



Lección 20

¡Dios sana, alabamos!

Lecciones y juegos en grupos grandes

| | |
|--|---|
| <p>Historia de la Biblia</p> <p>Naamán es sanado</p> <p>2 Reyes 5:1-19</p> | <p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none">• Una Biblia |
| <p>Versículo de la Biblia</p> <p>"Oh Señor, si me sanas, seré verdaderamente sano; si me salvas, seré verdaderamente salvo. ¡Mis alabanzas son solo para ti!"</p> <p><i>Jeremías 17:14, Nueva Traducción Viviente</i></p> | |
| <p>Punto clave de enseñanza</p> <p>Recibe la sanidad de Dios.</p> | |

Lección en grupo grande

(15 minutos)

Comience con una historia personal sobre su peor recuerdo de estar enfermo (Líder).

¡Estoy seguro de que todos ustedes tienen historias sobre estar enfermos! La historia de hoy es sobre un tipo que tuvo una enfermedad terrible que tú y yo nunca hemos tenido. La gente hace mucho tiempo solía contraer una enfermedad de la piel llamada lepra. La lepra era una terrible enfermedad de la piel que la gente sufría en el mundo antiguo. No había cura para ello y era muy contagioso. Así que voy a necesitar que escuches la historia, y cada vez que escuches la palabra "lepra" quiero que la actúes fingiendo rascarte todo el cuerpo.

Practiquen juntos y enseñen el resto de las palabras clave y acciones:

LEPRA - movimientos de rascado en todo el cuerpo

SANAR - manos en el aire con asombro

PROFETA - trompeta (como un mensajero) Explique el término profeta: Un profeta era un hombre de Dios que entregaba los mensajes de Dios al pueblo. Esto fue antes de que tuvieran la Palabra de Dios escrita para que la leyeran, y así escucharon la Palabra de Dios de sus profetas.

REY/MAESTRO - Movimiento de inclinación

Entonces, escuche mientras leo esta historia verdadera de la Biblia (sostenga una Biblia) y prepárese para representar sus señales.

Naamán era un poderoso guerrero de un reino llamado Aramea que sufría de una terrible enfermedad de la piel llamada LEPRA.

La familia de Naamán tenía una joven sirvienta que había sido capturada durante una guerra con la nación de Israel. La joven sintió compasión por su MAESTRO que había sido golpeado con LEPRA, y ella dijo: "Desearía que mi MAESTRO fuera a ver al PROFETA en Samaria. Él lo SANARÍA de su LEPRA."

Así que Naamán le dijo al REY lo que la joven de Israel había dicho acerca de la oportunidad de ser SANADO. "Ve a visitar al PROFETA", le dijo el Rey. "Enviaré una carta de presentación para que la lleves al REY de Israel". Así que Naamán comenzó, llevando como regalos 750 libras de plata, 150 libras de oro y diez juegos de ropa. La carta al REY de Israel del Rey de Aram decía: "Con esta carta presento a mi siervo Naamán. Quiero que lo sanes de su LEPRA".

Cuando el rey de Israel leyó la carta, rasgó sus ropas con consternación y dijo: "¿Soy Dios, para que pueda dar vida y

quitársela? ¿Por qué este REY me pide que CURE a alguien con LEPRA? Puedo ver que solo está tratando de pelear conmigo".

Pero había un hombre de Dios llamado Eliseo que era un PROFETA. Al oír que el rey de Israel se había rasgado la ropa con consternación, le envió este mensaje: "¿Por qué estás tan molesto? Envíame a Naamán, y él aprenderá que hay un verdadero PROFETA aquí en Israel".

Así que Naamán fue a ver si podía ser sanado y tomó sus caballos y carros y esperó en la puerta de la casa del profeta Eliseo. Pero Eliseo le envió un mensajero con este mensaje: "Ve y lávate siete veces en el río Jordán. Entonces tu piel será restaurada, y serás SANADO de tu LEPRA."

Pero Naamán se enojó y se alejó. "¡Pensé que ciertamente saldría a conocerme!", dijo. "¡Esperaba que agitara su mano sobre la LEPRA e invocara el nombre del Señor su Dios y me SANARA! ¿No son los ríos de Damasco, el Abana y el Pharpar, mejores que cualquiera de los ríos de Israel? ¿Por qué no debería lavarme en ellos y ser SANADO?" Así que Naamán se volvió y se alejó de la casa del PROFETA con rabia.

Pero sus oficiales trataron de razonar con él y le dijeron: "MAESTRO, si el PROFETA te hubiera dicho que hicieras algo muy difícil, ¿no lo habrías hecho? Por lo tanto, ciertamente debes obedecerle cuando te dice que hagas algo fácil como: '¡Ve y lávate y sé SANADO!'" Así que Naamán bajó al río Jordán y se sumergió siete veces, como el PROFETA le había instruido. ¡Y su LEPRA desapareció! Su piel se volvió tan saludable como la piel de un niño pequeño, ¡y fue SANADO! Entonces Naamán y todo su grupo regresaron para encontrar al profeta Eliseo. Se pararon delante de él, y Naamán dijo: "Ahora sé que no hay Dios en todo el mundo, excepto en Israel. ¡Ningún médico, ni siquiera un KING podría salvarme de mi LEPRA! ¡Dios es el verdadero SANADOR!

Dios salvó a Naamán cuando nadie más podía ayudarlo. Eso es lo que Dios es - Dios es Sanador. ¿De qué nos sana Dios? Hablarás más sobre eso en tus grupos pequeños.

Descarte a los niños a sus grupos pequeños.

Juegos en grupo grande

(25 minutos)

ETIQUETA DE CURITA

No se necesitan materiales.

Elija a un estudiante para que sea "eso". Quienquiera que sea "eso" puede etiquetar a otros jugadores. Cuando un jugador es etiquetado, debe sostener una curita en el lugar donde fue etiquetado colocando su mano allí. Cada jugador recibe dos curitas (dos manos), y cuando se quedan sin curitas (lo que significa que han sido etiquetados tres veces), se congelan hasta que otros jugadores los curan. Para curar a un jugador, otras dos personas no congeladas deben etiquetar a la persona congelada al mismo tiempo y contar hasta cinco. El líder puede terminar el juego después de un período de tiempo determinado y elegir un nuevo jugador para serlo. Nota: Al dar instrucciones para el juego, establezca y modele los límites apropiados para saber dónde pueden etiquetar a otro estudiante en el cuerpo (por ejemplo, brazos, hombros, parte superior de la espalda, etc.)

ELISHA DICE

No se necesitan materiales.

Indique a los alumnos que se paren en fila. Explique que el objetivo de este juego es hacer lo que Eliseo dice, al igual que Naamán. El líder dará órdenes y los estudiantes deben seguir las órdenes, pero sólo si el líder dice "Eliseo dice..." Por ejemplo, si el líder dice: "Eliseo dice saltar arriba y abajo tres veces", todos los jugadores deben subir y bajar tres veces. Si el líder no comienza con "Eliseo dice" y un estudiante sigue la orden, debe sentarse. El juego continúa hasta que un jugador permanece de pie.

En la historia de hoy, Dios usa a un hombre llamado Eliseo para hablar sus instrucciones a Naamán, instrucciones que trajeron la sanidad de Dios a Naamán.