



Lección 19

El Temor del Señor

Lecciones y juegos en grupos grandes

<p>Historia de la Biblia</p> <p>Jesús calma la tormenta</p> <p><i>Juan 3:1-17</i></p>	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none">• Una Biblia• Cuatro o cinco hojas de periódico
<p>Versículo de la Biblia</p> <p>"El temor del Señor conduce a la vida; da seguridad y protección contra cualquier daño."</p> <p><i>Proverbios 19:23, Nueva Traducción Viviente</i></p>	
<p>Punto clave de enseñanza</p> <p>Recibe libertad del miedo.</p>	

Lección en grupo grande

(15 minutos)

Para prepararte para este grupo grande, necesitarás un estudiante para desempeñar el papel de Jesús y doce estudiantes para desempeñar el papel de los discípulos. Establezca un espacio para el bote en el medio de la sala y haga que los estudiantes se sienten alrededor del bote.

Hoy, vamos a emprender un viaje con Jesús y sus doce discípulos a través de un gran lago llamado el Mar de Galilea. Hay algo que debes saber sobre el Mar de Galilea: el lago era conocido por tener tormentas que salían de la nada. Veamos qué sucede cuando Jesús y sus discípulos se encuentran en una tormenta en medio del mar.

Instruya a Jesús y a los discípulos para que se sienten dentro de la barca. Haga que los estudiantes restantes se sienten alrededor del bote.

Después de enseñar a grandes multitudes cerca del Mar de Galilea, Jesús y sus discípulos se subieron a un bote. Jesús les dijo a sus discípulos que cruzaran al otro lado del mar. Varios de los discípulos eran pescadores, así que prepararon el bote y partieron hacia el otro lado. Jesús estaba cansado después de enseñar a las grandes multitudes, así que mientras sus discípulos navegaban, se quedó dormido.

Indique al alumno que desempeña el papel de Jesús que finja quedarse dormido en la barca.

¡De la nada, una tormenta cayó sobre el lago!

Haga que los estudiantes que están sentados alrededor del bote hagan los sonidos de la tormenta. Muestre a los estudiantes cómo hacer el sonido de la lluvia y el viento con sus voces y el sonido de los truenos aplaudiendo. Asigne a un líder adulto que encienda y apague las luces para los rayos.

Los discípulos estaban aterrorizados, ¡nunca habían visto una tormenta tan terrible! Los vientos y las olas eran más grandes que cualquier otra tormenta que los discípulos hubieran enfrentado. ¡El bote se estaba llenando de agua y comenzó a hundirse! Sin saber qué más podían hacer; los discípulos fueron a Jesús que todavía estaba dormido en la barca y lo despertaron.

Dirigir a los discípulos a despertar a Jesús de su sueño.

Jesús se levantó de su sueño y le dijo al viento y las olas, los truenos y relámpagos, y la lluvia que se detuvieran, ¡y escucharon!

Indique a los alumnos que dejen de hacer los sonidos de la tormenta.

De repente, los vientos se calmaron, las olas se debilitaron, la lluvia se detuvo y las nubes se despejaron, y estaba tranquilo y tranquilo en el agua.

Haga una pausa para enfatizar la paz después de la tormenta.

Después de que todo volvió a estar en calma y paz, Jesús dijo a sus discípulos: "¿Por qué tenéis tanto miedo? ¿No creías que te cuidaría?"

¡Los discípulos estaban asombrados! No podían creer que Jesús le dijera a la tormenta que se detuviera, ¡y la tormenta obedeció! Los discípulos se sorprendieron de que Jesús fuera lo suficientemente poderoso como para controlar el clima, pero aún no entendían que debido a que Jesús era el Hijo de Dios, podía hacer tales cosas.

Reúna a los estudiantes de nuevo.

Podemos contar con Jesús para traernos paz cada vez que sintamos miedo porque Jesús es el Hijo de Dios, el creador del universo, y es más grande que cualquier tormenta en el cielo y cualquier situación tormentosa que podamos enfrentar en nuestras vidas. Cuando miramos a Jesús sabiendo que se preocupa por nosotros y es poderoso y poderoso, lo que tememos ya no parece tan grande y aterrador. En cambio, tememos a Dios. Esto no significa que le tengamos miedo de la misma manera que lo hacemos de las tormentas o las arañas, pero significa que creemos que Dios es más grande y más poderoso que cualquier cosa o persona que Él haya creado.

¡Hablabamos sobre cómo es recibir este tipo de miedo y cómo nos libera de nuestros propios miedos en nuestros pequeños grupos hoy!

Despida a los niños a sus grupos pequeños.

Juegos en grupo grande (25 minutos)

CAZADORES DE TORMENTAS

Materiales: Cuatro o cinco hojas de periódico

Antes de que comience el juego, extienda cuatro o cinco hojas de periódico alrededor del área de juego. Las hojas de periódico serán barcos. Elija dos estudiantes para ser la "tormenta" y todos los demás estudiantes tratarán de mantenerse a salvo de la tormenta. La tormenta perseguirá a todos y tratará de etiquetarlos. Si un jugador es etiquetado, ha "caído al mar" y debe acostarse boca arriba con los brazos y las piernas extendidos en el aire haciendo movimientos de natación. Cuando un jugador ha caído al mar, otros cuatro jugadores seguros pueden rescatarlo. Cada uno de los jugadores seguros agarrará un brazo o una pierna y arrastrará al jugador a un bote. Tan pronto como cuatro jugadores seguros se agarran al jugador que se está ahogando, los cinco jugadores están a salvo de ser etiquetados por la tormenta. Una vez que los cinco jugadores llegan al bote, el jugador que se ahoga se salva, y los cinco jugadores pueden permanecer seguros en el bote por no más de cinco segundos. El juego termina cuando todos los jugadores han sido etiquetados. En este punto, elige dos nuevos jugadores para ser la tormenta y jugar de nuevo.

BARCO A TIERRA

No se necesitan materiales.

Designe un lado del área de juegos como "barco" y el otro lado como "orilla". Cuando diga "barco" todos los estudiantes necesitan llegar a ese lado tan rápido como puedan. El último se sale del juego. Lo mismo aplica cuando se dice "orilla". Usted deberá también decir los siguientes comandos, y la última persona o grupo que haga la acción quedará fuera:

Saludo al Capitán → Los estudiantes deben pararse en atención y saludar. Deberán quedarse así hasta que diga "descansen". Si se mueven antes de que usted diga "descansen" quedarán fuera.

Bocabajo → Los estudiantes deben acostarse boca abajo.

A Cenar → Los estudiantes deben formar un grupo de cuatro, sentarse en un círculo y pretender comer.

Nido de Cuervos → Los estudiantes deben formar un grupo de tres estudiantes y pararse espalda con espalda con los brazos entrelazados.

Hombre al agua → Los estudiantes deben encontrar un compañero. Uno de los compañeros se pone en el piso sobre sus manos y rodillas. El otro compañero pone un pie en la espalda de la primera persona.

¡Jesús está durmiendo! → ¡Los estudiantes se acostarán en el suelo y fingirán roncar!

El juego continúa hasta que solo queda una persona en el juego.