

# Dios llama a Abraham y a Sara



# Introducción

## Guía de la lección

En la lección de esta semana, vamos a explorar el llamado de Dios de Abraham y Sarah. Abraham es uno de los personajes principales de la Biblia, así como en la historia mundial, por lo que entendemos, estos pasajes actúa como un gran fundamento.

La próxima semana aprenderemos sobre Isaac, por lo que esta lección se enfoca en el llamado de Dios y la respuesta de Abraham y Sara. El objetivo principal es enseñar que "la fe real implica confianza y acción". (Es lo mismo con la fe. Si no ponemos en práctica nuestra fe, entonces está muerta, porque tiene que ser acompañado de las acciones. Santiago 2:17) Para reforzar esta verdad dé ejemplos apropiados para los niños. Por ejemplo, cuando tu hijo salta en tus brazos, él cree que usted lo atrapará, y entonces salta sin miedo de caerse.

Para comenzar la historia de esta semana y hacerla más interesante, ¿por qué no la represente? Pídale a su hijo que lo ayude a construir una tienda de campaña. Use algunas mantas, sillas, etc. Cuando termine, suba y lean Génesis 12: 1 a 9 juntos. Después del versículo 4, salgan de la tienda como una señal de que Abraham y Sara abandonaron su hogar y confiaron en Dios.

Antes de que termines la historia, salte a Génesis 22: 17 a 18 donde Dios una vez más le dice a Abraham que lo hará una gran nación. Tan numerosas como las estrellas en el cielo y cómo la arena en la orilla del mar.

También hay una selección de videos de historias de dibujos animados de Abraham y Sarah en la lista de reproducción de esta semana. Al final de la lección, ¿por qué no entran en la carpa para que juntos vean el video?



# Juegos y actividades

## Mire las estrellas

Si tienes la suerte de tener un cielo despejado una noche, salgan juntos para que miren a las estrellas.

Pídale a su hijo que imagine ser Abraham o Sarah, cuando Dios le dijo que su familia se convertiría en las estrellas del cielo.



## Juego de arena

A los niños les encanta jugar con arena, por lo que esta es una actividad fácil de configurar. Si tiene un pozo de arena, puede jugar en él, de lo contrario, vierta un poco de arena en un recipiente o bandeja y permita que su hijo juegue allí. Incluso podrías usar algo de arena cinética. Permítales jugar libremente. En algún momento, él puede intentar contar diez granos de arena. Comparta nuevamente la promesa de Dios de Génesis capítulo 22.

## Edificando una guarida o tienda (carpa)

Encuentre algunas cosas adentro o afuera para construir una guarida. Cuando termine, ¿por qué no lo usen para leer la historia de esta semana?

Si se siente realmente aventurero, lance una carpa en el jardín.

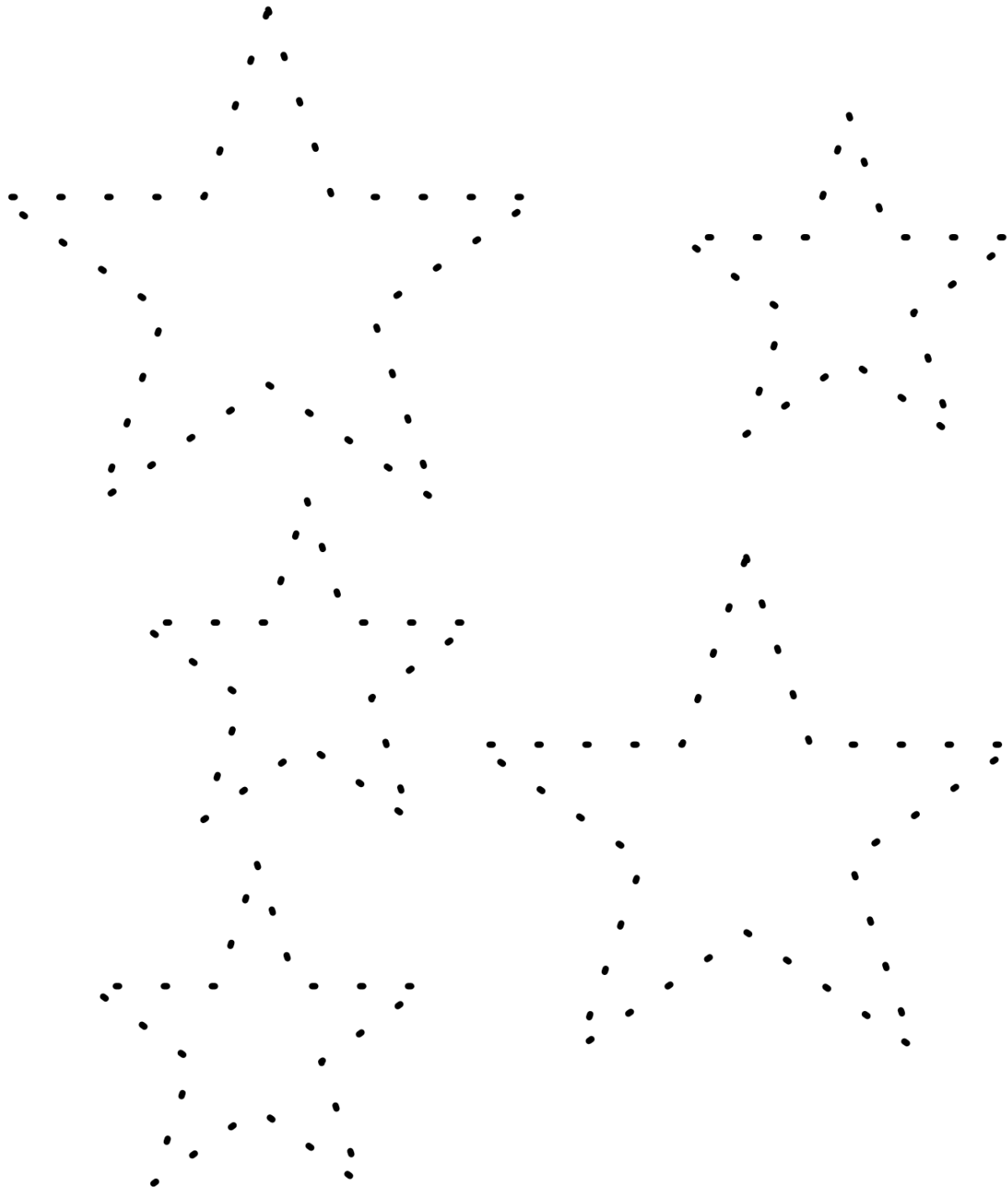


Ayuda a Abraham y Sarah a encontrar su camino a su nuevo





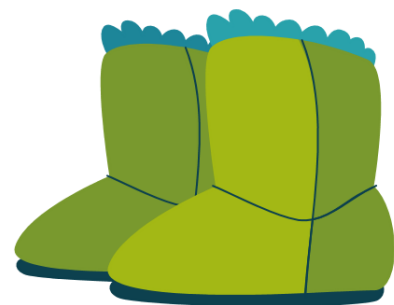
Traza alrededor de las estrellas y  
coloréalas.

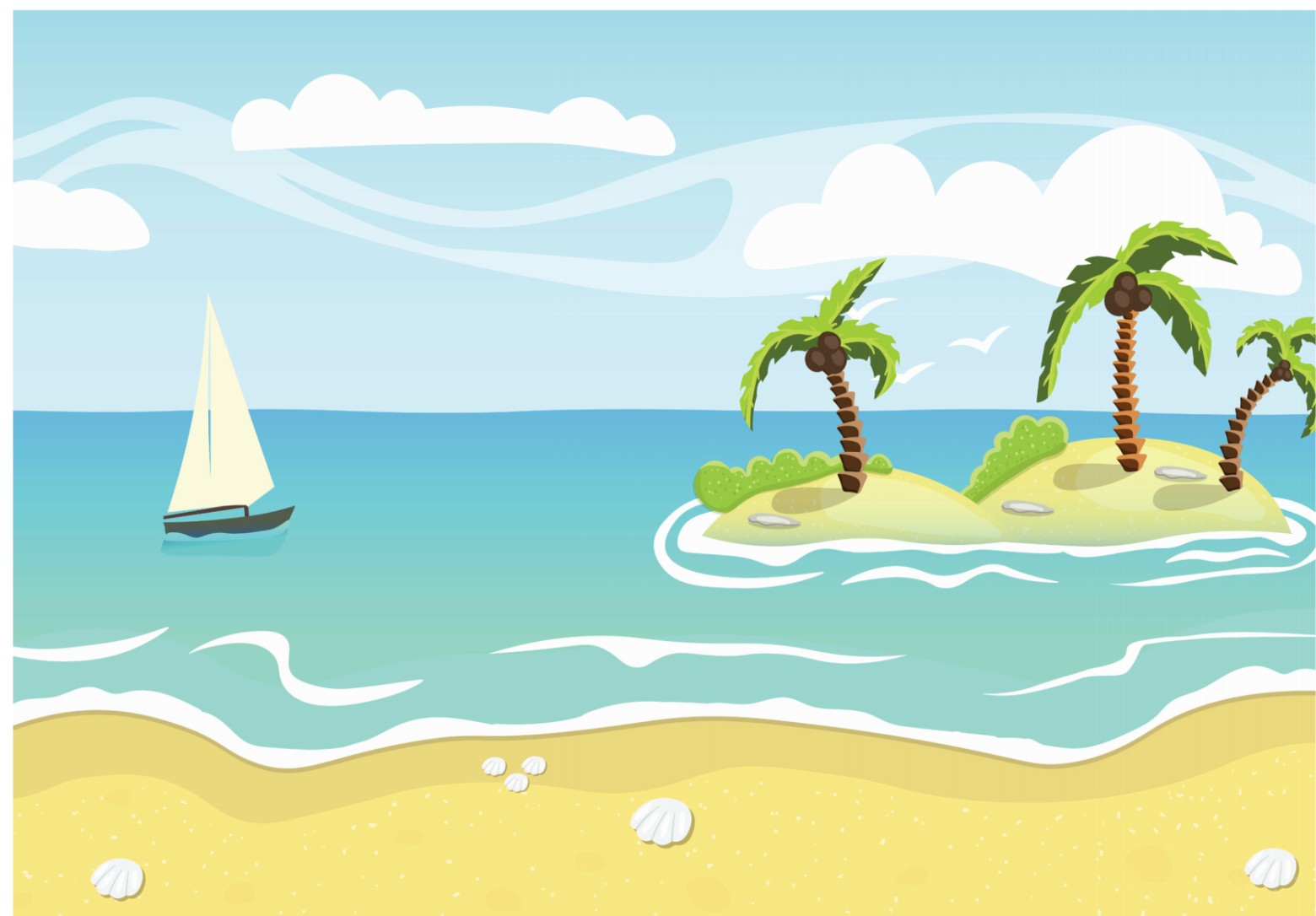


¿Cuántas estrellas puedes  
contar?



Imagina que te vas de viaje. Ordena los siguientes elementos para el destino correcto en la siguiente página.



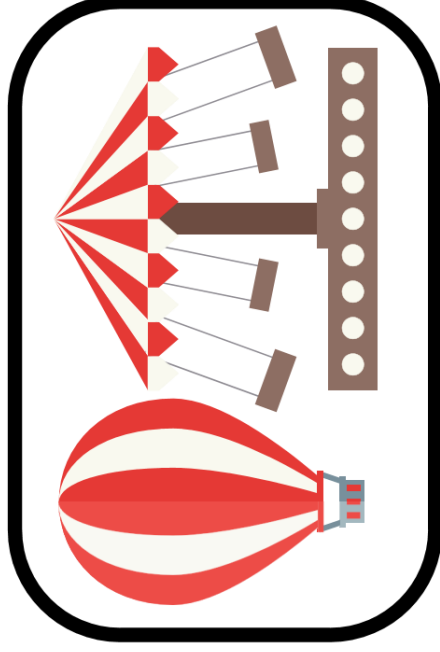


# Cerca o lejos



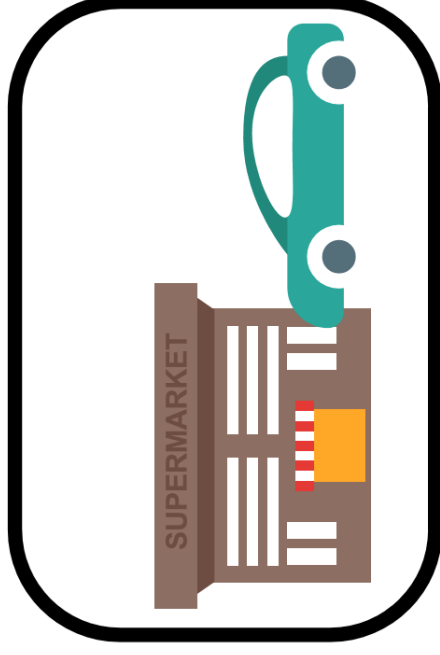
Cerca O

Lejos O



Cerca O

Lejos O



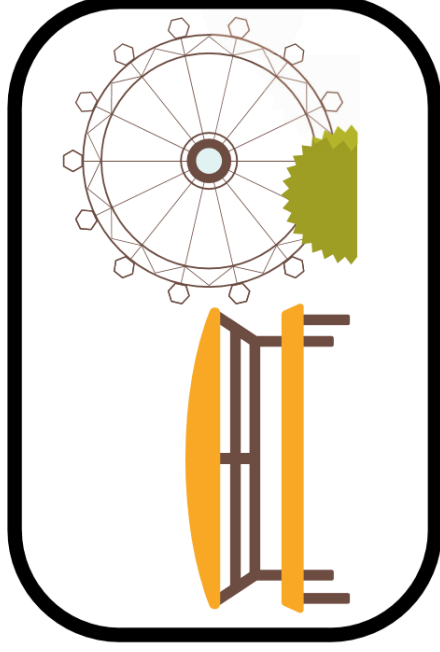
Cerca O

Lejos O



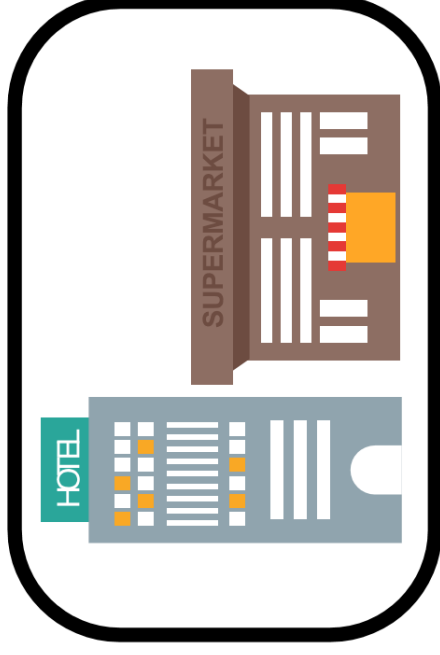
Cerca O

Lejos O



Cerca O

Lejos O



Cerca O

Lejos O

# Una escena con salpicaduras de pintura

## Qué necesita:

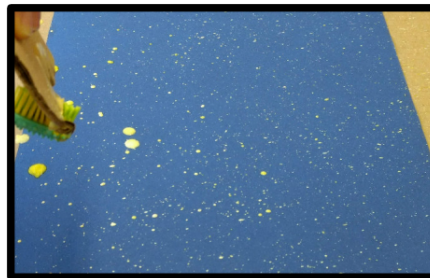
- Papel o cartulina de un color oscuro
- Papel es de color (verde o arena)
- Pintura
- Cepillo de dientes
- Copia de la plantilla
- Tijeras
- Pegamento
- Un poco de cartón



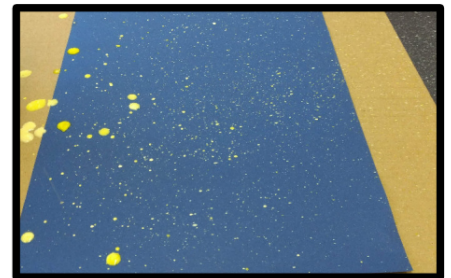
## Qué hacer



Añada un poco de agua a la pintura



Sumerja el cepillo de dientes en pintura y use cartón para salpicar sobre papel.



Permite que la pintura se seque



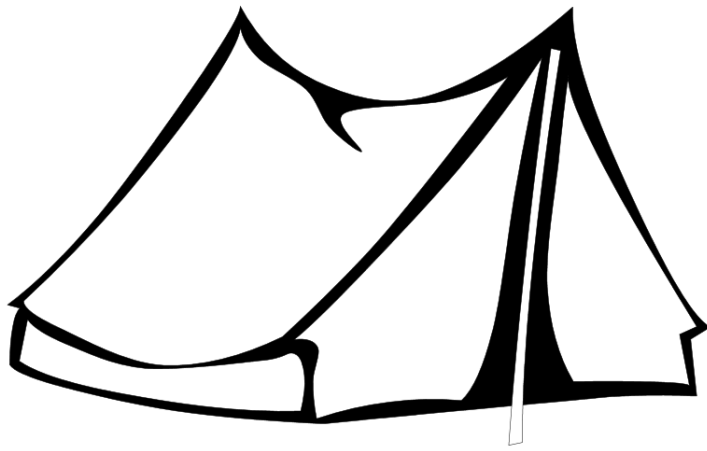
Recorte la imagen de la plantilla.

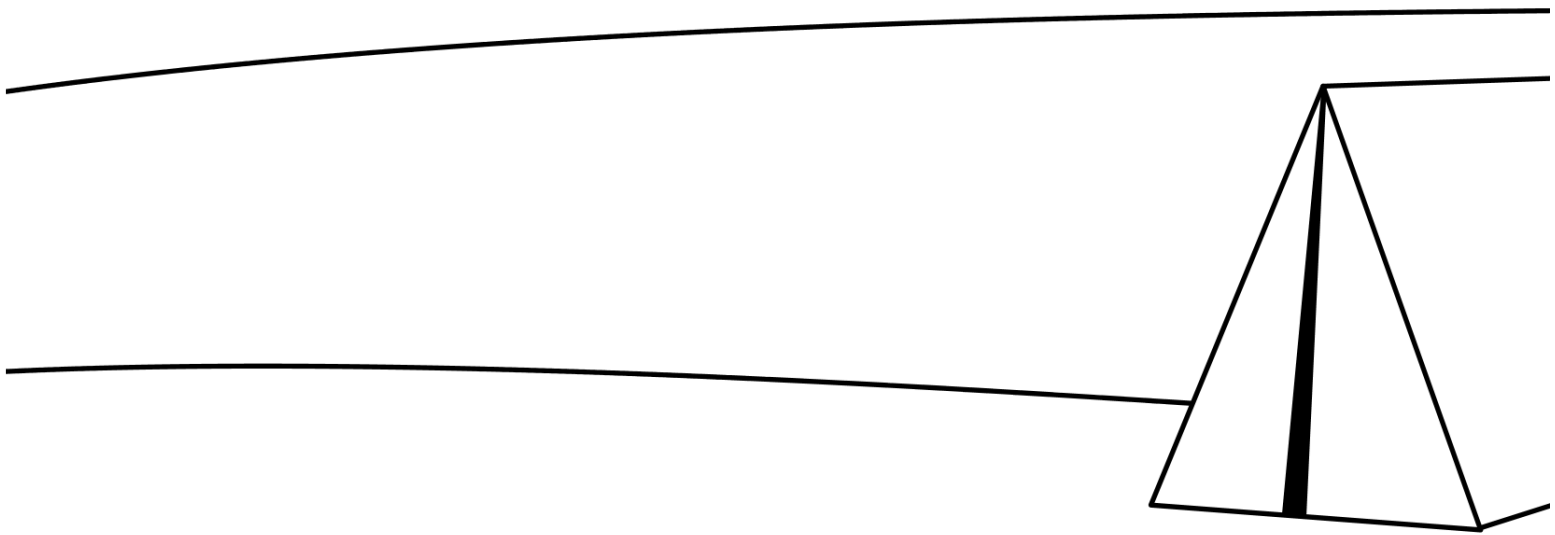
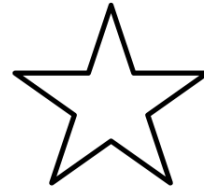
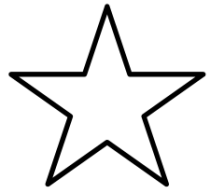
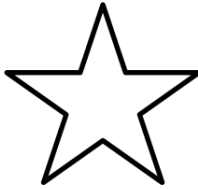
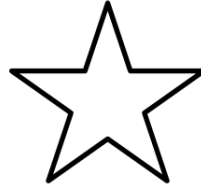
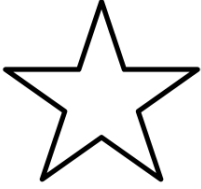
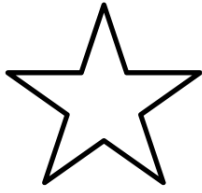
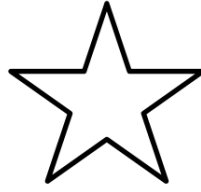
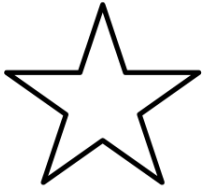


Rasgue el papel para hacer montañas.



Pegue todo junto.







# Oración

Diga "gracias" a Dios por sus promesas.

Pídale a Dios que le ayude a poner la fe en acción.