



Lección 24

¡Dios, ten piedad!

Lecciones y juegos en grupos grandes

Historia de la Biblia

Jonás recibe la misericordia de Dios

Jonás 4:1-34

Versículo de la Biblia

"Las personas que ocultan sus pecados no prosperarán, pero si confiesan y se apartan de ellos, recibirán misericordia".

Proverbios 28:13, Nueva Traducción Viviente

Punto clave de enseñanza

Aquellos que reciben misericordia, muestran misericordia.

Materiales

- Una Biblia
- Cuatro o cinco hojas de periódico

Lección en grupo grande

(15 minutos)

Enseñe los movimientos que se enumeran a continuación. A medida que lea la historia, pida a los alumnos que representen las partes.

- UNO: Jonás huyó de Dios → trotar en su lugar.
- DOS: El viento y las olas soplaron → Agitar los brazos hacia adelante y hacia atrás.
- TRES: Los marineros clamaron a Dios → se arrodillén y oren.
- CUATRO: Jonás durmiendo → Dobla las manos y cierra los ojos.
- CINCO: Los marineros culpan a Jonah → dedo de Wag en un movimiento de culpa.
- SEIS: Jonás es arrojado por la borda → Sostén la nariz, mueve el cuerpo hacia abajo como si se sumergiera bajo el agua.
- SIETE: Jonás es tragado por el pez → Juntar las manos y menearse en un movimiento de natación, hinchar las mejillas y hacer labios de pescado, tragar y tragar.

El SEÑOR le dio este mensaje a Jonás: "Levántate y ve a la gran ciudad de Nínive. Anuncia mi juicio contra ella porque he visto cuán malvada es su gente".

Pero Jonás se levantó y fue en la dirección opuesta para huir del SEÑOR. (UNO) Bajó al puerto marítimo más cercano, donde encontró un barco que salía en dirección opuesta a Nínive. Compró un boleto y subió a bordo, con la esperanza de escapar del SEÑOR.

Pero el SEÑOR lanzó un poderoso viento sobre el mar, causando una violenta tormenta que amenazó con romper el barco. (SEGUNDA) Temiendo por sus vidas, los marineros desesperados clamaron a Dios por ayuda (TRES) e incluso arrojaron la carga por la borda para aligerar el barco.

Pero todo este tiempo Jonás estaba profundamente dormido, así que el capitán bajó tras él. (CUATRO) "¿Cómo puedes dormir en un momento como este?", Gritó. "¡Levántate y reza a tu dios! Tal vez nos preste atención y nos perdone la vida".

Luego, la tripulación echó suertes para ver cuál de ellos había causado la terrible tormenta. Cuando hicieron esto, los lotes identificaron a Jonás como el culpable. (CINCO) "¿Por qué ha caído sobre nosotros esta terrible tormenta?", exigieron. "¿Quién eres? ¿Cuál es su línea de trabajo? ¿De qué país eres? ¿Cuál es tu nacionalidad?" Jonás respondió: "Soy hebreo, y adoro al SEÑOR, el Dios del cielo, que hizo el mar y la tierra".

Los marineros estaban aterrorizados cuando escucharon esto, porque él ya les había dicho que estaba huyendo del SEÑOR. "Oh, ¿por qué lo hiciste?", Gimieron. Y como la tormenta empeoraba todo el tiempo, le preguntaron: "¿Qué debemos hacerte para detener esta tormenta?"

"Tírame al mar", dijo Jonás, "y volverá a calmarse. Sé que esta terrible tormenta es culpa mía".

En cambio, los marineros remararon aún más para llevar el barco a tierra. Pero el mar tormentoso era demasiado violento para ellos, y no pudieron hacerlo. Entonces clamaron al SEÑOR, el Dios de Jonás. "Oh SEÑOR", suplicaron, "no nos hagas morir por el pecado de este hombre. Y no nos hagan responsables de su muerte. Oh SEÑOR, has enviado esta tormenta sobre él por tus propias buenas razones".

Entonces los marineros recogieron a Jonás y lo arrojaron al mar embravecido, ¡y la tormenta se detuvo de inmediato! (SEIS) Los marineros quedaron asombrados por el gran poder del Señor, y le ofrecieron un sacrificio y juraron servirle.

Ahora el SEÑOR había dispuesto que un gran pez se tragara a Jonás. Y Jonás estuvo dentro del pez durante tres días y tres noches. (SIETE)

--

Los siguientes versículos en el Libro de Jonás continúan registrando una larga oración que Jonás oró mientras estaba en el vientre del pez. Se sintió miserable y se arrepintió ante Dios por su desobediencia. Sabía que se había metido en este lío porque había tratado de huir de Dios y seguir su propio camino.

Dios mostró gracia a Jonás dándole una segunda oportunidad. Jonás pensó que estaba casi muerto en el vientre del pez, pero Dios hizo que el pez lo escupiera en la orilla. Dios, en su misericordia, le estaba dando a Jonás otra oportunidad de obedecerle.

Esta vez, Jonás eligió obedecer. Fue a Nínive para predicar el mensaje de Dios a los ninivitas. Y los ninivitas se arrepintieron de su maldad y se volvieron a Dios, y Dios cedió ante el desastre que iba a derramar sobre la ciudad. Así como Jonás recibió la misericordia de Dios, los ninivitas también pudieron experimentar la misericordia y el amor de Dios.

Más tarde, se revela que Jonás no quería ir a Nínive porque no quería que la gente experimentara la misericordia y el perdón de Dios. Quería justicia, juicio y condenación: quería que Nínive sufriera por sus pecados y fuera tratada de acuerdo con su maldad. ¿No sentimos lo mismo hacia las personas que nos lastiman o nos hacen daño? Sin embargo, Dios nos pide

que extendamos su misericordia a los demás, la misma misericordia que nosotros mismos hemos recibido.

Hablaremos más de esto en nuestros grupos pequeños hoy.

Descarte a los niños a sus grupos pequeños.

Juegos en grupos grandes (25 minutos)

CAZADORES DE TORMENTAS

Materiales: Cuatro o cinco hojas de periódico (puede sustituirse con hojas de cartulina)

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" (TI), 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 (IT) y jugar de nuevo.

BARCO A TIERRA

No se necesitan materiales.

Designa un lado del gimnasio como "barco" y el otro lado como "orilla". Cuando llamas "barco", todos los estudiantes necesitan llegar a ese lado lo más rápido posible. El último allí es llamado. Lo mismo se aplica cuando llamas "orilla". También puede llamar a las siguientes cosas, y la última persona o grupo que realice la acción indicada estará fuera:

- *Llegada del capitán* → Los estudiantes deben estar atentos y saludar. Deben permanecer así hasta que digas "a gusto". Si se mueven antes de que digas "a gusto", están "fuera".
- *Golpear la cubierta* → Los estudiantes deben acostarse boca abajo.
- *Mesa del capitán* → Los estudiantes deben formar un grupo de cuatro, sentarse en círculo y fingir que comen.
- *Nido de cuervo* → Los estudiantes deben formar un grupo de tres estudiantes y pararse espalda con espalda con los brazos unidos.
- *Man Overboard* → Los estudiantes deben encontrar un compañero. Uno de los miembros de la pareja cae sobre sus manos y rodillas. El otro compañero pone un pie en la espalda de la primera persona.

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