pañuelos o toallas viejas, mejor si dos colores diferentes

Capturar el tesoro requiere un campo de juego de algún tipo. Ya sea interior o exterior, el campo se divide en dos mitades claramente designadas, conocidas como territorios. Los jugadores forman dos equipos, uno para cada territorio. Cada equipo tiene un "tesoro" colocado en un lugar obvio. El objetivo del juego es que los jugadores se abran camino en el territorio del equipo contrario, tomen su "tesoro" y regresen con él a su propio territorio sin ser etiquetados. El "tesoro" se defiende etiquetando a los jugadores contrarios que intentan tomarlo. Dentro de su propio territorio, los jugadores están "seguros", lo que significa que los jugadores oponentes no pueden etiquetarlos. Una vez que cruzan al territorio del equipo contrario, son vulnerables. Un jugador que es

etiquetado puede ser eliminado del juego por completo o ser forzado a unirse al equipo contrario.