

Déborah



Introducción

Nuestra lección de esta semana se centrará en Débora, una de los jueces cuya historia se encuentra en Jueces 4: 1 a 23. Los jueces fueron los líderes de Israel entre la época de la conquista de la tierra prometida y la coronación de su primer rey. Algunos de los puntos principales que examinaremos son:

- Debemos confiar en Dios incluso cuando nadie más lo hace.
- Nuestra fe puede ayudar a otros a confiar en Dios.
- Dios nos perdona cuando clamamos a Él.

Guía de la lección

Recuerde al hijo de Josué y cómo llevó a Israel a conquistar su nueva tierra. Explique que después de la muerte de Josué, los jueces asumieron el liderazgo de Israel.

Hable acerca de cómo los jueces son personas que hacen cumplir la ley. Instale cinco o seis animales de peluche o autos de juguete. Establezca una ley como cada oso de peluche debe usar una cinta (asegúrese de que al menos uno de los juguetes infrinja la regla que ha seleccionado) y un castigo que el oso recibiría por infringir la ley (como sentarse en la esquina). Discuta y ayude a su hijo a descubrir qué juguetes están infringiendo la regla. Explique que un juez tendría que enviar al oso a la esquina para recibir un castigo porque su trabajo es cumplir con la ley.

Hable acerca de las leyes de tránsito, como detenerse en una señal de alto o luz roja. Explique que las leyes están allí para protegernos y que si las personas las violan, es posible que tengan que ir a ver a un juez para ser castigadas.

Si su hijo es lo suficientemente mayor, puede considerar un juego adicional de permitirle juzgar entre más problemas de la vida real. Un ejemplo sería dos niñas cada una con una muñeca. Uno roba la muñeca del otro, ¿qué piensa su hijo que sería un castigo adecuado? Permita que el niño piense en esto por su cuenta y luego discuta su respuesta. Busque escrituras como Efesios 4:28 para explicar lo que Dios dice sobre el castigo por robar.

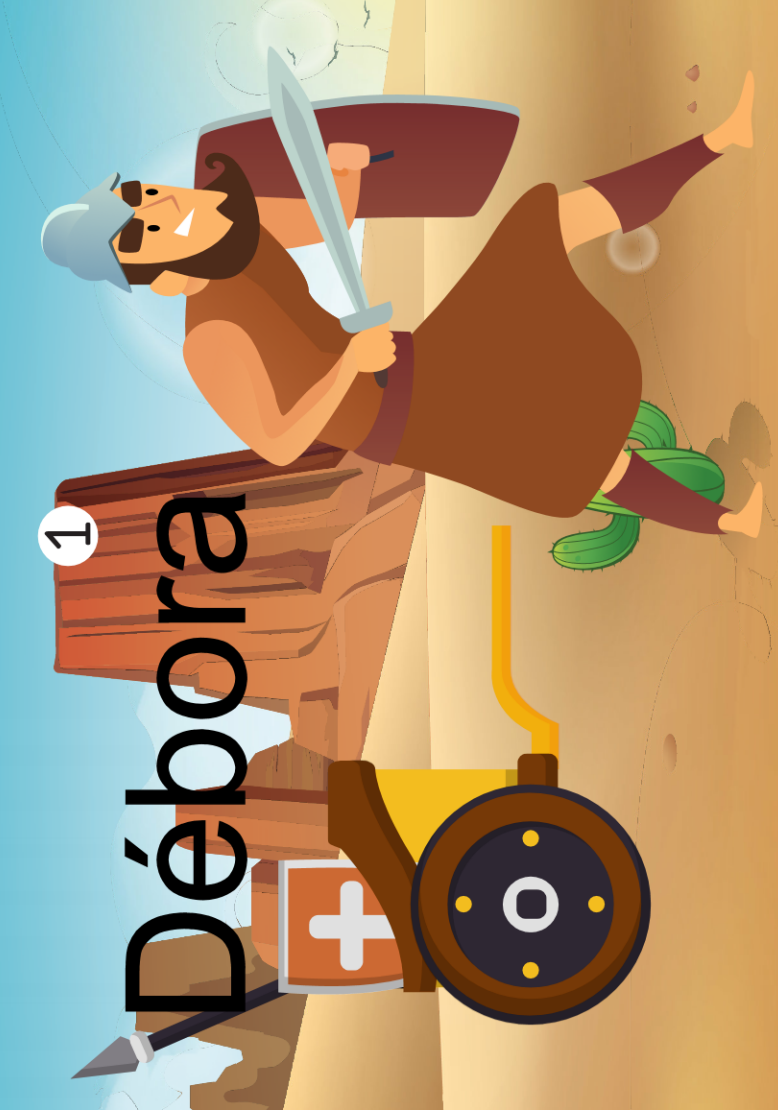
Hable acerca de lo asustado que estaba Barak de hacer lo que Dios le dijo que hiciera. Señale que Débora aceptó ayudarlo y que su fe ayudó a Barac a confiar en Dios. Cuente sobre cómo a veces necesitamos la ayuda de otra persona para hacer algo. Señale algunos dulces fuera del alcance del niño. Pregunte si pueden alcanzarlo por su cuenta. Explique que si le piden ayuda, juntos pueden recuperar el dulce.

Hable acerca de cómo los israelitas están en problemas porque desobedecieron a Dios, pero que Dios los perdonó y los ayudó cuando se arrepintieron. Celebre que Dios nos perdona cuando le pedimos.

Ore con su hijo y pídale a Jesús que lo ayude a ambos a seguirlo y a ayudarse mutuamente a obedecerlo siempre.

1

Débora



Dios les dio a los hijos de Israel un hermoso lugar para vivir, pero la gente se olvidó de Dios e hizo cosas malas.

Esto los metió en problemas.

Un enemigo se hizo cargo de su tierra y fue cruel con ellos. El hombre a cargo del enemigo se llamaba Sísara.

2



Débora amaba a Dios. Era tan sabia que todos la escuchaban. Dios le daría mensajes especiales para contarle a la gente.

Un día, Dios le dijo que llamara a Barac, el líder del ejército de Israel y que le dijera que entrara en batalla con Sísara porque Dios lo dejaría ganar.



Barac estaba asustado. Sabía que el enemigo era muy fuerte. Tenían un ejército mucho más grande y 900 carros.

Barac dijo que solo iría si Débora fuera con él.

Débora creyó a Dios y entró en batalla con Barac.



Cuando la batalla estaba lista para comenzar, comenzó a llover.

Llovió tanto que la tierra se volvió muy fangosa y los carros se quedaron atrapados en el barro.

El ejército de Sísara comenzó a huir.

Dios cumplió su promesa y salvó a su pueblo.

Juegos y actividades

RECOGER HOJAS

Salga a caminar con su hijo y recolecte tantos tipos diferentes de hojas como pueda encontrar. Puede hablar sobre cómo son diferentes.

Si tiene tiempo extra, juegue algunos juegos de hojas. 1) Corra para volar una pista sobre una mesa. 2) Juegue el tic-tac-toe de la hoja o 3) Frote un poco la hoja.



UNA CAMINATA EN EL LODO

Sin lugar a dudas, su hijo disfrutará de una caminata embarrada más que usted. Salga de las botas de agua y camine por el lodo. Disfruten saltando juntos en charcos de lodo.

Hable acerca de cómo es más difícil caminar en el barro que en un camino. Explique cómo las cosas se atascan en el barro.



ATRAPADO EN EL LODO

Este es un juego clásico, pero necesitarás al menos 4 personas para jugarlo.

Una persona será el escogido y debe atrapar al otro jugador. Cuando está marcado, el jugador debe detenerse con el brazo extendido (atrapado en el lodo).

Otra jugada puede despegarlos yendo debajo de las piernas de la persona o debajo de sus brazos.

Alguien gana cuando todos los jugadores están 'atrapados en el barro'.



Palabras importantes



JUEZ

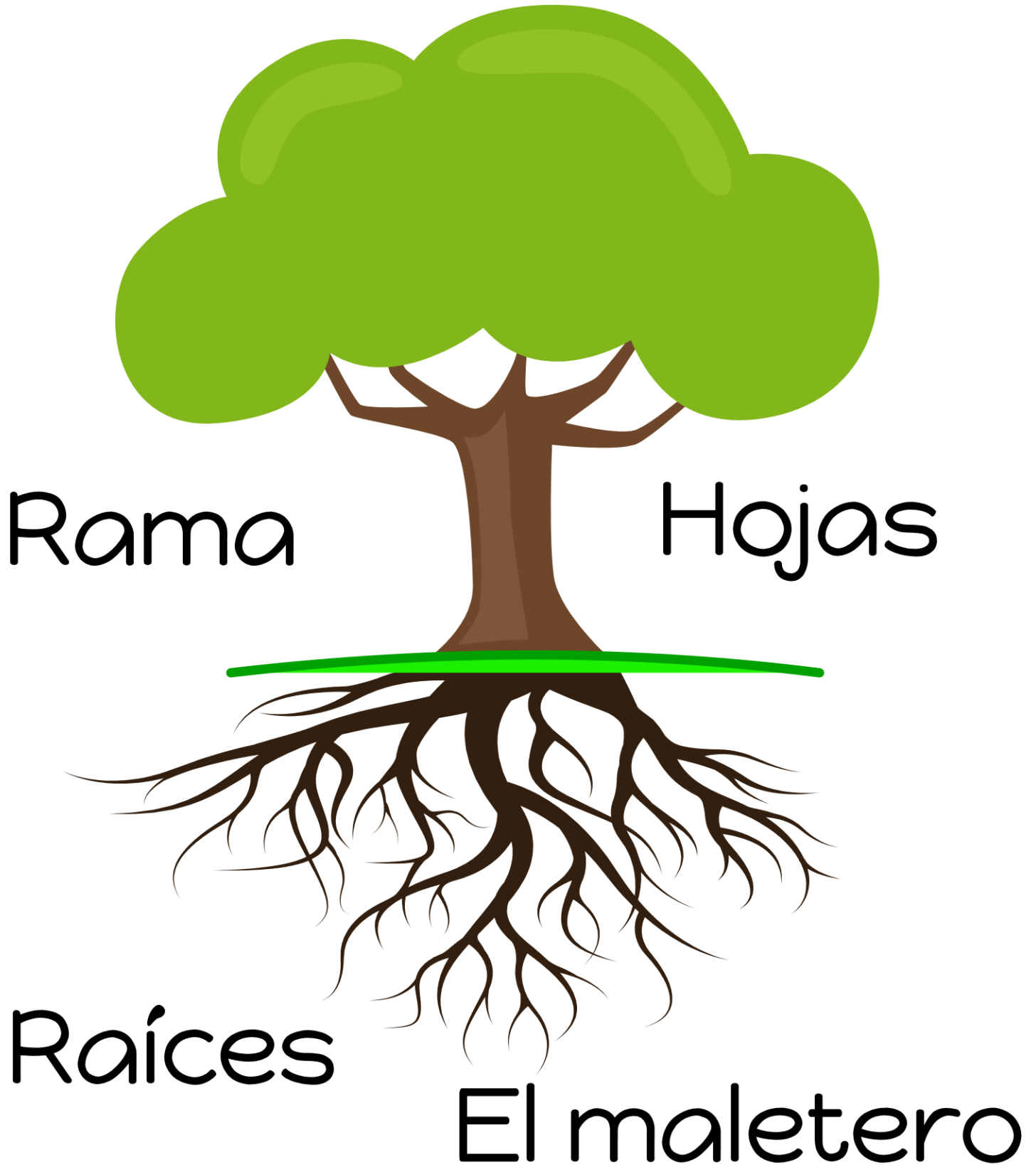
REY



ABO

Partes de un árbol

Dibuja líneas para etiquetar el árbol

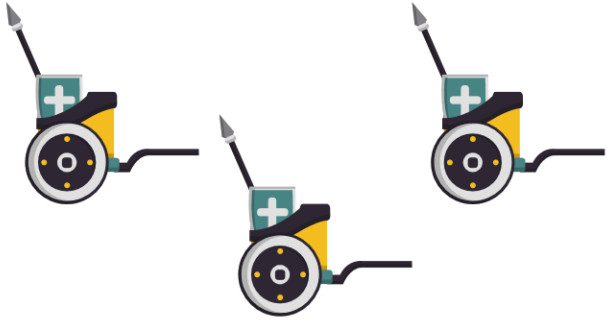



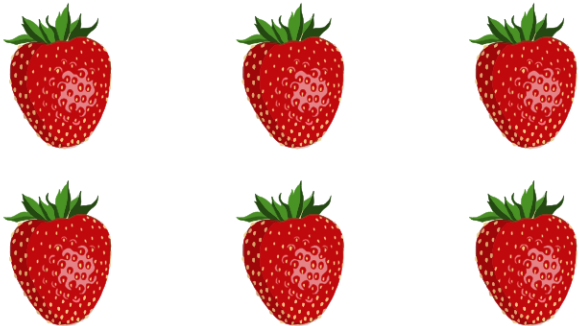
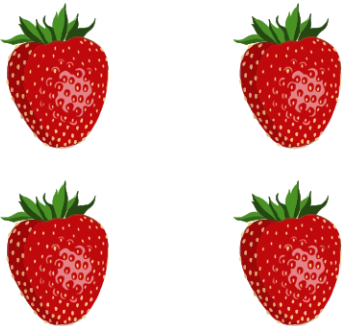

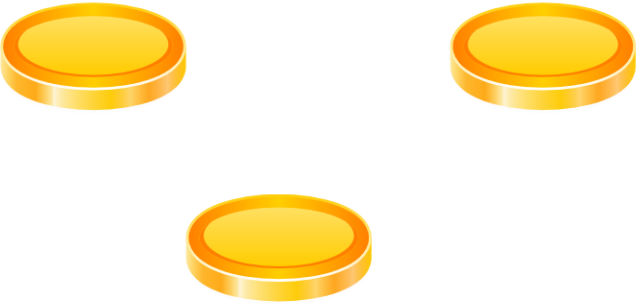


Traza y colorea las hojas de palma

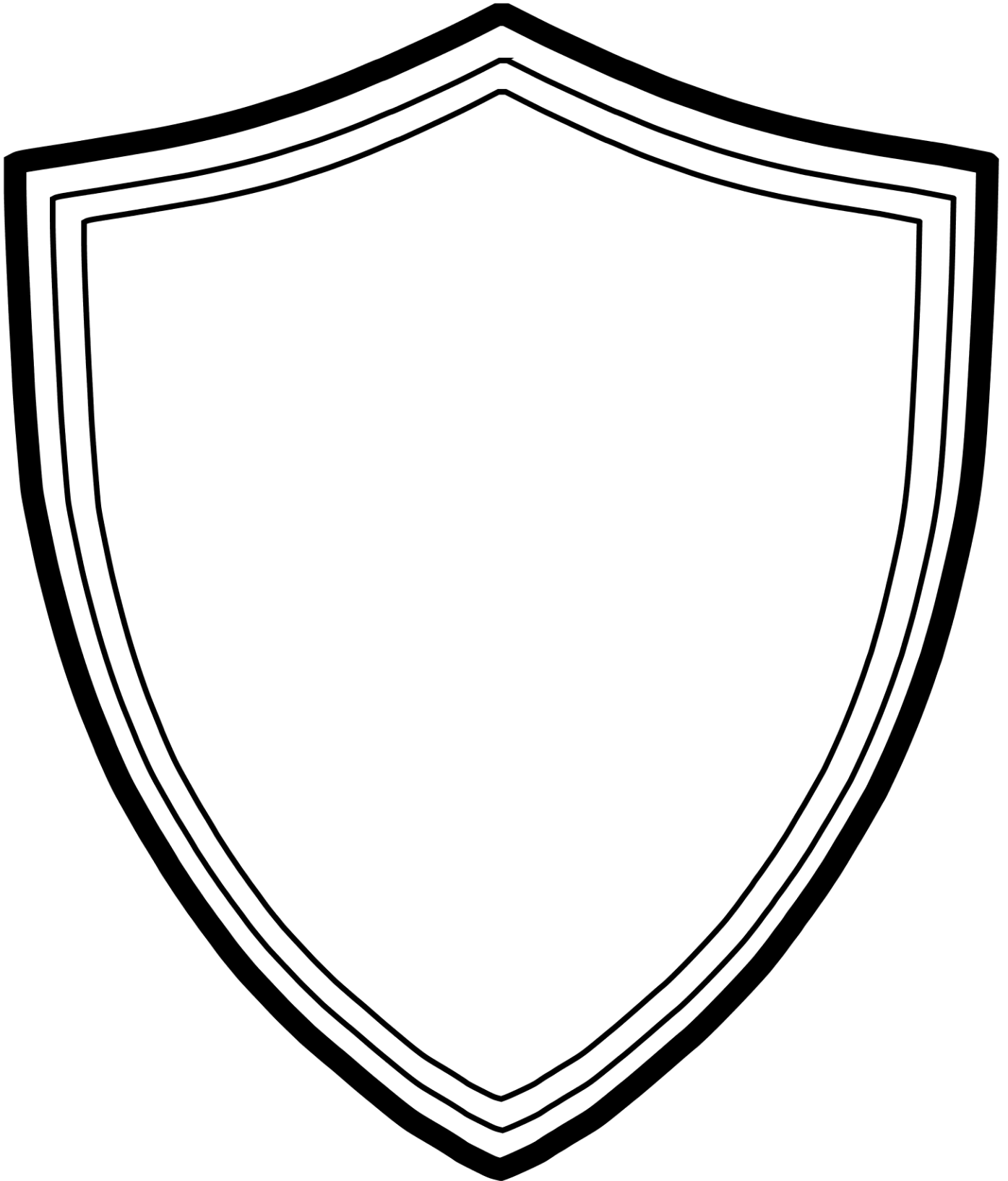


Más o menos

Encierra en un círculo el lado que tiene más

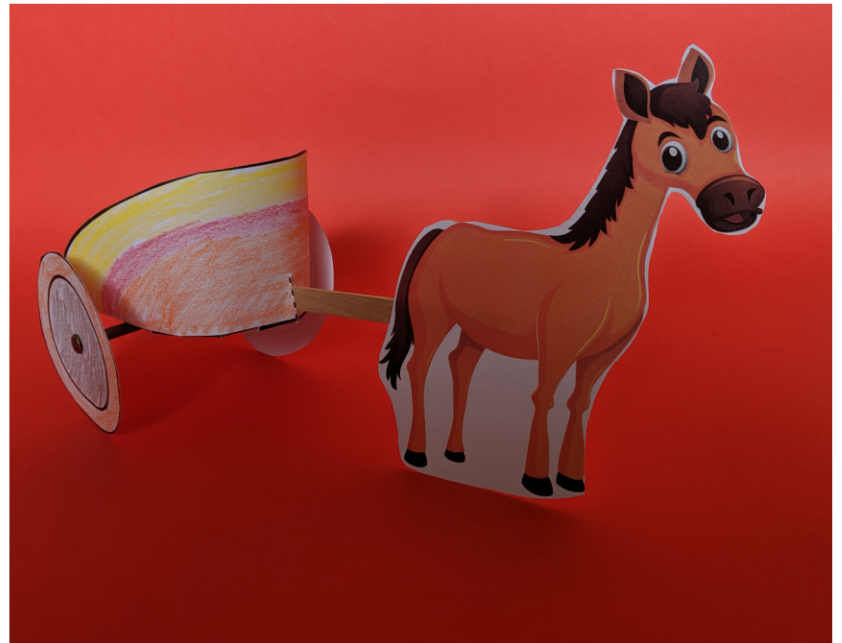
Diseñar un escudo



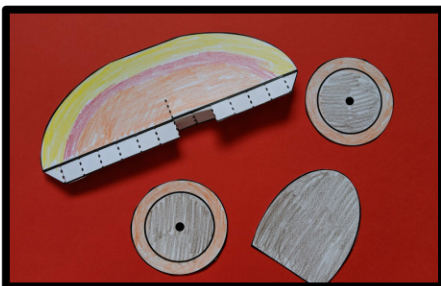
Manualidad de carruaje

Que necesita:

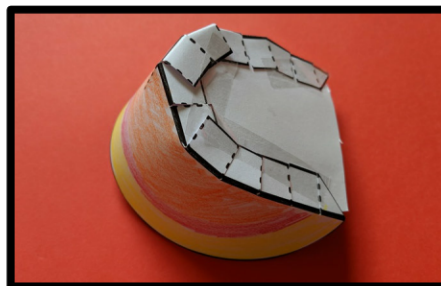
- La planilla
- Cartulina blanca
- Lápices de colores, crayones o pintura.
- Cinta adhesiva
- Pegamento
- Tijeras
- 1 pajita grande y 1 pajita estrecha (o palo)
- 1 palo de helado



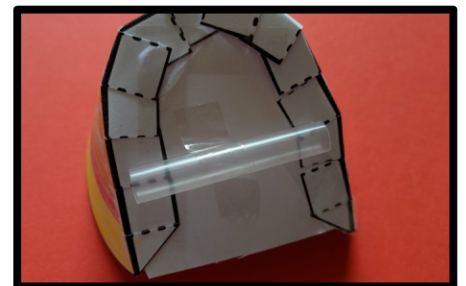
Qué hacer:



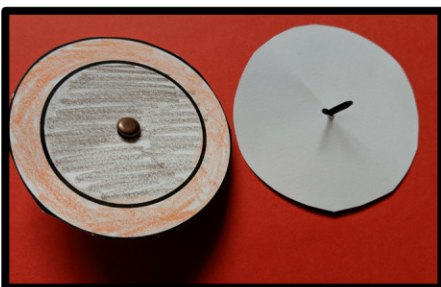
Imprima la plantilla en una tarjeta blanca, coloree y corte.



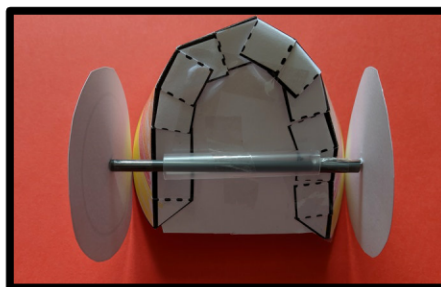
Doble las aletas y péguelas con cinta adhesiva en la sección base.



Pegue la pajita más grande debajo de la base.



Inserte los pasadores de fijación a través del medio de cada rueda.



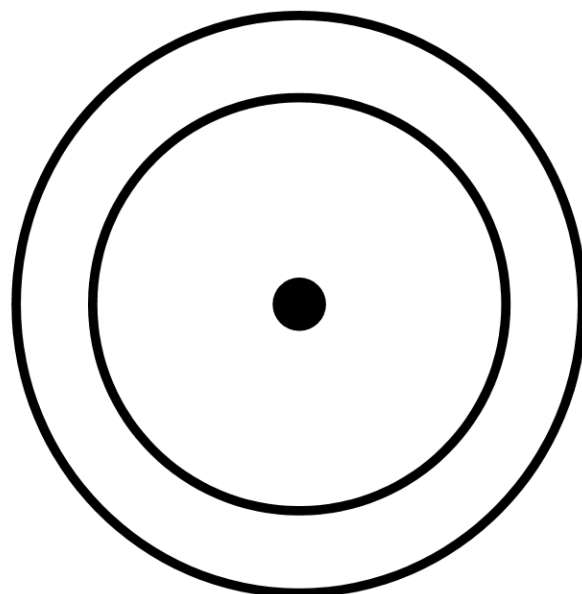
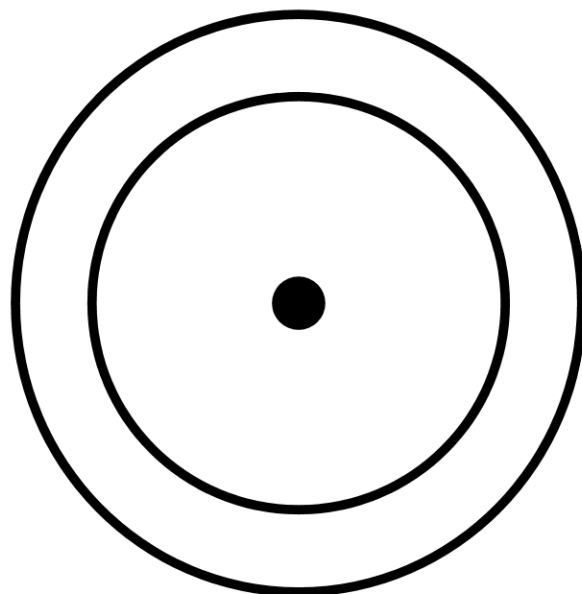
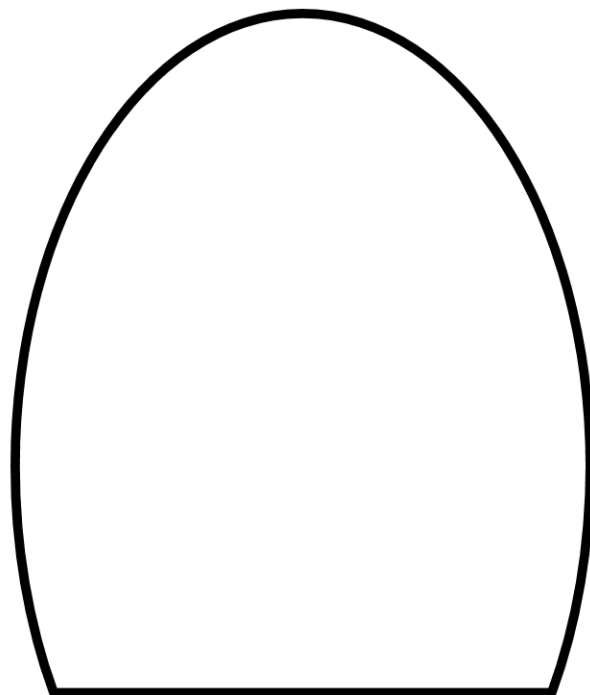
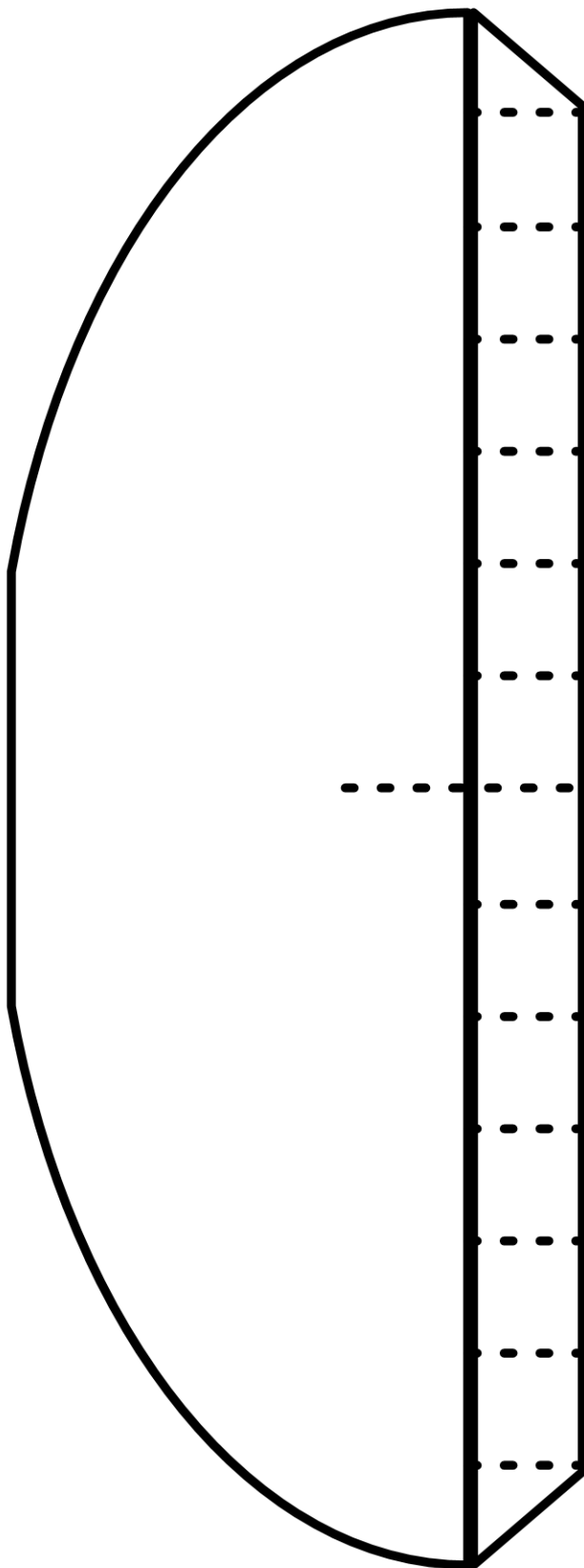
Inserte el palito de paja más pequeño a través del popote más grande y coloque una rueda en cada lado con cinta adhesiva.



Inserte un palo de helado a través del espacio en la parte delantera del carruaje. Péguelo en su lugar.

Si tiene tiempo extra, puede agregar un caballo de juguete al carruaje o al papel que se proporciona en las páginas siguientes

Imprima en cartulina blanca.



Imprima en cartulina blanca.

Corte alrededor de caballos.

Péguelo con el palo de paleta en el medio del carruaje.

