



DISCIPULADO NAZARENO
INTERNACIONAL
REGIÓN MESOAMÉRICA



Ministerio de Esgrima Bíblico Infantil

1 y 2 de Samuel

Estudio Bíblico para Niños de 7 a 11 años



Ministerio De Esgrima Bíblico Infantil: 1 Y 2 DE SAMUEL

Publicado por: Ministerios de Discipulado de la Región Mesoamérica

www.discipulado.MesoamericaRegion.org

www.DniRecursos.MesoamericaRegion.org

Copyright © 2023 - Todos los derechos reservados

ISBN: 978-1-63580-326-6

La reproducción de este material está permitida solo para el uso de la iglesia local.

Todos los versículos de las Escrituras que se citan son de la Reina Valera 1960 a menos que se indique lo contrario.

Las personas que participaron en la elaboración original de MEBI:

Carolina Ambrosio

Eva Velázquez

Patricia Picavea

Patricia Zamora

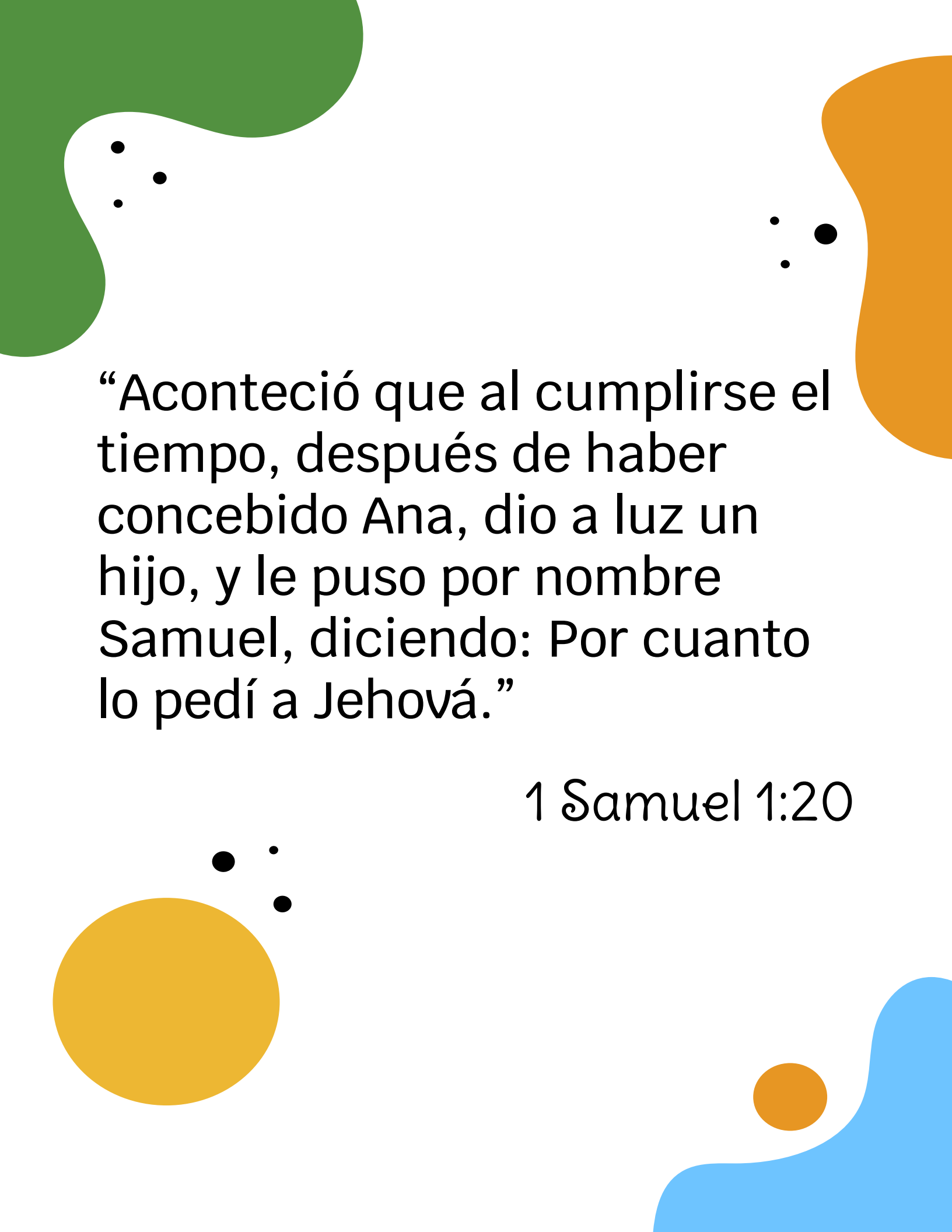
Editora de la versión en inglés: Dorothy Witt, Ilustración de portada: Megan Goodwin

Editora de la versión en español y adaptación de juegos y actividades: Pamela Vargas de Bolaños

Esta edición se publicó mediante un acuerdo con Nazarene Publishing House
Kansas City, Missouri, Estados Unidos



DISCIPULADO NAZARENO
INTERNACIONAL
REGIÓN MESOAMÉRICA



“Aconteció que al cumplirse el tiempo, después de haber concebido Ana, dio a luz un hijo, y le puso por nombre Samuel, diciendo: Por cuanto lo pedí a Jehová.”

1 Samuel 1:20

Tabla de Contenidos

01

Bienvenida

Y panorama general
del plan de
discipulado a través
del Esgrima Infantil

02

Lecciones

Plan de 20 lecciones
bíblicas para niños
de 6 a 12 años

03

Memorización

Actividades para la
memorización de
textos

04

Esgrima

Modalidad de
preguntas y
modalidad de juegos
y actividades

05

Anexos



01

Bienvenida

Y panorama general del Esgrima Bíblico Infantil

Bienvenida y Panorama General

¡Bienvenido a la serie de Estudios Bíblicos para Niños que celebra el discipulado genuino a través de la Palabra transformadora de Dios!

Estos estudios ayudan a los niños, de 6 a 12 años, a obtener una comprensión práctica de la Biblia. Por medio de esta serie, los niños ven la historia de Dios a través de las vidas de personas reales y eventos históricos. Ven el amor de Dios revelado mediante palabras, acciones y milagros. Aprenden cómo Dios actúa a través de personas comunes y descubren su lugar en el plan de Dios para redimir al mundo.

Cada lección incluye el contexto bíblico, el contenido y actividades de repaso. Además, la lección le brinda al profesor preguntas de discusión y de repaso. Las preguntas de repaso de los niveles rojo y azul preparan a los niños para participar en un evento opcional de esgrima bíblico, al igual que la modalidad de juegos y actividades.

Resumen de la serie de Estudios Bíblicos para Niños

Génesis

Este estudio proporciona el fundamento de toda la serie. Describe la relación de Dios con toda la creación y su deseo de establecer un pueblo que lo adore. El estudio explica cómo Dios creó el mundo de la nada, formó un hombre y una mujer y creó un hermoso jardín para que fuera su hogar. Revela cómo el mal, el pecado y la vergüenza llegaron al mundo y las consecuencias de las malas decisiones. El Génesis presenta el plan de Dios para reconciliar la relación que se había roto por el pecado. Presenta a Adán, Eva, Noé, Abraham, Isaac y Jacob. Cuenta el pacto que Dios hizo con Abraham y cómo Jacob llegó a ser conocido como Israel. El Génesis cuenta la historia de José, que salva a los egipcios del hambre. Termina con el traslado del pueblo israelita a Egipto para escapar de la hambruna.

Éxodo

El Éxodo explica cómo Dios siguió cumpliendo su promesa a Abraham. Describe cómo Faraón esclavizó a los israelitas. Revela cómo Dios utilizó a Moisés para rescatar a los israelitas de la esclavitud. En el Éxodo, Dios estableció su autoridad sobre los israelitas. Los guió a través del sacerdocio, el Tabernáculo, los Diez Mandamientos y otras leyes. Dios preparó a los israelitas para que fueran su pueblo y entraran a la Tierra Prometida. Al terminar el Éxodo, sólo se completa una parte del pacto de Dios con Abraham.

Josué, Jueces y Rut

Este estudio explica cómo Dios cumplió su promesa hecha a Abraham. Cuando Moisés estaba cerca del final de su vida, Dios eligió a Josué para dirigir a los israelitas. Josué condujo a las 12 tribus de Israel para que conquistaran la Tierra Prometida y vivieran en ella. Después de la muerte de Josué, los israelitas tuvieron dificultades para obedecer a Dios. Obedecían, luego desobedecían y después sufrían las consecuencias de la desobediencia. Cuando el pueblo sufría por sus decisiones infieles, Dios llamaba a los jueces para que guiaran a los israelitas a obedecer fielmente al Señor. Este estudio se centra en los jueces Débora, Gedeón y Sansón. La historia de Rut tiene lugar durante esta época de sufrimiento. Rut, Noemí y Booz muestran el amor y la compasión de Dios en medio de circunstancias difíciles. Dios bendijo su fidelidad y redimió sus circunstancias. Rut se convirtió en la bisabuela del rey David.

1 y 2 de Samuel

El estudio de 1 y 2 Samuel comienza con la vida y el ministerio del último juez de Israel, Samuel. Samuel siguió a Dios durante el tiempo que dirigió a Israel. Los israelitas exigían un rey como las naciones de su entorno. Con la guía del Señor, Samuel ungió a Saúl como primer rey de Israel. Saúl comenzó bien su reinado, pero luego se alejó de Dios. Por ello, David fue elegido y ungido como el siguiente rey de Israel. David confió en Dios para que lo ayudara a hacer cosas imposibles. David se dedicó a Dios. Pero David fue tentado y eligió pecar. A diferencia de Saúl, David se lamentó por su pecado. Le pidió a Dios que lo perdonara. Dios restauró su relación con David, pero las consecuencias del pecado permanecieron con David, su familia y la nación de Israel. A lo largo de estas historias de confusión, la presencia de Dios permaneció constante. El rey David preparó el camino para un nuevo tipo de rey: Jesús.

Mateo

Este estudio es el punto central de toda la serie. Los estudios anteriores señalan a Jesús como el Mesías prometido y el Hijo de Dios. Este estudio se centra en el nacimiento, el ministerio, la crucifixión y la resurrección de Jesús. Jesús inauguró una nueva era. Los niños aprenden sobre esta nueva era a través de varios acontecimientos: las enseñanzas de Jesús, el mentoreo de sus discípulos, su muerte y su resurrección. Jesús enseña lo que significa vivir en el reino de los cielos. A través de Jesús, Dios ofrece un nuevo camino para que todas las personas tengan una relación con él.

Hechos

Hechos registra el nacimiento de la iglesia y su crecimiento, especialmente a través de los ministerios de Pedro y Pablo. Al principio de este estudio, Jesús ascendió al cielo y Dios envió al Espíritu Santo a todos los creyentes. La buena noticia de la salvación por medio de Jesucristo se extendió a muchas partes del mundo. Los apóstoles predicaron el Evangelio a los gentiles y comenzó la labor misionera. El mensaje del amor de Dios transformó tanto a los judíos como a los gentiles. Se puede ver una conexión directa entre el evangelismo de Pablo y Pedro y la vida de la gente de hoy.

Preparación del Maestro

Es importante prepararse a fondo para cada lección. Los niños están más atentos y comprenden mejor cuando el estudio se presenta bien. Si el maestro se prepara bien, también presentará bien la lección.

Elementos de la Lección

Todas las lecciones contienen los siguientes elementos.

Versículo para memorizar: Cada lección incluye versículos para que los niños los memoricen. Estos versículos apoyan la "Verdad sobre Dios". Los niños conocerán al Dios de la Biblia a través de su Palabra.

Verdades sobre Dios: Estas verdades ayudan al maestro a reconocer y enfatizar cómo las acciones de Dios revelan su carácter y amor por todas las personas. El maestro debe enfatizar las "verdades sobre Dios" al enseñar la lección.

Enfoque y resumen de la lección: Esta sección destaca las ideas principales, los eventos y las escrituras que cubre la lección.

Antecedentes bíblicos: Esta sección proporciona al maestro más información sobre la historia bíblica. Le ayudará a comprender mejor el pasaje bíblico. La información enriquece los conocimientos y habilidades del maestro.

¿Sabías que...?: Ofrece un dato interesante sobre el contexto de la historia.

Vocabulario: Estas palabras y definiciones ayudarán al profesor a explicar el significado de las palabras utilizadas en la Biblia.

Narración de la historia: Esta sección sugiere un método narrativo para conectar a los niños con la historia bíblica.

Lección bíblica: Se centra en la lectura de la Biblia y en preguntas de debate. Esto ayudará a los niños a aplicar la historia a sus vidas.

Práctica de memorización de versículos: Esta actividad ayuda a los niños a memorizar el versículo de cada lección.

Actividades adicionales: Esta sección incluye un juego, una manualidad u otra actividad para conectar a los niños con la lección. Estas actividades refuerzan los puntos principales.

Práctica para una competencia de esgrima bíblico: Esta sección contiene preguntas y juegos para repasar la lección. Las preguntas de repaso y los juegos preparan a los niños para participar en una competencia opcional de esgrima bíblico.

Secuencia de Preparación

Los siguientes pasos describen la secuencia de preparación recomendada para el maestro.

PASO 1: REPASO DE LA LECCIÓN

Debe leer detenidamente toda la lección. Preste especial atención al versículo para memorizar, a las verdades sobre Dios, al enfoque y resumen de la lección y a los consejos bíblicos para la enseñanza de la lección.

PASO 2: PASAJE BÍBLICO Y ANTECEDENTES BÍBLICOS

Estudie los versículos de la Biblia, el antecedente bíblico y las secciones de vocabulario.

PASO 3: NARRACIÓN DE LA HISTORIA

El texto en negritas de cada estudio le sugiere las palabras que debe decir a los niños.

Esta sección incluye un juego u otra actividad para preparar a los niños para la lección bíblica. Familiarícese con la actividad, las instrucciones y los materiales. Prepare y lleve los materiales necesarios a la clase. Prepare la actividad antes de que lleguen los niños.

PASO 4: LECCIÓN BÍBLICA

Repase la lección y apréndala lo suficientemente bien como para contar la historia de manera que los niños entiendan los puntos principales. Aprenda las definiciones de las palabras del vocabulario. Cuando aparezcan las palabras del vocabulario, haga una pausa para explicarlas. Después de la historia, plantee las preguntas para el debate. Esto ayudará a los niños a entender y aplicar la historia a sus vidas.

PASO 5: VERSÍCULO PARA MEMORIZAR

Memorice el versículo antes de enseñárselo a los niños. La página 172 contiene una lista de los versículos para memorizar. Las páginas 124-127 contienen sugerencias de actividades para memorizar el versículo. Elija una actividad que ayude a los niños a aprender el versículo para memorizar. Prepare el material que llevará a la clase. Familiarícese con la actividad y practique la forma en que instruirá a los niños.

PASO 6: ACTIVIDADES ADICIONALES

El propósito de cualquier actividad es conectar a los niños con la lección. Sea creativo. Haga ajustes o sustituciones en los juegos y materiales para que se adapten a su cultura y contexto. Las actividades adicionales son opcionales. Mejoran el estudio de los niños si decide utilizarlas. Muchas de estas actividades requieren materiales, recursos y tiempo adicionales. Familiarícese con una actividad antes de elegirla. Lea las instrucciones y prepare el material que traerá a la clase.

PASO 7: PRÁCTICA PARA UNA COMPETENCIA DE ESGRIMA BÍBLICO

Una competencia de esgrima bíblico es una parte opcional de los Estudios Bíblicos para Niños. Si decide participar en un esgrima bíblico, debe planificar el tiempo suficiente para preparar a los niños. Se incluyen dos niveles de preguntas de práctica para cada estudio y también los juegos como otra modalidad. Las preguntas del nivel rojo preparan a los niños para una competencia de nivel básico. Las preguntas son sencillas. Cada pregunta ofrece tres respuestas posibles. Las preguntas del nivel azul preparan a los niños para una competencia más avanzada. Las preguntas suponen un mayor reto y ofrecen cuatro respuestas posibles. Con la orientación de su maestro, los niños pueden elegir el nivel que prefieran para la competencia de esgrima, ya sea rojo o azul. Según el número de niños y los recursos disponibles, puede elegir ofrecer sólo el nivel rojo o sólo el azul y de igual manera pueden elegir la modalidad de juegos.

Lea el "Pasaje de las Escrituras" a los niños antes de hacer las preguntas de práctica.

Horario Sugerido

Debe planificar para una o dos horas de clase. El siguiente es un horario sugerido para cada lección con opciones de 90 minutos y 2 horas. Puede ajustar el horario según sea necesario.

1½ hora	2 horas	
5 minutos		Deberá repasar la lección de la semana anterior
5 minutos	10 minutos	Actividad de apertura de narración de la historia
10 minutos	10 minutos	Historia bíblica
5 minutos	10 minutos	Repaso
10 minutos	15 minutos	Actividad opcional
10 minutos	15 minutos	Lección bíblica
10 minutos	15 minutos	Actividad de versículos para memorizar
10 minutos		Actividad opcional
30 minutos	30 minutos	Práctica de una competencia de esgrima bíblico
5 minutos	5 minutos	Repaso de los puntos principales y oración

02

Lecciones

Plan de 20 lecciones para niños de 6 a 12 años



Lección 1

Una Oración y Una Promesa

1 Samuel 1:1-28; 2:11

Versículo para memorizar

Porque los ojos del Señor están sobre los justos, y sus oídos, atentos a sus oraciones; pero el rostro del Señor está contra los que hacen el mal. 1 Pedro 3:12

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ Dios se interesa por nosotros y escucha nuestras oraciones. *
- ❖ Dios nos ama y quiere que lo adoremos.
- ❖ La oración es una forma de adorar a Dios.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños aprenderán que Dios nos ama y quiere que lo adoremos. Él escucha nuestras oraciones.

1. Elcana y su familia adoraban fielmente al Señor.
2. Ana, no tenía hijos y oró por un hijo.
3. El Señor escuchó la oración de Ana y nació Samuel.
4. Ana cumplió su voto y entregó a Samuel al Señor.

Antecedentes Bíblicos

Samuel fue un profeta importante en un momento crucial de la historia de Israel. La vida de Samuel comenzó bajo circunstancias milagrosas.

La madre de Samuel, Ana, tenía dificultades para quedar embarazada. En la cultura de Ana, su incapacidad para quedar embarazada le acarrea vergüenza. La segunda esposa de su marido, Penina, atormentaba a Ana, por lo que ella oró al Señor pidiendo un hijo.

La oración de Ana no era egoísta. Quería tener un hijo al menos por tres razones: para complacer a su marido, para aliviar su vergüenza y para terminar con el tormento que le causaba Penina. Ana prometió dedicar a su hijo al servicio del Señor.

Dios le dio a Ana un hijo, y Ana lo dedicó al Señor como prometió. El sacrificio de Ana trajo bendiciones para ella y para la nación de Israel.

¿Sabías qué...?

El tabernáculo era muy importante para Israel. Todo varón israelita debía adorar al Señor en el tabernáculo tres veces al año.

Vocabulario

Palabras de fe

La oración es una conversación con Dios que incluye hablar y escuchar. Podemos orar en cualquier momento, en cualquier lugar y sobre cualquier cosa. Podemos orar en silencio o en voz alta.

Personas

- ❖ Elcana era el padre de Samuel.
- ❖ Ana era la esposa de Elcana y la madre de Samuel.
- ❖ Penina era la nueva esposa de Elcana.
- ❖ Elí era sacerdote en Siló.
- ❖ Samuel era el hijo de Elcana y Ana. Ana lo dedicó al Señor antes de su nacimiento.

Lugares

- ❖ Ramatayim era el pueblo donde vivían Elcana y su familia.
- ❖ Rama era el nombre corto de Ramatayim. Estaba a unos 30 kilómetros al norte de Jerusalén.
- ❖ Siló era el pueblo donde se encontraba el Tabernáculo.
- ❖ El Tabernáculo era un lugar o una casa de culto. Estaba diseñado para una gran congregación.

Cosas

El efa es una medida que corresponde aproximadamente a 22 kilos de materiales secos, como harina o grano.

Narración de la Historia

Cada semana requiere los siguientes objetos.

1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes artículos.

1. Un zapato
2. Un muñeco bebé
3. Una pequeña bolsa de harina, arena o tierra

Antes de la clase

1. Lea I Samuel 1:1-28; 2:11
2. Reúna los artículos de la historia de hoy. Sustituya los elementos no disponibles por una imagen.
3. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia.

Sigue al líder

Pida a los niños que se coloquen en línea recta, uno detrás de otro. Elija a un niño para que sea el líder. Dígales que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. Después, el líder conducirá al grupo por el aula. Debe hacer diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños lo imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en la zona de narración de la historia.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de empezar .

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa cuando ilustre cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guión sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelve a colocar todos los artículos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Digamos que estamos en una expedición épica. He preparado nuestra bolsa de viaje con herramientas que nos ayudarán a explorar los libros de 1 y 2 Samuel. Cada semana buscaremos dentro de la bolsa las herramientas que necesitamos para nuestro viaje. Hoy comenzamos con... Desempaque los artículos mientras cuenta la historia.

- ✓ Un zapato. Diga: Había un hombre de Ramatayin llamado Elcana. Tenía dos esposas, Ana y Penina. Penina tenía hijos, pero Ana no tenía ninguno. Año tras año, Elcana subía desde su pueblo para adorar y sacrificar al Señor en Siló. Tenían que recorrer un largo camino.

- ✓ Un muñeco - Diga: Una vez en Siló, Ana lloró y oró al Señor. Hizo un voto, diciendo: "Señor Todopoderoso, si te dignas mirar la desdicha de esta sierva tuya, y si en vez de olvidarme te acuerdas de mí y me concedes un hijo varón, yo te lo entregaré para toda su vida, y nunca se le cortará el cabello". Ana se fue a casa. Dios se fijó en Ana y escuchó su oración. Dios dijo que sí a su oración. Quedó embarazada y tuvo un hijo llamado Samuel.
- ✓ La pequeña bolsa de harina, arena o tierra - Diga: Cuando Samuel era un niño pequeño, Ana lo llevó a Siló. Como había prometido, lo dedicó a Dios. También llevó consigo una ofrenda que incluía un becerro de tres años, una medida de harina y un odre de vino.
- ✓ Movimiento de memorización: Haga que los niños extiendan sus brazos y manos, con las palmas hacia arriba, como si entregaran algo. Diga: Ana entregó a Samuel al Señor.

Diga: Ahora es su turno de contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Un niño elegirá un objeto de la bolsa sin mirar y luego explicará lo que significa/representa. O puede elegir revisar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños saquen todos los objetos y los expliquen, pida a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Recuérdales a los niños que Dios escucha y responde a todas las oraciones, aunque no siempre dice "sí".
- ❖ Cuéntales a los niños de alguna ocasión en la que Dios respondió "sí" a una oración importante que usted hizo.
- ❖ De ser posible, utiliza un mapa bíblico para mostrar a los niños los lugares mencionados en estas historias.

Lea las Escrituras

Antes de contar la historia diga: Hoy comenzamos nuestro estudio de un libro de la Biblia llamado 1 Samuel. Conoceremos a Elcana y a su familia. Vivían a unos 30 kilómetros de Siló, en un pueblo llamado Ramatayin, o Ramá. Todos los años Elcana y su familia iban a Siló para ofrecer sacrificios a Dios.

Lea en voz alta I Samuel 1:1-28; 2:11. Puede utilizar los artículos de la bolsa y los movimientos para enfatizar los puntos principales.

Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. Elcana viajó unos 30 kilómetros para adorar al Señor. ¿Puedes pensar en un lugar que esté a 30 kilómetros de donde te encuentras ahora? ¿Cómo sería caminar hasta allá? ¿Cuánto tiempo crees que te llevaría?
2. Ana le pidió al Señor un hijo. ¿Por qué creía ella que Dios respondería a sus oraciones?
3. ¿Qué le dijo Elí a Ana sobre su oración?
4. ¿Por qué Ana renunció a su único hijo? ¿Cómo crees que se sintió?
5. ¿Cómo se relaciona el versículo para memorizar, 1 Pedro 3:12, con esta historia?

Reflexión final

Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Dícales: Dios se preocupa por ustedes y escucha sus oraciones. Podemos hablar con Él de cualquier cosa. Él quiere escuchar cuando están preocupados. Quiere saber cuándo se sienten tristes y cuándo son felices. Él los ama y los escucha. Tómense un tiempo para agradecer a Dios su amor y su cuidado. Denle las gracias por haber escuchado su oración.

Práctica del Versículo para Memorizar

Porque los ojos del Señor están sobre los justos, y sus oídos, atentos a sus oraciones; pero el rostro del Señor está contra los que hacen el mal. 1 Pedro 3:12

Vea las "Actividades del versículo para memorizar" para sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar.

Lección 2

La Voz en la Noche

1 Samuel 2:12-29, 34-35; 3:1-4:1

Versículo para memorizar

Yo honro a los que me honran, y humillo a los que me desprecian. 1 Samuel 2:30

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ Dios honra a los que le escuchan y le obedecen.*
- ❖ Dios nos habla y quiere que le escuchemos.
- ❖ Dios a veces nos pide que hagamos cosas difíciles.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños aprenden que Dios puede pedirnos que hagamos cosas difíciles. Él quiere que obedezcamos lo que nos dice.

1. Los hijos de Elí eran malvados, y él no los frenó.
2. Samuel creció y se hizo fuerte. Samuel encontró el favor del Señor y de los hombres.
3. El Señor le habló a Samuel y éste le escuchó. Dios reveló su juicio sobre Elí y su familia.
4. Dios estuvo con Samuel y éste se dio a conocer como profeta.

Antecedentes Bíblicos

De niño, Samuel vivió en el Tabernáculo, y sirvió bajo las órdenes de Elí. Durante este tiempo, la "palabra del Señor" era poco frecuente. Esto significa que Dios no les hablaba a las personas a través de profetas. Los líderes religiosos eran corruptos, y no realizaban sus deberes religiosos correctamente. Los mayores infractores fueron Ofni y Finés, los malvados hijos de Elí. Elí los reprendió por lo que hacían, pero no hizo nada para detenerlos.

Una noche, el Señor le habló a Samuel. Dios le dijo a Samuel lo que le iba a pasar a Elí y a sus hijos. Elí le pidió a Samuel que le contara lo que Dios le había dicho. La primera profecía de Samuel fue difícil. Dios iba a castigar y reemplazar a la antigua familia de sacerdotes debido a sus pecados.

Samuel fue un siervo fiel que entregó la palabra de Dios con precisión. Cuando los eventos ocurrieron tal como dijo Samuel, el pueblo aceptó a Samuel como profeta de Dios.

¿Sabías qué...?

El nombre de Samuel significa "escuchado por Dios".

Vocabulario

Personas

- ❖ Ofni y Finés fueron hijos de Elí. Eran sacerdotes en Siló, pero eran malvados.
- ❖ Un profeta es una persona que Dios elige para recibir y entregar sus mensajes al pueblo. Un profeta habla en nombre de Dios.

Lugares

- ❖ La Tienda de Reunión es otro nombre para el Tabernáculo. Esta era un lugar de adoración para los israelitas. Samuel vivía allí con Elí.
- ❖ Todo Israel, desde Dan hasta Beerseba, se refiere a la tierra de Israel desde el norte hasta el sur.

Cosas

- ❖ Un efod es una túnica sin mangas que usa un sacerdote.
- ❖ El incienso es una sustancia que se quema en un altar como ofrenda a Dios. Tiene un olor dulce.
- ❖ El arca de Dios era una caja especial y sagrada que contenía las dos tablas de piedra de los Diez Mandamientos y algunos otros objetos. También se llamaba el arca de la Alianza.

Narración de la Historia

Cada semana requiere los siguientes objetos.

1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes artículos.

1. Un tenedor
2. Una túnica o un trozo de tela

Antes de la clase

1. Lea 1 Samuel 2:12-19, 34-35; 3:1-4:1
2. Reúna los objetos de la historia de hoy. Sustituya los elementos no disponibles por una imagen.
3. Pase todos los artículos de la lección anterior de la bolsa de viaje al contenedor de almacenamiento. Coloque este contenedor al lado del área de narración de la historia.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia.

Sigue al líder

Pida a los niños que se coloquen en línea recta, uno detrás de otro. Elija a un niño para que sea el líder. Dígales que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. A continuación, el líder conducirá al grupo por el aula. Debe utilizar diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños los imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en el área de narración de la historia.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de empezar .

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa para ilustrar cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guión sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelva a colocar todos los objetos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Diga: Hoy continuamos explorando el libro de 1 Samuel. Cada semana preparo la bolsa de viaje con las herramientas que necesitaremos para nuestro viaje. Hoy comenzamos con...

Desempaque los artículos mientras cuenta la historia.

- ✓ Diga que los hijos de Elí eran unos sinvergüenzas. No tenían ningún respeto por el Señor. Exigían su parte de los sacrificios de carne antes de lo previsto y amenazaban con tomar la carne por la fuerza. La carne se ponía en una olla hirviendo y los sacerdotes recibían una porción de esta carne como pago por sus servicios. Levanten el tenedor. Un sacerdote clavaba un tenedor en la olla y tomaba el trozo que se sacaba. Los hijos de Elí no usaban este sistema, ellos tomaban las carnes más selectas. Su pecado era grande a los ojos del Señor.

- ✓ Levante la túnica o el trozo de tela - Diga: Cada año, la madre de Samuel lo visitaba y le llevaba una pequeña túnica.
- ✓ Haga un movimiento poniéndose una mano en la oreja - Diga: Elí se enteró de todo lo que sus hijos estaban haciendo a Israel. Les dijo: "¿Por qué hacen tales cosas?". Pero ellos no escucharon la reprimenda de su padre.
- ✓ Actúe como si estuviera acostado - Diga: Samuel estaba acostado una noche, y el Señor lo llamó. Samuel corrió hacia Elí y le dijo: "Aquí estoy, ¿para qué me llamó usted?" Elí le dijo que no lo había llamado. Esto sucedió tres veces. Entonces Elí se dio cuenta de que era el Señor quien llamaba a Samuel. Le dijo que si lo llamaba de nuevo le dijera: "Habla, Señor, que tu siervo escucha".
- ✓ Movimiento de memorización - Escuchar – Ponga una mano cubriendo la oreja haciendo la señal de "escuchar". Diga: Samuel escuchó al Señor.

Diga: Ahora te toca a ti contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Elija a un voluntario para que escoja un objeto de la bolsa sin mirarlo y luego explique lo que significa/representa. O puede elegir revisar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños saquen todos los objetos y los expliquen, pida a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Ayude a los niños a saber que probablemente Dios no les hablará con una voz audible. A veces, Dios nos habla y lo escuchamos durante la oración. Nos habla a través de la Biblia, a través de personas, a través de la música y de otras formas.
- ❖ Ayude a los niños a centrarse en las partes importantes de la historia, especialmente en el hecho de que Dios honra a los que le escuchan y obedecen.

Lea las Escrituras

Diga, ¿Tienen amigos que no escuchan a Dios o no lo obedecen? A veces es fácil ceder a la presión de seguir a tus amigos y no obedecer a Dios. Pero Dios honra a aquellos que lo escuchan y obedecen. Samuel escuchó a Dios y lo obedeció y Dios lo honró. Dios también te honrará por obedecerlo.

Lea 1 Samuel 2:12-29, 34-35; 3:1-4:1 en voz alta. Puede optar por utilizar los objetos y los movimientos para enfatizar los puntos principales.

Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. ¿Cuáles fueron los pecados de Ofni y Fineas?
2. ¿Por qué castigó el Señor a toda la casa de Elí si sus hijos fueron los que pecaron? ¿Eso era justo?
3. Dios habló a través de un profeta a Elí en 1 Samuel 2:27-36. La Biblia no nos dice cómo respondió Elí. ¿Cómo crees que Elí respondió a este profeta?
4. Nadie en Israel escuchaba la voz del Señor por mucho tiempo. Entonces Dios le habló a Samuel en lugar de Elí, el sacerdote principal. ¿Por qué Dios hizo esto?
5. Imagínate que fueras Samuel y escucharas la palabra del Señor. ¿Le dirías a Eli todo lo que el Señor dijo? ¿Cómo crees que se sintió Samuel cuando le dio el mensaje de Dios a Elí?

Reflexión final

Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Diga: el Señor habló a Samuel y él escuchó y obedeció. Aquí hay algunas maneras en que puedes escuchar a Dios. 1. Lee tu Biblia. ¡Es la Palabra de Dios! 2. Durante tu tiempo de oración, dedica 1 minuto o más en silencio a escuchar si Dios te está hablando. 3. Escucha y obedece a tus maestros y padres. Dios los puso ahí para ayudarte.

Práctica del Versículo para Memorizar

Yo honro a los que me honran, y humillo a los que me desprecian. 1 Samuel 2:30

Vea las "actividades del versículo para memorizar" con sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar.

Actividades Adicionales

Las siguientes son actividades opcionales que puede utilizar para ayudar a los niños a comprender mejor la lección de hoy.

1. Lea Éxodo 3:1-9 y Hechos 9:10-16. Diga: Leámos acerca de cómo Dios habló directamente a Moisés y Ananías. Dios habló directamente a Samuel, y él escuchó la voz de Dios. ¿En qué se diferenciaba la experiencia de Samuel de la de los demás? ¿Fueron iguales las experiencias?
2. Lea 1 Samuel 2:26. Diga: Hay un versículo similar en Lucas 2:52. Lea este versículo y luego pregunte: ¿A quién describe Lucas 2:52? ¿Por qué son importantes estos versículos para los niños? Pida a los niños que hagan movimientos con las manos para demostrar cómo crecieron Samuel y Jesús.

Lección 3

¿Podría, por favor, el verdadero Dios ponerse de pie?

1 Samuel 4:1-5:12

Versículo para memorizar

Nadie es santo como el Señor; no hay roca como nuestro Dios. ¡No hay nadie como él!
1 Samuel 2:2

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ El Señor nuestro Dios es el único Dios verdadero *
- ❖ Dios tiene poder sobre el mal.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños aprenden que Dios puede pedirnos que hagamos cosas difíciles. Él quiere que obedezcamos lo que nos dice.

1. Los filisteos atacaron a los israelitas, los derrotaron y capturaron el arca.
2. Elí y sus dos hijos murieron como Dios había dicho.
3. Los Filisteos pusieron el arca en el templo de su dios Dagón.
4. Dios mostró su poder contra Dagón y trajo enfermedades a los filisteos.

Antecedentes Bíblicos

La nación de Israel no tenía una buena relación con Dios. Algunas de las personas eran fieles, pero el liderazgo era corrupto. En esta lección, los niños aprenderán lo que les sucedió a los líderes y a los israelitas debido a su pobre relación con Dios.

Los israelitas perdieron una batalla contra los filisteos. Los israelitas trataron de manipular al Señor en la siguiente batalla. Llevaron el Arca del Pacto a su campamento. Los israelitas perdieron la segunda batalla, y los filisteos capturaron el arca.

Finés y Ofni murieron en la batalla. Israel ignoró el pacto con Dios, y su derrota en la batalla fue el juicio de Dios sobre la nación.

Los filisteos creían que su dios, Dagón, era más poderoso que el Señor. Dios mostró que esto no era cierto cuando rompió el ídolo de Dagón y afligió a los filisteos con tumores.

¿Sabías qué...?

Los filisteos colocaron el Arca del Pacto junto a Dagón para mostrar que Dagón era más poderoso que Dios. ¡Dios demostró que estaban equivocados haciendo que Dagón cayera sobre su rostro frente al arca dos veces!.

Vocabulario

Personas

- ❖ Un benjamita era un miembro de la tribu de Benjamín. Era descendiente del hijo de Jacob, que se llamaba Benjamín.
- ❖ Los filisteos eran una nación de personas que vivían cerca del mar Mediterráneo. Eran enemigos de los israelitas.

Lugares

- ❖ Asdod, Gat y Ecrón eran tres de las ciudades más grandes de los filisteos.

Cosas

- ❖ El Arca del Pacto era una caja santa y especial que tenía una cubierta de oro. En el arca estaban las tablas de piedra de los Diez Mandamientos, la vara de Aarón y algo de maná. A veces se le llama el Arca del Señor o el Arca de Dios. Representaba la presencia de Dios.
- ❖ Dagón era uno de los dioses que adoraban los filisteos. Era el dios de las cosechas.

Narración de la Historia

Cada semana requiere los siguientes objetos.

1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes artículos.

1. Una sábana, paño o toalla que se podría extender sobre una silla para hacer una tienda de campaña.
2. Palitos de helado o algo para representar el arca del pacto.
3. Cinta para pegar sobre la piel, bolas de algodón o pequeños trozos de papel.

Antes de la clase

1. Lea 1 Samuel 4:1-5:12.
2. Reúna los objetos de la historia de hoy. Sustituya los objetos no disponibles por una imagen.
3. Pase todos los objetos de la lección anterior de la bolsa de viaje al contenedor de almacenamiento. Coloque este contenedor al lado del área de narración de la historia.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia.

Sigue al líder

Dígales a los niños que se pongan en línea recta, uno detrás del otro. Elija a un niño para que sea el líder. Dígales a los niños que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. El líder conducirá el grupo alrededor del aula. Debe utilizar diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños los imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en el área de narración de la historia.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de empezar .

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa para ilustrar cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guion sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelva a colocar todos los objetos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Diga: Hoy continuamos explorando el libro de 1 Samuel. Cada semana empaco nuestra bolsa de viaje con las herramientas que necesitamos para nuestro viaje. Hoy comenzamos con...
Desempaque los objetos mientras cuenta la historia.

- ✓ Coloque la sábana o toalla sobre una silla y haga una tienda de campaña. Diga: Los hijos de Israel salieron a pelear contra los filisteos. Acamparon en Ebenezer.

- ✓ Sostenga los palitos de helado. Diga: Los ancianos de Israel decidieron traer el arca del pacto de Siló a la batalla. Gritaron cuando el arca entró en el campamento. Los filisteos lucharon y derrotaron a los israelitas y capturaron el arca.
- ✓ Diga: Los dos hijos de Elí murieron en esta batalla contra los filisteos. Elí murió cuando se enteró que el arca había sido capturada. La esposa de Finés también murió después de escuchar la noticia.
- ✓ Toma la cinta para pegar sobre la piel, bolas de algodón o pedazos de papel y colócalas en sus brazos. Diga: En cada lugar que los filisteos enviaron el arca – Asdod, Gat y Ecrón – el Señor afligió a las personas con tumores.
- ✓ Movimiento de memorización: haga que los estudiantes pongan cara de miedo como si estuvieran asustados. Diga: Los filisteos temían el poder de Dios. El Señor es el único Dios verdadero.

Diga: Ahora es su turno de contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Elija un voluntario para tomar un objeto de la bolsa sin mirar y que luego explique lo que significa/representa. O puede elegir repasar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños retiren todos los objetos y los expliquen, pídale a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Recuerde a los niños que sólo hay un Dios, el Dios a quien servimos, el Dios de la Biblia.

Lea las Escrituras

Diga: ¿alguna vez han escuchado a alguien decir: "Yo sólo lo adoro? O, ¿ella es mi ídolo?" Aprendemos de estos pasajes que Dios es el único Dios verdadero – el único Dios en el universo. Debemos adorarlo sólo a Él. A veces casi adoramos a las personas famosas o atletas. Podemos admirar las cosas que hacen, pero nunca debemos adorar a las personas. Dios debe ser el primero en nuestro amor y adoración.

Lea 1 Samuel 4:1-5:12 en voz alta. Puede optar por utilizar los objetos y los movimientos para enfatizar los puntos principales.

Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. ¿Por qué los israelitas llevaron el arca del pacto a la batalla?
2. Los israelitas trataron el arca del pacto como si fuera algo mágico. ¿Era esto correcto o incorrecto? ¿Por qué?
3. ¿Por qué los israelitas estaban tristes y preocupados cuando el arca del pacto fue robada?
4. Imagina que eres filisteo. ¿Qué pensarías si la estatua de Dagón se cayera dos veces?
5. ¿Cuándo tuvieron miedo los filisteos de los israelitas por primera vez? ¿Por qué?

Reflexión final

Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Diga: En este estudio, aprendimos que el Señor nuestro Dios es el único Dios verdadero. También aprendimos que Dios tiene gran poder. Dagón se postró sobre su rostro delante del arca del pacto. Esto demostró a los filisteos que Dios era más poderoso que su dios. Siempre podemos confiar en Dios porque Él es el único Dios verdadero.

Práctica del Versículo para Memorizar

Nadie es santo como el Señor; no hay roca como nuestro Dios. ¡No hay nadie como él!
1 Samuel 2:2

Vea las "actividades del versículo para memorizar" con sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar.

Actividades Adicionales

Las siguientes son actividades opcionales que puede utilizar para ayudar a los niños a comprender mejor la lección de hoy.

Explique el significado de la palabra "manipular" (influir hábilmente en alguien para que haga lo que uno quiere). Pregunte, ¿Alguna vez han tratado de manipular a Dios? Por ejemplo, ¿le han prometido alguna vez a Dios que harán algo bueno, o no harán algo malo, si Él les da algo? Deje que los niños respondan y luego diga: Los israelitas trataron de manipular a Dios cuando llevaron el arca a su campamento. Trataron el arca como si tuviera un poder mágico. Tratar de manipular a Dios es una mala idea. Entonces, ¿qué deberíamos hacer? (Algunas respuestas posibles: orar, tratar de aprender lo que Él quiere que hagamos, confiar en Él y obedecer).

Lección 4

Regresar y Regocijarse

1 Samuel 6:1-7:1

Versículo para memorizar

Santos, oh Dios, son tus caminos; ¿qué dios hay tan excelso como nuestro Dios?. Salmo 77:13

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ Dios es santo y requiere que las Personas lo respeten. *
- ❖ Dios merece nuestra alabanza.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños aprenderán que Dios es santo y quiere que todos lo respeten en todo momento.

1. Los Filisteos devolvieron el arca a Israel con una ofrenda a Jehová.
2. Los israelitas se regocijaron y adoraron al Señor cuando el arca regresó.
3. Dios castigó severamente a aquellos que trataron el arca irrespetuosamente.
4. El arca fue trasladada a la casa de Abinadab en Quiriat Yearín.

Antecedentes Bíblicos

Cuando los filisteos capturaron el arca del pacto, creyeron que su dios, Dagón, había derrotado al Señor. Después de siete meses de plagas, los filisteos admitieron que estaban equivocados. Los filisteos preguntaron a sus sacerdotes cómo devolver el arca al Dios de los israelitas.

Los sacerdotes filisteos decidieron colocar figuras de oro en forma de tumor y de ratas en un carro con el arca. Forzaron a dos vacas que recientemente habían dado a luz a tirar del arca en un carro. Las vacas con terneros recién nacidos generalmente no abandonan a sus crías. Cuando las vacas dejaron a sus becerros y devolvieron el arca a Israel, eso comprobó que el Señor planeó las plagas.

Los israelitas se alegraron de que los filisteos devolvieron el arca. Algunos de los israelitas deshonraron a Dios cuando miraron en el arca. Dios causó la muerte de 70 hombres. Los israelitas aprendieron que Dios es santo y que deben honrarlo.

No fue porque Dios fuera débil que los filisteos capturaron el arca. Les permitió capturarla porque los israelitas no honraban la presencia de Dios. La presencia y el poder de Dios llegan a aquellos que lo honran a Él y a su pacto. Aquellos que rechazan o deshonran a Dios no recibirán sus bendiciones.

¿Sabías qué...?

Algunas personas pensaron que las ratas causaban los tumores. Es por eso que los filisteos enviaron ratas de oro, así como tumores de oro como ofrenda.

Vocabulario

Palabras de fe

- ❖ Ser santo es ser perfecto, completo y puro. También significa ser apartado para el uso de Dios únicamente. Dios es santo. Él es diferente de otros seres, y todo a su alrededor es bueno y perfecto.

Personas

- ❖ Los adivinos son personas que tratan de obtener dirección de un dios pagano.
- ❖ Abinadab era un hombre de la tribu de Judá. Mantuvo el arca en su casa después de que los filisteos la devolvieron.

Lugares

- ❖ Bet Semes era una ciudad israelita cerca de la frontera filisteas.
- ❖ Quiriat Yearín era una ciudad que estaba aproximadamente a trece kilómetros de Jerusalén.

Cosas

- ❖ Una ofrenda por la culpa es una ofrenda que las personas daban después de haber cometido un pecado. Una persona admite sus pecados al dar una ofrenda por la culpa.
- ❖ Un yugo es un arnés que conecta a dos animales para que trabajen juntos para tirar de un carro o arado.

Narración de la Historia

Cada semana requiere los siguientes objetos.

1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes artículos.

1. Cintas para pegar sobre la piel, bolas de algodón o trozos de papel
2. Otros cinco objetos que representen las ratas
3. Un pequeño cofre de juguetes o una caja especial de recuerdos que represente el Arca

Antes de la clase

1. Lea 1 Samuel 6:1-7:1
2. Reúna los objetos de la historia de hoy. Sustituya los objetos no disponibles por una imagen.
3. Pase todos los objetos de la lección anterior de la bolsa de viaje al contenedor de almacenamiento. Coloque este contenedor al lado del área de narración de la historia.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia.

Sigue al líder

Dígales a los niños que se pongan en línea recta, uno detrás del otro. Elija a un niño para que sea el líder. Dígales a los niños que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. El líder conducirá el grupo alrededor del aula. Debe utilizar diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños los imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en el área de narración de la historia.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de empezar .

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa para ilustrar cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guión sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelve a colocar todos los objetos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Diga: Hoy continuamos explorando el libro de 1 Samuel. Cada semana empaco nuestra bolsa de viaje con las herramientas que necesitamos para nuestro viaje. Hoy comenzamos con...
Desempaque los objetos mientras cuenta la historia.

- ✓ Sostenga las cinco bolas de algodón con cinta y papel que representan tumores y los cinco objetos que representan las ratas. Diga: Los filisteos querían devolver el arca. Preguntaron a los sacerdotes y adivinos cómo debían devolver el arca. Dijeron: «Den cinco ratas de oro y cinco tumores de oro como ofrenda por la culpa».
- ✓ El pequeño cofre de juguetes o caja de recuerdos – Diga: Los sacerdotes les dijeron a los filisteos que prepararan una carreta nueva, con dos vacas que hubieran parido y nunca hubieran sido atadas. Que engancharan las vacas a la carreta y pusieran el arca en el carro.
- ✓ Haga un movimiento con su mano derecha sobre su ojo derecho como si estuviera buscando algo — Diga: Los filisteos debían poner el arca en la carreta. Iban a seguir vigilando la carreta para ver hacia dónde iba.
- ✓ Actúe como si estuviera muy emocionado. Diga: Cuando las personas de Bet Semes vieron el arca, se regocijaron.
- ✓ Abra y cierre ambas manos, los diez dedos, siete veces. Diga: Dios mató a setenta personas de Bet Semes porque miraron dentro del arca del Señor. El pueblo lloró.
- ✓ Movimiento de memorización — Regocijense— Haga que los estudiantes levanten las manos en el aire emocionados y griten. Diga: Este movimiento representa el regocijo que tuvo lugar cuando los israelitas vieron que el arca fue devuelta.

Diga: Ahora es su turno de contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Elija un voluntario para tomar un objeto de la bolsa sin mirar y que luego explique lo que significa/representa. O puede elegir repasar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños retiren todos los objetos y los expliquen, pídale a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Informe a los niños que los 70 hombres que murieron cometieron un delito grave. Mostraron una gran falta de respeto al arca y a Dios. Asegure a los niños que Dios no los matará cuando pequen.

Lea las Escrituras

Diga: Dios requiere que todas las personas sepan que Él es santo y que lo respeten. Cuando el arca fue devuelta a los israelitas, ellos se regocijaron. Pero no todos lo trataron con el debido respeto.

Lea 1 Samuel 6:1-7:1 en voz alta. Puede optar por utilizar los objetos y los movimientos para enfatizar los puntos principales.



Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. ¿Por qué los filisteos enviaron cinco ratas de oro con el arca?
2. ¿Por qué los filisteos eligieron enviar dos vacas que nunca usaron un yugo para conducir la carreta?
3. ¿Por qué se emocionaron los israelitas cuando volvieron a ver el arca?
4. ¿Por qué Dios causó la muerte de 70 israelitas?
5. ¿Crees que los filisteos mostraron más respeto a Dios que los israelitas? ¿Por qué sí o por qué no?

Reflexión final

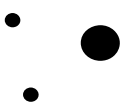
Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Diga: Los filisteos enviaron el arca del pacto a Israel. Algunos de los israelitas adoraban a Dios, pero 70 de ellos lo desobedecieron cuando miraron en el arca. Las leyes anteriores decían a los israelitas que no debían mirar dentro del arca. Esos 70 hombres no obedecieron las leyes de Dios para respetar el arca. No honraron a Dios. Dios quiere que lo respetemos y obedezcamos lo que Él dice.

Práctica del Versículo para Memorizar

Santos, oh Dios, son tus caminos; ¿qué dios hay tan excelso como nuestro Dios?. Salmo 77:13

Vea las "actividades del versículo para memorizar" para sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar.



Lección 5

¡Queremos un Rey!

1 Samuel 7:2-8:22

Versículo para memorizar

¡Refúgiense en el Señor y en su fuerza, busquen siempre su presencia! ¡Recuerden las maravillas que ha realizado, los prodigios y los juicios que ha emitido!. 1 Crónicas 16:11-12 NVI

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ Dios nos permite tomar decisiones. *
- ❖ Dios quiere que su pueblo recuerde lo que hizo por ellos.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños aprenderán que Dios nos da libertad para tomar decisiones. Dios no obliga a las personas a seguirlo. Quiere que las personas elijan seguirlo y amarlo.

1. Durante los siguientes 20 años, los israelitas se deshicieron de sus ídolos y sólo adoraron a Dios.
2. El Señor les dio a los israelitas la victoria sobre los filisteos. Samuel colocó una piedra Ebenezer como un recordatorio de la ayuda de Dios.
3. Los israelitas rechazaron a Dios como su rey y exigieron un rey terrenal.
4. Dios estuvo de acuerdo con la demanda de los israelitas, pero les advirtió de sus consecuencias.

Antecedentes Bíblicos

Durante veinte años, Samuel dirigió a los israelitas. Dejaron de adorar a dioses extranjeros, y volvieron a adorar al Señor.

Los filisteos atacaron a los israelitas, y los israelitas le pidieron a Samuel que orara a Dios y le pidieran que los rescatara. El Señor aceptó las acciones de arrepentimiento de Israel, y les dio la victoria a los israelitas en la batalla. Samuel construyó un altar y lo llamó "Ebenezer", para recordarles a los israelitas la fidelidad de Dios.

Samuel envejeció, y designó a sus hijos, Joel y Abías, como jueces del pueblo. Joel y Abías eran corruptos. Entonces, los israelitas le pidieron a Samuel que nombrara un rey. El deseo de los israelitas de ser como las otras naciones y tener un rey terrenal desagradó a Dios. Le dijo a Samuel que los israelitas rechazaban a Dios como su rey.

Dios le dijo a Samuel que advirtiera al pueblo. Un rey exigiría muchas cosas de los israelitas. Un rey eventualmente los convertiría en sus esclavos. Llegaría el día en que los israelitas lamentarían haber pedido un rey. Ese día, pedirán a Dios auxilio y Dios no se lo concederá.

A pesar de las advertencias de Dios, los israelitas todavía exigían un rey. Dios le dijo a Samuel que escuchara a los israelitas y que nombrara un rey.

¿Sabías qué...?

Ebenezer significa "piedra de ayuda". La colocación de la piedra Ebenezer fue una manera de recordar a los israelitas que Dios los ayudó. También se utilizaría para enseñar a las generaciones futuras que podían confiar en Dios.

Vocabulario

Personas

- ❖ Los ancianos de Israel eran los hombres que gobernaban en cada comunidad o tribu.

Lugares

- ❖ Mizpa era una ciudad cerca de Jerusalén. La palabra Mizpah significa "atalaya".
- ❖ Ramá es el lugar de nacimiento y el hogar de Samuel. Fue aquí donde los israelitas exigieron un rey.

Cosas

- ❖ Una ofrenda quemada es una ofrenda donde se quema todo el sacrificio. Mostraba la rendición y la obediencia de los israelitas.
- ❖ El Ebenezer era una piedra, y la palabra significa "piedra de ayuda". Samuel lo erigió entre Mizpa y Sen..

Narración de la Historia

Cada semana requiere los siguientes objetos.

1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes objetos.

1. Una medalla, trofeo o premio
2. Una piedra
3. Una corona

Antes de la clase

1. Lea 1 Samuel 7:2-8:22.
2. Reúna los objetos de la historia de hoy. Sustituya los objetos no disponibles por una imagen.
3. Pase todos los objetos de la lección anterior de la bolsa de viaje al contenedor de almacenamiento. Coloque este contenedor al lado del área de narración de la historia.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia.

Sigue al líder

Dígales a los niños que se pongan en línea recta, uno detrás del otro. Elija a un niño para que sea el líder. Dígales a los niños que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. El líder conducirá el grupo alrededor del aula. Debe utilizar diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños los imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en el área de narración de la historia.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de empezar .

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa para ilustrar cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guion sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelva a colocar todos los objetos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Diga: Hoy continuamos explorando el libro de 1 Samuel. Cada semana empaco nuestra bolsa de viaje con las herramientas que necesitamos para nuestro viaje. Hoy comenzamos con...
Desempaque los objetos mientras cuenta la historia.

- ✓ Sostenga la medalla, trofeo o premio. Diga: El arca permaneció en Quiriat Yearín durante 20 años. Samuel le dijo al pueblo que se deshiciera de sus dioses extranjeros, por lo que lo hicieron. Ayunaron y confesaron su pecado. Los gobernantes de los filisteos trataron de acercarse sigilosamente a los israelitas y derrotarlos en la batalla. Los israelitas le pidieron a Samuel que orara a Dios por ellos. Dios los ayudó y les dio la victoria.

- ✓ Sostenga la piedra. Diga: Samuel colocó una piedra entre Mizpa y Sen. La llamó Ebenezer, diciendo: "Hasta ahora el Señor nos ha ayudado".
- ✓ Muestre la corona. Diga: Samuel designó a sus hijos como jueces para Israel. Pero eran deshonestos y aceptaban sobornos. Los ancianos de Israel le pidieron a Samuel que nombrara un rey para gobernarlos. Querían un rey como las otras naciones a su alrededor.
- ✓ Movimiento de memorización — Pregunta – Haga que los estudiantes usen su dedo índice para escribir un signo de interrogación en el aire. Diga: Los israelitas le pidieron un rey a Samuel.
- ✓ Señale con el dedo. Diga: el Señor le dijo a Samuel que escuchara su petición. El Señor dijo: "En realidad, no te han rechazado a ti, sino a mí, pues no quieren que yo reine sobre ellos". Sin embargo, Dios le dijo que les diera una advertencia sobre lo que un rey les haría. A pesar de la advertencia, el pueblo todavía pedía un rey. El Señor le dijo a Samuel que les diera un rey.

Diga: Ahora es su turno de contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Elija un voluntario para tomar un objeto de la bolsa sin mirar y que luego explique lo que significa/representa. O puede elegir repasar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños retiren todos los objetos y los expliquen, pídale a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Recuérdelos a los niños que el Señor es fiel. Dios continuó su fidelidad a los israelitas a pesar de sus errores. Prometió salvar a los israelitas de los filisteos si lo seguían.

Lea las Escrituras

Diga: Hoy vemos a los israelitas tomar una gran decisión. Eligieron servir a un rey en lugar de a Dios. Pensaron que sería mejor que una persona los guiara en lugar de que Dios los guiara. Aunque Dios no estaba contento con su decisión, les permitió tomarla. Dios nos da libertad para tomar nuestras propias decisiones. Él quiere que elijamos seguirlo y amarlo.

Lea 1 Samuel 7:2-8:22 en voz alta. Puede optar por utilizar los objetos y los movimientos para enfatizar los puntos principales.

Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. ¿Cómo ayudó la piedra Ebenezer a los israelitas a recordar la fidelidad de Dios?
2. ¿Por qué los israelitas pidieron un rey? ¿Por qué estaba Dios molesto por su petición?
3. Imagina que eres israelita. Escuchas la advertencia que Samuel dio sobre el rey. ¿Querrías un rey? ¿Por qué sí o por qué no?
4. ¿Cómo se relaciona el versículo para memorizar de hoy, 1 Crónicas 16:11-12, con esta historia y con tu vida?

Reflexión final

Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Diga: ¿qué tipo de decisiones puedes tomar durante el día? ¿Eliges qué comerás para el almuerzo, qué ropa usarás o qué harás después de la escuela? Algunas decisiones son fáciles de tomar. Otras son difíciles. Los israelitas tomaron una gran decisión: servir a un rey en lugar de servir a Dios. Aunque Dios no estaba contento con su decisión, les permitió tomarla. Dios no obliga a las personas a seguirlo. Él quiere que elijamos seguirlo y amarlo.

Práctica del Versículo para Memorizar

¡Refúgiense en el Señor y en su fuerza, busquen siempre su presencia! ¡Recuerden las maravillas que ha realizado, los prodigios y los juicios que ha emitido! 1 Crónicas 16:11-12 NVI

Vea las "actividades del versículo para memorizar" para sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar.

Actividades Adicionales

Las siguientes son actividades opcionales que puede utilizar para ayudar a los niños a comprender mejor la lección de hoy.

1. Antes de la clase busque en línea laberintos para niños o cree uno propio. Haga copias para los niños. Después de que los niños terminen el laberinto diga: Mientras trabajaban en el laberinto, tenían que elegir en qué dirección ir. Algunos de ustedes tomaron la decisión correcta a menudo. Algunos de ustedes tomaron decisiones equivocadas. En la historia de hoy, vemos que Dios nos permite tomar nuestras propias decisiones, incluso si nos llevan a un callejón sin salida. Anime a los niños a discutir formas que los ayuden a tomar buenas decisiones.
2. Lea 1 Samuel 7:3. Pregunte: ¿Cuáles son algunos objetos o personas que son ídolos en la vida de un niño? ¿Qué necesitan quitar los niños de sus vidas para servir al Señor de todo corazón?

Lección 6

¡Que viva el Rey!

1 Samuel 9:1-10:1, 17-24

Versículo para memorizar

Dios es el rey de toda la tierra; por eso, cántenle un salmo solemne. Salmo 47:7

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ Dios continúa ayudando a su pueblo, incluso cuando hace una mala elección. *
- ❖ Dios nos ayuda a conocer Su voluntad.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños aprenderán que el pecado rompe nuestra relación con Dios y a menudo afecta a los demás. Sin embargo, Dios provee una manera de restaurar la relación rota.

1. Saúl, un benjamita, era un hombre muy impresionante porque era tan alto que los demás apenas le llegaban al hombro
2. Cuando Saúl no pudo encontrar los asnos de su padre, fue a Samuel a pedir consejo.
3. Samuel invitó a Saúl a un banquete. Luego ungió a Saúl como rey.
4. En una reunión, Samuel presentó a Saúl como rey. Los israelitas lo apoyaron.

Antecedentes Bíblicos

Aunque Dios se opuso al deseo de los israelitas de tener un rey, estuvo involucrado en la situación de Saúl todo el tiempo.

Cuando Saúl salió en busca de los burros perdidos de su padre, acudió a Samuel en busca de ayuda. Dios le dijo a Samuel que Saúl sería el nuevo rey. Samuel invitó a Saúl a un banquete y después lo ungió como rey.

Samuel reunió a todos los israelitas.

Samuel eligió a Saúl echando suertes, lo que significa que lo eligieron al azar. Esto eliminó la posibilidad de que un humano tomara la decisión. Aparentemente, Saúl estaba abrumado con el papel que estaba a punto de asumir, así que se escondió. Cuando lo encontraron, lo llevaron ante el pueblo y lo aclamaron como su rey.

Aunque Saúl tenía dudas, era exactamente lo que el pueblo esperaba de un rey: era alto, de buena complexión y de familia rica. Saúl minimizó el estatus de su familia y dio la excusa válida de que era de la pequeña tribu de Benjamín. Saúl parecía ser consciente de sus limitaciones. Esta historia muestra cómo Dios elige a los débiles.

Saúl no se aferró al poder y al reconocimiento. En cambio, prefería vivir con su familia. Claramente tenía potencial para ser un buen rey. El Señor incluso lo había equipado dándole un corazón nuevo (ver 10:6, 9). Aunque Israel hizo una mala elección que haría sus vidas más difíciles a largo plazo, el Señor les proporcionó un buen comienzo para un rey.

¿Sabías qué...?

En el banquete, la pierna de carne que le dieron a Saúl era una de las mejores piezas. Fue un honor para Saúl recibirla.

Vocabulario

Palabras de fe

Ungir significa poner aceite en la cabeza de alguien. Reyes, sacerdotes y profetas recibieron esto como un acto de bendición y consagración. Mostraba que Dios elegía a la persona para hacer algo importante por Él.

Personas

- ❖ Quis era el padre de Saúl.
- ❖ Saúl fue el primer rey de Israel.
- ❖ Un vidente era un profeta. Él o ella recibía mensajes de Dios a través de sueños o visiones.

Cosas

- ❖ Que le llegaran al hombro significa que Saúl era mucho más alto que los demás israelitas, y parecía un rey.
- ❖ Un siclo era una unidad de peso, unos 12 gramos. La lección menciona tres gramos o un cuarto de siclo.
- ❖ El frasco que se menciona era un frasco con una abertura estrecha. Contenía líquidos.
- ❖ Echar suertes y elegir por sorteo significa usar piedras pequeñas u otros objetos para elegir un curso de acción, aparentemente al azar. Muchas culturas usaron este método para determinar la voluntad de los dioses. Los israelitas hicieron esto para tratar de determinar la voluntad de Dios.

Narración de la Historia

Cada semana requiere los siguientes objetos.

1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes objetos.

1. Regla o cinta métrica
2. Un burro de plástico o de peluche o una imagen de un burro
3. Aceite
4. Una corona

Antes de la clase

1. Lea 1 Samuel 9:1-10:1, 17-24
2. Reúna los objetos de la historia de hoy. Sustituya los objetos no disponibles por una imagen.
3. Pase todos los objetos de la lección anterior de la bolsa de viaje al contenedor de almacenamiento. Coloque este contenedor al lado del área de narración de la historia.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia.

Sigue al líder

Dígalas a los niños que se pongan en línea recta, uno detrás del otro. Elija a un niño para que sea el líder. Dígalas a los niños que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. El líder conducirá el grupo alrededor del aula. Debe utilizar diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños los imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en el área de narración de historias.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de empezar .

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa para ilustrar cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guion sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelva a colocar todos los objetos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Diga: Hoy continuamos explorando el libro de 1 Samuel. Cada semana empaco nuestra bolsa de viaje con las herramientas que necesitamos para nuestro viaje. Hoy comenzamos con...
Desempaque los objetos mientras cuenta la historia.

- ✓ Sostenga la regla o la cinta métrica. Diga: Quis, un benjamita, tenía un hijo llamado Saúl. Saúl era un joven apuesto. Era tan alto que todos llegaban al hombro.
- ✓ Burro. Diga: los burros de Quis se habían perdido. Quis le pidió a Saúl que llevara a un sirviente con él para encontrarlos. Cuando llegaron al distrito de Zuf, Saúl le dijo a su siervo que debían regresar para que su padre no se preocupara. El criado le dijo que esta era la ciudad donde estaba el hombre de Dios. Tal vez él podía decirles qué camino tomar.
- ✓ Diga: El Señor le había dicho a Samuel el día antes que Saúl iría y que le ungiría por gobernante sobre su pueblo Israel.
- ✓ Dé pasos como si estuviera caminando. Diga: Saúl encontró a Samuel. Samuel le dijo que no se preocupara por los burros que se habían perdido. Los habían encontrado. Samuel llevó a Saúl y a su criado a la sala y los sentó a la cabeza de los invitados.
- ✓ Tome el aceite. Diga: Samuel tomó un frasco de aceite de oliva y lo derramó sobre la cabeza de Saúl y lo besó, diciendo: "¡Es el Señor quien te ha ungido para que gobiernes a su pueblo!"
- ✓ Ponga la mano sobre la frente como si buscara a alguien. Diga: Samuel convocó al pueblo del Señor y le dijo que se presentaran por sus tribus y clanes. Cuando Samuel trajo a la tribu de Benjamín, no encontraron a Saúl. El Señor dijo: "Se ha escondido entre el equipaje".
- ✓ Corona. Diga: Corrieron y sacaron a Saúl y el pueblo gritó: "¡Viva el rey!"

Diga: Ahora es su turno de contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Elija un voluntario para tomar un objeto de la bolsa sin mirar y que luego explique lo que significa/representa. O puede elegir repasar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños retiren todos los objetos y los expliquen, pídale a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Recuérdeles a los niños que Dios continuó trabajando con los israelitas. Pensó que su petición de un rey era una mala idea, pero no los detuvo. Dios nos da libertad para tomar decisiones correctas o incorrectas.

Lea las Escrituras

Diga: Los israelitas tomaron una mala decisión. Ellos querían seguir a un rey en lugar de a Dios. Aunque Dios no estuvo de acuerdo, los ayudó a encontrar un rey. A veces Dios trabaja con nosotros incluso cuando tomamos una mala decisión.

Lea 1 Samuel 9:1-10:1, 17-24 en voz alta. Puede optar por utilizar los objetos y los movimientos para enfatizar los puntos principales.

Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. Dios le dijo a Samuel que al día siguiente vería al hombre que sería el rey de los israelitas. ¿Cómo crees que Samuel reaccionó al mensaje de Dios de que se encontraría con el futuro rey? ¿Qué harían ustedes?
2. ¿Cuál fue la respuesta de Samuel cuando conoció a Saúl? ¿Creen que él pensó que Saúl sería un buen rey?
3. ¿Cómo creen que se sintió Saúl cuando Samuel lo ungió como rey? ¿Qué cambió la actitud de Saúl acerca de ser rey?
4. ¿Qué creen que pensó el pueblo cuando escucharon que su futuro rey estaba escondido?

Reflexión final

Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Diga: A veces, tomamos malas decisiones. Si alguna vez han comido muchos bocadillos y luego no han tenido espacio para cenar o comer postre, ya saben lo que es una mala elección. Los israelitas tomaron una decisión terrible. Ellos querían seguir a un rey en lugar de a Dios. Dios los ayudó a encontrar un rey. A veces Dios trabaja con su pueblo incluso cuando han hecho una mala elección.

Práctica del Versículo para Memorizar

Dios es el rey de toda la tierra; por eso, cántenle un salmo solemne. Salmo 47:7

Vea las "actividades del versículo para memorizar" para sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar.

Actividades Adicionales

Las siguientes son actividades opcionales que puede utilizar para ayudar a los niños a comprender mejor la lección de hoy.

1. Diga: Voy a contar partes de la historia de nuevo. Siempre que diga algo que no sea verdadero o correcto, levanten la mano. Asegúrese de mezclar el orden de los eventos y cambie algunas de sus afirmaciones para que sean falsas. Pida a un estudiante que lo corrija. Por ejemplo, usted podría decir "Saúl siempre quiso ser rey de Israel".

Lección 7

¡Una Decisión Tonta!

1 Samuel 12:1-13:15

Versículo para memorizar

Pero los exhorto a temer al Señor y a servirle fielmente y de todo corazón, recordando los grandes beneficios que él ha hecho en favor de ustedes. 1 Samuel 12:24

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ Dios es fiel a su pueblo y requiere su obediencia. *
- ❖ Dios quiere que le obedezcamos pero no nos obliga a hacerlo.
- ❖ Esperar a Dios (paciencia) es una habilidad que todos debemos aprender.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños aprenderán que el propósito de Dios para el castigo era transformar y santificar a Israel para que pudiera disfrutar de una relación con ellos. Lo mismo es cierto para nosotros hoy.

1. Samuel les recordó a los israelitas las muchas cosas que Dios hizo por ellos.
2. Samuel dijo a los israelitas que obedecieran a Dios. Si no lo hacían, su mano se volvería contra ellos.
3. Samuel no se presentó a tiempo para hacer un sacrificio antes de la batalla. Con impaciencia, Saúl ofreció el sacrificio él mismo.
4. Ya que Saúl no esperó a Samuel, el profeta le dijo que su reino iba a fracasar.

Antecedentes Bíblicos

En el capítulo 11, Saúl llevó a los israelitas a la batalla, y derrotaron a los amonitas. Algunos israelitas dudaban que Saúl fuera la elección correcta para ser rey, pero esta victoria los convenció de que sí lo era.

Samuel les habló a los israelitas. Les preguntó si los había maltratado. Los israelitas afirmaron que Samuel no los engañó ni abusó de su poder. Les recordó a los israelitas todo lo que el Señor hizo por ellos. Cuando fueron fieles a Dios, Él proveyó para ellos. Dios rescató a los israelitas de sus situaciones estresantes, y los israelitas aprendieron que siempre podían confiar en Dios.

Samuel les recordó a los israelitas que Dios había accedido a darles un rey. Los israelitas entendieron que su rey humano estaba bajo la autoridad de Dios, el verdadero Rey. Si los israelitas obedecían a Dios, prosperarían. Si los israelitas no obedecían a Dios, Él los castigaría. El pueblo prometió permanecer fiel a Dios.

En la siguiente batalla, Saúl reprobó una prueba de confianza y de obediencia. Quería que alguien realizara el ritual de una ofrenda quemada. Sin embargo, sólo a los sacerdotes se les permitía ofrecer estos sacrificios. Saúl no esperó lo suficiente para que Samuel llegara. Y en vez de esto, Saúl realizó el ritual. Samuel le dijo a Saúl que esto era un acto serio de desobediencia. Debido a que Saúl reprobó esta prueba, el Señor establecería un linaje diferente de reyes para los israelitas.

¿Sabías qué...?

Debido a que era temporada de cosecha, el trueno y la lluvia podrían ser un desastre. Por lo tanto, cuando Dios los mandó, los israelitas supieron era un juicio por sus decisiones y no simplemente un evento natural.

Vocabulario

Personas

- ❖ Moisés fue un siervo de Dios que sacó a los israelitas de Egipto.
- ❖ Aarón era el hermano de Moisés.
- ❖ Jacob era hijo de Isaac. Llevó a su familia a vivir a Egipto después de que su hijo, José, se convirtiera en un líder en ese país.
- ❖ El rey de Moab gobernó una nación de personas que vivían al este del Mar Muerto.
- ❖ Los amonitas eran los enemigos de Israel.
- ❖ Jonatán era hijo de Saúl.

Lugares

- ❖ Jazor era una ciudad al norte del mar de Galilea. En el Libro de Jueces se narra que los israelitas sufrieron abusos durante 20 años por los ejércitos de Jazor.
- ❖ Micmás era una ciudad a 11 kilómetros al noreste de Jerusalén.
- ❖ Guibeá era una ciudad al sur de Micmás.
- ❖ Guilgal fue el lugar donde Samuel ofreció sacrificios después de que Saúl fuera ungido como rey.

Narración de la Historia

Cada semana requiere los siguientes objetos.

1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes objetos.

1. Un pedazo de papel o tela gris
2. Una olla de metal y una cuchara
3. Un reloj o un temporizador

Antes de la clase

1. Lea 1 Samuel 12:1-13:15
2. Reúna los objetos de la historia de hoy. Sustituya los objetos no disponibles por una imagen.
3. Pase todos los objetos de la lección anterior de la bolsa de viaje al contenedor de almacenamiento. Coloque este contenedor al lado del área de narración de la historia.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia.

Sigue al líder

Dígales a los niños que se pongan en línea recta, uno detrás del otro. Elija a un niño para que sea el líder. Dígales a los niños que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. El líder conducirá el grupo alrededor del aula. Debe utilizar diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños los imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en el área de narración de historias.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de empezar .

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa para ilustrar cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guion sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelva a colocar todos los objetos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Diga: Hoy continuamos explorando el libro de 1 Samuel. Cada semana empaco nuestra bolsa de viaje con las herramientas que necesitamos para nuestro viaje. Hoy comenzamos con...
Desempaque los objetos mientras cuenta la historia.

- ✓ Sostenga la tela gris. Diga: Samuel le dijo a Israel: "Ya estoy viejo y lleno de canas, y los he guiado a ustedes desde mi juventud. ¿A quién he defraudado? Acúsenme, y pagaré lo que corresponda". Israel dijo: "No le has robado nada a nadie".
- ✓ Levante el pulgar hacia arriba y luego hacia abajo. Diga: Samuel les recordó que ellos eran quien habían pedido un rey. Les dijo que si tanto ellos como el rey seguían al Señor, entonces sería bueno. Pero si no, el Señor estaría contra ellos.
- ✓ Tome la olla de metal y la cuchara y golpee en ella para hacer un sonido como un trueno. Diga: Samuel le dijo a Israel que Dios iba a enviar truenos y lluvia para que vieran lo malo que era pedir un rey. Y así lo hizo el Señor. El pueblo le dijo a Samuel que orara por ellos. Samuel le dijo al pueblo que no tuvieran miedo sino que sirvieran al Señor.
- ✓ Reloj o temporizador. Diga: Saúl se impacientó. Esperó siete días para que Samuel ofreciera un sacrificio, pero luego se cansó de esperar. Con impaciencia, Saúl ofreció el sacrificio él mismo. Samuel le dijo que había hecho una tontería al no esperar. Samuel le dijo que el Señor había elegido a otro hombre para guiar a Israel, un hombre según el corazón de Dios.
- ✓ Movimiento de memorización. Pida a los estudiantes que den golpecitos a su muñeca como si se impacientaran y señalen un reloj. Diga: Saúl tomó una decisión tonta. Fue impaciente y no esperó a Samuel.

Diga: Ahora es su turno de contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Elija un voluntario para tomar un objeto de la bolsa sin mirar y que luego explique lo que significa/representa. O puede elegir repasar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños retiren todos los objetos y los expliquen, pídale a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Recuérdeles a los niños que Saúl reveló su verdadera naturaleza a través de sus acciones. Por ejemplo, en 1 Samuel 10:8, Samuel le dijo a Saúl que lo esperara por siete días. Sin embargo, Saúl no esperó lo suficiente. Saúl estaba impaciente y estaba asustado. Pensó que podía fortalecer las posibilidades de Israel en la batalla ofreciendo un sacrificio al Señor, a pesar de que violaba el mandato de Dios. Saúl desobedeció las instrucciones de Samuel, y por lo tanto desobedeció a Dios.

Lea las Escrituras

Antes de contar la historia diga: Dios es fiel a Su pueblo, y Él requiere obediencia. En las escrituras de hoy Samuel le recordó al pueblo la fidelidad de Dios para con ellos. Dios los cuidó bien y sin embargo, los israelitas lo desobedecieron muchas veces.

Lea 1 Samuel 12:1-13:15 en voz alta. Puede optar por utilizar los objetos y los movimientos para enfatizar los puntos principales.

Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. ¿Por qué Samuel se tomó el tiempo de recordarles a los israelitas lo que Dios hizo por ellos? ¿Cuáles son algunas maneras que pueden usar para recordar lo que Dios hizo por ustedes? Hagan una lista de las formas en que Dios ayudó a los niños de su grupo.
2. Samuel le pidió al Señor que enviara truenos y lluvias, y lo hizo. Era la estación seca. ¿Qué mostraron los truenos y la lluvia a los israelitas?
3. Lea 1 Samuel 10:8 y luego 13:8-14. Pregunte, ¿qué hizo mal Saúl? ¿Qué era mejor hacer? Si fueran Saúl, ¿qué harían?
4. ¿Cómo se relaciona el versículo para memorizar, 1 Samuel 12:24, con esta historia?

Reflexión final

Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Diga: Dios es fiel a su pueblo, y Él requiere obediencia. Si el pueblo es fiel, puede confiar en que cumplirá sus promesas. Samuel les recordó a los israelitas la fidelidad de Dios hacia ellos. ¿Cuáles son algunas maneras en que Dios fue fiel a los israelitas?

¿Cuáles son algunas de formas en que Dios los ayudó a ustedes, a su familia y a sus amigos? Dios les es fiel y Él quiere que sean fieles a Él.

Somos fieles a Dios cuando le obedecemos. ¿De qué manera pueden ser fieles a Dios cada día? Cada día tienen que tomar decisiones. Elijan ser fieles a Dios y obedecerle.

Práctica del Versículo para Memorizar

Pero los exhorto a temer al Señor y a servirle fielmente y de todo corazón, recordando los grandes beneficios que él ha hecho en favor de ustedes. 1 Samuel 12:24

Vea las "actividades del versículo para memorizar" para sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar.

Actividades Adicionales

Las siguientes son actividades opcionales que puede utilizar para ayudar a los niños a comprender mejor la lección de hoy.

1. Haga una línea de tiempo de la vida de Samuel. Incluya los eventos importantes de la vida de Samuel de los capítulos 1 al 13 de 1 Samuel. Deje espacio para agregar más en las próximas semanas. Pregunte: ¿Cómo los eventos de la vida de Samuel muestran su devoción a Dios? ¿Qué aprendiste del rol de Samuel como juez y profeta?

Lección 8

¡Pánico en el Campamento!

1 Samuel 14:1-23

Versículo para memorizar

Para él no es difícil salvarnos, ya sea con muchos o con pocos. 1 Samuel 14:6

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ Dios puede hacer cosas asombrosas cuando incluso algunas personas confían en él. *
- ❖ Dios ayuda a los que confían en él.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños aprenderán que el pecado rompe nuestra relación con Dios y a menudo afecta a los demás. Sin embargo, Dios provee una manera de restaurar la relación rota.

1. Mientras Saúl y sus 600 hombres estaban sentados debajo de un árbol, Jonatán y su escudero se colaron en el puesto de avanzada de los filisteos.
2. Jonatán y su escudero mataron a 20 filisteos.
3. Dios envió pánico a todo el campamento filisteo.
4. Saúl quería preguntar al Señor antes de ir a la batalla, pero estaba tardando demasiado. Así que, por su cuenta, decidió luchar.

Antecedentes Bíblicos

El campamento de batalla de los israelitas estaba cerca de Guibeá. Ahías, miembro de la familia de Elí, sirvió como sacerdote de Saúl, pero Dios rechazó a la familia de Elí. Entonces, Saúl comenzó a confiar en un sacerdote rechazado en lugar de confiar en Samuel. La decisión de Saúl de confiar en el consejo de Ahías mostró el declive de la relación de Saúl con Dios.

Saúl y su hijo Jonatán estaban en el campamento. Mientras Saúl descansaba, Jonatán y su escudero abandonaron en secreto el campamento para luchar contra los filisteos. Jonatán era fiel a Dios. Jonatán creía que el Señor era poderoso, y confiaba que Dios les daría la victoria. Jonatán esperó una señal de Dios. Cuando recibió la señal, él y su escudero atacaron. Derrotaron a veinte soldados en un área de 2.000 metros cuadrados. Dios hizo que los filisteos entraran en pánico, y los filisteos comenzaron a enfrentarse entre sí. Dios les dio a los israelitas una victoria debido a la confianza y fidelidad de Jonatán y no por el liderazgo de Saúl.

¿Sabías qué...?

Anteriormente en 1 Samuel, se nos dice que los filisteos obligaron a los israelitas a dejar de producir armas. Es posible que Jonatán y Saúl fueran los únicos con espadas. El resto de Israel tuvo que usar hondas o arcos.

Vocabulario

Palabras de fe

Un milagro es un evento asombroso que muestra el poder de Dios

Personas

- ❖ Un escudero es un sirviente que llevaba armas adicionales para su amo.
- ❖ Ahías era uno de los parientes de Elí. Fue sacerdote durante el reinado de Saúl.

Lugares

- ❖ Guibeá era la capital del reino de Saúl. También es el lugar de nacimiento de Saúl.

Cosas

- ❖ Detener la mano significa dejar de buscar la voluntad del Señor. Saúl quería que Ahías encontrara la voluntad del Señor para la batalla. Cuando esto tomó demasiado tiempo, Saúl le dijo al sacerdote que detuviera su mano. Saúl no quería esperar la respuesta del Señor.

Narración de la Historia

Cada semana requiere los siguientes objetos.

1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes objetos.

1. Una granada o pedazo de fruta
2. Una señal

Antes de la clase

1. Lea 1 Samuel 14:1-23
2. Reúna los objetos de la historia de hoy. Sustituya los objetos no disponibles por una imagen.
3. Pase todos los objetos de la lección anterior de la bolsa de viaje al contenedor de almacenamiento. Coloque este contenedor al lado del área de narración de la historia.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia.

Sigue al líder

Dígales a los niños que se pongan en línea recta, uno detrás del otro. Elija a un niño para que sea el líder. Dígales a los niños que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. El líder conducirá el grupo alrededor del aula. Debe utilizar diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños los imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en el área de narración de historias.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de empezar .

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa para ilustrar cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guión sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelva a colocar todos los objetos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Diga: Hoy continuamos explorando el libro de 1 Samuel. Cada semana empaco nuestra bolsa de viaje con las herramientas que necesitamos para nuestro viaje. Hoy comenzamos con...
Desempaque los objetos mientras cuenta la historia.

- ✓ Sostenga la granada o el trozo de fruta. Diga: Saúl estaba sentado debajo de un granado en Migrón con 600 hombres. Los líderes israelitas a menudo juzgaban bajo los árboles.

- ✓ Una señal. Diga: Jonatán y escudero decidieron ir al campamento filisteo. Entonces esperaron una señal del Señor. La señal fue dada cuando los filisteos les dijeron que subieran a pelear. Jonatán y su escudero escalaron los peñascos y terminaron matando a 20 filisteos.
- ✓ Golpee sus manos sobre una mesa y con sus pies en el suelo. Diga: Dios envió pánico a todo el campamento filisteo. La tierra tembló. Saúl se enteró del pánico y entró en acción. Saúl hizo que le trajeran el arca de Dios. Quería buscar la voluntad de Dios antes de entrar en batalla. Pero cuando Saúl vio que la batalla aumentaba, hizo que el sacerdote dejara de buscar al Señor en una parte importante del proceso. A pesar del pecado de Saúl, el Señor rescató a Israel.
- ✓ Movimiento de memorización — estudiantes corriendo en círculos. Diga: Dios hizo que los filisteos se confundieran y entraran en pánico.

Diga: Ahora es su turno de contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Elija un voluntario para tomar un objeto de la bolsa sin mirar y que luego explique lo que significa/representa. O puede elegir repasar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños retiren todos los objetos y los expliquen, pídale a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Recuérdales a los niños sobre la impaciencia de Saúl en 1 Samuel 13:1-14. Ayúdalos a comprender que la actitud de Saúl hacia Dios estaba equivocada. La mala relación de Saúl con Dios le hizo cometer muchos errores.
- ❖ Ayude a los niños a identificar formas de tener una buena relación con Dios para que tomen mejores decisiones.

Lea las Escrituras

Diga: Dios puede hacer grandes milagros cuando incluso unas pocas personas confían en Él.

Lea 1 Samuel 14:1-23 en voz alta. Puede optar por utilizar los objetos y los movimientos para enfatizar los puntos principales.

Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. El escudero de Jonatán fue con él a pelear contra los filisteos. ¿Cómo creen que se sintió el escudero acerca de su situación?
2. ¿Por qué Jonatán no le dijo a su padre que iba a luchar contra los filisteos?

3. El Señor rechazó a todos los sacerdotes relacionados con Elí. Sin embargo, Saúl eligió a Ahías, un pariente de Elí, para que fuera su sacerdote. ¿Creen que fue una sabia elección? ¿Por qué sí, o por qué no?

4. ¿Qué hizo Saúl que estuvo mal? ¿Qué otras opciones tenía Saúl?

Reflexión final

Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Diga: Cuando aprendemos acerca de los milagros de Dios, entendemos más acerca de Él. Jonatán y su escudero derrotaron a veinte filisteos. Dios hizo que los otros filisteos en el campamento entraran en pánico. Estos fueron milagros. ¿Qué le dicen sobre Dios? ¿Creen que los milagros ocurren sólo en las historias bíblicas? ¿Ocurren milagros hoy? ¿Conocen a alguien que haya experimentado un milagro? ¿Han experimentado un milagro en su vida? Continúen confiando en Dios y crean que Él todavía hace milagros.

Práctica del Versículo para Memorizar

Para él no es difícil salvarnos, ya sea con muchos o con pocos. 1 Samuel 14:6

Vea las "actividades del versículo para memorizar" para sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar

Actividades Adicionales

Las siguientes son actividades opcionales que puede utilizar para ayudar a los niños a comprender mejor la lección de hoy.

1. Ayude a la clase a hacer la historia bíblica como una obra corta. Asigne roles para el rey Saúl, Jonatán, el escudero, los filisteos en el puesto de avanzada. Use un narrador, pero haga que los niños agreguen su propio diálogo. Presente la obra para los padres y otros adultos.
2. Pregúntele a su clase qué es lo más heroico que han visto. Pregunte si alguna vez han hecho algo heroico. Permítales discutir o incluso escribir sus respuestas. Pídales que piensen en esta declaración: Dios puede hacer grandes milagros cuando incluso pocas personas confían en Él.
3. Jonatán y su escudero superaron muchos obstáculos. Pida a sus estudiantes que cuenten una historia de alguien que conozcan que haya tenido que superar obstáculos. Tal vez sea una historia real de alguien que conocen personalmente o alguien sobre quien hayan leído. Pregúnteles cómo vieron la ayuda de Dios en la historia.

Lección 9

Un rey bueno que se volvió malo

1 Samuel 15:1-35

Versículo para memorizar

Samuel respondió: ¿Qué le agrada más al Señor: que se le ofrezcan holocaustos y sacrificios, o que se obedezca lo que él dice? El obedecer vale más que el sacrificio, y el prestar atención, más que la grasa de carneros. 1 Samuel 15:22

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ Dios requiere que las personas le obedezcan. *
- ❖ Dios castiga a aquellos que continúan desobedeciendo.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños destacarán la importancia de obedecer a Dios.

1. Samuel le dijo a Saúl que destruyera a los amalecitas y todo su ganado.
2. Saúl y sus hombres mataron a todos los amalecitas y su ganado, excepto el rey Agag y el mejor ganado y ovejas.
3. Samuel confrontó a Saúl sobre su pecado. Saúl finalmente confesó su desobediencia.
4. Samuel le dijo a Saúl que Dios entregaría el reino a otra persona. El Señor estaba triste de haber hecho rey a Saúl.

Antecedentes Bíblicos

Samuel le dio a Saúl un mensaje del Señor. Dios le dijo a Saúl que destruyera a los amalecitas y todas sus posesiones porque se oponían a Dios. Los amalecitas eran una nación corrupta, y amenazaron con destruir a los israelitas.

Los quenitas, o ceneos, eran personas que vivían entre los amalecitas. Los quenitas habían tratado bien a los israelitas. Saúl les advirtió que se alejaran de los amalecitas.

Cuando Saúl atacó a los amalecitas, no obedeció el mandamiento de Dios. Saúl no destruyó todas las posesiones de los amalecitas, y no mató a todos los seres vivos. En lugar de depender de la ayuda de Dios, Saúl tomó su propia decisión sobre cómo tratar a los amalecitas.

Debido a la desobediencia de Saúl, Dios rechazó a Saúl como el rey de los israelitas. Tanto Samuel como el Señor estaban tristes por las acciones de Saúl. Dios lamentó haber elegido a Saúl para ser el rey de los israelitas.

¿Sabías qué...?

Parece duro, pero Dios quería que todos los amalecitas fueron destrozados porque eran una amenaza para la religión de Israel.

Vocabulario

Personas

- ❖ Los amalecitas eran descendientes del nieto de Esaú, Amalec. Los amalecitas atacaron a los israelitas mientras viajaban por el desierto después de salir de Egipto.
- ❖ Los quenitas eran una tribu de personas que mostraron bondad a los israelitas cuando salieron de Egipto.
- ❖ Agag era el rey de los amalecitas.

Lugares

- ❖ Telayin fue el lugar donde Saúl reunió a sus hombres antes de atacar a los amalecitas.
- ❖ Guilgal era una ciudad al oeste del río Jordán y al norte del Mar Muerto. Samuel mató al rey Agag allí.

Cosas

- ❖ El saqueo son objetos robados o tomados por la fuerza en tiempos de guerra.
- ❖ Acechar es atacar a alguien por sorpresa.

Narración de la Historia

Cada semana requiere los siguientes objetos.

1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes objetos.

1. Algunos animales de plástico o de peluche
2. Instrucciones de un juego de mesa o algo que necesite armarse.

Antes de la clase

1. Lea 1 Samuel 15:1-35
2. Reúna los objetos de la historia de hoy. Sustituya los objetos no disponibles por una imagen.
3. Pase todos los objetos de la lección anterior de la bolsa de viaje al contenedor de almacenamiento. Coloque este contenedor al lado del área de narración de la historia.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia.

Sigue al líder

Dígales a los niños que se pongan en línea recta, uno detrás del otro. Elija a un niño para que sea el líder. Dígales a los niños que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. El líder conducirá el grupo alrededor del aula. Debe utilizar diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños los imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en el área de narración de la historia.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de empezar .

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa para ilustrar cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guión sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelva a colocar todos los objetos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Diga: Hoy continuamos explorando el libro de 1 Samuel. Cada semana empaco nuestra bolsa de viaje con las herramientas que necesitamos para nuestro viaje. Hoy comenzamos con...
Desempaque los objetos mientras cuenta la historia.

- ✓ Sostenga a los animales. Diga: Samuel le dio un mensaje a Saúl de parte del Señor. Saúl y sus hombres debían destruir completamente a los amalecitas. Esto incluía a todos los hombres, mujeres, niños y ganado. Saúl y sus hombres atacaron a Amalec. Capturó a Agag, rey de los amalecitas, y lo mantuvo con vida. Saúl y su ejército también salvaron algunas de las mejores ovejas y ganado. Mataron todo lo demás.

- ✓ El par de tijeras. Diga: Josué, los sacerdotes, y los jefes de las tribus dividieron la tierra. Ellos siguieron las instrucciones que Dios le dio a Moisés. Las tribus que quedaron recibieron su herencia. Antes de que los israelitas cruzaran el río, Josué había dividido la tierra al este del Jordán.
- ✓ Las instrucciones. Diga: Samuel se reunió con Saúl y le preguntó por qué no seguía las instrucciones del Señor. Saúl trató de culpar a sus soldados por el pecado. Incluso puso como excusa querer guardar los animales para que pudieran ser sacrificados al Señor. Samuel le dijo a Saúl que obedecer al Señor es mejor que un sacrificio. Sacrificar debe venir con obediencia y honestidad.
- ✓ Extienda la mano derecha como si estuviera rechazando a alguien o reteniéndolo. Diga: Samuel le dijo a Saúl que Dios lo había rechazado como rey de Israel. Dios le daría el reinado a uno de sus vecinos. Después de que Saúl y Samuel adoraron al Señor, Samuel se fue. Nunca volvió a ver a Saúl.
- ✓ Movimiento de memorización — Fruncido — Haga que los niños frunzan el ceño. Diga: El Señor estaba triste porque había hecho rey a Saúl.

Diga: Ahora es su turno de contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Elija un voluntario para tomar un objeto de la bolsa sin mirar y que luego explique lo que significa/representa. O puede elegir repasar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños retiren todos los objetos y los expliquen, pídale a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Dé algo de tiempo para que los niños expliquen sus sentimientos sobre Saúl. Es posible que los niños piensen que Dios castigó duramente a Saúl por algunos pecados. Sin embargo, Dios castigó a Saúl porque su actitud no mostraba reverencia y honor por Dios, y Saúl tenía una historia de desobediencia a Dios.

Lea las Escrituras

Diga: En las escrituras de hoy, estamos encontrando que Dios nos hace responsables de nuestras acciones. Él quiere nuestra obediencia más de lo que quiere nuestro sacrificio.

Lea 1 Samuel 15:1-35 en voz alta. Puede optar por utilizar los objetos y los movimientos para enfatizar los puntos principales.

Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. Diga: los amalecitas atacaron a los israelitas cuando salieron de Egipto. ¿Cómo creen que se sintieron los amalecitas cuando Dios los castigó por algo que hicieron sus antepasados?

2. ¿Creen que Saúl hizo lo correcto cuando perdonó a los quenitas? ¿Por qué sí, o por qué no?
3. En 1 Samuel 15:12, Saúl erigió un monumento en su honor. ¿Qué dice esto sobre la actitud y el carácter de Saúl? ¿Qué dice esto acerca de su actitud hacia Dios?
4. ¿Qué excusas dio Saúl cuando perdonó al rey Agag y a parte de su mejor ganado? ¿Qué podrían hacer en la misma situación?
5. ¿Cómo se sintió Dios acerca de su elección de hacer a Saúl el rey? ¿Por qué se sintió así? ¿Creen que Dios tenía razón en estar triste?

Reflexión final

Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Diga: Hoy aprendimos que Saúl desobedeció a Dios. Saúl decidió que podía tomar su propia decisión sobre cómo librar la batalla contra los amalecitas. Saúl no completó la misión de la manera que Dios ordenó. Castigó a Saúl porque lo desobedeció. Dios nos hace responsables de nuestras acciones. Sólo Dios sabe lo que es mejor para nosotros. Debemos confiar en Dios y obedecer.

Práctica del Versículo para Memorizar

Samuel respondió: ¿Qué le agrada más al Señor: que se le ofrezcan holocaustos y sacrificios, o que se obedezca lo que él dice? El obedecer vale más que el sacrificio, y el prestar atención, más que la grasa de carneros. 1 Samuel 15:22

Vea las "actividades del versículo para memorizar" para sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar.

Actividades Adicionales

Las siguientes son actividades opcionales que puede utilizar para ayudar a los niños a comprender mejor la lección de hoy.

1. Reproduzca una versión inversa de "Samuel dice" (de la Lección 7). Diga: Todos sabemos que ustedes deben obedecer a su maestro, pero para este juego van a tener la oportunidad de desobedecer. Vamos a jugar a "Saúl dice". Esto es diferente de "Samuel dice". Si yo digo "Saúl dice", ustedes NO hacen lo que yo digo. Si yo no digo "Saúl dice", ustedes deben hacer lo que yo diga.

Lección 10

El muchacho de Belén

1 Samuel 16:1-23

Versículo para memorizar

La gente se fija en las apariencias, pero yo me fijo en el corazón. 1 Samuel 16:7

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ Dios conoce nuestros pensamientos y actitudes. *
- ❖ Dios sabe cómo somos realmente, no solo cómo parecemos en el exterior. Él sabe lo que somos capaces de hacer.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños aprenderán que la apariencia de una persona no es tan importante como la actitud de una persona hacia Dios.

1. Dios envió a Samuel a Belén para elegir a uno de los hijos de Isaí como el próximo rey.
2. Samuel pensó que Dios elegiría a Eliab como el próximo rey, pero eligió a David en su lugar. Samuel ungió a David.
3. Porque el Espíritu del Señor se había apartado de Saúl, él fue atormentado por un espíritu maligno.
4. David tocaba el arpa para Saúl, y el espíritu se apartaba de Saúl.

Antecedentes Bíblicos

Dios rechazó a Saúl como rey, y Samuel lloró. Sin embargo, había un límite para el luto. Era apropiado llorar por un tiempo, pero no hasta el punto de negarse a aceptar el justo juicio de Dios. Samuel tuvo que dejar a un lado su tristeza y volver al trabajo. Dios lo envió en una doble misión: ofrecer un sacrificio y ungir al próximo rey.

Cuando Samuel vio a los hijos de Isaí, asumió que Eliab era el elegido de Dios debido a su apariencia. Sin embargo, Dios vio el corazón de Eliab y supo que no era apto para la realeza. Samuel siguió la dirección del Señor y ungió a David en su lugar. Aunque David también era guapo, lo importante era su corazón para Dios. El Señor le enseñó a Samuel que a veces lo que se ve bien en la superficie no es necesariamente correcto. El Señor dejó en claro que el juicio piadoso mira al corazón (véase también Juan 7:24).

Después de esto, Saúl fue atormentado por un espíritu "maligno" del Señor. Era "maligno" en el sentido de que lastimaba a Saúl y causaba consecuencias negativas. En pocas palabras, el Espíritu del Señor ya no estaba con Saúl, y Saúl sintió los horribles efectos de la ausencia y el desagrado de Dios. Descubrió que estar cerca de David y escuchar la música de David lo hacía sentir mejor. Tal vez Saúl podía sentir en David la presencia consoladora de Dios que solía tener.

¿Sabías qué...?

El nombre de David significa "amado por Dios".

Vocabulario

Personas

- ❖ Isaí era el padre del rey David. También era el nieto de Rut.

Lugares

- ❖ Belén era una ciudad a unos ocho kilómetros de Jerusalén. Esta era la ciudad natal de David y el lugar donde Samuel lo ungió como el próximo rey.

Cosas

- ❖ Una ternera es una vaca hembra joven.
- ❖ Ungir es poner aceite en la cabeza de alguien como una bendición y mostrar el favor de Dios.
- ❖ Un cuerno de aceite es un cuerno de un animal que el sacerdote llenó con aceite. El aceite era probablemente aceite de oliva.

Narración de la Historia

Cada semana requiere los siguientes objetos.

1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes objetos.

1. Un mapa con Belén
2. Aceite
3. Un instrumento musical

Antes de la clase

1. Lea 1 Samuel 16:1-23
2. Reúna los objetos de la historia de hoy. Sustituya los objetos no disponibles por una imagen.
3. Pase todos los objetos de la lección anterior de la bolsa de viaje al contenedor de almacenamiento. Coloque este contenedor al lado del área de narración de la historia.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia.

Sigue al líder

Dígales a los niños que se pongan en línea recta, uno detrás del otro. Elija a un niño para que sea el líder. Dígales a los niños que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. El líder conducirá el grupo alrededor del aula. Debe utilizar diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños los imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en el área de narración de la historia.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de empezar .

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa para ilustrar cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guion sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelva a colocar todos los objetos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Diga: Hoy continuamos explorando el libro de 1 Samuel. Cada semana empaco nuestra bolsa de viaje con las herramientas que necesitamos para nuestro viaje. Hoy comenzamos con...
Desempaque los objetos mientras cuenta la historia.

- ✓ Un mapa. Diga: el Señor le dijo a Samuel que dejara de llorar porque Dios había rechazado a Saúl como rey. Samuel debía ir a Belén e invitar a Isaí y sus hijos a un sacrificio, para ungir al próximo rey.

- ✓ Aceite. Diga: Samuel vio a Eliab y pensó que él era el elegido para ser rey. Sin embargo, el Señor le dijo a Samuel que no mirara esta apariencia externa, porque el Señor mira el corazón. Siete de los hijos de Isaí pasaron delante de Samuel, pero ninguno fue elegido. Luego llevaron ante Samuel a David, el hijo menor de Isaí. "Él es el elegido", dijo el Señor. Él le dijo a Samuel que ungiera a David con aceite, y Samuel lo hizo.
- ✓ Un instrumento musical. Diga: El Espíritu del Señor se apartó de Saúl y fue atormentado por un espíritu maligno. Uno de los siervos de Saúl sugirió llevar a David a tocar el arpa cada vez que el espíritu maligno viniera sobre Saúl. David lo hizo y Saúl se sintió mejor. Saúl le pidió a David que se quedara con él. Nombró a David como su escudero.
- ✓ Movimiento de memorización — Señale hacia arriba – Pida a los estudiantes que señalen hacia arriba con los dedos índice. Diga: Dios eligió a David para ser el próximo rey.

Diga: Ahora es su turno de contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Elija un voluntario para tomar un objeto de la bolsa sin mirar y que luego explique lo que significa/representa. O puede elegir repasar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños retiren todos los objetos y los expliquen, pídale a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Explique que el espíritu maligno que recibió Saúl fue el resultado de la ausencia de la presencia de Dios. Debido a las malas decisiones de Saúl la presencia de Dios lo abandonó. Lo que Saúl sintió fueron los terribles efectos de la separación de Dios.

Lea las Escrituras

Diga: Dios sabe quiénes somos realmente por dentro. Él los conoce mejor que nadie. Algunas personas piensan que solamente importan las acciones externas, pero Dios se preocupa por su corazón también.

Lea 1 Samuel 16:1-23 en voz alta. Puede optar por utilizar los objetos y los movimientos para enfatizar los puntos principales.

Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. ¿Por qué era importante que Samuel escuchara a Dios cuando eligiera al próximo rey?
¿En qué se diferenciaban los estándares de Samuel para un rey de los estándares de Dios?

2. Samuel miró a siete de los hijos de Isaí antes de ungir a David. ¿Cómo creen que se sintieron los hijos mayores con la selección de su hermano menor?

3. ¿Cómo creen que se sintió Saúl cuando supo que el Espíritu del Señor se había alejado de él? ¿Cuál fue la única cosa que lo consoló? ¿Por qué?

Reflexión final

Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Diga: Dios sabe si somos fieles a Él. Dios conoce nuestros pensamientos, nuestros sentimientos, nuestros deseos, nuestro carácter y las decisiones que tomamos. Algunas personas piensan que solo las acciones que ves con tus ojos son importantes. Dios nos enseña que Él sabe si le somos fieles. ¿Han elegido ser fieles a Dios?

Práctica del Versículo para Memorizar

La gente se fija en las apariencias, pero yo me fijo en el corazón. 1 Samuel 16:7

Vea las "actividades del versículo para memorizar" para sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar.

Actividades Adicionales

Las siguientes son actividades opcionales que puede utilizar para ayudar a los niños a comprender mejor la lección de hoy.

1. Use libros de referencia bíblicos o el internet para investigar los significados de estos nombres Samuel, Saúl y David. Diga: ¿Son los significados de los nombres apropiados para las personas que estudiaron en 1 Samuel?
2. ¿Por qué es sorprendente e irónico que Saúl invitara a David a su palacio en 1 Samuel 16? ¿Qué no sabía Saúl acerca de David en ese momento?
3. Antes de la clase, escriba las letras en la palabra "UNGIR" en hojas de papel separadas. No les diga la palabra a los niños, y esconda las letras alrededor del aula. Haga que los estudiantes busquen las letras y traten de juntarlas para formar la palabra. Una vez que terminen, guíelos en una discusión de lo que significa "ungir".

Lección 11

Una honda, una piedra y una espada

1 Samuel 17:1-51

Versículo para memorizar

Que nadie te menosprecie por ser joven. Al contrario, que los creyentes vean en ti un ejemplo a seguir en la manera de hablar, en la conducta, y en amor, fe y pureza. 1 Timoteo 4:12

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ Dios usa a Su pueblo fiel para lograr tareas imposibles. *
- ❖ Dios quiere que pongamos nuestra confianza en su fuerza.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños aprenderán que Dios es poderoso. Cuando confiamos en Dios y tenemos fe en él, podemos lograr cosas que parecen imposibles.

1. Goliat, un gigantesco soldado filisteo, desafió a los israelitas.
2. David visitó a sus hermanos en el campo de batalla, y oyó a Goliat que se burlaba de los israelitas.
3. David decidió luchar contra Goliat con la fuerza del Señor.
4. Dios ayudó a David a matar a Goliat con una pequeña piedra y una honda.

Antecedentes Bíblicos

El ejército de los israelitas y el ejército de los filisteos estaban en las colinas opuestas. Había un valle entre ellos. Ambos tenían buenas posiciones desde un punto de vista militar. Era un punto muerto.

Para resolver el problema, Goliat, un filisteo fuerte y muy alto, desafió al ejército israelita. Pidió a los israelitas que enviaran un soldado israelita para pelear con él. El ganador de este desafío reclamaría una victoria para todo el ejército. Los perdedores abandonarían su posición. Saúl y los israelitas tenían miedo de Goliat porque carecían de la presencia de Dios y Su apoyo.

David no era un soldado entrenado. Era joven y trabajaba como pastor, mensajero y escudero. Sin embargo, David era leal, y poseía una fuerte fe en Dios. Era muy valiente.

David convenció a Saúl para que lo enviara a luchar contra Goliat, y David lo derrotó. La victoria de David sobre Goliat confirmó que la presencia de Dios estaba con David.

¿Sabías qué...?

Las hondas fueron creadas por los pastores para proteger su rebaño contra los animales salvajes. Eran baratas de hacer, y la munición era una piedra común. Sin embargo, era muy difícil golpear un objetivo, por lo que se necesitaba entrenamiento para que una persona la usara.

Vocabulario

Palabras de fe

La fe es una confianza en Dios que lleva a las personas a creer lo que dice, a depender de Él y a obedecerle.

Cosas

- ❖ Una jabalina es un arma similar a una lanza.
- ❖ Una túnica es una pieza larga de tela doblada por la mitad con agujeros para los brazos y la cabeza.
- ❖ Una honda son dos tiras estrechas de cuero unidas en el medio por una pieza más ancha de cuero. Se usaba para lanzar piedras.

Narración de la Historia

Cada semana requiere los siguientes objetos.

1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes artículos.

1. Un pedazo de papel o un pedazo de hilo 3 metros de largo.
2. Una camisa, chaleco o delantal de gran tamaño
3. Una honda y una piedra

Antes de la clase

1. Lea 1 Samuel 17:1-51
2. Reúna los objetos de la historia de hoy. Sustituya los objetos no disponibles por una imagen.
3. Pase todos los objetos de la lección anterior de la bolsa de viaje al contenedor de almacenamiento. Coloque este contenedor al lado del área de narración de la historia.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia

Sigue al líder

Dígales a los niños que se pongan en línea recta, uno detrás del otro. Elija a un niño para que sea el líder. Dígales a los niños que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. El líder conducirá el grupo alrededor del aula. Debe utilizar diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños los imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en el área de narración de la historia.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de comenzar.

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa para ilustrar cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guion sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelva a colocar todos los objetos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Diga: Hoy continuamos nuestro estudio en 1 Samuel. Por eso empaqué nuestra bolsa de viaje con las herramientas que necesitaremos. Hoy comenzamos con... Desempaque los objetos mientras cuenta la historia.

- ✓ Señale el papel. Los filisteos se reunieron para la batalla. Dos veces al día durante 40 días Goliat, un filisteo de casi 3 metros de altura, salía y desafiaba a los hombres de Israel a luchar contra él. Saúl y los israelitas estaban aterrorizados.
- ✓ Ponga su mano en su oído como si escuchara — Diga: Isaí envió a David al campamento israelita para ver cómo estaban sus tres hermanos. David oyó a Goliat desafiar a los israelitas.
- ✓ Levante los brazos como si mostrara sus músculos. David le dijo a Saúl que quería luchar contra Goliat. Dijo que la fuerza del Señor lo ayudaría. Sostenga la túnica de gran tamaño. Diga: Saúl le dio a David una túnica y una armadura para vestir; pero David las rechazó.
- ✓ Una honda y una piedra — Diga: David tomó su vara, cinco piedras, y su honda, y se acercó a Goliat. Goliat se burló de David. Pero David le dijo a Goliat que el Señor le daría fuerzas para derrotarlo.

- ✓ Movimiento de memorización — Una honda. Haga que el estudiante levante los brazos y los gire en el sentido contrario a las manecillas del reloj, como si lanzara honda sobre sus cabezas. David puso la piedra en su honda. La piedra golpeó a Goliat en la frente y lo mató.

Diga: Ahora es su turno de contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Elija un voluntario para tomar un objeto de la bolsa sin mirar y que luego explique lo que significa/representa. O puede elegir repasar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños retiren todos los objetos y los expliquen, pídale a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Ayude a los niños a darse cuenta de lo grande de la situación de David. Era pequeño y joven. Sin embargo, Dios lo usó para hacer algo asombroso. El valor de David y su confianza en Dios le enseñaron a todo el pueblo que Dios es poderoso.

Lea las Escrituras

Diga: Dios usa personas fieles para lograr tareas imposibles. ¡David derrotó a un guerrero de 3 metros de altura! ¿Qué usó? Usó una honda y una piedra. Más importante aún, usó la fuerza del Señor. Confiaba en que el Señor podría ayudarlo a derrotar al enemigo.

Lea 1 Samuel 17:1-51 en voz alta. Puede optar por utilizar los objetos y los movimientos para enfatizar los puntos principales.

Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. ¿Qué creen que pensaron los israelitas cuando David quiso luchar contra Goliat con una honda y cinco piedras? Dramatice la escena y anime a los niños a improvisar la conversación.
2. Lea 1 Samuel 17:47. ¿Qué arma usó David que Goliat no tenía? ¿Cómo se sienten al saber que tienen esta misma herramienta para ayudarlos con sus problemas?
3. ¿Cómo se relaciona el versículo para memorizar de hoy, 1 Timoteo 4:12, con la historia bíblica de hoy?

Reflexión final

Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Diga: Goliat era muy alto y fuerte, un gigante. David derrotó a Goliat con una honda y una piedra. David confió en la fuerza del Señor. Probablemente nunca derrotarán a un gigante en una batalla, pero es posible que se enfrenten a algunos problemas que parecen igual de grandes. ¿Qué tipo de problemas podrían ser? Dee que los niños respondan y luego diga: Dios quiere que ustedes confíe en Él en cada problema. Él es fuerte y poderoso. Dios los ayudará con sus problemas. Diga: Dios usa a personas fieles para lograr tareas imposibles..

Práctica del Versículo para Memorizar

Que nadie te menosprecie por ser joven. Al contrario, que los creyentes vean en ti un ejemplo a seguir en la manera de hablar, en la conducta, y en amor, fe y pureza. 1 Timoteo 4:12

Vea las "Actividades del versículo para memorizar" para sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar.

Actividades Adicionales

Las siguientes son actividades opcionales que puede utilizar para ayudar a los niños a comprender mejor la lección de hoy.

1. Haga un póster y dibuje el contorno de un gigante que mida 3 metros de alto. Cuélguelo en la pared o colóquelo en el piso. Luego mida la altura de todos en ese cartel para compararlos con la altura de Goliat.
2. Escriba una entrada de un diario sobre los eventos en 1 Samuel 17 desde los puntos de vista de los siguientes personajes: Goliat, Eliab, David y Dios. Escriba lo que cree que cada persona estaba pensando y sintiendo sobre la situación. ¿Quién se sorprendió de que David derrotara a Goliat y quién no? ¿Quién creen que estaba feliz? ¿Quién creen que estaba triste?

Lección 12

La Gran Fuga

1 Samuel 18:1-16, 28-30; 19:1-18

Versículo para memorizar

No dejemos que la vanidad nos lleve a irritarnos y a envidiarnos unos a otros. Gálatas 5:26

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ Dios quiere que amemos y respetemos a las personas y que no las envidiamos.*
- ❖ Dios vela por aquellos que lo aman y lo honran.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños aprenderán que Dios vela por aquellos que lo aman y obedecen. Dios no quiere que su pueblo esté celoso de los demás.

1. David ganó el favor de Saúl y de todo el pueblo. Saúl le dio un alto rango en el ejército.
2. El pueblo cantó mayores alabanzas sobre David que Saúl. Saúl se puso celoso de David y trató de matarlo.
3. Jonatán advirtió a David y trató de convencer a Saúl de no matar a David.
4. Saúl trató de matar a David de nuevo. David huyó y Mical, su esposa, lo encubrió.

Antecedentes Bíblicos

David impresionó a Jonatán, el hijo de Saúl. Jonatán le dio a David su manto, su túnica y sus armas. También hizo un pacto con David. Jonatán le era leal a David. Reconoció que David era la elección de Dios como el próximo rey de los israelitas.

Saúl envió a David para dirigir el ejército, y David era un líder sabio. Las mujeres de Israel cantaron un cántico de alabanza a Saúl y a David, pero la alabanza de las mujeres para David parecía mayor que su alabanza para Saúl. Saúl se enojó cuando oyó cómo las mujeres alababan a David.

Saúl entendió que David era un líder valioso del ejército. También se dio cuenta de que David amenazaba su posición como rey. El éxito de David y su popularidad entre los israelitas continuó creciendo. Como resultado, Saúl intentó quitarle la vida a David en varias ocasiones.

¿Sabías qué...?

Como hijo de Saúl, Jonatán era el siguiente en la fila para ser rey después de la muerte de Saúl. Jonatán decidió apoyar y ayudar a David a pesar de que eso significaba renunciar a su posición futura.

Vocabulario

Personas

- ❖ Mical era la hija de Saúl y la esposa de David.

Lugares

- ❖ Nayot era el pasto fuera de los muros de la ciudad de Ramá. David y Samuel acamparon allí para que Saúl no pudiera atraparlos en la ciudad.

Cosas

- ❖ Un laúd era una pequeña arpa con tres o cuatro cuerdas.
- ❖ Un pacto era un acuerdo en el que dos personas se hacían una promesa entre sí.
- ❖ Una campaña es una serie de ataques militares durante una guerra.

Narración de la Historia

Cada semana requiere los siguientes objetos.

1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes artículos.

1. Bata o prenda de vestir
2. Pandero o campana
3. Globo o una pelota y una toalla

Antes de la clase

1. Lea 1 Samuel 18:1-16, 28-30; 19:1-18
2. Reúna los objetos de la historia de hoy. Sustituya los objetos no disponibles por una imagen.
3. Pase todos los objetos de la lección anterior de la bolsa de viaje al contenedor de almacenamiento. Coloque este contenedor al lado del área de narración de la historia.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia.

Sigue al líder

Dígales a los niños que se pongan en línea recta, uno detrás del otro. Elija a un niño para que sea el líder. Dígales a los niños que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. El líder conducirá el grupo alrededor del aula. Debe utilizar diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños los imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en el área de narración de la historia.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de empezar .

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa para ilustrar cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guión sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelva a colocar todos los objetos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Diga: Hoy continuamos nuestro estudio en 1 Samuel. Por eso empaqué nuestra bolsa de viaje con las herramientas que necesitaremos. Hoy comenzamos con... Desempaque los objetos mientras cuenta la historia.

- ✓ Sostenga la bata o la ropa. Diga: Jonatán quería tanto a David que hizo un pacto con él. Cuando Jonatán hizo el pacto, se quitó su manto y se lo dio a David.
- ✓ Sostenga el pandero o la campana. Diga: Después que David mató al filisteo, las mujeres bailaron y cantaron. Decían: "Saúl mató a sus miles, pero David, a sus diez miles". Esto hizo que Saúl se enojara e intentó matar a David.
- ✓ Cuando Saúl se dio cuenta de que el Señor estaba con David y que su hija Mical amaba a David, Saúl se asustó aún más de él. Saúl le dijo a Jonatán y a todos los asistentes que mataran a David. Jonatán advirtió a David y le dijo que se escondiera.
- ✓ Ponga el globo o la pelota en el suelo y cúbrala con una toalla — Diga: Mical ayudó a David a escapar. Luego Mical tomó un ídolo y lo puso en la cama con un tejido de pelo de cabra en la cabeza, y lo cubrió con una sábana. Cuando los hombres de Saúl fueron a capturar a David, ella les dijo que él estaba enfermo.
- ✓ Movimiento de memorización. Pida que un estudiante corra en su lugar. Diga: David huyó de Saúl.

Diga: Ahora es su turno de contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Elija un voluntario para tomar un objeto de la bolsa sin mirar y que luego explique lo que significa/representa. O puede elegir repasar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños retiren todos los objetos y los expliquen, pídale a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Comparta con los niños cómo los celos lastiman las relaciones. Discuta las formas en que los niños pueden reconocer y superar sus sentimientos de celos.

Lea las Escrituras

Diga: El pueblo de Dios no debe estar celoso de los demás. Saúl estaba celoso y no respondió a los celos de la manera correcta. Eligió odiar a David. Dios quiere que tratemos a los demás como Él lo haría.

Lea 1 Samuel 18:1-16, 28-30; 19:1-18 en voz alta. Puede optar por utilizar los objetos y los movimientos para enfatizar los puntos principales.

Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. Enumeren cuatro cosas importantes que le sucedieron a David en el estudio de hoy. ¿Por qué creen que le pasaron estas cosas?
2. Lea 1 Samuel 18:6-9. ¿Cómo reaccionó Saúl a la canción de las mujeres? ¿Por qué reaccionó de esta manera?
3. ¿Por qué Saúl estaba celoso de David? ¿Qué hizo Saúl a causa de sus celos? ¿Qué tenía David que Saúl no tuviera?
4. Como hijo del rey, ¿qué sacrificó Jonatán cuando ayudó a David? ¿Por qué crees que Jonatán no estaba celoso de David?
5. Mical ayudó a David a escapar. Ella le mintió a su padre y a sus hombres para ayudar a David. ¿Crees que su método era correcto? ¿Por qué sí, o por qué no?

Reflexión final

Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Diga: ¿Alguna vez tuviste celos de alguien? Los celos son una emoción común que las personas sienten. Lo que le importa a Dios es cómo respondemos cuando estamos celosos. Saúl no respondió a sus celos por David de la manera correcta. Saúl eligió odiarlo. Dios quiere que elijamos la manera correcta de tratar a los demás. Si te pones celoso, pídele a Dios que te ayude a responder amablemente. Responder con bondad no es fácil, pero esto es lo que Dios quiere que hagas.

Práctica del Versículo para Memorizar

No dejemos que la vanidad nos lleve a irritarnos y a envidiarnos unos a otros. Gálatas 5:26

Vea las "actividades del versículo para memorizar" con sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar.

Actividades Adicionales

Las siguientes son actividades opcionales que puede utilizar para ayudar a los niños a comprender mejor la lección de hoy.

1. Diga: Jonatán y David hicieron un pacto. ¿Qué crees que prometieron en su pacto? ¿Cuál fue el significado de que Jonatán le diera a David su manto, túnica y armas? Lea estas otras historias bíblicas donde hubo pactos: Génesis 9:8-17 y 15:9-18. Diga: Mientras leemos la historia, escuchen para averiguar quién hizo estos pactos y qué prometieron.

Juego: La traes en círculo

Diga: Hoy hemos aprendido más sobre Saúl, Jonatán y David. Saúl estaba celoso de David, y quería matarlo. Pero Jonatán, el hijo de Saúl, le tenía afecto a David, y quería protegerlo.

Elija un niño para cada uno de estos roles: Saúl, Jonatán y David. Indique a los niños restantes que se agarren de las manos, formen un círculo y miren hacia afuera. El niño que representa a David permanecerá dentro del círculo en todo momento. Los niños del círculo protegerán a David. El niño que representa a Saúl intentará arrastrarse por el círculo y tocar a David. El niño que representa a Jonatán se quedará fuera del círculo e intentará tocar a Saúl antes de que Saúl toque a David.

El juego termina cuando Jonathan toca a Saúl o Saúl toca a David. Luego, elija a otros niños para que jueguen cada uno de los tres personajes. Si el tiempo lo permite, juegue el juego varias veces hasta que cada niño juegue al menos a uno de los personajes principales. Cuando un niño toque a otro le dirá: "la traes".

Diga: Ustedes ayudaron a proteger a David así como Dios ayudó a proteger a David de los celos de Saúl.

Lección 13

Problemas en Nob

1 Samuel 21:1-9; 22:6-23; 23:14-18

Versículo para memorizar

Bueno es el Señor; es refugio en el día de la angustia, y protector de los que en él confían.
Nahum 1:7

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ Dios nos guiará cuando le pedimos ayuda. *
- ❖ Dios anima a su pueblo en tiempos de luchas.
- ❖ Dios está con nosotros, incluso en tiempos de peligro.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños aprenderán que podemos ir a Dios en busca de ayuda con cualquier situación. Puede que Dios no elimine el problema, pero siempre está con nosotros. Dios nos guiará cuando le pidamos ayuda.

1. Ajimélec, sacerdote de Nob, le dio a David pan consagrado y la espada de Goliat.
2. Doeg vio a Ajimélec ayudar a David y se lo dijo a Saúl.
3. Saúl envió por Ajimélec. Doeg mató a Ajimélec y a los sacerdotes en Nob.
4. Jonatán encontró a David, y le dijo que sería rey, e hizo un pacto con él.

Antecedentes Bíblicos

David huyó de Saúl cuando Jonatán le contó a un amigo sobre el complot para matar a David. No tuvo tiempo de hacer provisiones. David llegó a Nob y recibió pan consagrado del sacerdote Ajimélec. Ajimélec tenía miedo. Puede haber sido porque era descendiente de Elí, quien fue maldecido por Dios para morir en la flor de la vida. También le dio a David la espada de Goliat. La espada animó a David y le recordó que la presencia de Dios lo acompañará en los días de peligro.

Doeg, el edomita, le fue leal a Saúl. Le dijo a Saúl que David había huido a Nob, y que Ajimélec le había dado el pan y la espada. Saúl interrogó a Ajimélec. Ajimélec le recordó a Saúl la fidelidad de David a Saúl. También dijo que era inocente porque no sabía de ningún conflicto entre Saúl y David.

Saúl se negó a escuchar lo que Ajimélec dijo. Ordenó a sus guardias que mataran a Ajimélec y a toda su familia. Los guardias se negaron. Los israelitas creían que un ataque contra los sacerdotes de Dios era un ataque contra Dios. La única persona que accedió a matar a Ajimélec y a su familia fue Doeg el edomita. El hecho de que Saúl se pusiera de lado de un extranjero en lugar de los israelitas mostró lo lejos que había caído.

Mientras David estaba en Hores, se enteró de que Saúl estaba planeando matarlo. Jonatán fue a Hores y consoló a David. Jonatán le aseguró a David que le serviría cuando David se convirtiera en rey. Jonatán y David hicieron un pacto mutuo delante del Señor.

Las acciones de Saúl en Nob mostraron que mataría a cualquiera que se le opusiera, incluso a los sacerdotes de Dios.

Las acciones de Jonatán hacia David mostraron que el corazón de Jonatán era fiel a Dios. Jonatán aceptó que David era la elección de Dios para ser el próximo rey.

¿Sabías qué...?

Ajimélec era un sacerdote emparentado con Elí. En 1 Samuel 2:31-33, Dios prometió que todos los parientes de Elí morirían a una edad temprana. Ajimélec y su familia murieron en Nob. Abiatar, su hijo, fue el único sacerdote que vivió.

Vocabulario

Personas

- ❖ Ajimélec fue el sumo sacerdote que ayudó a David cuando huyó de Saúl.
- ❖ Doeg el edomita era el pastor principal que cuidaba de los animales de Saúl. Los edomitas eran enemigos de Israel.

Lugares

- ❖ Nob era una ciudad de sacerdotes. Estaba a unos cuatro kilómetros de Jerusalén.
- ❖ Hores era un lugar en el desierto de Zif donde David se escondió. Estaba al oeste del Mar Muerto.

Cosas

- ❖ El pan consagrado eran panes especiales que se horneaban frescos cada día y se exhibían ante el Señor en el tabernáculo. Por lo general, los sacerdotes comían el pan cuando reemplazaban los panes al día siguiente.
- ❖ Preguntar al Señor era buscar la guía de Dios a través de una variedad de métodos.
- ❖ Un árbol de tamarisco era un pequeño árbol con hojas gruesas y flores rosadas.

Narración de la Historia

Cada semana requiere los siguientes objetos.

1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes artículos.

1. Pan
2. Palo o una espada de plástico

Antes de la clase

1. Lea 1 Samuel 21:1-9; 22:6-23; 23:14-18
2. Reúna los objetos de la historia de hoy. Sustituya los objetos no disponibles por una imagen.
3. Pase todos los objetos de la lección anterior de la bolsa de viaje al contenedor de almacenamiento. Coloque este contenedor al lado del área de narración de la historia.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia.

Sigue al líder

Dígalas a los niños que se pongan en línea recta, uno detrás del otro. Elija a un niño para que sea el líder. Dígalas a los niños que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. El líder conducirá el grupo alrededor del aula. Debe utilizar diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños los imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en el área de narración de la historia.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de empezar .

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa para ilustrar cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guion sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelva a colocar todos los objetos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Diga: Hoy continuamos nuestro estudio en 1 Samuel. Por eso empaqué nuestra bolsa de viaje con las herramientas que necesitaremos. Hoy comenzamos con... Desempaque los objetos mientras cuenta la historia.

- ✓ Pan Diga: David fue al sacerdote Ajimélec en Nob. David le dijo que el rey lo había enviado en una misión especial. David le pidió a Ajimélec pan y una espada. Ajimélec le dio el pan reservado para los sacerdotes y la espada de Goliat.
- ✓ Señale a su ojo y luego a su boca. Diga: Doeg, uno de los siervos de Saúl estaba en el Tabernáculo y vio a David hablando con Ajimélec. Doeg le dijo a Saúl lo que vio.
- ✓ Saúl quería que mataran a Ajimélec y a los otros sacerdotes. Doeg mató a 85 sacerdotes, además de hombres, mujeres, niños y ganado en Nob.
- ✓ Movimiento de memorización. Haga que los estudiantes se abracen unos a otros, o a sí mismos. Diga: David se enteró de que Saúl aún quería matarlo. Jonatán se acercó a él y lo animó a encontrar fuerza en el Señor. Entonces hicieron un pacto.

Diga: Ahora es su turno de contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Elija un voluntario para tomar un objeto de la bolsa sin mirar y que luego explique lo que significa/representa. O puede elegir repasar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños retiren todos los objetos y los expliquen, pídale a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Hay muchas cosas que hacen que los niños tengan miedo: la guerra, la violencia, el clima severo, la separación y la muerte. Anime a los niños diciéndoles que el miedo es una emoción que todos experimentan. Sin embargo, Dios estará con ellos en tiempos de angustia. Si bien es posible que no elimine el problema, podemos confiar en él para que esté con nosotros en la situación. Dios quiere queelijamos confiar en Él.

Lea las Escrituras

Diga: Dios anima a Su pueblo en tiempos de gran peligro. Nuestro versículo para memorizar hoy es uno que puede consolarnos y ayudarnos cuando enfrentamos situaciones difíciles.

Lea 1 Samuel 21:1-9; 22:6-23; 23:14-18 Puede optar por utilizar los objetos y los movimientos para enfatizar los puntos principales.

Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. ¿Qué razón dio David para ir a Nob? ¿Por qué crees que David le mintió a Ajimélec?
2. En 1 Samuel 22:22, David vio a Doeg el edomita en el tabernáculo. ¿Cómo crees que se sintió David cuando vio a este siervo de Saúl? ¿Cómo habrías respondido si fueras David?
3. ¿Cómo se relaciona el versículo para memorizar, Nahum 1:7, con la lección de hoy?

Reflexión final

Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Diga: Todo el mundo se asusta en tiempos de problemas. Casi todo el mundo tiene miedo de algo. ¿Qué les hace temer? ¿Qué pueden hacer cuando tienen miedo? Después de que los niños respondan las preguntas, si nadie lo mencionó, diga: Ustedes pueden hablar con Dios. David estaba asustado cuando huyó de Saúl. David confiaba que Dios lo ayudaría. Dios ayuda a Su pueblo en tiempos de angustia. Si le pides ayuda, Él te guiará. Él estará contigo.

Práctica del Versículo para Memorizar

Bueno es el Señor; es refugio en el día de la angustia, y protector de los que en él confían.
Nahum 1:7

Vea las "actividades del versículo para memorizar" con sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar.

Actividades Adicionales

Las siguientes son actividades opcionales que puede utilizar para ayudar a los niños a comprender mejor la lección de hoy.

Haga que los niños recorten la forma de una espada de un pedazo de papel. Por un lado ayúdeles a escribir el versículo para memorizar, y por el otro, escriba "La espada de Goliat". Luego, ayude a los niños a cortar su espada en tres piezas de diferentes formas. Ponga los trozos cortados en un tazón o bolsa y páselos a los niños de uno en uno hasta que todos los trozos estén distribuidos. Haga que los niños intercambien las piezas hasta que recuperen todas sus piezas.

Lección 14

Matar o No Matar

1 Samuel 24:1-22

Versículo para memorizar

No te dejes vencer por el mal; al contrario, vence el mal con el bien. Romanos 12:21.

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ Dios quiere que respetemos a los que tienen autoridad incluso cuando no estamos de acuerdo con ellos.*
- ❖ Dios no quiere que busquemos vengarnos de los demás.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños aprenderán que Dios no quiere que nos vengamos de los demás. Dios quiere que respetemos a los que tienen autoridad.

1. Saúl fue a la cueva donde David estaba escondido, pero él no sabía que David estaba allí.
2. David cortó una esquina del manto de Saúl. Luego reprendió a sus hombres por querer matar a Saúl.
3. David levantó la esquina del manto de Saúl para mostrarle a Saúl que le había perdonado la vida.
4. Saúl dijo que David era más justo que él. Le pidió a David que perdonara su vida y la de su familia.

Antecedentes Bíblicos

Durante un tiempo, Saúl respetó a David. Necesitaba a David, pero le temía y le tenía rencor. Quería seguir siendo rey, pero se dio cuenta de que David era ahora el sustituto elegido de Dios. A pesar de las consecuencias, Saúl decidió cazar a David.

Saúl fue con 3,000 hombres a buscar a David. A pesar de que su ejército era muy superior al de David, terminó a merced de David.

David se acercó sigilosamente a Saúl y le cortó un pedazo del manto. Los hombres de David pensaron que este éxito era una señal de Dios de que debía matar a Saúl. David resistió la tentación porque sabía que violaría un principio que Dios ya había establecido: matar a una persona ungida por Dios era una ofensa grave. Aunque Saúl ya no era fiel a Dios, David no violaría el principio.

Cuando David eligió salvar la vida de Saúl, David honró a Dios. David también exhibió un comportamiento piadoso al honrar a Saúl, su líder, incluso en medio del conflicto con él. Saúl se dio cuenta de que Dios había elegido a David para ser el próximo rey de los israelitas.

¿Sabías qué...?

El desierto de Engadi era en realidad un oasis en la orilla occidental del Mar Muerto. Estaba a unos 56 kilómetros de Jerusalén. Contenía árboles, agua y muchos lugares para usar como escondites.

Vocabulario

Palabras de fe

- ❖ El ungido del Señor es una persona seleccionada por Dios. Saúl fue ungido por Dios para ser el rey.
- ❖ Los descendientes son los hijos de una persona, nietos, bisnietos, etc.

Personas

- ❖ Los Peñascos de las Cabras es un acantilado escarpado y rocoso en el desierto de Engadi.

Cosas

- ❖ Un juramento es una promesa o un voto.
- ❖ Una fortaleza es un lugar seguro.
- ❖ Postrarse es inclinarse en el suelo, con el rostro hacia el suelo. David se postró para demostrar su respeto por Saúl.

Narración de la Historia

1. Cada semana necesitará los siguientes objetos.
2. 1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
3. 2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes objetos.

4. Bata
5. Tijeras

Antes de la clase

1. Lea 1 Samuel 24:1-22
2. Reúna los objetos de la historia de hoy. Sustituya los objetos no disponibles por una imagen.
3. Pase todos los objetos de la lección anterior de la bolsa de viaje al contenedor de almacenamiento. Coloque este contenedor al lado del área de narración de la historia.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia.

Sigue al líder

Dígales a los niños que se pongan en línea recta, uno detrás del otro. Elija a un niño para que sea el líder. Dígales a los niños que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. El líder conducirá el grupo alrededor del aula. Debe utilizar diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños los imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en el área de narración de la historia.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de empezar .

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa para ilustrar cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guión sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelve a colocar todos los objetos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Diga: Hoy continuamos nuestro estudio en 1 Samuel. Por eso empaqué nuestra bolsa de viaje con las herramientas que necesitaremos. Hoy comenzamos con... Desempaque los objetos mientras cuenta la historia.

- ✓ Diga: Saúl tomó 3,000 hombres para buscar a David. Entró en una cueva, pero no se dio cuenta de que David y sus hombres estaban escondidos en la cueva.
- ✓ Bata y tijeras. Diga: Los hombres de David le dijeron que era su oportunidad de matar a Saúl. David se acercó sigilosamente a él y le cortó una esquina de la túnica. David se sintió culpable por tratar a su amo, el ungido del Señor con falta de respeto.

- ✓ Haga un movimiento como si estuviera inclinándose. David se inclinó al suelo frente a Saúl. Le preguntó: "¿Por qué cree que estoy decidido a hacerle daño? Le perdoné la vida a pesar de que otros me dijeron que lo matara".
- ✓ Saúl confesó que había tratado mal a David. Le pidió a David que dejara vivir a su familia y a sus descendientes.
- ✓ Movimiento de memorización. Haga que los estudiantes extiendan sus manos derechas y muevan el dedo medio y el índice y que hagan movimientos de tijeras. Diga: David le cortó una parte de la túnica a Saúl.

Diga: Ahora es su turno de contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Elija un voluntario para tomar un objeto de la bolsa sin mirar y que luego explique lo que significa/representa. O puede elegir repasar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños retiren todos los objetos y los expliquen, pídale a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Recuerde a los niños que Dios nunca le pedirá a Su pueblo que viole sus principios. David sabía esto y decidió no matar a Saúl, incluso cuando hubiera sido fácil. Él esperó a Dios para resolver el problema.

Lea las Escrituras

Diga: Dios quiere que respetemos a los que tienen autoridad incluso cuando no estemos de acuerdo con ellos.

Lea 1 Samuel 24:1-22 en voz alta. Puede optar por utilizar los objetos y los movimientos para enfatizar los puntos principales.

Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. Si fueras David, ¿cómo responderías si tuvieras la oportunidad de herir a Saúl?
2. Los hombres de David le dijeron que Dios prometió que entregaría a Saúl en manos de David. La Biblia no dice que Dios dijera esto. ¿Por qué crees que los hombres le dijeron esto a David?
3. ¿Qué influyó en la decisión de David de no herir a Saúl? ¿Cómo se sintió David después de cortar una esquina de la túnica de Saúl? ¿Por qué crees que se sintió así?
4. ¿Cómo respondió Saúl a David cuando le mostró un pedazo de su túnica? ¿Cómo crees que responderías en la situación de Saúl?
5. ¿Crees que sería fácil obedecer a alguien con autoridad sobre ti que te trató mal? ¿Qué harían ustedes?

Reflexión final

Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Diga: una persona con autoridad es alguien que tiene poder. ¿Por qué es importante respetar a las personas con autoridad? ¿Qué pasaría si no los respetamos? Podríamos estar en desacuerdo con alguien que está en autoridad, pero Dios todavía quiere que los respetemos.

Práctica del Versículo para Memorizar

No te dejes vencer por el mal; al contrario, vence el mal con el bien. Romanos 12:21.

Vea las "actividades del versículo para memorizar" para sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar.

Actividades Adicionales

Las siguientes son actividades opcionales que puede utilizar para ayudar a los niños a comprender mejor la lección de hoy.

Lea estos pasajes acerca de la autoridad: Romanos 13:1-7; Hebreos 13:7; Mateo 22:15-22; Daniel 6:1-28. Pregunte: ¿Por qué Dios nos manda obedecer a los que tienen autoridad? ¿Cómo podemos mostrar respeto por los que tienen autoridad? ¿Qué pasará si no obedecemos a los que tienen autoridad? ¿Alguna vez Dios le pide a alguien que desobedezca a aquellos en autoridad? ¿Por qué Daniel desobedeció a las autoridades?

Juego: Las escondidas

Antes de que lleguen los niños, corte un pedazo pequeño de tela para cada niño. Elija un lugar para jugar un juego de las escondidas.

Dele a cada niño un pedazo de tela y coloque un recipiente en una ubicación central. Seleccione un lugar diferente para la base.

Elija un niño para que busque a los demás. Los otros niños se esconderán. El objetivo para los niños que se esconden es colocar su tela en el recipiente y luego regresar sanos y salvos a la base. El que busca contará lentamente hasta 20 mientras los otros niños se esconden. El que busca tratará de encontrar a los otros niños y no puede proteger el contenedor o la base.

Cualquier niño que toque al que está buscando debe sentarse y está fuera para esa ronda. Cuando todos los niños regresan a la base o son tocados por el buscador, el juego termina. Juegue el juego de nuevo con un nuevo buscador durante el tiempo que tenga.

Lección 15

Abigail salva el día

1 Samuel 25:1-42

Versículo para memorizar

Si es posible, y en cuanto dependa de ustedes, vivan en paz con todos. Romanos 12:18

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ Dios quiere que seamos pacificadores.*
- ❖ Dios bendice a aquellos que muestran bondad hacia los demás.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños aprenderán que Dios nos anima a ser pacificadores. Podemos ayudar a otros cuando están en situaciones difíciles. Podemos buscar la ayuda de Dios para tomar decisiones sabias cuando ayudamos a otros a hacer la paz.

1. Después de la muerte de Samuel, David se trasladó al desierto de Maón.
2. David envió a sus hombres a pedir comida a Nabal. Cuando Nabal se negó, David se preparó para luchar contra él.
3. Abigaíl, la esposa de Nabal, proveyó comida para David y sus hombres.
4. Nabal murió. David le pidió a Abigaíl que fuera su esposa, y ella estuvo de acuerdo.

Antecedentes Bíblicos

David envió mensajeros a Nabal, un hombre rico, para pedirle a Nabal comida y suministros para David y sus hombres. David había sido amable y había protegido a los pastores de Nabal cuando David estaba en el Carmelo. Creía que Nabal cumpliría su petición. Dado que era el momento de esquila de las ovejas, por lo general había alimentos y suministros adicionales disponibles.

Sin embargo, Nabal rechazó la petición de David. Nabal mostró que era desagradecido, codicioso y desobediente a los mandamientos de Dios con respecto a la hospitalidad. No respetó a David como el ungido de Dios. Cuando David recibió la noticia de Nabal, se preparó para matar a todos los siervos que pertenecían a Nabal.

La esposa de Nabal, Abigaíl, no era como su esposo. Abigaíl era sabia, educada y generosa. La acción rápida y humilde de Abigaíl detuvo el plan precipitado de David. David aceptó los regalos de Abigaíl, y la bendijo porque ella le impidió cometer un pecado terrible. David y Abigaíl acordaron poner la situación en manos de Dios. Nabal murió, y Abigaíl se convirtió en esposa de David. Las acciones de Abigaíl como pacificadora trajeron bendiciones de Dios.

¿Sabías qué...?

En tiempos bíblicos muchas personas creían que el significado del nombre de una persona mostraba cómo actuaría esa persona. El nombre de Nabal significaba "necio", y demostró ser fiel a su nombre.

Vocabulario

Personas

- ❖ Nabal era un rico dueño de ovejas.
- ❖ Abigaíl era la viuda de Nabal. Se convirtió en esposa de David.

Lugares

- ❖ Ramá fue el lugar de nacimiento, hogar y sepultura de Samuel.
- ❖ Maón era una ciudad en Judá. Estaba cerca de Carmel.
- ❖ Carmel era una ciudad a unos 21 kilómetros al oeste del Mar Muerto.

Narración de la Historia

Cada semana requiere los siguientes objetos.

1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes objetos.

1. Pan o alimento
2. Pasas de uva

Antes de la clase

1. Lea 1 Samuel 25:1-42
2. Reúna los objetos de la historia de hoy. Sustituya los objetos no disponibles por una imagen.
3. Pase todos los objetos de la lección anterior de la bolsa de viaje al contenedor de almacenamiento. Coloque este contenedor al lado del área de narración de la historia.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia.

Sigue al líder

Díales a los niños que se pongan en línea recta, uno detrás del otro. Elija a un niño para que sea el líder. Díales a los niños que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. El líder conducirá el grupo alrededor del aula. Debe utilizar diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños los imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en el área de narración de la historia.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de empezar .

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa para ilustrar cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guion sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelva a colocar todos los objetos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Diga: Hoy continuamos nuestro estudio en 1 Samuel. Por eso empaqué nuestra bolsa de viaje con las herramientas que necesitaremos. Hoy comenzamos con... Desempaque los objetos mientras cuenta la historia.

- ✓ Haga una cara triste. Diga: Samuel murió, y los israelitas estaban muy tristes.
- ✓ Pan o comida. Diga: Un hombre rico, llamado Nabal, y su mujer, Abigaíl, habitaban en Maón. Nabal era necio y malvado, pero su esposa era inteligente y hermosa. Los hombres de David habían protegido y sido amables con los pastores de Nabal. Entonces, David hizo que sus hombres le pidieran comida a Nabal. Nabal se negó a ayudar y les dijo que no conocía a David, a pesar de que David iba a ser el próximo rey.
- ✓ Apriete las manos y cierre los puños. Los hombres de David le contaron acerca de su encuentro con Nabal. Eso hizo enojar a David. David decidió matar a todos los hombres de la familia de Nabal.
- ✓ Pasas de uva. Uno de los sirvientes de Nabal le dijo a Abigaíl sobre la respuesta de Nabal a David. Abigaíl tomó 200 tortas de higos, 200 panes, cinco ovejas, 100 tortas de pasas y otras provisiones para David y sus hombres. No se lo dijo a Nabal. Cuando Abigaíl vio a David, ella asumió la culpa por lo que su esposo había hecho. Ella le dio a David las provisiones. David estaba agradecido y decidió no matar a Nabal ni a sus hombres. Abigaíl impidió que David cometiera un pecado horrible. Abigaíl le dijo a Nabal lo que había hecho. Se enfermó y murió 10 días después. Después de eso, David y Abigaíl se casaron.

- ✓ Movimiento de memorización. Haga que los estudiantes extiendan sus manos derechas como si estuvieran dando algo a otra persona. Diga: Abigail le dio a David lo que necesitaba.

Diga: Ahora es su turno de contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Elija un voluntario para tomar un objeto de la bolsa sin mirar y que luego explique lo que significa/representa. O puede elegir repasar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños retiren todos los objetos y los expliquen, pídale a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Recuerde a los niños que interactúan con sus amigos y familiares todos los días. A menudo, encontrarán oportunidades para ayudar a otros a resolver problemas.
- ❖ Aliente a los niños a buscar la dirección de Dios cuando ayuden a otros a hacer las paces. Dios quiere que seamos pacificadores con Su ayuda.
- ❖ Hay algunos problemas que los niños no son capaces de resolver. Sin embargo, los niños pueden orar para que Dios ayude a esas personas.

Lea las Escrituras

Diga: Dios bendice a los pacificadores. Un pacificador trata de ayudar a las personas que están enojadas o molestas con los demás.

Lea 1 Samuel 25:1-42 en voz alta. Puede optar por utilizar los objetos y los movimientos para enfatizar los puntos principales.

Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. El nombre de Nabal significaba "necio". ¿Qué decisión en esta historia tomó que fuera necia?
2. Abigaíl era pacificadora. Un pacificador es alguien que ayuda a las personas a resolver sus desacuerdos. ¿Cómo hizo Abigaíl las paces en esta historia bíblica?
3. ¿Cómo se relaciona el versículo para memorizar de hoy, Romanos 12:18, con esta historia?

Reflexión final

Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Diga: Dios quiere que Su pueblo sean pacificadores. Cuando intentan ser pacificadores, es posible que encuentren que algunos desacuerdos son demasiado difíciles de resolver por su cuenta. Cuando eso suceda, busquen a una persona sabia que los ayude a hacer las paces. Pueden empezar a ser pacificadores hoy. Piensen en algunos desacuerdos entre personas que puedan ayudar a resolver. No olviden pedirle a Dios Su sabiduría y ayuda.

Práctica del Versículo para Memorizar

Si es posible, y en cuanto dependa de ustedes, vivan en paz con todos. Romanos 12:18

Vea las "actividades del versículo para memorizar" para sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar.

Actividades Adicionales

Las siguientes son actividades opcionales que puede utilizar para ayudar a los niños a comprender mejor la lección de hoy.

1. Diga: Abigaíl fue una heroína. Ayudó a David durante un momento de necesidad. ¿Quién es su héroe? Su héroe podría ser alguien en su vida que ha mostrado compasión y ha ayudado a otros. Ayude a los niños a escribir una nota de agradecimiento o a hacer un póster sobre esta persona para mostrar su aprecio.
2. Abigaíl fue una pacificadora entre David y su familia. Lee Hechos 9:26-31. Pregunta, ¿en qué era Bernabé como Abigaíl? Lea Hechos 6:1-7. Pregunte: ¿Cómo resolvieron los doce discípulos el problema con las viudas?

Ser un pacificador

Un pacificador es alguien que ayuda a las personas a resolver sus desacuerdos. Abigaíl fue una pacificadora entre David y su familia. Hoy aprenderemos sobre los pacificadores.

Anime a los niños a pensar en algunos problemas que enfrentan en sus relaciones. Algunos ejemplos podrían ser un amigo que difunde rumores sobre ti o un mejor amigo que está enojado contigo porque pasas más tiempo con una nueva persona en la escuela.

Pida a los niños que representen los escenarios. Luego, pida a la clase que ayude a determinar cómo un niño podría ser un pacificador en cada situación. Actúe la resolución. Hable sobre formas de ser pacificadores. Enfatique que algunos problemas son demasiado difíciles de manejar para un niño sin la ayuda de un adulto. Dé ejemplos de momentos en que los niños deben pedir la ayuda de un adulto.

Lección 16

¡Por fin Rey!

1 Samuel 31:1-6; 2 Samuel 2:1-17; 3:1; 5:1-5

Versículo para memorizar

Señor mi Dios, tú que le has prometido tanta bondad a tu siervo, ¡tú eres Dios, y tus promesas son fieles!. 2 Samuel 7:28

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ Dios hace lo que dice que hará.*
- ❖ Dios recompensa a los que le obedecen.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños aprenderán que el pecado rompe nuestra relación con Dios y a menudo afecta a los demás. Sin embargo, Dios provee una manera de restaurar la relación rota.

1. Los filisteos mataron a los tres hijos de Saúl. Saúl se suicidó cuando los filisteos fueron tras él.
2. Dios ordenó a David que se mudara a Hebrón. Allí fue ungido rey sobre Judá y reinó siete años y seis meses.
3. La casa de Saúl peleó contra la casa de David. David ganó.
4. David fue ungido rey sobre Israel y Judá. Reinó en Jerusalén durante 33 años.

Antecedentes Bíblicos

Los filisteos atacaron y derrotaron a los israelitas. En el combate, los filisteos mataron a Jonatán y a dos de sus hermanos, e hirieron a Saúl. Para evitar más dolor, Saúl se suicidó. Resulta irónico que, después de estar tan paranoico por la posibilidad de que otros lo traicionaran, Saúl acabara matándose.

La tribu de Judá ungió a David como su rey, pero las tribus en el norte de Israel no lo aceptaron como su rey. Abner, jefe del ejército de Saúl, nombró a Isboset, hijo de Saúl, rey sobre los israelitas. David pudo luchar contra Isboset por el derecho a ser el rey sobre todos los israelitas porque Dios no ungió a Isboset.

Después de la muerte de Isboset, las tribus del norte le pidieron a David que fuera su rey. David se convirtió en rey sobre todos los israelitas. A pesar de las pruebas que David enfrentó, perseveró, y Dios cumplió la promesa que le hizo a David.

¿Sabías qué...?

Isboset era el último hijo que quedaba de Saúl. Tenía cuarenta años cuando se convirtió en rey en el norte y reinó durante dos años. Tomó mucho tiempo para que la promesa de Dios a David se cumpliera.

Vocabulario

Personas

- ❖ Abner era el comandante del ejército de Saúl.
- ❖ Isboset era hijo de Saúl. Abner lo nombró rey de Israel.
- ❖ Joab era el comandante del ejército de David.

Lugares

- ❖ El monte Guilboa era una cordillera de montañas a unos 30 kilómetros al oeste del río Jordán.
- ❖ Hebrón era una ciudad al suroeste de Jerusalén. David vivió allí mientras era rey de Judá durante siete años y seis meses.
- ❖ La casa de Judá fue una de las dos naciones que formaron las tribus de Israel. La nación de Judá reconoció a David como el rey. La otra nación reconoció a Isboset.

Narración de la Historia

Cada semana requiere los siguientes objetos.

1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes objetos.

1. Espada o un palo
2. Una corona

Antes de la clase

1. Lea 1 Samuel 36:1-6; 2 Samuel 2:1-17; 3:1; 5:1-5
2. Reúna los objetos de la historia de hoy. Sustituya los objetos no disponibles por una imagen.
3. Pase todos los objetos de la lección anterior de la bolsa de viaje al contenedor de almacenamiento. Coloque este contenedor al lado del área de narración de la historia.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia.

Sigue al líder

Dígales a los niños que se pongan en línea recta, uno detrás del otro. Elija a un niño para que sea el líder. Dígales a los niños que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. El líder conducirá el grupo alrededor del aula. Debe utilizar diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños los imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en el área de narración de historias.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de empezar .

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa para ilustrar cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guion sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelva a colocar todos los objetos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Diga: Hoy continuamos nuestro estudio en 1 Samuel y 2 de Samuel. Por eso empaqué nuestra bolsa de viaje con las herramientas que necesitaremos. Hoy comenzamos con... Desempaque los objetos mientras cuenta la historia.

- ✓ Sostenga la espada o una imagen de una espada. Diga: Tres de los hijos de Saúl murieron en una batalla contra los filisteos. Después de que Saúl se lesionó, se suicidó.
- ✓ David se mudó a Hebrón. Y los varones de Judá le ungieron por rey en Judá. Reinó sobre Judá 7 años y 6 meses.
- ✓ Isboset, hijo de Saúl, comenzó a reinar en Israel. La casa de Saúl y la casa de David lucharon entre sí. La Casa de David ganó.
- ✓ Corona. Diga: Después de la muerte de Isboset, las tribus del norte aceptaron a David como rey. Así que los ancianos lo ungieron como rey sobre todo Israel en Jerusalén. Reinó sobre Israel y Judá 33 años. David fue rey durante un total de 40 años.
- ✓ Movimiento de memorización. Pida a los estudiantes que hagan un círculo con las manos y lo pongan en la parte superior de la cabeza, como si se pusieran una corona. Diga: David se convirtió en rey.

Diga: Ahora es su turno de contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Elija un voluntario para tomar un objeto de la bolsa sin mirar y que luego explique lo que significa/representa. O puede elegir repasar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños retiren todos los objetos y los expliquen, pídale a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Tenga en cuenta que algunos aspectos de la historia de David pueden confundir a los niños. Lo importante que los niños deben saber es que Dios cumplió su promesa a David. Por la paciencia y obediencia de David, Dios cumplió su promesa de que David sería el próximo rey. Recuerde a los niños que Dios también cumple sus promesas hoy.

Lea las Escrituras

Diga: Dios hace lo que dice que hará. Dios le prometió a David que él sería rey. Finalmente, David se convirtió en rey. Obedeció a Dios, esperó pacientemente, y confió que Dios cumpliría Su palabra.

Lea 1 Samuel 31:1-6; 2 Samuel 2:1-17; 3:1; 5:1-5 en voz alta. Puede optar por utilizar los objetos y los movimientos para enfatizar los puntos principales.

Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. ¿Quién murió en la batalla en el Monte Guilboa? ¿Por qué Saúl decidió suicidarse?
2. Lea 2 Samuel 2:1. ¿Qué dice la pregunta de David a Dios acerca de su relación con Él? ¿En qué se diferencia la respuesta de David a Dios de las respuestas anteriores de Saúl a Dios?
3. Las tribus del norte no apoyaron a David como su rey. ¿A quién nombró Abner como rey? ¿Por qué creen que Abner lo eligió para ser el rey? ¿Crees que Abner tomó la decisión correcta cuando eligió a Isboset para ser rey?
4. Cuando la casa de Saúl y la casa de David pelearon, ¿quién ganó? ¿Por qué creen que ganó?

Reflexión final

Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Dios le prometió a David que él sería rey. David esperó pacientemente, y confió que Dios cumpliría Su palabra. Finalmente, David se convirtió en rey. A veces sus amigos o familiares pueden no cumplir sus promesas. Sin embargo, Dios siempre cumple Sus promesas. Confíen en Dios y tengan paciencia. Ustedes verán que Dios hace lo que Él dice que hará.

Práctica del Versículo para Memorizar

Señor mi Dios, tú que le has prometido tanta bondad a tu siervo, ¡tú eres Dios, y tus promesas son fieles! 2 Samuel 7:28

Vea las "actividades del versículo para memorizar" para sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar.

Actividades Adicionales

Las siguientes son actividades opcionales que puede utilizar para ayudar a los niños a comprender mejor la lección de hoy.

1. Estudie estos pasajes que describen a David: 1 Samuel 13:14, 15:28, 16:11-13, 16:18 y 17:33-40. Ayude a los niños a hacer un dibujo de cómo creen que se veía David. Luego, escriba las características de David alrededor de la imagen.

Juego – Espera y ve

Indique a los niños que se alineen a unos 100 metros de usted. Si juega en una habitación grande, pida a los niños que se alineen a lo largo de una pared. Usted se parará contra la pared opuesta. Mientras usted esté de pie frente a los niños, ellos deben permanecer en su lugar. Cuando usted les dé la espalda a los niños, podrán acercarse hacia usted. Sin embargo, en cuanto se gire de nuevo para mirar a los niños, éstos deben detenerse inmediatamente. Si ve que alguno de los niños se mueve, enviará a los niños que se mueven de vuelta a la línea de partida. Continúe girando hacia adelante y hacia atrás hasta que un niño toque su brazo. Repita el juego hasta el tiempo que tenga disponible.

Diga: Durante el juego, esperaron a que me diera la vuelta para poder venir hacia mí. David también esperó. David esperó a que Dios cumpliera su promesa de hacerlo rey.

Lección 17

La obediencia trae consigo bendiciones

2 Samuel 5:6-6:19

Versículo para memorizar

El Señor es mi pastor, nada me falta. En verdes pastos me hace descansar. Junto a tranquilas aguas me conduce; me infunde nuevas fuerzas. Me guía por sendas de justicia por amor a su nombre. Salmo 23:1-3

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ Dios bendice nuestra obediencia a él.*
- ❖ Dios a veces hace cosas que no entendemos.
- ❖ Dios espera que respetemos y obedezcamos sus mandamientos.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños aprenderán que Dios quiere que lo obedezcamos y lo honremos.

1. David conquistó Jerusalén y la llamó la Ciudad de David.
2. David derrotó a los filisteos en dos grandes batallas.
3. David comenzó a llevar el arca del pacto a Jerusalén. Uza la tocó para evitar que cayera, y murió.
4. David tuvo miedo del arca y la envió a la casa de Obed Edom. Después llevó el arca a Jerusalén.

Antecedentes Bíblicos

Jerusalén era perfecta para una ciudad capital. Estaba en una ubicación céntrica. Sería fácil para los ejércitos de David defenderla. David viajó a Jerusalén, y tomó el control de la ciudad de los jebuseos.

Hiram, rey de Tiro, honró a David como el rey legítimo de los israelitas, y le construyó un palacio a David. Esto era importante, porque ahora Israel era reconocido como una nación legítima por una potencia extranjera rica. David se dio cuenta de que las bendiciones que recibió de Dios eran por el bien de los israelitas.

David decidió llevar el arca de Dios a Jerusalén. Los israelitas no honraron a Dios en la forma en que trataron el arca. Los israelitas eligieron poner el arca en un carro en lugar de llevar el arca como Dios había instruido (ver 1 Crónicas 15:13-15). Cuando el carro tropezó, Uza se acercó para estabilizarlo, e inmediatamente murió. Dios le recordó a David y a los israelitas que esperaba que obedecieran sus mandamientos.

¿Sabías qué...?

La Biblia tiene más de 70 nombres para la ciudad de Jerusalén, incluyendo la Ciudad de David, Sion, y la Ciudad del Gran Rey.

Vocabulario

Palabras de fe

Una bendición es una acción o palabras que traen placer, satisfacción o buena fortuna. Dios bendijo a David por su obediencia a Él.

Personas

- ❖ Los jebuseos eran los habitantes de la ciudad de Jebús. Jebús era el antiguo nombre de Jerusalén.
- ❖ Abinadab guardó el arca en su casa después de que los filisteos la devolvieran (1 Samuel 7:1).
- ❖ Uza y Ajío eran los hijos de Abinadab. Uza murió porque tocó el arca.
- ❖ Obed Edom guardó el arca en su casa durante tres meses antes de que David la trasladara a Jerusalén.

Lugares

- ❖ Jerusalén era la ciudad que David eligió para ser la capital de Israel.
- ❖ La Ciudad de David es otro nombre para Jerusalén.
- ❖ El valle de Refayin era el valle entre Jerusalén y Belén.

Narración de la Historia

Cada semana requiere los siguientes objetos.

1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes objetos.

1. Foto o mapa de Jerusalén
2. Dos hojas de papel
3. Caja o palitos de helado para representar el arca

Antes de la clase

1. Lea 2 Samuel 5:6-6:19
2. Reúna los objetos de la historia de hoy. Sustituya los objetos no disponibles por una imagen.
3. Pase todos los objetos de la lección anterior de la bolsa de viaje al contenedor de almacenamiento. Coloque este contenedor al lado del área de narración de la historia.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia.

Sigue al líder

Dígales a los niños que se pongan en línea recta, uno detrás del otro. Elija a un niño para que sea el líder. Dígales a los niños que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. El líder conducirá el grupo alrededor del aula. Debe utilizar diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños los imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en el área de narración de historias.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de empezar .

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa para ilustrar cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guion sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelva a colocar todos los objetos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Diga: Hoy continuamos nuestro estudio en 2 de Samuel. Por eso empaqué nuestra bolsa de viaje con las herramientas que necesitaremos. Hoy comenzamos con... Desempaque los objetos mientras cuenta la historia.

- ✓ Imagen de Jerusalén. Diga: David y sus hombres atacaron a los jebuseos. Conquistaron su ciudad y la llamaron Jerusalén, la Ciudad de David. El Señor estaba con David y se hizo cada vez más poderoso.
- ✓ Sostenga las dos hojas de papel. Diga: Dos veces vinieron los filisteos a atacar a David. En ambas ocasiones David le preguntó al Señor qué hacer, siguió sus instrucciones y los derrotó. El Señor ayudó a David porque David le obedeció.

- ✓ Extienda la mano como si tocara algo. El pueblo estaba celebrando cuando llevaban el arca de la casa de Abinadab a Judá. Pero pusieron el arca en un carro en lugar de llevarla como Dios mandó. Cuando un buey tropezó, Uza extendió la mano y tocó el arca. Dios lo hirió porque no mostró respeto al arca ni a Dios.
- ✓ Arca. Diga: David tuvo miedo de Dios y no quiso llevar el arca a la Ciudad de David. Así que llevaron el arca a la casa de Obed Edom. El arca permaneció allí durante tres meses y el Señor bendijo a Obed Edom y a su familia. Cuando David oyó esto, fue allí y llevó el arca a la Ciudad de David. Se regocijó y sacrificó ofrendas delante del Señor.
- ✓ Movimiento de memorización. Pida a los estudiantes que levanten la mano en señal de alabanza. Diga: David se regocijó cuando el arca llegó a Jerusalén.

Diga: Ahora es su turno de contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Elija un voluntario para tomar un objeto de la bolsa sin mirar y que luego explique lo que significa/representa. O puede elegir repasar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños retiren todos los objetos y los expliquen, pídale a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Recuerde que muchos niños luchan con la obediencia. A veces les resulta difícil obedecer a los maestros, padres y otras autoridades. Del mismo modo, es muy importante para ellos obedecer a Dios.
- ❖ Algunos niños pueden tener dificultades para aceptar la dureza del castigo de los israelitas por manejar mal el arca de Dios. Recuérdeles que el arca era uno de los pocos objetos mencionados en la Biblia que merecían un alto nivel de respeto.
- ❖ Anime a los niños a hablar con usted u otro adulto si tienen dudas sobre obedecer a Dios en una situación específica.

Lea las Escrituras

Diga: podemos esperar las bendiciones de Dios sólo cuando le obedecemos. Dios quiere que le obedezcamos y respetemos todo el tiempo. Si ustedes se lo piden, Él le ayudará a hacer precisamente eso.

Lea 2 Samuel 5:6-6:19 en voz alta. Puede optar por utilizar los objetos y los movimientos para enfatizar los puntos principales.

Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. Lea 2 Samuel 5:10. Pregunte, ¿En qué se diferencia esta descripción de la relación de David con Dios de las descripciones que conocemos de la relación de Saúl con Dios?
2. ¿Por qué murió Uza? ¿Cómo creen que los israelitas respondieron a Dios después de la muerte de Uza? ¿Cómo respondió David? ¿Qué significa irreverente? ¿Por qué fue irreverente lo que hizo Uza?
3. ¿Por qué David quería llevar el arca de la casa de Obed Edom a su palacio? ¿Qué hizo mientras llevaba el arca a Jerusalén?

Reflexión final

Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Diga: los israelitas experimentaron muchas bendiciones de Dios. Tenían una ciudad capital y un nuevo palacio para el rey David. David estaba ansioso por llevar el arca de Dios a Jerusalén. El arca era el símbolo de la presencia de Dios. Sin embargo, los israelitas no obedecieron los mandamientos de Dios sobre el arca, por lo que no honraron a Dios. Dios quiere que le obedezcamos y le mostremos honor en todo momento. Si le piden a Dios, Él los ayudará a honrarlo.

Práctica del Versículo para Memorizar

El Señor es mi pastor, nada me falta. En verdes pastos me hace descansar. Junto a tranquilas aguas me conduce; me infunde nuevas fuerzas. Me guía por sendas de justicia por amor a su nombre. Salmo 23:1-3.

Vea las "actividades del versículo para memorizar" para sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar.

Actividades Adicionales

Los versículos para memorizar para los próximos tres estudios vendrán del Salmo 23. Deles cartulina y marcadores a los niños. Anime a los niños a crear una ilustración del Salmo 23 usando imágenes en lugar de las palabras donde sea apropiado.

Lección 18

Charla en el Templo

2 Samuel 7:1-29

Versículo para memorizar

Aun si voy por valles tenebrosos, no temo peligro alguno porque tú estás a mi lado; tu vara de pastor me reconforta. Salmo 23:4

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ Dios es fiel a su pueblo.*
- ❖ Dios merece nuestra alabanza y gratitud por su bondad y fidelidad.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños aprenderán que Dios nos bendice cuando buscamos honrarlo. Dios merece nuestra alabanza y gratitud por su bondad y fidelidad.

1. David quería construir un templo para Dios.
2. Dios envió a Natán, el profeta, para decirle a David que no debía construir un templo.
3. Dios le prometió a David que su reino perduraría.
4. David alabó a Dios por las promesas que le hizo.

Antecedentes Bíblicos

David pensó que el arca de Dios debía descansar en un templo en lugar de en una tienda. El arca era el trono de Dios, y Dios era el rey supremo de los israelitas. David quería que Dios recibiera un mayor honor.

El paso de un tabernáculo móvil a un lugar fijo es adecuado porque los días de peregrinación de Israel habían terminado. Ahora, Israel era un reino establecido. David tenía la intención de guiar a los israelitas de forma que fueran fieles a su pacto con Dios. Un templo permanente para el arca de Dios sería una señal para los israelitas de que David deseaba que Dios fuera una presencia permanente en sus vidas.

Dios estaba complacido por el deseo de David de honrarlo. Dios prometió darle más bendiciones a David. Sin embargo, no permitió que David construyera el templo. En cambio, Dios planeó darle a David un hijo, Salomón, quien lo construiría. Dios prometió nunca quitarle su amor a David y a su descendencia. Dios le prometió a David que el reino que Dios establecería a través de David sería un reino eterno.

¿Sabías qué...?

Aunque David no construyó el templo, sí recaudó los materiales para él (véase 1 Crónicas 22:14).

Vocabulario

Personas

- ❖ Natán fue un profeta que le dio a David muchos mensajes de Dios.

Cosas

- ❖ Un palacio de cedro era el palacio que Hiram rey de Tiro le construyó a David. El cedro es un árbol que crece hasta 30 metros de altura. Era perfecto para proyectos de construcción porque la madera no se pudría.
- ❖ Una tienda de campaña a manera de santuario significa el tabernáculo que los israelitas construyeron después de salir de Egipto. Contenía el arca de Dios.
- ❖ Establecer una casa para David significa que Dios establecería una dinastía real a través de David.

Narración de la Historia

Cada semana requiere los siguientes objetos.

1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes objetos.

1. Martillo
2. Tarjeta de agradecimiento

Antes de la clase

1. Lea 2 Samuel 7:1-29
2. Reúna los objetos de la historia de hoy. Sustituya los objetos no disponibles por una imagen.
3. Pase todos los objetos de la lección anterior de la bolsa de viaje al contenedor de almacenamiento. Coloque este contenedor al lado del área de narración de la historia.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia.

Sigue al líder

Dígales a los niños que se pongan en línea recta, uno detrás del otro. Elija a un niño para que sea el líder. Dígales a los niños que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. El líder conducirá el grupo alrededor del aula. Debe utilizar diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños los imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en el área de narración de historias.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de empezar .

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa para ilustrar cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guion sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelva a colocar todos los objetos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Diga: Hoy continuamos nuestro estudio en 2 de Samuel. Por eso empaqué nuestra bolsa de viaje con las herramientas que necesitaremos. Hoy comenzamos con... Desempaque los objetos mientras cuenta la historia.

- ✓ Martillo. Diga: David vivía en un palacio. Ahora quería construir un templo para el arca de Dios.
- ✓ Esa noche el Señor le dijo a Natán que le dijera a David que no construyera un templo para Él. Entonces el Señor le dijo a Natán que le recordara a David todo lo que Dios había hecho por él.
- ✓ Por medio de Natán el Señor le dio a David esta promesa: el nombre de David seguiría perdurando y siendo grande. Su familia continuaría en el trono. El Señor dijo que el hijo de David construiría un templo para el arca.
- ✓ Tarjeta de agradecimiento. David oró al Señor y le dio las gracias. David se sintió honrado de que Dios lo hubiera hecho rey y humilde de que Dios le dijera el futuro de su familia. En su oración, David le pidió a Dios que cumpliera sus promesas, para que Dios fuera honrado y alabado en las generaciones venideras.
- ✓ Movimiento de memorización. Haga que los estudiantes inclinen la cabeza y junten las manos en señal de oración. Diga: David oró a Dios.

Diga: Ahora es su turno de contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Elija un voluntario para tomar un objeto de la bolsa sin mirar y que luego explique lo que significa/representa. O puede elegir repasar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños retiren todos los objetos y los expliquen, pídale a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Recuerde que muchos niños no entienden lo que es la guerra. Aunque hubo momentos en que la guerra era necesaria, el deseo de Dios es la paz. Dios quería un rey pacífico para construir su templo. Vea 1 Crónicas 22:7-10 para más detalles.

Lea las Escrituras

Diga: Dios nos bendice cuando buscamos honrarlo. Dios se complace cuando lo amamos y buscamos honrarlo porque queremos, no sólo porque tenemos que hacerlo.

Lea 2 Samuel 7:1-29 en voz alta. Puede optar por utilizar los objetos y los movimientos para enfatizar los puntos principales.

Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. ¿Por qué Dios no pidió a los israelitas que construyeran un templo para él?
2. ¿Qué dijo Dios que hizo por David? ¿Por qué creen que Dios enumera las cosas que hizo por David?
3. ¿Por qué creen que significó tanto para David que Dios fuera a bendecir a sus descendientes? ¿Por qué David se sintió humilde cuando Dios le reveló el futuro de sus descendientes?
4. David tuvo éxito porque Dios estaba obrando en su vida. ¿Qué éxitos les ha ayudado Dios a conseguir?
5. ¿Cómo cumplió Dios su promesa de poner a uno de los descendientes de David en el trono para siempre?

Reflexión final

Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Diga: ¿Alguna vez han hecho algo lindo para expresar su aprecio y amor por una persona? Eso es lo que David quería hacer por Dios. Dios le dio a David muchas bendiciones. David quería que Dios tuviera el más alto honor de todos. Quería construir un templo para Él. Dios tenía otros planes para la construcción del templo, pero estaba complacido con la actitud de David. No es necesario hacer grandes cosas para agradar a Dios. Le agradamos cuando lo amamos y tratamos de honrarlo.

Práctica del Versículo para Memorizar

Aun si voy por valles tenebrosos, no temo peligro alguno porque tú estás a mi lado; tu vara de pastor me reconforta. Salmo 23:4

Vea las "actividades del versículo para memorizar" para sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar.

Actividades Adicionales

1. El Señor le dijo a Natán que no había habitado en una casa desde el día en que sacó a los israelitas de Egipto. Lea sobre el arca del pacto, la mesa, el candelabro y el tabernáculo en Éxodo 25:1-26:37. Ayude a los niños a dibujar uno o más de estos elementos.

Juego: Maestro, ¿puedo?

Juegue el juego de "Maestro, ¿puedo?" Pida a los niños que se alineen detrás de una línea de salida. El objetivo del juego es alcanzar la línea de meta en el lado opuesto de la habitación. Para hacer esto, los niños siempre deben recordar pedir permiso al maestro antes de completar la orden del maestro.

Al primer niño, el maestro le dará una orden, como "Da dos pasos gigantes". El niño primero debe preguntar: "Maestro, ¿puedo?" Cuando el maestro diga: "Sí, puedes", el niño sigue la orden. Si el niño no pregunta: "Maestro, ¿puedo?" y se mueve hacia adelante, él o ella debe volver a la línea de partida.

Continúe el juego dando una orden al siguiente niño. Varíe las órdenes y el número de pasos. Sea creativo en sus órdenes, como pasos gigantes, pasos de bebé, pasos saltando. Varíe el tono de su voz y la rapidez con la que da las órdenes. Juegue hasta que al menos un niño alcance la línea de meta. Si el tiempo lo permite, juegue el juego hasta que todos los niños lleguen a la línea de meta.

Diga: Escucharon atentamente mis instrucciones, y me pidieron permiso antes de moverse. En este estudio, vemos a David volteando hacia Dios en busca de dirección e instrucción.

Lección 19

Cumpliendo Promesas

2 Samuel 9:1-13

Versículo para memorizar

Dispones ante mí un banquete en presencia de mis enemigos. Has ungido con perfume mi cabeza; has llenado mi copa a rebosar. La bondad y el amor me seguirán todos los días de mi vida; y en la casa del Señor habitaré para siempre. Salmo 23:5

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ Dios cumple sus promesas y quiere que su pueblo haga lo mismo.*
- ❖ Dios se preocupa por todas las personas, y quiere que nosotros nos preocupemos por ellas.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños aprenderán que es importante cumplir las promesas. Dios espera que cumplamos nuestras promesas.

1. David quería mostrar bondad a la casa de Saúl en memoria de Jonatán.
2. Mefiboset, uno de los hijos de Jonatán, todavía vivía. Estaba discapacitado.
3. David le dio a Mefiboset toda la tierra de Saúl, y le permitió comer sentado a su mesa.
4. David le ordenó a Siba, el siervo de Saúl, que trabajara la tierra para Mefiboset y que produjera cosechas para él.

Antecedentes Bíblicos

A lo largo de la historia de Israel, Dios es visto como alguien que cumple sus promesas. Dios fue fiel al pacto que hizo con los israelitas, aun cuando los israelitas no lo fueron.

David luchó contra Saúl para obtener el control sobre todas las tribus israelitas. Como el nuevo rey, David podía haber castigado a todos los miembros vivos de la familia de Saúl. Algunos reyes hicieron esto para evitar que cualquiera de los miembros vivos de la familia de un antiguo rey desafiara la realeza actual. David, sin embargo, recordó el pacto de lealtad que hizo con Jonatán (véase 1 Samuel 20:42). David eligió honrar ese pacto cuando proveyó para el único miembro restante de la familia de Saúl, Mefiboset. Era hijo de Jonatán y nieto de Saúl. David se arriesgó cuando permitió que un miembro de la familia de Saúl viviera.

Las acciones de David hacia Mefiboset mostraron que David eligió gobernar de una manera que agradaba a Dios. David fue un hombre conforme al corazón de Dios. David cumplió su promesa a Jonatán.

¿Sabías qué...?

Mefiboset quedó tullido a la edad de cinco años. Cuando su nodriza se enteró de que Jonatán y Saúl habían sido asesinados, temió que Mefiboset también fuera asesinado. Cuando estaban huyendo, Mefiboset se le cayó y se lastimó los pies.

Vocabulario

Personas

- ❖ Jonatán era el hijo mayor del rey Saúl.
- ❖ Siba era un siervo del rey Saúl.
- ❖ Mefiboset era hijo de Jonatán y nieto de Saúl.

Cosas

- ❖ Un perro muerto es una expresión que era común en los tiempos de la Biblia. Expresa la más extrema auto humillación. También era un insulto.

Narración de la Historia

Cada semana requiere los siguientes objetos.

1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes objetos.

1. Muletas
2. Verdura fresca, cultivo.

Antes de la clase

1. Lea 2 Samuel 9:1-13
2. Reúna los objetos de la historia de hoy. Sustituya los objetos no disponibles por una imagen.
3. Pase todos los objetos de la lección anterior de la bolsa de viaje al contenedor de almacenamiento. Coloque este contenedor al lado del área de narración de la historia.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia.

Sigue al líder

Dígales a los niños que se pongan en línea recta, uno detrás del otro. Elija a un niño para que sea el líder. Dígales a los niños que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. El líder conducirá el grupo alrededor del aula. Debe utilizar diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños los imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en el área de narración de la historia.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de empezar .

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa para ilustrar cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guión sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelva a colocar todos los objetos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Diga: Hoy continuamos nuestro estudio en 2 de Samuel. Por eso empaqué nuestra bolsa de viaje con las herramientas que necesitaremos. Hoy comenzamos con... Desempaque los objetos mientras cuenta la historia.

- ✓ David quería saber si algún pariente de la casa de Saúl todavía vivía. Quería mostrar amabilidad en honor a Jonatán. Los siervos de David le trajeron a Siba. Siba era un sirviente de la casa de Saúl.
- ✓ Muletas. Siba le dijo a David que todavía vivía un hijo de Jonatán. Su nombre era Mefiboset y estaba cojo de ambos pies. Se había lastimado cuando era solo un niño pequeño. David hizo que le trajeran a Mefiboset.
- ✓ Si hay una mesa en la habitación, señale la mesa. Aunque Mefiboset tuvo miedo cuando llegó con David, David le habló con bondad. Cuando David informó a Mefiboset que siempre comería a la mesa del rey, Mefiboset se inclinó ante David.
- ✓ Hortalizas / cultivos. David le dijo a Siba que le había dado a Mefiboset todo lo que pertenecía a Saúl y a su familia. Siba y sus hijos debían cultivar la tierra y traer las cosechas para Mefiboset para satisfacer sus necesidades. Siba obedeció la orden de David, y Mefiboset siempre comió a la mesa del rey.

- ✓ Movimiento de memorización. Pida a los alumnos que tomen una mano como si fuera un tazón y que se lleven la comida del tazón a la boca simulando una cuchara. Diga: David fue amable con Mefiboset. Mefiboset siempre comió a la mesa del rey.

Diga: Ahora es su turno de contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Elija un voluntario para tomar un objeto de la bolsa sin mirar y que luego explique lo que significa/representa. O puede elegir repasar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños retiren todos los objetos y los expliquen, pídale a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Recuerde que, desafortunadamente, muchos niños han experimentado promesas incumplidas de los adultos. Cuando un adulto no cumple una promesa, un niño a menudo se siente traicionado. Si un niño experimenta repetidamente promesas rotas, él o ella puede dudar que Dios cumplirá sus promesas. Sea un ejemplo positivo para los niños de su clase. Modele lo que significa hacer una promesa y cumplirla.
- ❖ Señale que David recordó su promesa a Jonathan y la cumplió.
- ❖ Recuerde a los niños que Dios siempre cumple Sus promesas.

Lea las Escrituras

Diga: Dios cumple sus promesas y su pueblo debe hacer lo mismo. David era como Dios. David cumplió sus promesas. Eso es lo que Dios espera de todos nosotros.

Lea 2 Samuel 9:1-13 en voz alta. Puede optar por utilizar los objetos y los movimientos para enfatizar los puntos principales.

Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. Lea 1 Samuel 20:14-15, 42. ¿Por qué David quería ayudar al hijo de Jonatán?
2. Si fueran Mefiboset, ¿cómo se sentirían si los invitaran a reunirse con el rey? ¿Por qué Mefiboset estaba nervioso?
3. ¿Por qué Mefiboset se sorprendió de que David lo ayudara?
4. ¿Qué prometió hacer David por Mefiboset?

Reflexión final

Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Diga: ¿Alguna vez hicieron una promesa? No siempre es fácil cumplir una promesa. Hace mucho tiempo, David y Jonatán hicieron un pacto de amistad. David cumplió su promesa a Jonatán cuando cuidó de Mefiboset. David tomó la decisión correcta cuando cumplió sus promesas. Dios cumple sus promesas, y Él espera que cumplamos nuestras promesas.

Práctica del Versículo para Memorizar

Aun si voy por valles tenebrosos, no temo peligro alguno porque tú estás a mi lado; tu vara de pastor me reconforta. Salmo 23:4

Vea las "actividades del versículo para memorizar" para sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar.

Actividades Adicionales

1. ¿Cómo crees que era la comida en la mesa del Rey? Juguemos un juego y hablemos de la mejor y más rica comida. Voy a empezar y decir una comida que tiene una sola palabra, como pizza. La siguiente persona dice una comida que comienza con la letra con la que terminó la última comida. Por ejemplo, si digo pizza, la palabra del siguiente estudiante debe comenzar con una "a". Continúe hasta que todos hayan tenido una oportunidad.
2. Diga: hoy nos enteramos de un acto amable que David hizo por el hijo de Jonatán. ¿Cuáles son algunas formas en que podemos mostrar bondad hacia las personas que conocemos? Elija una o dos ideas prácticas para que los niños las hagan. Ayude a los niños a crear un plan y ponerlo en práctica. Al poner práctica su plan, recuerde a los niños que Dios quiere que pongamos nuestra bondad en acción, no sólo que hablemos de ser amables.

Lección 20

Pecados, Tristeza, Salvación

2 Samuel 11:1-17, 26-27; 12:1-10, 13-25

Versículo para memorizar

Crea en mí, oh Dios, un corazón limpio, y renueva la firmeza de mi espíritu. Salmo 51: 10

Verdades sobre Dios

Esta lección enseñará las siguientes verdades sobre Dios. El asterisco * indica la verdad principal que debe enseñar a los niños.

- ❖ Dios castiga el pecado pero perdona y restaura a los que se arrepienten.*
- ❖ Nuestros pecados, aunque Dios los perdona, tienen consecuencias.

Enfoque y Resumen de la Lección

En este estudio, los niños aprenderán que Dios no nos protege de las consecuencias de nuestros pecados, pero nos perdona cuando nos arrepentimos.

1. David no fue a la guerra con su ejército como debería haberlo hecho.
2. David pecó con Betsabé. Luego ordenó que mataran a su marido, Urías. David se casó con Betsabé.
3. Natán reprendió a David por su pecado. David se arrepintió.
4. El hijo pequeño de David y Betsabé murió. Más tarde, tuvieron otro hijo, Salomón.

Antecedentes Bíblicos

Era común que los ejércitos se tomaran un descanso de la guerra durante el invierno. Cuando llegó la primavera y las condiciones climáticas mejoraron, las batallas se reanudaron. Los reyes típicamente guiaban a sus ejércitos a la batalla. Sin embargo, esta vez, David envió a sus soldados a la batalla sin guiarlos.

David tomó algunas decisiones que no honraban a Dios. No resistió la tentación, y cometió adulterio y asesinato. Dios envió a Natán, el profeta, para confrontar a David con respecto a las elecciones que David hizo.

Cuando Natán se enfrentó a David, David se arrepintió por las decisiones que tomó. Dios aceptó el arrepentimiento de David, y lo perdonó. Sin embargo, Dios de todos modos castigó a David por sus acciones. David y sus descendientes sintieron los efectos del castigo de David. Natán le dijo a David que el primer hijo de David y Betsabé moriría.

La muerte de este niño fue un ejemplo para los israelitas de que los reyes también eran responsables por sus acciones. David mostró la profundidad de su arrepentimiento al ayunar y orar. Él sabía que el juicio de Dios era misericordioso y justo. Dios le dio a David y a Betsabé otro hijo, y le pusieron por nombre Salomón. Dios envió palabra a través de Natán de que este hijo también debería llamarse Jedidías, que significa "amado por Dios". Debido al arrepentimiento de David, Dios mostró misericordia a David y restauró su relación.

¿Sabías qué...?

Betsabé es una de las cuatro mujeres mencionadas en la genealogía de Jesús (Mateo 1:1-16). Los cuatro eran ejemplos de la gracia de Dios: Tamar se hizo pasar por una prostituta, Rahab era una prostituta, Rut era una gentil, y Betsabé era una adúltera.

Vocabulario

Personas

- ❖ Arrepentirse es apartarse del pecado y volverse a Dios. Esto significa que el que se arrepiente se duele por su pecado, pide perdón y decide vivir para Dios.

Personas

- ❖ Betsabé era la esposa de Urías.
- ❖ Urías el hitita era el esposo de Betsabé.
- ❖ Salomón fue el segundo hijo de David y de Betsabé. Se convirtió en rey de Israel.
- ❖ Jedidías era el nombre que Dios le dio a Salomón cuando nació. Significa "amado por el Señor".

Cosas

- ❖ Una oveja es una hembra de cordero.
- ❖ Ayunar es renunciar a algo por un tiempo, generalmente comida, para orar y enfocarse en Dios.

Narración de la Historia

Cada semana requiere los siguientes objetos.

1. Algo para transportar cosas como una pequeña bolsa de viaje.
2. Un contenedor para almacenar los objetos de la historia de cada semana (puede ser una bolsa, un cesto o una caja).

Para la historia de hoy, también necesitará los siguientes objetos.

1. Espada o un palo
2. Animal de peluche o una imagen de una oveja

Antes de la clase

1. Lea 2 Samuel 11:1-17, 26-27; 12:1-10, 13-25
2. Reúna los objetos de la historia de hoy. Sustituya los objetos no disponibles por una imagen.
3. Pase todos los objetos de la lección anterior de la bolsa de viaje al contenedor de almacenamiento. Coloque este contenedor al lado del área de narración de la historia.
4. Coloque los objetos de la historia de hoy dentro de la bolsa de viaje. Ponga la bolsa de viaje en el área de narración de la historia.

Sigue al líder

Dígales a los niños que se pongan en línea recta, uno detrás del otro. Elija a un niño para que sea el líder. Dígales a los niños que deben observar al líder e imitar todo lo que haga. El líder conducirá el grupo alrededor del aula. Debe utilizar diferentes gestos con las manos, sonidos o movimientos para que los niños los imiten. Por ejemplo, el líder puede caminar con pasos de bebé, pasos grandes o saltos. Termine el juego en el área de narración de la historia.

Hora de la narración

Lea estas instrucciones antes de empezar .

1. Concéntrese en los puntos principales mientras cuenta la historia con sus propias palabras. Saque un objeto de la bolsa para ilustrar cada punto. Si se siente cómodo, incluya más detalles. Si es necesario, puede utilizar el guion sugerido.
2. Mientras cuenta la historia, muestre cada objeto en orden. Coloque el objeto donde los niños puedan verlo.
3. Después de contar la historia, vuelva a colocar todos los objetos dentro de la bolsa.
4. Para repasar la historia, pida a un voluntario que saque un objeto de la bolsa y diga lo que representa. Repita este proceso con todos los objetos hasta que los niños puedan volver a contar la historia por completo.
5. Repase el “movimiento de memorización” que se describe a continuación. Haga este movimiento cada vez que mencione lo que representa.

Puntos principales en orden

Diga: Hoy continuamos explorando el libro de 1 Samuel. Cada semana empaco nuestra bolsa de viaje con las herramientas que necesitamos para nuestro viaje. Hoy comenzamos con...
Desempaque los objetos mientras cuenta la historia.

- ✓ Espada o palo. Diga: David no salió a la guerra cuando lo hizo su ejército. Mientras estaba en casa, David vio a una mujer llamada Betsabé, bañándose. Se acostó con Betsabé y ella quedó embarazada.
- ✓ El esposo de Betsabé, Urías, estaba en la guerra. David lo trajo de vuelta de la guerra durante dos noches, pero Urías se negó a volver a casa. Finalmente, David le dijo a Joab, un líder del ejército, que pusiera a Urías al frente de la batalla para que muriera. Joab obedeció, y Urías murió.

- ✓ Imagen de oveja o cordero. Natán el profeta le contó a David una historia sobre un hombre rico que tenía mucho ganado y ovejas. Un pobre hombre en la ciudad tenía una oveja. La oveja era como una hija para él. El hombre rico decidió que quería que le prepararan la oveja del hombre pobre para la cena. David estaba enojado con el hombre rico por tomar la única oveja que tenía el hombre pobre. Natán le dijo a David que él era como el hombre rico. Tomó a la esposa de Urías cuando pudo haber tenido cualquier otra mujer. David confesó su pecado y se arrepintió mucho.
- ✓ Meza sus brazos como si meciera a un bebé. El hijo de David y Betsabé murió. Más tarde, tuvieron otro hijo, Salomón. Salomón se convirtió en rey después de la muerte de David. Él fue otro gran rey. Era muy sabio y rico.
- ✓ Movimiento de memorización. Haga que los estudiantes se cubran la cara como si estuvieran llorando. Diga: David se lamentó por su pecado y se arrepintió.

Diga: Ahora es su turno de contar la historia. Devuelva los objetos a la bolsa. Invite a los niños a turnarse. Elija un voluntario para tomar un objeto de la bolsa sin mirar y que luego explique lo que significa/representa. O puede elegir repasar uno de los movimientos de memorización y explicar lo que representa. Después de que los niños retiren todos los objetos y los expliquen, pídale a un voluntario que los coloque en el orden correcto de la historia.

Lección Bíblica

Consejos para el maestro: Cuando lea el estudio bíblico enfatiza estas ideas

- ❖ Antes de la lección, es posible que desee informar a los padres y tutores de los niños que esta historia es sobre David y Betsabé. Considere invitar a los padres a participar. Mientras dirija el estudio bíblico,
- ❖ Esté preparado para responder preguntas difíciles sobre el adulterio o el embarazo de Betsabé. Mantenga las respuestas breves y basadas en los hechos.
- ❖ Anime a los estudiantes a preguntar a sus padres si tienen más preguntas.

Lea las Escrituras

Diga: Dios castiga el pecado pero perdona y restaura a los que se arrepienten. Nuestro pecado nos lastima a nosotros, a otros, y a Dios también. La buena noticia es que si nos arrepentimos, Dios nos perdonará tal como perdonó a David.

2 Samuel 11:1-17, 26-27; 12:1-10, 13-25 Puede optar por utilizar los objetos y los movimientos para enfatizar los puntos principales.

Preguntas de discusión

Discuta la historia y haga las siguientes preguntas a los niños. Recuerde que puede no haber una respuesta correcta o incorrecta.

1. ¿Por qué el escritor mencionó que David no fue a la guerra? ¿Por qué creen que David se quedó en casa?

2. ¿Cómo intentó David encubrir su pecado con Betsabé? ¿Cuáles son algunos pecados que los niños a menudo cubren con otro pecado?
3. ¿Cómo respondió David cuando Natán dijo: "Tú eres ese hombre"? ¿Cómo responderían si alguien les dijera que pecaron?
4. ¿Qué hizo David mientras su hijo estaba enfermo? ¿Qué hizo cuando su hijo murió? ¿Qué dice esto acerca de su relación con Dios?
5. El Señor le dijo a Natán que le diera a Salomón el nombre de Jedidías, que significa "amado por el Señor". ¿Por qué creen que el Señor quería que Salomón tuviera este nombre?

Reflexión final

Esta es la reflexión que quiere que los niños recuerden.

Diga: ¿Saben lo que es la tentación? La tentación es cualquier cosa que te lleva a querer desobedecer a Dios. ¿Alguna vez han caído en una tentación? ¿Su pecado los lastimó a ustedes o a otros de alguna manera?

David tomó a la esposa de Urías, y luego planeó una manera para que Urías muriera. Cuando Natán se enfrentó a David, David se arrepintió. David le pidió a Dios que lo perdonara, y David prometió vivir para Dios.

Cuando David pecó, él mismo se hirió, pero también hirió a las personas que lo rodeaban. Su pecado no agradó a Dios. El pecado destruye las relaciones con los demás y con Dios. La buena noticia es que si nos arrepentimos, Dios nos perdonará tal como perdonó a David.

Práctica del Versículo para Memorizar

Crea en mí, oh Dios, un corazón limpio, y renueva la firmeza de mi espíritu. Salmo 51: 10

Vea las "actividades del versículo para memorizar" para sugerencias que ayuden a los niños a aprender el versículo para memorizar.

Actividades Adicionales

Lea las tres parábolas de Jesús en Lucas 15. Pregunte, ¿con quién estaba hablando Jesús en sus parábolas? ¿En qué se parecen las parábolas a la historia que Nathan le contó a David?

Juego: La comida del rey

¿Cómo creen que era la comida en la mesa del rey? Juguemos un juego y hablemos de la mejor y más rica comida. Voy a empezar y decir una comida que tiene una sola palabra, como pizza. La siguiente persona dice una comida que comienza con la letra con la que terminó la última comida. Por ejemplo, si digo pizza, la palabra del siguiente estudiante debe comenzar con una a. Continúe hasta que todos hayan tenido una oportunidad.



03

Memorización

Actividades para la memorización de textos bíblicos

Palabras que faltan

Para esta actividad necesitará una pizarra para gis o tiza, un pizarrón blanco o un papel. También necesitará tiza, rotulador y borrador.

Escriba el versículo para memorizar en la pizarra o en el pizarrón blanco. Pida a los niños que reciten el versículo. Elija a un voluntario para que borre una palabra. Dirija a los niños mientras recitan el versículo de nuevo (incluyendo la palabra que falta). Continúe así hasta que desaparezcan todas las palabras. Si no se dispone de una pizarra o marcador, escriba cada palabra del versículo en un papel aparte y pida a los niños que eliminen una palabra a la vez.

Ola Bíblica

Pida a los niños que se sienten en línea recta. Dígale al primer niño que se ponga de pie, que diga la primera palabra del versículo, que agite ambas manos en el aire con entusiasmo y que se siente. Pide al segundo niño que se ponga de pie, que diga la segunda palabra del versículo, que agite ambas manos en el aire y que se siente. Continúe hasta que el versículo esté completo. Si a un niño se le olvida una palabra o dice una palabra equivocada, deje que los otros niños digan la palabra correcta. Anime a los niños a decir el versículo rápidamente para que sus movimientos parezcan una ola del mar.

Pase de la biblia

Para esta actividad necesitará una Biblia y un dispositivo que reproduzca música.

Pida a los niños que se sienten en círculo. Dele a un niño la Biblia. Cuando empiece la música, dígales que se pasen la Biblia alrededor del círculo. Cuando la música se detenga, el niño que tiene la Biblia dirá el versículo bíblico. Detenga estratégicamente la música para que todos los niños tengan la oportunidad de decir el versículo.

Carrera de versículos bíblicos

Antes de la lección, escriba cada palabra o frase del versículo bíblico y la referencia en un papel. Haga dos juegos.

Divida la clase en dos equipos. Revuelva las tarjetas para que las palabras estén desordenadas. Coloque un juego de tarjetas de palabras en el suelo delante de cada equipo. A su señal, el primer niño de cada equipo buscará la primera palabra del verso y correrá hasta la línea de meta. Colocará la tarjeta en el suelo y correrá hasta el segundo jugador. El segundo niño buscará la segunda palabra del verso y correrá con ella hasta la línea de meta, colocándola en orden junto a la primera palabra. Continúe hasta que un equipo complete el versículo en un orden perfecto. Dé tiempo para que el segundo equipo complete su versículo. Después, haga que ambos equipos reciten el versículo juntos.

Línea del versículo bíblico

Antes de la lección, escriba cada palabra o frase de un versículo bíblico en una hoja de papel por separado.

Reparta las palabras a diferentes niños y distribúyalas por toda la sala. Elija a un niño para que ponga las palabras en orden, tocando a cada uno de los niños que tengan las palabras. Luego pida a la clase que lea el versículo en conjunto.

Las Escondidas

Antes de la lección, escriba cada palabra o frase de un versículo bíblico en una hoja de papel por separado. Luego esconda las hojas de papel por el aula antes de que lleguen los niños.

Haga que los niños busquen las hojas de papel en la sala y las traigan al frente. Pídales que coloquen las palabras en orden y luego pida a la clase que recite el versículo en conjunto.

Versículo de pie

Coloque a los niños en un círculo y pídales que se sienten. Pida a un niño que se ponga de pie y diga la primera palabra del versículo y luego se siente. El siguiente niño se pondrá de pie, dirá la segunda palabra y se sentará. Continúe hasta que los niños completen el versículo. Repita el juego varias veces, animando a los niños a terminar más rápido que la vez anterior.

Campeón y Retador

Elija a dos niños que crean saber el versículo para memorizar. Póngalos espalda con espalda frente al grupo. Uno de los niños comenzará diciendo la primera palabra del versículo. Luego, el otro niño dirá la segunda palabra. Continúe así hasta que uno de los niños se equivoque. El otro niño será el "campeón". Pida a toda la clase que diga el versículo de memoria. Luego, seleccione a un nuevo "retador" y repita el juego. Pronto, ambos niños serán capaces de completar el verso de memoria sin errores.

Desafío con los ojos vendados

Necesitará una venda para los ojos para esta actividad. Pida a los niños que se pongan de pie y formen un gran círculo.

Seleccione a un niño para que se sitúe en el centro del círculo. Póngale una venda en los ojos. Pida a los niños del círculo que se tomen de las manos y caminen alrededor del círculo mientras repiten la frase "La Palabra de Dios me ayuda cada día" varias veces. Esto evitará que el niño del centro recuerde dónde estaba cada niño en el círculo. Detenga a los niños y pida al niño del centro que señale a un niño del círculo. Ese niño recitará el versículo fingiendo el tono de (voz aguda, voz chillona, voz grave, etc.). El niño del centro intenta entonces adivinar quién ha dicho el versículo. Si el niño no adivina correctamente, señalará a otro niño que dirá el versículo. Continúe hasta que el niño del centro adivine al niño correcto o hasta que el niño se equivoque tres veces. Entonces elija a otro niño para que pase al centro.

Lanzamiento de versículo de memoria

Necesitará una pelota pequeña para esta actividad. Pida a los niños que se pongan de pie y se coloquen en un círculo grande.

Dígales que quien atrape la pelota tiene que decir la siguiente palabra del versículo para memorizar. Lance la pelota a un niño para empezar. Éste recita la primera palabra y luego lanza la pelota a otro niño hasta que reciten correctamente todo el versículo. Repita el juego y anime a los niños a completar el versículo más rápido cada vez.

La palabra en acción

Antes de la lección, escriba una acción diferente en hojas de papel o fichas separadas, como "girar en círculo", "tumbarse en el suelo", "dar palmaditas en la cabeza", "pararse con un solo pie", "saltar", "ponerse en una esquina", "susurrar", etc.

Pida a cada niño que elija una de las fichas y que realice la actividad indicada en ella mientras recita el versículo de memoria.

El repetidor

Antes de la lección, escriba una o dos palabras del versículo en un papelito. Haga más de un juego si quiere trabajar en grupos, un juego por grupo.

Indique a los alumnos que se sienten en círculo y distribuya los papeles alrededor del círculo en el orden correcto del versículo. El alumno con la primera palabra del versículo dice la primera palabra. Después, el siguiente alumno dice la primera palabra y la nueva palabra. El tercer alumno dice la primera, la segunda y la tercera palabra. Repita este proceso, añadiendo una nueva palabra cada vez. Una vez completado el versículo, pida a los alumnos que pasen su tarjeta a la persona de su izquierda y comience de nuevo el juego.

Repaso de la telaraña

Necesitará un ovillo de hilo para esta actividad.

Indique a los niños que se coloquen en círculo. Lance el ovillo a un niño y pídale que diga la primera palabra del versículo. El niño envolverá el hilo en su mano y lanzará el ovillo a otro niño al otro lado del círculo. Este niño dirá la segunda palabra del versículo y enrollará el hilo alrededor de su dedo. Continúe jugando y diciendo las palabras del versículo hasta que todos los niños tengan un turno. El movimiento de ida y vuelta del hilo producirá una telaraña.

Reventar globos

Necesitará globos, un rotulador permanente y cinta adhesiva.

Infle los globos. Escriba una palabra del versículo bíblico en cada globo. Pegue los globos a la pared en el orden correcto. Deje que los niños lean juntos el versículo. Seleccione a un niño para que reviente un globo. Pida a los niños que vuelvan a recitar el versículo y que recuerden decir la palabra que falta. Elija a otro niño para que reviente un globo. Pida a los niños que repitan el versículo. Continúe hasta que se acaben los globos y los niños puedan recitar el versículo de memoria.

Juego de memoria caras felices

Escriba cada palabra o frase de un versículo bíblico en un plato de papel o en un trozo de papel circular.

Distribuya los platos a los niños y pídeles que dibujen una cara feliz en el lado blanco del plato (círculo). Fije los platos a la pared para que los niños puedan ver las palabras del versículo. Lean juntos el versículo. Elija a un niño para que le dé la vuelta a uno de los platos para que se vea la cara feliz. Luego, pida a los niños que lean el versículo. Elija a otro niño para que le dé la vuelta a otro plato. Repita el versículo. Continúe hasta que todos los platos muestren caras felices y los niños puedan recitar el versículo de memoria.

Descifrar el versículo bíblico

Escriba cada palabra o frase de un versículo bíblico en una hoja de papel o en una tarjeta.

Distribuya las tarjetas con las palabras mezcladas. Deje que los niños se organicen en un círculo en el orden correcto según la parte del versículo que recibieron. Pida a los niños que digan juntos el versículo. Después, pida a uno de los niños que le dé la vuelta a la tarjeta, de modo que los otros niños no puedan ver su palabra. Pídeles que vuelvan a decir el versículo. Continúe de esta manera hasta que todas las tarjetas se den vuelta y no se vea ninguna palabra.

También se puede jugar como una carrera entre dos o más equipos para ver cuál es el primero en colocar las palabras del versículo en el orden correcto.



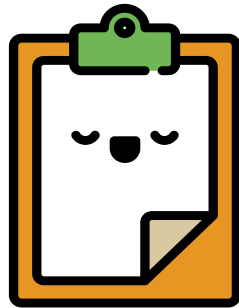
04

Esgrima

Modalidad de preguntas (simples y avanzadas)

Modalidad de juegos y actividades

Modalidad de preguntas y respuestas



esgrimainfantil

GUIA PARA LA MODALIDAD DE ESGRIMA BÍBLICO CON PREGUNTAS Y RESPUESTAS

ESGRIMA BÍBLICO INFANTIL

El Esgrima Bíblico Infantil es una parte opcional de los *Estudios Bíblicos para Niños*. Cada iglesia, y cada niño o niña, decide si participará en una serie de eventos competitivos.

Las competencias de Esgrima siguen las reglas que se describen en este libro. Los niños no compiten entre sí para determinar a un ganador. Las iglesias no compiten entre sí para determinar a una ganadora.

El propósito del Esgrima es que ayude a los niños a determinar lo que aprendieron acerca de la Biblia, disfrutar de los eventos de competencia, y crecer en su capacidad para mostrar actitudes y conductas cristianas durante los eventos competitivos.

En el Esgrima, cada niño o niña se desafía a sí mismo o a sí misma a fin de alcanzar un nivel digno de premio. En este acercamiento, los niños compiten contra una base de conocimiento, no unos contra otros. El Esgrima usa un acercamiento de opciones múltiples, permitiendo que cada participante responda todas las preguntas. Las preguntas con opciones múltiples ofrecen varias respuestas, y el niño escoge la correcta. Este acercamiento hace posible que todos los niños resulten ganadores.

MATERIALES PARA EL ESGRIMA

Cada niño necesita números en el Esgrima para responder las preguntas. Los números para el

Esgrima son cuatro cuadrados de cartón, cada uno de los cuales tiene una etiqueta en el extremo superior con los números 1, 2, 3 y 4 respectivamente. Los números entran en una caja de cartón.

Usted puede hacer las cajas y los números de cartón para el Esgrima, como se ven aquí, se pueden comprar del Casa Nazarena Publicaciones en Kansas City, Missouri, Estados Unidos.

Si en su área no consigue las cajas y los números para el Esgrima, puede hacer sus propios números usando cartulina, platos de cartón, madera o el material que tenga disponible. Cada niño necesita un juego de números para el Esgrima.

Cada grupo de niños necesitará a una persona para que anote los puntos por sus respuestas. Al final de esta guía hay una hoja para puntaje de la cual pueden hacer copias. Use esta hoja para puntaje para mantener registro de las respuestas de cada niño.

Si es posible, entregue algún tipo de premio por el desempeño de los niños en cada competencia de Esgrima. Los premios que sugerimos son: certificados, ilustraciones adhesivas (pegatinas), cintas, trofeos o medallas. Al final de esta guía incluimos modelos de certificados.

Por favor, sigan estas reglas. Las competencias que no se realicen de acuerdo con las *Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil* no calificarán para otros niveles de competencia.



EDADES Y GRADOS ESCOLARES

Los niños del 1° al 6° grado pueden participar en las competencias de Esgrima Infantil. Los que estén en 7o grado, no importa su edad, participan en el Esgrima de Adolescentes.

TIPOS DE COMPETENCIA

Competencia por Invitación Una competencia por invitación se realiza entre dos o más iglesias. Los directores locales de Esgrima Infantil, directores de zona/área de Esgrima Infantil, o directores distritales de Esgrima Infantil pueden organizar competencias por invitación. Las personas que organicen una competencia por invitación tienen la responsabilidad de preparar las preguntas para la competencia.

Competencia de Zona/Área

Cada distrito puede tener agrupaciones más pequeñas de iglesias que se denominan zonas. Si una zona tiene más esgrimistas que otra, el director distrital de Esgrima Infantil puede separar o combinar las zonas para crear áreas con una distribución más equitativa de esgrimistas. El término "área" significa que las zonas se han combinado o dividido. Las iglesias ubicadas en cada zona/área compiten en esa zona/área. El director distrital de Esgrima Infantil organiza la competencia. En las competencias de zona/ área se usan las preguntas oficiales.

Competencia Distrital

Los niños avanzan de la competencia de zona/área a la competencia de distrito. El director distrital de Esgrima Infantil determina las calificaciones para la competencia y la organiza.

En las competencias distritales se usan las preguntas oficiales.

Competencia Regional

La competencia regional se realiza entre dos o más distritos. Cuando hay un director regional de Esgrima Infantil, él o ella determina las calificaciones para la competencia y la organiza.

Si no hay un director regional, los directores de los distritos participantes organizan la competencia. En las competencias regionales se usan las preguntas oficiales.

Competencia Mundial de Esgrima

Cada cuatro años, la Oficina General de Esgrima Infantil en conjunto con Ministerios de Escuela Dominical y Discipulado Internacional patrocina un Esgrima Mundial. La Oficina General de Esgrima Infantil determina las fechas, los lugares, los costos, las fechas de las eliminatorias, y el proceso eliminatorio general para todas las competencias de Esgrima Mundial.

Envíe un mensaje electrónico a ChildQuiz@nazarene.org para solicitar más información.

DIRECTOR DISTRITAL DE ESGRIMA INFANTIL

El director distrital de Esgrima Infantil realiza todas las competencias de acuerdo con las Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil. Él o ella tiene la autoridad para agregar procedimientos adicionales de Esgrima en el distrito, siempre y cuando no estén en conflicto con las Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil. Cuando es necesario, el director distrital de Esgrima Infantil se pone en contacto con la Oficina General de Esgrima Infantil, para solicitar un cambio específico en las Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil para un distrito. El director distrital de Esgrima Infantil hace decisiones y resuelve problemas dentro de las directrices de las Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil. Si es necesario, el director distrital de Esgrima Infantil se pone en contacto con la Oficina General de Esgrima Infantil para solicitar una decisión oficial respecto a una situación específica.

DIRECTOR REGIONAL DE ESGRIMA INFANTIL

El director regional de Esgrima Infantil crea un equipo regional de liderazgo de Esgrima Infantil, que consiste de todos los directores distritales de Esgrima Infantil en la región. El director regional de Esgrima Infantil permanece en contacto con este equipo para que los procedimientos se mantengan consistentes en toda la región. Él o ella realiza y organiza las competencias regionales de acuerdo con las Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil. El director regional de Esgrima Infantil se pone en contacto con la Oficina General de Esgrima Infantil para solicitar cualquier cambio en las Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil para una región específica. Ante cualquier conflicto que pudiera surgir, él o ella lo resuelve aplicando las directrices de las Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil. Si es necesario, el director regional de Esgrima Infantil se pone en contacto con la Oficina General de Esgrima Infantil para solicitar una decisión oficial respecto a una situación específica. Él o ella se pone en contacto con la Oficina General de Esgrima Infantil para incluir la fecha del es-grima regional en el calendario de la iglesia general.

En los Estados Unidos y Canadá, el cargo de director regional de Esgrima Infantil es un puesto en

desarrollo. Actualmente esa persona no preside sobre los directores distritales de Esgrima Infantil en la región.

MODERADOR DEL ESGRIMA

El moderador lee las preguntas en la competencia de Esgrima. El moderador lee dos veces la pregunta y las respuestas de opción múltiple antes que los niños respondan la pregunta. Él o ella sigue las Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil establecidos por la Oficina General de Esgrima Infantil y el director distrital/coordinador regional de Esgrima Infantil. En caso de un conflicto, la autoridad final es el director distrital/regional de Esgrima Infantil, quien consulta las Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil. El moderador puede participar en diálogos con los anotadores del puntaje 153 y el director distrital/regional de Esgrima Infantil respecto a un cuestionamiento. El moderador puede establecer un receso.

ANOTADOR DEL PUNTAJE

El anotador del puntaje lleva registro de las respuestas de un grupo de niños. Él o ella puede participar en diálogos con los anotadores del puntaje y el director distrital/regional de Esgrima Infantil respecto a un cuestionamiento. Todos los anotadores del puntaje deben usar el mismo método y los mismos símbolos para asegurar el conteo correcto de los puntos.

PREGUNTAS OFICIALES DEL ESGRIMA

El director distrital de Esgrima Infantil es la única persona en el distrito que puede obtener una copia de las preguntas oficiales de la competencia de zona/área y distrito.

El director regional de Esgrima Infantil es la única persona en la región que puede obtener una copia de las preguntas oficiales de la competencia regional. Si no hay un director regional de Esgrima Infantil, un director distrital de Esgrima Infantil, cuyo distrito esté participando, puede obtener una copia de las preguntas oficiales de la competencia regional.

Cada año se enviarán por correo electrónico los formularios para solicitar las preguntas oficiales anuales. Contacte la Oficina General de Esgrima Infantil en ChildQuiz@nazarene.org para actualizar su dirección electrónica. A quienes las soliciten, las preguntas oficiales les llegarán por correo electrónico.

MÉTODOS DE COMPETENCIA

Hay dos métodos de competencia.

Método Individual

En el método individual de competencia, los niños compiten como individuos. El puntaje de cada niño está separado de todos los demás puntajes. Los niños de una misma iglesia pueden sentarse juntos, pero los puntajes individuales no se suman para obtener un puntaje como iglesia o equipo. No hay preguntas adicionales para los esgrimistas individuales.

El método individual es el único que se puede usar para la competencia de Nivel Básico.

Método Combinado

El método combinado une la competencia de esgrima individual y la de equipo. En este método, las iglesias pueden enviar esgrimistas individuales, equipos o una combinación a la competencia.

El director distrital de Esgrima Infantil determina el número de niños que se necesitan para formar un equipo. Todos los equipos deben tener el mismo número de esgrimistas. El número de niños que se recomienda para un equipo es cuatro o cinco.

Los niños de iglesias que no tienen suficientes esgrimistas para formar un equipo, pueden competir como esgrimistas individuales.

En el método combinado, los equipos califican para preguntas adicionales. Los puntos adicionales, otorgados por una respuesta correcta a una pregunta adicional, llegan a ser parte del puntaje total del equipo en vez de contarse como puntaje individual de un esgrimista. Hay preguntas adicionales con las preguntas oficiales para las competencias de zona/área, distrital y regional. Generalmente las preguntas adicionales consisten en decir un versículo de memoria.

El director distrital de Esgrima Infantil selecciona ya sea el método individual o el método combinado para la competencia de Nivel Avanzado.

EMPATES

Cuando esgrimistas individuales o equipos obtienen el mismo puntaje final, nunca se hace el desempate. Todos los esgrimistas individuales o equipos que empaten reciben el mismo

reconocimiento, el mismo premio, y avanzan igualmente al siguiente nivel de competencia

PREGUNTAS ADICIONALES

Las preguntas adicionales son parte del Nivel Avanzado, pero solamente con equipos, no individuos. Los equipos deben calificar para una pregunta adicional. Las preguntas adicionales se hacen después de las preguntas 5, 10, 15 y 20.

A fin de calificar para una pregunta adicional, un equipo sólo puede tener tantas respuestas incorrectas como el número de miembros que hay en el equipo. Por ejemplo, un equipo de cuatro miembros puede tener cuatro o menos respuestas incorrectas.

Un equipo de cinco miembros puede tener cinco o menos respuestas incorrectas. Los puntos adicionales por una respuesta correcta llegan a ser parte del puntaje total del equipo, no del puntaje individual del niño.

El director distrital de Esgrima Infantil determina la manera en que los niños responden las preguntas adicionales. En la mayoría de los casos, el niño da la respuesta oralmente al anotador del puntaje.

Antes que se lea la pregunta adicional, el director local de Esgrima Infantil escoge a un miembro del equipo para que responda la pregunta adicional. El mismo niño puede responder todas las preguntas adicionales en una competencia, o un niño diferente puede responder cada pregunta adicional.

RECESOS [TIEMPO MUERTO]

El director distrital de Esgrima Infantil determina el número de recesos para cada iglesia. Cada iglesia recibe el mismo número de recesos, sin importar el número de esgrimistas individuales o equipos que tenga esa iglesia. Por ejemplo, si el director distrital decide dar un receso, cada iglesia recibe un receso.

El director distrital de Esgrima Infantil determina si habrá un receso automático durante la competencia, y el momento específico en que se dará el receso en cada competencia.

El director local de Esgrima Infantil es la única persona que puede pedir un receso para el equipo de una iglesia local.

El director distrital de Esgrima Infantil o el moderador puede pedir un receso en cualquier momento.

El director distrital de Esgrima Infantil, antes que empiece la competencia, determina la duración máxima de los recesos para la competencia.

PUNTAJE

Hay dos métodos para ganar puntos. El director distrital de Esgrima Infantil selecciona el método.

Cinco Puntos

- Dar cinco puntos por cada respuesta correcta. Por ejemplo, si un niño responde correctamente 20 preguntas en una vuelta de Nivel Avanzado, el niño gana un total de 100 puntos.
- Dar cinco puntos por cada respuesta adicional correcta en una vuelta de Nivel Avanzado de Esgrima en equipo. Por ejemplo, si cada miembro de un equipo de cuatro personas responde correctamente 20 preguntas en una vuelta de Nivel Avanzado, y el equipo responde correctamente cuatro preguntas adicionales, el equipo gana un total de 420 puntos.

En el Nivel Básico el puntaje será menor porque sólo hay 15 preguntas en cada vuelta, y solamente es una competencia individual.

Un Punto

Dar un punto por cada respuesta correcta de la siguiente manera:

- Dar un punto por cada respuesta correcta. Por ejemplo, si un niño responde correctamente 20 preguntas en una vuelta de Nivel Avanzado, el niño gana un total de 20 puntos.
- Dar un punto por cada respuesta adicional correcta en una vuelta de Nivel Avanzado de Esgrima en equipo. Por ejemplo, si cada miembro de un equipo con cuatro personas responde correctamente 20 preguntas en una vuelta de Nivel Avanzado, y el equipo responde correctamente cuatro preguntas adicionales, el equipo gana un total de 84 puntos.

En el Nivel Básico el puntaje será menor porque sólo hay 15 preguntas en cada vuelta, y solamente es una competencia individual.

CUESTIONAMIENTOS

Los cuestionamientos deben ser una excepción y no son comunes durante una competencia.

Presente un cuestionamiento sólo cuando la respuesta marcada como correcta en las preguntas es realmente incorrecta de acuerdo con la referencia bíblica dada para esa pregunta. Los cuestionamientos presentados por cualquier otra razón son inválidos.

Un esgrimista, un director de Esgrima Infantil, o cualquier otro participante en la competencia no puede presentar un cuestionamiento porque le desagrade la redacción de una pregunta o respuesta, o porque piense que una pregunta es demasiado difícil o confusa.

El director local de Esgrima Infantil es la única persona que puede presentar el cuestionamiento de una pregunta de la competencia.

Si una persona, que no sea el director local de Esgrima Infantil, intenta presentar un cuestionamiento, éste automáticamente se considera como “inválido”.

Las personas que presentan cuestionamientos inválidos interrumpen la competencia y causan que los niños pierdan la concentración. Las personas que continuamente presenten cuestionamientos inválidos, o creen problemas discutiendo acerca de la decisión respecto a un cuestionamiento, perderán su privilegio de cuestionar preguntas por el resto de la competencia.

El director distrital de Esgrima Infantil, o el moderador en caso de ausencia del director distrital de Esgrima Infantil, tiene la autoridad para quitar el privilegio de cuestionar preguntas a alguna persona o a todas las personas que abusen de ese privilegio.

El director distrital de Esgrima Infantil determina cómo cuestionar una pregunta de la competencia antes del inicio de la competencia.

- ¿Será el cuestionamiento escrito o verbal?
- ¿Cuándo puede una persona cuestionar (durante una competencia o al final de ésta)?

En el inicio del año de esgrima, el director distrital de Esgrima Infantil debe explicar a los directores locales de Esgrima Infantil el procedimiento para presentar cuestionamientos.

El moderador y el director distrital de Esgrima Infantil seguirán los siguientes pasos para decidir respecto al cuestionamiento.

- Determinen si el cuestionamiento es válido o inválido. Para hacerlo, escuchen la razón del

cuestionamiento. Si la razón es válida, es decir, la respuesta dada como la respuesta correcta es incorrecta de acuerdo con la referencia bíblica, sigan los procedimientos para cuestionamientos que el distrito ha formulado.

- Si la razón del cuestionamiento es inválida, anuncien que el cuestionamiento es inválido y la competencia continúa.

Si más de una persona cuestiona la misma pregunta, el moderador o el director distrital de Esgrima Infantil selecciona a un director local de Esgrima para que explique la razón del cuestionamiento.

Después que una pregunta tiene un cuestionamiento, otra persona no puede cuestionar la misma pregunta.

Si un cuestionamiento es válido, el director distrital de Esgrima Infantil, o el moderador en caso de que esté ausente el director, determina cómo proceder con la pregunta cuestionada. Elija una de las siguientes opciones:

Opción A: Eliminar la pregunta y no reemplazarla. El resultado es que una competencia de 20 preguntas será sólo de 19 preguntas.

Opción B: Dar a cada niño los puntos que él o ella recibiría por una respuesta correcta a la pregunta cuestionada.

Opción C: Reemplazar la pregunta cuestionada. Hacer una pregunta nueva a los esgrimistas.

Opción D: Dejar que los niños que die-ron la respuesta que aparecía como la respuesta correcta en las preguntas oficiales conserven sus puntos. Dar otra pregunta a los niños que dieron una respuesta incorrecta.

NIVELES DE PREMIOS

El Esgrima Infantil tiene la filosofía de que todo niño tiene una oportunidad de responder a todas las preguntas, y que todo niño recibe reconocimiento por todas las respuestas correctas que da. Por tanto, el Esgrima Infantil usa la competencia de opciones múltiples, y los empates nunca se deshacen.

Los niños y las iglesias no compiten entre sí. Compiten para alcanzar un nivel de premiación. Todos los niños y todas las iglesias que alcanzan el mismo nivel de premiación, reciben el mismo

premio. Los empates quedan como puntajes empatados.

Niveles de Premios que se Recomiendan:

- Premio de Bronce = 70-79% de respuestas correctas
- Premio de Plata = 80-89% de respuestas correctas
- Premio de Oro = 90-99% de respuestas correctas
- Premio Estelar de Oro = 100% de respuestas correctas Hagan todas las decisiones sobre puntajes y cuestionamientos antes de entregar los premios.

El moderador y los anotadores de puntaje deben estar seguros de que todos los puntajes finales son correctos antes de la entrega de premios.

Nunca le quiten el premio a un niño después que éste lo haya recibido. Si hay un error, los niños pueden recibir un premio superior, pero no un premio inferior. Esto se aplica a los premios individuales y a los premios de equipos.

ÉTICA EN LA COMPETENCIA

El director distrital de Esgrima Infantil es la persona en el distrito que tiene la responsabilidad de realizar las competencias de acuerdo con las Reglas y Procedimientos Oficiales del Esgrima Infantil.

- Escuchar las Preguntas Antes de la Competencia. Puesto que las competencias usan las mismas preguntas, no es apropiado que los niños y trabajadores asistan a otra competencia de zona/área, distrital o regional antes de participar en su propia competencia del mismo nivel. Si un trabajador adulto de Esgrima asiste a otra competencia, el director distrital de Esgrima Infantil puede hacer la decisión de descalificar a la iglesia de participar en su competencia. Si un padre y/o niño asiste a otra competencia, el director distrital de Esgrima Infantil puede hacer la decisión de descalificar a la iglesia de participar en su competencia.
- Conducta y Actitudes del Trabajador. Los adultos deben comportarse en una manera profesional y cristiana. Los diálogos respecto a desacuerdos con el director distrital de Esgrima Infantil, el moderador o los anotadores de punta-je deben

realizarse en privado. Los trabajadores adultos de Esgrima no deben compartir con los niños información acerca del desacuerdo. Una actitud de cooperación y buen espíritu deportivo son importantes. Las decisiones y los fallos del director distrital de Esgrima Infantil son finales. Comunique estas decisiones en un tono positivo a los niños y adultos.

TRAMPA

Hacer trampa es algo serio. Trátele seriamente. El director distrital de Esgrima Infantil, en diálogo con el Concilio de Ministerios de Niños del distrito, determina el procedimiento a seguir en caso de que un niño o un adulto haga trampa durante una competencia.

Asegúrese de que todos los directores locales de ministerios de niños, los pastores de niños y los directores locales de Esgrima Infantil reciban las reglas y procedimientos del distrito. Antes de acusar a un adulto o a un niño de haber hecho trampa, tenga pruebas o un testigo de que hubo trampa.

Asegúrese de que la competencia de esgrima continúe y que la persona acusada de hacer trampa no sea avergonzada delante de otros. El siguiente es un modelo de procedimiento.

- Si sospecha que un niño hizo trampa, pida a alguien que actúe como juez para observar las áreas, pero no señale a algún niño de quien se sospeche. Después de algunas preguntas, pida la opinión del juez. Si el juez no vio ninguna trampa, continúe con la competencia.

- Si el juez vio a un niño haciendo trampa, pídale al juez que lo confirme. No tome ninguna acción hasta que todos estén seguros.
- Explique el problema al director local de Esgrima Infantil, y pida al director que hable en privado con la persona acusada.
- El moderador, el juez y el director local de Esgrima Infantil deben observar si se continúa haciendo trampa.
- Si continúa haciendo trampa, el moderador y el director local de Esgrima Infantil deben hablar en privado con la persona acusada.
- Si continúa haciendo trampa, el moderador debe comunicar al director local de Esgrima Infantil que eliminará el puntaje del niño de la competencia oficial.
- En el caso de que un anotador de puntaje haya hecho trampa, el director distrital de Esgrima Infantil le pedirá al anotador que se retire, y otro anotador de puntaje ocupará su lugar.
- En el caso de que alguien de la audiencia haga trampa, el director distrital de Esgrima Infantil se hará cargo de la situación en la manera más apropiada.

DECISIONES NO RESUELTAS

Consulte con la Oficina General de Esgrima Infantil respecto a decisiones que no se hayan resuelto.

Lección 1

Preguntas de revisión - nivel rojo

1 Samuel 1:1-28; 2:11

1. ¿Cuántas esposas tenía Elcana? (1:2)
 1. Cuatro
 2. Tres
 3. **Dos**
2. Una de las esposas de Elcana no podía tener hijos, ¿cuál? (1:2, 5)
 1. Penina
 2. **Ana**
 3. Ninguna de ellas podía tener hijos.
3. ¿Adónde fue Elcana a adorar y a ofrecer sacrificios al Señor? (1:3)
 1. A Ramá
 2. **A Silo**
 3. A Zuf
4. ¿Cómo se llamaban los dos hijos de Elí? (1:3)
 1. Elcana y Samuel
 2. **Ofni y Fineas**
 3. Fineas y Leví
5. ¿Por qué Elcana le daba una porción entera a Ana? (1:5)
 1. Porque quería hacer enojar a Penina
 2. **Porque la amaba y ella no tenía hijos**
 3. Todas las respuestas son correctas.
6. ¿Qué hizo Ana en Silo? (1:10)
 1. **Oró al Señor.**
 2. Se enojó con Penina.
 3. Horneó pan.
7. Ana le dijo a Dios lo que haría si él le daba un hijo, ¿qué le dijo? (1:11)
 1. Que lo cuidaría bien
 2. **Que lo dedicaría al Señor**
 3. Que le cortarían el cabello todos los meses
8. ¿Quién le dijo a Ana: «Ve en paz, y que el Dios de Israel te conceda la petición que le has hecho»? (1:17)
 1. Elcana
 2. **Elí**
 3. Penina
9. ¿Cómo nombró Ana a su hijo? (1:20)
 1. Ofni
 2. Penina
 3. **Samuel**
10. ¿Durante cuánto tiempo Ana dedicaría a Samuel al Señor? (1:28)
 1. Hasta los 18 años
 2. Hasta los 12 años
 3. **Toda su vida**

Lección 1

Preguntas de revisión - nivel azul

1 Samuel 1:1-28; 2:11

1. ¿Qué hacía Elcana año tras año en Silo? (1:3)
 1. Visitaba a familiares.
 2. Labraba la tierra de su hermano.
 3. **Presentaba sacrificio al Señor**
 4. Dormía en una tienda y asaba su comida al fuego.
2. ¿Cuántas porciones le dio Elcana a Ana? (1:5)
 1. Media porción
 2. Una porción
 3. **Una porción doble**
 4. Una porción triple
3. ¿Por qué la rival de Ana la irritaba? (1:6)
 1. Porque quería una porción doble
 2. Porque no le gustaba la forma de hablar de Ana
 3. **Porque Ana no podía tener hijos**
 4. Todas las respuestas son correctas.
4. ¿Qué pensaba Elí mientras observaba orar a Ana? (1:12-13)
 1. Que Ana estaba muy callada
 2. Que Ana hablaba en voz muy alta
 3. Que Ana estaba dormida
 4. **Que Ana estaba ebria**
5. ¿Cómo oraba Ana? (1:13)
 1. En voz alta
 2. **En silencio**
 3. Caminaba en círculos y oraba.
 4. Todas las respuestas son correctas.
6. ¿Qué le dijo Ana a Elí cuando él la acusó de estar ebria? (1:15-16)
 1. «He estado bebiendo.»
 2. «Solo estaba llamando a mi esposo.»
 3. **«He derramado mi alma delante del Señor.»**
 4. «Estaba pidiendo algo de comida.»
7. ¿Por qué Ana llamó a su hijo Samuel? (1:20)
 1. Porque Elí le dijo que lo llamara así
 2. **Porque ella se lo había pedido al Señor**
 3. Porque era el nombre del padre de Elcana
 4. Porque era el segundo nombre de Elcana
8. ¿Cuándo dijo Ana que presentaría a Samuel ante el Señor? (1:22)
 1. Cuando cumpliera 12 años
 2. **Cuando fuera destetado**
 3. Cuando caminara
 4. Cuando cumpliera 18 años
9. ¿Qué sacrificio llevó Ana con ella y con Samuel? (1:24)
 1. Un asna
 2. **Un toro, harina y vino**
 3. Maíz y cebada
 4. Vegetales
10. ¿Bajo la supervisión de quién sirvió Samuel? (2:11)
 1. **Del sacerdote Elí**
 2. De Elcana
 3. De Ofni
 4. De Fineas

Lección 2

Preguntas de revisión - nivel rojo

1 Samuel 2:12-29, 34-35; 3:1-4:1

1. ¿Qué tipo de hombres eran los hijos de Elí? (2:12)
 1. Amables
 2. Amistosos
 3. **Impíos**
2. ¿Qué hacía Ana por Samuel cada año? (2:19)
 1. Le llevaba comida casera.
 2. **Le llevaba una túnica hecha por ella.**
 3. Le llevaba una manta nueva
3. ¿Cómo crecía Samuel? (2:26)
 1. En altura
 2. **En estatura y en gracia para con Dios y los hombres**
 3. Todas las respuestas son correctas
4. El Señor le dijo a Elí que levantaría a alguien, ¿a quién? (2:35)
 1. A Elí
 2. **A Samuel**
 3. A los hijos de Elí
5. ¿Cuántas veces pensó Samuel que Elí lo llamaba? (3:4-8)
 1. Dos
 2. **Tres**
 3. Cuatro
6. ¿Quién se dio cuenta finalmente de que era el Señor quien llamaba a Samuel? (3:8)
 1. **Elí**
 2. Ofni
 3. Fineas
7. ¿Qué dijo Samuel la cuarta vez que el Señor lo llamó? (3:10)
 1. «¿Me llamaste de nuevo, Elí?»
 2. **«Habla, que tu siervo escucha.»**
 3. «¿Quién me llama?»
8. ¿Durante cuánto tiempo el Señor juzgaría a Elí y a su familia? (3:13)
 1. Durante tres meses
 2. **Para siempre**
 3. Durante un año
9. ¿Quién sabía que Samuel estaba actuando como profeta del Señor? (3:20)
 1. Todo el mundo
 2. Todo Egipto
 3. **Todo Israel**
10. ¿En qué ciudad el Señor volvió a revelarse a Samuel? (3:21-4:1)
 1. En Efraín
 2. En Ramá
 3. **En Silo**

Lección 2

Preguntas de revisión - nivel azul

1 Samuel 2:12-29, 34-35; 3:1-4:1

1. ¿Qué le pedían los hijos de Elí a su sirviente cuando alguien ofrecía un sacrificio? (2:15-16)
 1. Que lo asaltara cuando llegara
 2. Que le dijera que el sacrificio no era lo suficientemente importante
 3. **Que lo amenazara diciendo que tomaría el sacrificio por la fuerza**
 4. Todas las respuestas son correctas.
2. ¿Cómo trataban los hijos de Elí las ofrendas del Señor? (2:17)
 1. Con respeto
 2. Con honor
 3. **Con irreverencia**
 4. Con amor
3. ¿Cuándo le dio Ana a Samuel una túnica que había hecho para él? (2:19)
 1. En su cumpleaños
 2. El día que el Señor le indicó
 3. **Cuando fue con Elcana a ofrecer el sacrificio anual**
 4. Todas las respuestas son correctas.
4. ¿Qué hacía Elí por Elcana y por Ana cuando lo visitaban cada año en Silo?
 1. Les ofrecía un sacrificio.
 2. Les cocinaba la cena.
 3. Compartía su vino con ellos.
 4. **Los bendecía**
5. ¿Con quién hablaba Elí cuando dijo: «Yo oigo de todo este pueblo acerca de sus malas acciones»? (2:22-23, 25)
 1. Con Ana
 2. **Con sus hijos, Ofni y Fineas**
 3. Con Elí
 4. Con Samuel
6. ¿Quién crecía en estatura y en gracia ante Dios y los hombres? (2:26)
 1. Ofni
 2. Fineas
 3. **Samuel**
 4. Elí
7. ¿A quién dijo el Señor que él levantaría? (2:35)
 1. A los hijos de Elí
 2. **A un sacerdote fiel**
 3. A Elí
 4. A más sirvientes
8. ¿Qué sucedía con la Palabra del Señor cuando Samuel servía delante de Elí? (3:1)
 1. Era común
 2. **Era escasa**
 3. Se obedecía
 4. Se escuchaba
9. ¿Qué temía decirle Samuel a Elí? (3:15)
 1. Los pecados de Fineas
 2. **La visión del Señor**
 3. Que había dormido en el Tabernáculo
 4. Que los sacrificios habían desaparecido
10. ¿Quién reconoció que Samuel era un profeta del Señor? (3:20)
 1. **Todo Israel desde Dan hasta Beerseba**
 2. El ejército egipcio
 3. Un pequeño grupo de amigos de Elí
 4. La aldea en la que vivía Ana.

Lección 3

Preguntas de revisión - nivel rojo

1 Samuel 4:1-5:12

1. ¿Quién llevó el arca del pacto desde Silo hasta el campamento israelita? (4:4)
 1. Ofni
 2. Fineas
 3. **Ambas respuestas son correctas**
2. ¿Qué sucedió cuando el arca del pacto llegó al campamento israelita? (4:5)
 1. **Todo Israel gritó y la tierra tembló.**
 2. Una tormenta cayó sobre el campamento.
 3. Los líderes israelitas lloraron.
3. Los filisteos capturaron algo que pertenecía a los israelitas, ¿qué era? (4:11)
 1. Todas las provisiones israelitas
 2. Todo el ganado israelita
 3. **El arca de Dios**
4. ¿Qué sucedió con Elí cuando descubrió que los filisteos habían capturado el arca? (4:18)
 1. **Se murió.**
 2. Se puso a orar.
 3. Se puso a llorar.
5. ¿Durante cuánto tiempo lideró Elí a Israel? (4:18)
 1. 30 años
 2. **40 años**
 3. 50 años
6. ¿Quién entró en trabajo de parto, dio a luz y luego falleció cuando oyó las malas noticias sobre la batalla contra los filisteos? (4:19-20)
 1. Ana
 2. La esposa de Ofni
 3. **La esposa de Fineas**
7. ¿Qué pusieron los filisteos junto a Dagón en el templo de Dagón? (5:2)
 1. Una piedra enorme
 2. Plata y oro
 3. **El arca**
8. ¿Con qué hirió el Señor al pueblo de Asdod? (5:6)
 1. **Devastación**
 2. Buenas nuevas
 3. Un nuevo líder
9. ¿Adónde trasladaron el arca cuando la sacaron de Asdod? (5:8)
 1. **A Gat**
 2. A Ramá
 3. A Efraín
10. ¿De qué tenía pánico la ciudad de Ecrón? (5:11)
 1. De los israelitas
 2. De tumores y enfermedades
 3. **De muerte**

Lección 3

Preguntas de revisión - nivel azul

1 Samuel 4:1-5:12

- Después del triunfo de los filisteos sobre los israelitas, ¿quién pidió que el arca sea trasladada desde Silo al campamento? (4:2-3)
 - Los sacerdotes egipcios
 - Los ancianos de Israel**
 - El soldado benjamita
 - Los siervos de Elí
- ¿Qué sucedió cuando el arca llegó al campamento israelita? (4:5)
 - Un rayo cayó sobre el campamento.
 - Todo Israel tenía miedo.
 - Todo Israel gritó y la tierra tembló.**
 - Todo Israel huyó y se escondió.
- ¿Qué dijeron los filisteos cuando escucharon el estruendo proveniente del campamento israelita? (4:6-7)
 - «Vienen a atacarnos.»
 - «Esto va a significar algo malo para nosotros.»
 - «Deberíamos huir.»
 - «¿A qué se debe este estruendo de gran júbilo en el campamento de los hebreos?»**
- ¿Cómo lucía el soldado benjamita cuando llegó a Silo para avisar que habían capturado el arca? (4:12-13)
 - Tenía el rostro sucio.
 - Su ropa estaba rasgada.**
 - Le faltaba el calzado.
 - Estaba triste y había estado llorando.
- ¿Por qué Elí estaba sentado en un banco junto al camino cuando llegó el soldado benjamita? (4:13)
 - Esperaba noticias sobre la batalla.
 - Su esposa le había dicho que esperara allí.
 - Quería ver a sus vecinos.
 - Su corazón temblaba a causa del arca de Dios**
- ¿Qué hicieron los habitantes de Silo cuando oyeron lo que había sucedido en la batalla contra los filisteos? (4:13)
 - Se enojaron mucho.
 - No tuvieron ninguna reacción.
 - Prorrumpieron en griterío.**
 - Se regocijaron.
- ¿Qué hizo Elí cuando oyó que el arca de Dios había sido capturada? (4:17-18)
 - Rasgó su ropa y lloró.
 - Cayó de espaldas del banco donde estaba sentado y murió.**
 - Mandó a buscar a sus hijos.
 - Acusó al soldado benjamita de ser un espía.
- ¿Qué sucedió cuando la esposa de Fineas oyó que su esposo y Elí habían muerto y que el arca había sido capturada? (4:19-20)
 - Lloró toda la noche.
 - Preguntó si Ofni seguía con vida.
 - No lo creyó.
 - Dio a luz a un hijo y murió**
- ¿Qué dijeron los habitantes de Asdod cuando el Señor los hirió con tumores? (5:6-7)
 - «¡Que no se quede con nosotros el arca del Dios de Israel!»**
 - «No entregaremos el arca.»
 - «Envía a los soldados a custodiar la entrada.»
 - «Perdónanos y ten misericordia de nosotros.»
- ¿Qué sucedió cuando los filisteos trasladaron el arca a Gat? (5:9)
 - El pueblo de Gat se regocijó.
 - El pueblo de Gat fue herido con tumores.**
 - Todo el pueblo de Gat murió.
 - Todos los hombres de Gat murieron

Lección 4

Preguntas de revisión - nivel rojo

1 Samuel 6:1-7:1

1. ¿Cuánto tiempo había estado el arca en territorio filisteo cuando decidieron regresar a Israel? (6:1-2)
 1. Seis meses
 2. **Siete meses**
 3. Un año
2. ¿Qué debían incluir los filisteos en la ofrenda por la culpa? (6:4)
 1. Cinco tumores de oro
 2. Cinco ratones de oro
 3. **Todas las respuestas son correctas.**
3. ¿En qué lugar de la carreta debía ir la ofrenda por la culpa? (6:8)
 1. **En una caja junto al arca**
 2. Dentro del arca
 3. En un saco junto al arca
4. ¿Qué tipo de animales ataron a la carreta que llevaba el arca? (6:10)
 1. **Vacas**
 2. Ciervos
 3. Asnas
5. ¿Hacia dónde iba la carreta con el arca? (6:12)
 1. A Eben-ezer
 2. A Bezer
 3. **A Bet-semes**
6. ¿Quién siguió la carreta hasta la frontera de Bet-semes? (6:12)
 1. El pueblo de Bet-semes
 2. **Los gobernantes filisteos**
 3. Los sacerdotes israelitas
7. ¿Qué hicieron los habitantes de Bet-semes cuando vieron que el arca venía hacia ellos? (6:13)
 1. **Se alegraron.**
 2. Se escondieron.
 3. Tuvieron miedo.
8. ¿Qué hicieron los habitantes de Bet-semes con la carreta que llevaba el arca? (6:14)
 1. La usaron para cargar su trigo.
 2. **La partieron.**
 3. La devolvieron a manos de los filisteos.
9. ¿Quiénes bajaron el arca de la carreta? (6:15)
 1. Los filisteos
 2. Los jebuseos
 3. **Los levitas**
10. ¿Qué hizo el pueblo cuando el Señor hirió a 70 personas por mirar dentro del arca? (6:19)
 1. **Hizo duelo.**
 2. Se alegró.
 3. Se escondió por temor.

Lección 4

Preguntas de revisión - nivel azul

1 Samuel 6:1-7:1

1. Según los sacerdotes y adivinos, ¿qué tipo de ofenda debían hacer los filisteos al enviar de vuelta el arca? (6:3)
 1. **Ofrenda por la culpa**
 2. Ofrenda quemada
 3. Ofrenda de comunión
 4. Ofrenda de paz
2. ¿Qué debían incluir los filisteos en la ofrenda por la culpa? (6:4)
 1. Cuatro gatos
 2. Cinco gatos de oro y cinco ratones de oro
 3. **Cinco ratones de todo y cinco tumores de oro**
 4. Cinco aves de oro
3. ¿Qué tipo de animales ataron a la carreta que llevaba el arca? (6:7)
 1. Asnas
 2. **Vacas cuyos terneros nunca habían sido uncidos**
 3. Ciervos que tenían cuernos
 4. Mulas con terneros
4. ¿Hacia dónde viajó la carreta con el arca? (6:12)
 1. Hacia Bezer
 2. Hacia el río Jordán
 3. **Hacia Bet-semes**
 4. Hacia Jerusalén
5. ¿Qué hicieron los habitantes de Betsemes cuando vieron el arca? (6:13)
 1. Corrieron y le agradecieron a los filisteos.
 2. **Se regocijaron.**
 3. Liberaron a las vacas que estaban atadas a la carreta.
 4. Tuvieron miedo y huyeron.
6. ¿Qué hicieron los habitantes de Betsemes con las vacas que llevaban el arca? (6:14)
 1. Las enviaron de regreso a los filisteos.
 2. Las liberaron.
 3. Se las dieron a las viudas.
 4. **Las sacrificaron en holocausto**
7. ¿Dónde colocaron los levitas el arca y la caja con los objetos de oro? (6:15)
 1. En el suelo
 2. Sobre otra carreta
 3. **Sobre una gran piedra**
 4. En la casa de Josué
8. ¿Por qué fueron cinco los ratones de oro entregados al Señor en la ofrenda por la culpa? (6:18)
 1. Porque eran cinco las ciudades afectadas por la plaga de ratas.
 2. Porque eran cinco los filisteos afectados por los tumores.
 3. **Porque eran cinco las ciudades filisteas de los cinco gobernantes.**
 4. Porque tenían que recorrer otras cinco millas.
9. ¿A cuántas personas hirió el Señor por haber mirado dentro del arca? (6:19)
 1. A 25
 2. **A 70**
 3. A 100
 4. A 700
10. ¿Adónde decidieron enviar el arca los hombres de Bet-semes? (6:20-21)
 1. A la casa de Obed-edom
 2. A Jerusalén
 3. A Eben-ezer
 4. **A Quiriat-jearim**

Lección 5

Preguntas de revisión - nivel rojo

1 Samuel 7:2-8:22

1. Según Samuel, ¿qué tenía que hacer el pueblo para volver al Señor? (7:3)
 1. Un altar de piedras
 2. **Quitar de en medio los dioses extraños**
 3. Viajar a Belén
2. ¿Dónde quería Samuel que se reuniera todo Israel? (7:5)
 1. **En Mizpa**
 2. En Ramá
 3. En Eben-ezer
3. ¿Qué hicieron los israelitas cuando se reunieron en Mizpa? (7:6)
 1. Prepararon una gran comida.
 2. Le gritaron a los filisteos.
 3. **Ayunaron y confesaron su pecado.**
4. ¿A quién le dijeron los israelitas: «No ceses de clamar por nosotros al Señor nuestro Dios»? (7:8)
 1. A Elí
 2. **A Samuel**
 3. A Saúl
5. ¿Por qué Samuel tomó una piedra y la llamó Eben-ezer? (7:12)
 1. Por si se perdían
 2. Para esconderse por si venían los filisteos
 3. **Porque el Señor los había ayudado**
6. ¿Quiénes eran Joel y Abías? (8:2)
 1. Hijos de Samuel
 2. Reyes egipcios
 3. Gobernantes filisteos
7. ¿Qué pecado cometieron los hijos de Samuel? (8:3)
 1. Fueron malos con Saúl.
 2. Mataron a un hombre.
 3. **Se desviaron tras las ganancias deshonestas.**
8. ¿Qué le dijeron los ancianos de Israel a Samuel en Ramá? (8:5-6)
 1. «Tus hijos no andan en tus caminos.»
 2. «Constitúyenos ahora un rey que nos gobierne.»
 3. **Todas las respuestas son correctas.**
9. ¿Por qué el pueblo de Israel quería un rey? (8:20)
 1. **Para ser como otras naciones**
 2. Para que Samuel pudiera descansar y retirarse
 3. Todas las respuestas son correctas.
10. Cuando Samuel le contó al Señor lo que había dicho el pueblo, ¿qué respondió el Señor? (8:22)
 1. **«Escucha su voz y constituye un rey sobre ellos.»**
 2. «No les des un rey.»
 3. «Designa a tu hijo como rey

Lección 5

Preguntas de revisión - nivel azul

1 Samuel 7:2-8:22

1. ¿Qué debía hacer el pueblo de Israel para volverse al Señor de todo corazón? (7:3)
 1. Ser buenos con los hijos de Samuel
 2. Designar a un filisteo como su rey
 3. **Comprometerse con el Señor y servirlo solo a él**
 4. Ofrecer todos sus animales como sacrificios
2. ¿Qué dijo Samuel que haría en Mizpa cuando todo Israel se reuniera allí? (7:5)
 1. Que los heriría
 2. **Que intercedería ante el Señor por ellos**
 3. Que les daría los planes para la batalla
 4. Que les daría aceite y grano nuevo
3. ¿Qué hizo el Señor cuando Samuel clamó en nombre de Israel? (7:9)
 1. El Señor los reprendió por ser desobedientes.
 2. **El Señor le respondió.**
 3. El Señor no lo oyó.
 4. El Señor les envió lluvia
4. ¿Qué dijo Samuel cuando tomó una piedra y la llamó Eben-ezer? (7:12)
 1. «Hasta aquí el Señor ha asesinado a todos los filisteos.»
 2. «Hemos recorrido un largo camino.»
 3. **«¡Hasta aquí nos ayudó el Señor!»**
 4. «Aquí recordaremos a nuestros antepasados.»
5. Durante cuánto tiempo Samuel siguió liderando a Israel? (7:15)
 1. Durante 30 años más
 2. Durante 40 años más
 3. **Durante todo el tiempo que vivió**
 4. Durante un breve período de tiempo
6. ¿Qué acto pecaminoso cometieron los hijos de Samuel? (8:3)
 1. Fueron malos con sus padres.
 2. Escondieron monedas de oro y plata.
 3. Durmieron en el templo.
 4. **Aceptaron sobornos.**
7. ¿A quién rechazó el pueblo de Israel como su rey? (8:7)
 1. **Al Señor**
 2. A Samuel
 3. A los hijos de Samuel
 4. A Saúl
8. ¿Qué hicieron los israelitas desde el día que el Señor los sacó de Egipto? (8:8)
 1. Siguieron al Señor en todo lo que hicieron.
 2. **Se olvidaron del Señor y sirvieron a otros dioses.**
 3. Escucharon la Palabra del Señor.
 4. Comieron carne prohibida.
9. ¿Qué tomará un rey de los israelitas? (8:14)
 1. Sus hogares
 2. **Sus mejores tierras, viñas y olivares**
 3. Sus comercios y campamentos
 4. Sus hijos y siervos
10. ¿Qué dijo el pueblo cuando Samuel les advirtió sobre el rey? (8:19)
 1. **«¡Que haya rey sobre nosotros!»**
 2. «No te creemos.»
 3. «Solo intentas asustarnos.»
 4. «No queremos que tú nos gobiernes.»

Lección 6

Preguntas de revisión - nivel rojo

1 Samuel 9:1-10:1, 17-24

- ¿A quién describe la Biblia como apuesto y dice que sobrepasaba a cualquiera del pueblo? (9:2)
 - Al siervo de Saúl
 - A Samuel
 - A Saúl**
- ¿Qué estaban buscando Saúl y su siervo? (9:3)
 - Vacas
 - Cabras
 - Asnas**
- ¿Qué le dijo Saúl a su siervo en Zuf? (9:5)
 - «Volvámonos, porque quizás mi padre esté preocupado por nosotros.»**
 - «Las asnas están muertas. ¡Volvámonos!»
 - «Paremos aquí y descansemos.»
- ¿Cómo describió el siervo de Saúl al hombre de Dios? (9:6)
 - Muy respetado**
 - El hombre más inteligente sobre la tierra
 - Bajito y viejo
- ¿Quién se acercó a Saúl y a su siervo cuando subieron a la ciudad? (9:14)
 - El padre de Saúl
 - Samuel**
 - Una gran multitud
- ¿Qué le dijo el Señor a Samuel sobre Saúl? (9:15-16)
 - «No unguirás a este hombre.»
 - «Este hombre no te escuchará.»
 - «A este unguirás como soberano de mi pueblo Israel.»**
- ¿Qué le indicó Samuel a Saúl cuando lo vio por primera vez? (9:19)
 - «Vuelvan y hallarán a las asnas.»
 - «Sus asnas están perdidas. Deberían regresar a su casa.»
 - «Suban delante de mí al lugar alto.»**
- ¿Qué hizo Samuel con el frasco de aceite de oliva? (10:1)
 - Lo vendió por dinero.
 - Se lo dio al siervo de Saúl.
 - Lo derramó sobre la cabeza de Saúl.**
- ¿Quién fue elegido para ser el primer rey de Israel? (10:21)
 - Salomón
 - Saúl**
 - David
- ¿Qué dijo el pueblo cuando Samuel anunció a Saúl como el nuevo rey? (10:24)
 - «¡Viva el rey!».**
 - «Gracias por darnos lo que hemos pedido.»
 - «Este no es el rey que queríamos.»

Lección 6

Preguntas de revisión - nivel azul

1 Samuel 9:1-10:1, 17-24

1. ¿Cómo describe la Biblia a Saúl? (9:2)
 1. Leal a su siervo
 2. **Apuesto y más alto que todos**
 3. Muy amado por su padre
 4. Todas las respuestas son correctas.
2. ¿Quién dijo el siervo de Saúl que era «un hombre muy respetado y todo lo que él dice sucede sin fallar»? (9:6)
 1. **El hombre de Dios**
 2. El padre de Saúl
 3. El rey de Egipto
 4. Los gobernantes en la entrada de la ciudad
3. ¿Qué le pidieron Saúl y su siervo a las jóvenes que salían a buscar agua? (9:11)
 1. «¿Compartirían su agua con nosotros?»
 2. «¿Dónde viven?»
 3. «¿Quién es el vidente?»
 4. **«¿Está el vidente en este lugar?»**
4. ¿Qué quería el Señor que Samuel hiciera con Saúl? (9:15-16)
 1. Que lo ayudara a hallar sus asnas
 2. Que lo ungiera como sacerdote
 3. **Que lo ungiera como soberano de Israel**
 4. Que lo llevara de regreso con su padre, quien estaba preocupado por él
5. ¿Qué le dijo el Señor a Samuel cuando este vio a Saúl? (9:17)
 1. «Este hombre será tu nuevo amigo.»
 2. **«He aquí el hombre de quien te hablé.»**
 3. «Este hombre es sabio y te agradará.»
 4. Todas las respuestas son correctas.
6. ¿Qué respondió Saúl cuando Samuel dijo que todo lo máspreciado de Israel se había vuelto hacia él y toda su línea familiar? (9:20-21)
 1. «¿No soy yo de Benjamín?»
 2. «¿Y no es mi familia la más pequeña de todas las familias de la tribu de Benjamín?»
 3. «¿Por qué, pues, me has dicho semejante cosa?»
 3. **Todas las respuestas son correctas.**
7. ¿A quiénes hizo entrar Samuel en la sala durante el banquete y les dio lugar a la cabecera de los invitados? (9:22)
 1. **A Saúl y a su siervo**
 2. A la joven sierva del pozo de agua
 3. Al padre de Saúl
 4. A los líderes de las otras tribus
8. ¿Qué puso el cocinero delante de Saúl en el banquete? (9:23)
 1. Pan y agua
 2. Las mejores porciones de carnes y frutas
 3. **La porción que Samuel le había dicho que guardara aparte**
 4. Un plato de olivas
9. ¿Qué hizo Samuel cuando dijo: «¿No te ha ungido el Señor como el soberano de su heredad? (10:1)
 1. **Derramó un frasco de aceite de oliva sobre la cabeza de Saúl y lo besó.**
 2. Derramó agua sobre la cabeza de Saúl.
 3. Abrazó a Saúl.
 4. Todas las respuestas son correctas
10. ¿Por qué Samuel le reclamó al pueblo lo que le estaba haciendo a Dios? (10:19)
 1. Porque lo siguieron
 2. **Porque lo desecharon**
 3. Porque lo obedecieron
 4. Porque lo sirvieron

Lección 7

Preguntas de revisión - nivel rojo

1 Samuel 12:1-13:15

1. ¿Qué pidieron los israelitas al ver que Najas venía contra ellos? (12:12)
 1. **Un rey que reine sobre ellos**
 2. Que Dios los salve
 3. Más tierras
2. ¿Qué hicieron los israelitas cuando Dios envió truenos y aguaceros? (12:18)
 1. «No sabían qué hacer.»
 2. **Temieron «en gran manera al Señor y a Samuel».**
 3. «Estaban contentos por la lluvia.»
3. ¿Quién dijo: «No se aparten de en pos del Señor, sino sirvan al Señor con todo su corazón»? (12:20)
 1. **Samuel**
 2. David
 3. Saúl
4. ¿Cómo describió Samuel las vanidades? (12:21)
 1. No pueden escucharlos.
 2. No los quieren.
 3. **No sirven ni libran**
5. En su discurso de despedida, ¿qué les dijo Samuel a los hombres de Israel? (12:24)
 1. «Vayan y busquen un lugar para enterrarme.»
 2. **«Temán al Señor y sírvale con fidelidad»**
 3. «Vayan y encuentren una esposa nueva.»
6. ¿Qué sucedió cuando Saúl tenía 30 años? (13:1)
 1. Asesinaron a su siervo.
 2. Sus hermanos se fueron de la casa.
 3. **Comenzó a reinar.**
7. ¿Qué hicieron algunos hombres de Saúl cuando Samuel no llegó a Gilgal a tiempo? (13:8)
 1. Se pelearon contra los filisteos.
 2. **Se dispersaron.**
 3. Hablaron mal de ellos.
8. ¿Qué le dijo Samuel a Saúl sobre el holocausto que este ofreció? (13:13-14)
 1. «Estás en grandes problemas.»
 2. **«No guardaste el mandamiento que el Señor tu Dios te dio.»**
 3. «No ofreciste lo suficiente.»
9. ¿Cómo describió Samuel al hombre que el Señor buscó para liderar Israel? (13:14)
 1. Un hombre alto y apuesto
 2. Un hombre fuerte
 3. **Un hombre según el corazón de Dios**
10. ¿Por qué Samuel dijo que el reino de Saúl no duraría? (13:14)
 1. **Porque no guardó lo que el Señor le había mandado**
 2. Porque había perdido muchas batallas
 3. Porque era viejo

Lección 7

Preguntas de revisión - nivel azul

1 Samuel 12:1-13:15

1. ¿Cuándo comenzó Samuel a liderar a Israel? (12:2)

1. Cuando nacieron sus hijos
2. Cuando llegó a la adultez
- 3. En su juventud**
4. Cuando cumplió 30 años

2. Qué dijeron los israelitas cuando el Señor los entregó en manos de sus enemigos? (12:10)

1. «Hemos pecado.»
2. «Líbranos de mano de nuestros enemigos.»
3. «Te serviremos.»
- 4. Todas las respuestas son correctas.**

3. ¿Qué pidieron los israelitas cuando vieron que Najas, rey de los amonitas, venía contra ellos? (12:12)

1. Que Dios los salvará
2. Que Samuel peleara por ellos
3. Un lugar para esconderse
- 4. Un rey que reinará sobre ellos**

4. ¿Qué les sugirió Samuel a los israelitas? (12:14)

1. Temer al Señor
2. Servir y obedecer al Señor
3. Seguir al Señor
- 4. Todas las respuestas son correctas.**

5. ¿Qué le dijeron los israelitas a Samuel cuando el Señor envió truenos y aguaceros? (12:18-19)

1. «No sabemos qué hacer.»
2. «Comenzaremos a seguir al Señor.»
- 3. «Ruega al Señor para que no muramos.»**
4. «No nos mates, Samuel.»

6. ¿Qué dijo Samuel que haría por el pueblo? (12:23)

1. Que sería su rey
2. Que seguiría sus pasos
3. Que designaría a Saúl como sacerdote
- 4. Que les enseñaría el camino bueno y correcto**

7. ¿Cuánto tiempo reinó Saúl sobre Israel? (13:1)

- 1. 42 años**
2. 20 años
3. 10 años
4. 5 años

8. ¿Qué tenían los filisteos cuando pelearon contra los israelitas en Geba? (13:5)

- 1. Gente tan numerosa como la arena de la orilla del mar**
2. 100 espadas
3. Asnas
4. Campamentos

9. ¿Cómo describió Samuel al hombre que el Señor buscó para liderar a Israel? (13:14)

1. Un hombre alto
2. Un hombre apuesto
- 3. Un hombre según el corazón de Dios**
4. Un hombre fuerte

10. ¿Por qué el reino de Saúl no duró? (13:14)

1. Perdió demasiadas batallas.
- 2. No guardó lo que el Señor le había mandado.**
3. Era viejo.
4. No era israelita.

Lección 8

Preguntas de revisión - nivel rojo

1 Samuel 14:1-23

1. ¿Dónde se sentaron Saúl y sus hombres cuando llegaron a Migrón? (14:2)
 1. **Debajo de un granado**
 2. En una tienda de campaña
 3. Bajo un duraznero
2. ¿Quién dijo: «Nada impide al Señor salvar con muchos o con pocos»? (14:6)
 1. Saúl
 2. El escudero de Jonatán
 3. **Jonatán**
3. ¿Qué usó Jonatán para subir el peñasco? (14:13)
 1. Cuerdas
 2. **Sus manos y pies**
 3. Lo ayudaron sus soldados.
4. ¿A cuántos filisteos mataron Jonatán y su escudero? (14:14)
 1. A 50
 2. A 5
 3. **A 20**
5. ¿Qué hizo el ejército filisteo cuando Jonatán y su escudero mataron a 20 de sus hombres? (14:15)
 1. Mataron a Jonatán.
 2. Se dispersaron en todas direcciones.
 3. **Hubo pánico en el campamento.**
6. ¿Qué le pidió Saúl a Ajías? (14:18)
 1. **Que le trajera el arca**
 2. Que matara filisteos
 3. Que sea su escudero
7. ¿Qué hicieron los filisteos cuando hubo una gran confusión? (14:20)
 1. **La espada de cada uno se volvió contra su compañero.**
 2. Comenzaron a luchar contra los israelitas.
 3. Mataron a Jonatán y a Saúl.
8. ¿Qué hicieron los hebreos que anteriormente habían estado con los filisteos? (14:21)
 1. Se escondieron en la región montañosa.
 2. **Se unieron a los israelitas en la batalla.**
 3. Lucharon contra los israelitas
9. ¿Qué hizo el Señor por Israel el día que el ejército filisteo entró en pánico? (14:23)
 1. No los ayudó.
 2. Les dijo a los israelitas hacía dónde debían ir.
 3. **Los salvó.**
10. ¿Adónde llegó la batalla después de que los filisteos entraran en pánico? (14:23)
 1. A Golán
 2. A Hebrón
 3. **A Bet-avén**

Lección 8

Preguntas de revisión - nivel azul

1 Samuel 14:1-23

1. ¿Cuántos hombre estaban con Saúl cuando se sentó debajo de un granado? (14:2)
 1. 30
 2. **600**
 3. 6000
 4. 6
2. ¿A quién le dijo Jonatán que el Señor podría hacer algo por medio de ellos? (14:6)
 1. Al rey
 2. A David
 3. A Saúl
 4. **A su escudero**
3. ¿Quién dijo: «Nada impide al Señor salvar con muchos o con pocos»? (14:6)
 1. Saúl
 2. David
 3. **Jonatán**
 4. El escudero de Jonatán
4. ¿Qué le dijo el escudero a Jonatán? (14:7)
 1. «Quiero que mates a los filisteos.»
 2. «No quiero seguirte.»
 3. **«Ve, he aquí que yo estoy contigo, a tu disposición.»**
 4. «Regresemos con Saúl.»
5. ¿Qué les gritaron los hombres en el destacamento a Jonatán y a su escudero? (14:10)
 1. «Váyanse de aquí.»
 2. «Traíganme el resto de sus hombres.»
 3. **«Suban hasta nosotros.»**
 4. «No les tenemos miedo.»
6. ¿Cuándo subió el peñasco el escudero de Jonatán? (14:13)
 1. **Detrás de Jonatán**
 2. Delante de Jonatán
 3. Al día siguiente
 4. No subió con Jonatán.
7. ¿Quién envió el pánico al campamento filisteo? (14:15)
 1. Saúl
 2. **Dios**
 3. David
 4. Elí
8. Saúl le pidió a Ajías que le llevara algo, ¿qué era? (14:18)
 1. **El arca de Dios**
 2. Un mapa
 3. Su espada
 4. Todas las respuestas son correctas.
9. ¿Qué le dijo Saúl a Ajías cuando la confusión continuó en el campamento filisteo? (14:19)
 1. «Ayuda a los hombres a luchar.»
 2. **«¡Retira tu mano!»**
 3. «Toma el arca contigo y escóndete.»
 4. «Huye y escóndete en la cueva.»
10. ¿Qué hizo el Señor por Israel el día que los filisteos entraron en pánico? (14:23)
 1. **Los salvó.**
 2. No los ayudó.
 3. Les dijo a los israelitas adónde ir.
 4. Cesó a Saúl como su rey

Lección 9

Preguntas de revisión - nivel rojo

1 Samuel 15:1-35

1. ¿Qué quería el Señor que Saúl hiciera con los amalequitas? (15:3)
 1. **Que los destruyera completamente a ellos y a todas sus pertenencias**
 2. Que fuera amable con ellos
 3. Que les ofreciera sus asnas
2. ¿Con cuántos hombres contaba Saúl para pelear contra los amalequitas? (15:4)
 1. 1000 soldados de infantería
 2. **200 000 soldados de infantería y 10 000 hombres de Judá**
 3. 10 000 hombres de Moab
3. ¿Qué habían hecho los queneos por los israelitas? (15:6)
 1. Los habían ayudado a pelear contra los cananeos.
 2. Les habían dado trabajo.
 3. **Habían tenido misericordia de todos los hijos de Israel cuando subieron de Egipto**
4. ¿Qué hizo Samuel después de que Dios le dijo que se arrepentía de haber hecho rey a Saúl? (15:11)
 1. Le escribió una carta a Saúl.
 2. Le dijo a Saúl que ya no podía ser rey.
 3. **Clamó al Señor toda la noche.**
5. ¿Qué trajo el ejército de Saúl de los amalequitas? (15:15)
 1. Oro
 2. **Lo mejor de las ovejas y de las vacas**
 3. Vino y granos
6. ¿Cómo respondió Saúl cuando Samuel preguntó: «¿Por qué no has obedecido la voz del Señor»? (15:19-20)
 1. «He obedecido la voz del Señor.»
 2. «He destruido completamente a los amalequitas.»
 3. **Todas las respuestas son correctas.**
7. ¿Quién dijo: «Se complace tanto el Señor en los holocaustos y en los sacrificios como en que la palabra del Señor sea obedecida»? (15:22)
 1. Saúl
 2. **Samuel**
 3. David
8. ¿Qué rechazó Saúl que, a su vez, hizo que el Señor lo rechazara como rey? (15:23)
 1. **La Palabra del Señor**
 2. Ayuda de parte de Samuel
 3. Todas las respuestas son correctas
9. ¿Por qué Saúl cedió ante el pueblo en la batalla con Amalec? (15:24)
 1. Quería hacerlos felices.
 2. Le creía al pueblo.
 3. **Le temía al pueblo.**
10. ¿Qué hizo Samuel con el rey Agag? (15:33)
 1. **Lo mató.**
 2. Lo envió a la casa.
 3. Lo encarceló.

Lección 9

Preguntas de revisión - nivel azul

1 Samuel 15:1-35

1. ¿Qué quería el Señor que hiciera Saúl con los amalequitas? (15:3)
 1. Que fuera amable con ellos
 - 2. Que los atacara**
 3. Que les diera ganado
 4. Que les diera tierras
2. Durante la batalla con los amalequitas, ¿a quiénes les perdonaron la vida Saúl y su ejército? (15:9)
 1. Agag
 2. A lo mejor de las ovejas y de las vacas
 3. A los animales engordados
 - 4. Todas las respuestas son correctas.**
3. ¿Qué escucha Samuel a pesar de que Saúl había dicho: «He cumplido la palabra del Señor»? (15:14)
 1. Peleas
 - 2. El balido de ovejas y el mugido de vacas**
 3. Granjeros en el campo
 4. Gente gritando
4. ¿Por qué el ejército de Saúl se llevó lo mejor de las ovejas y de las vacas de Amalec? (15:15)
 1. Para tener comida
 2. Para que los animales pudieran trabajar la tierra
 - 3. Para ofrecerlos en sacrificio al Señor**
 4. Para poder venderlos por dinero
5. ¿Qué dijo Samuel que era mejor que el sebo de los carneros? (15:22)
 1. Muchos siervos y amigos
 2. Un rey digno de confianza
 3. El ganado
 - 4. Prestar atención al Señor**
6. ¿Por qué el Señor rechazó a Saúl como rey? (15:23)
 1. Saúl había asesinado a demasiadas personas.
 2. Saúl no era valiente.
 - 3. Saúl rechazó la Palabra del Señor.**
 4. Saúl habló la Palabra de Dios.
7. ¿Qué hizo Saúl cuando Samuel se volvió para irse? (15:27)
 1. Saúl lo encarceló.
 2. Saúl le habló.
 3. Saúl lo hizo caer.
 - 4. Saúl rasgó el extremo de su manto.**
8. ¿Con qué palabras describió Samuel a Dios? (15:29)
 - 1. «Él no es hombre para que se arrepienta.»**
 2. «Es amable.»
 3. «Alguien que lo observa todo el tiempo»
 4. Todas las respuestas son correctas.
9. ¿Por qué Saúl quería que Samuel regresara con él después de la batalla con los amalequitas? (15:30)
 1. Para parecer valiente
 - 2. Para adorar al Señor**
 3. Para ser respetado
 4. Para que el pueblo confiara en él
10. ¿Qué pensó el rey Agag cuando fue llevado ante Samuel? (15:32)
 1. «Espero que no me mate.»
 - 2. «Ciertamente ya ha pasado la amargura de la muerte.»**
 3. «Quiero ser el rey de los israelitas.»
 4. «Debo matar a Saúl.»

Lección 10

Preguntas de revisión - nivel rojo

1 Samuel 16:1-23

1. ¿Quién era el padre del segundo rey de Israel? (16:1)
 1. **Isaí**
 2. David
 3. Saúl
2. ¿Qué le preguntaron los ancianos de Belén a Samuel cuando él llegó? (16:4)
 1. **«¿Es pacífica tu venida?»**
 2. «¿A quién querías ver?»
 3. «¿Dónde te hospedas?»
3. ¿Qué dijo el Señor cuando Samuel pensó que Eliab debía ser el próximo rey? (16:6-7)
 1. «¿Crees que él es la mejor opción?»
 2. **«No mires su apariencia, el Señor mira el corazón.»**
 3. Todas las respuestas son correctas
4. ¿Qué dijo el Señor que él miraba? (16:7)
 1. **El corazón**
 2. La apariencia
 3. Todas las respuestas con correctas.
5. ¿Qué dijo Isaí cuando Samuel preguntó: «¿Son estos todos los jóvenes?»? (16:11)
 1. «No tengo más hijos.»
 2. **«Todavía queda el menor.»**
 3. «Solo me quedan hijas mujeres.»
6. ¿Cómo era David físicamente? (16:12)
 1. Pequeño, pero fuerte
 2. **Era de tez sonrosada, de bellos ojos y de buena presencia.**
 3. Joven y bajito
7. ¿Qué dijo el Señor cuando David se presentó ante Samuel? (16:12)
 1. «No lo unjas.»
 2. «Él será un buen sacerdote.»
 3. **«¡Levántate y úngelo, porque este es!»**
8. ¿Qué esperaban que sucediera los servidores de Saúl al traerle un arpa? (16:16)
 1. **Esperaban que Saúl se sintiera mejor.**
 2. Esperaban que Saúl les diera más dinero.
 3. Esperaban que Saúl los liberara.
9. ¿Cómo describían los servidores de Saúl a David? (16:18)
 1. **Valiente y hombre de guerra**
 2. Débil
 3. No tan grande como sus hermanos
10. ¿Qué sucedía con Saúl cuando David tocaba el arpa? (16:23)
 1. Saúl danzaba.
 2. **Saúl se sentía mejor y el espíritu malo se apartaba de él.**
 3. No sucedía nada

Lección 10

Preguntas de revisión - nivel azul

1 Samuel 16:1-23

1. ¿Qué animal quiso el Señor que Samuel llevara cuando conoció a Isaí? (16:2)
 1. **Una vaquilla**
 2. Una oveja
 3. Un cabrito
 4. Un ave
2. ¿Qué hicieron los ancianos de Belén cuando vieron a Samuel? (16:4)
 1. Oraron.
 2. Le dieron la bienvenida.
 3. **Temblaron.**
 4. Le hicieron reverencia.
3. ¿Qué dijo el Señor cuando Samuel pensó que Eliab debía ser rey? (16:6-7)
 1. «¿Qué piensas sobre él?»
 2. **«No mires su apariencia, el Señor mira el corazón.»**
 3. «Él será un buen sacerdote.»
 4. «Creo que es fuerte y honesto.»
4. ¿Cómo era David físicamente? (16:12)
 1. **Tenía buena apariencia.**
 2. Tenía el cabello brillante.
 3. Tenía brazos musculosos.
 4. Parecía feliz.
5. ¿Qué dijo el Señor cuando David fue llevado ante Samuel? (16:12)
 1. «Este no es quien yo elegí.»
 2. «Elige a otro de los hijos de Isaí.»
 3. **«¡Levántate y úngelo, porque éste es!»**
 4. «Dile a David que me honre.»
6. ¿Qué le hizo Samuel a David en presencia de sus hermanos? (16:13)
 1. Le dijo que no quería que fuera rey.
 2. **Tomó el cuerno de aceite y lo ungió.**
 3. Se rio de él.
 4. Lo envió de regreso al campo
7. Los servidores de Saúl dijeron que buscarían a alguien, ¿a quién? (16:16)
 1. **A alguien que tocara el arpa**
 2. A alguien que adivinara el futuro
 3. A alguien que fuera el próximo rey
 4. A alguien que liderara el ejército
8. Saúl quería que le trajeran a uno de los hijos de Isaí, ¿a cuál? (16:19)
 1. A Eliab
 2. A Sama
 3. **A David**
 4. A Abinadab
9. ¿Qué envió Isaí con David cuando este fue con Saúl? (16:20)
 1. **Pan, un cabrito y un odre de vino**
 2. Frutas y vegetales
 3. Granos y ropa nueva
 4. Vacas y ovejas
10. David fue ante Saúl y se quedó a su servicio ¿Cómo respondió Saúl a la presencia de David? (16:22)
 1. Le dijo que se fuera y no regresara.
 2. **Le agradó mucho.**
 3. Se enojaba cuando David tocaba el arpa.
 4. Le dijo a sus siervos que lo sacaran de allí.

Lección 11

Preguntas de revisión - nivel rojo

1 Samuel 17:1-51

1. ¿Qué le dijo Goliat a los israelitas? (17:8)
 1. **Que eligieran a un hombre para pelear contra él**
 2. Que se fueran a su casa
 3. Que se prepararan para la batalla
2. ¿Qué le dijo Isaí a David que hiciera? (17:17)
 1. Que peleara contra Goliat
 2. Que regresara y cuidara a las ovejas
 3. **Que le llevara granos y pan a sus hermanos**
3. ¿Qué dijo David después de ver a Goliat? (17:26)
 1. «¿Qué harán por el hombre que venza a ese filisteo?»
 2. «¿Quién es ese filisteo incircunciso para que desafíe a los escuadrones del Dios viviente?»
 3. **Todas las respuestas son correctas.**
4. ¿Qué le dijo Saúl a David sobre pelear con Goliat? (17:33)
 1. **«Tú solo eres un muchacho.»**
 2. «Él es grande y muy fuerte.»
 3. «No deberías pelear con él.»
5. ¿Cómo vistió Saúl a David? (17:38)
 1. Con su túnica
 2. Con su armadura y su casco de bronce
 3. **Todas las respuestas son correctas.**
6. ¿Qué llevó David a la batalla contra Goliat? (17:40)
 1. Un arco y una flecha
 2. Una espada y un escudo
 3. **Una honda, cinco piedras y un cayado**
7. ¿Qué dijo Goliat cuando vio a David? (17:43)
 1. «No eres rival para mí.»
 2. **«¿Acaso soy yo un perro para que vengas contra mí con palos?»**
 3. «¿Qué harás con esas piedras?»
8. ¿Qué le dijo David a Goliat antes de lanzar la piedra? (17:45, 47)
 1. «Mis hermanos te temen.»
 2. «He matado osos, no tengo miedo.»
 3. **«Yo voy contra ti en el nombre del Señor de los Ejércitos.»**
9. ¿Dónde golpeó la piedra que David lanzó contra Goliat? (17:49)
 1. **En su frente**
 2. En su pecho
 3. En su pierna
10. ¿Qué hicieron los filisteos cuando vieron que Goliat estaba muerto? (17:51)
 1. Corrieron hacia los israelitas.
 2. **Huyeron.**
 3. Clamaron a sus dioses.

Lección 11

Preguntas de revisión - nivel azul

1 Samuel 17:1-51

1. ¿Quiénes dispusieron la batalla contra los filisteos? (17:2)
 1. Los amalequitas
 2. Samuel y los sacerdotes
 3. **Saúl y los israelitas**
 4. Los amoritas y los sacerdotes
2. ¿Qué dijo Goliat sobre el hombre que Israel elegiría para luchar contra él? (17:9)
 1. «Si lo mato, haremos un banquete en su tabernáculo.»
 2. **«Si él puede luchar conmigo y me vence, nosotros seremos sus esclavos.»**
 3. «Tengo miedo del que han elegido para luchar contra mí.»
 4. «Pueden elegir 4 hombres para que peleen contra mí.»
3. ¿Cuántos hijos tenía Isaí? (17:12)
 1. **8**
 2. 9
 3. 10
 4. 12
4. Según los israelitas, ¿qué le daría el rey a quien venciera a Goliat? (17:25)
 1. Todo el campo
 2. **Grandes riquezas y la mano de su hija en matrimonio**
 3. Todas las ovejas que pertenecían al rey
 4. Todas las respuestas son correctas.
5. ¿Por qué Saúl dijo que David no podría pelear contra Goliat? (17:33)
 1. «No sabes nada sobre la guerra.»
 2. **«Tú eres un muchacho.»**
 3. «Eres muy pequeño.»
 4. «Solo eres un pastor.»
6. ¿Cómo respondió David a Saúl cuando este le dijo que no podría pelear contra Goliat? (17:34-37)
 1. «He matado tanto a leones como a osos.»
 2. «He estado cuidando las ovejas de mi padre.»
 3. «El Señor me libraré de la mano de los filisteos.»
 4. **Todas las respuestas son correctas**
7. ¿Qué llevó David a la batalla contra Goliat? (17:40)
 1. **Un cayado, una honda y cinco piedras**
 2. Una espada
 3. Una lanza
 4. Todas las respuestas son correctas.
8. ¿Qué dijo Goliat cuando vio que David venía a pelear contra él? (17:43)
 1. **«¿Acaso soy yo un perro para que vengas contra mí con palos?»**
 2. «Eres muy pequeño para pelear conmigo.»
 3. «¿Dónde está tu armadura?»
 4. «Dile a tus hermanos que vengan a ayudarte.»
9. ¿Qué le dijo David a Goliat antes de arrojarle la piedra? (17:46-47, 49)
 1. «El Señor no libra con espada ni con lanza.»
 2. «El Señor te entregará hoy en mi mano.»
 3. «¡Del Señor es la batalla! ¡Y él te entregará en nuestra mano!»
 4. **Todas las respuestas son correctas.**
10. ¿Qué sucedió cuando David le arrojó la piedra a Goliat? (17:49-50)
 1. **La piedra golpeó la frente de Goliat y murió.**
 2. Goliat se rió de David.
 3. La piedra no golpeó a Goliat.
 4. Goliat huyó.

Lección 12

Preguntas de revisión - nivel rojo

1 Samuel 18:1-16, 28-30; 19:1-18

1. ¿Por qué David no volvió con su familia después de matar a Goliat? (18:2)
 1. David se enamoró de la vida en el palacio.
 2. Era muy peligroso viajar tan lejos.
 3. **Saúl no quiso que David regresara.**
2. ¿Quién hizo un pacto con David porque lo amaba como a sí mismo? (18:3)
 1. **Jonatán**
 2. Saúl
 3. Samuel
3. ¿Qué le dio Saúl a David por su éxito? (18:5)
 1. Mucho dinero
 2. **Un alto rango en el ejército**
 3. Ganado
4. ¿A quién le agradaba el alto rango de David? (18:5)
 1. A los hermanos de David
 2. Al padre de David
 3. **A la tropa y a los servidores de Saúl**
5. ¿Qué estaba haciendo David cuando Saúl intentó clavarlo en la pared con una lanza? (18:10-11)
 1. Hablaba con Samuel.
 2. **Tocaba el arpa.**
 3. Luchaba contra el enemigo.
6. Saúl se dio cuenta de que David estaba enamorado de alguien, ¿de quién? (18:28)
 1. **De la hija de Saúl, Mical**
 2. De la esposa de Saúl
 3. Del mejor amigo de Saúl
7. ¿A quién le dijo Saúl que matara a David? (19:1)
 1. A los hermanos de David
 2. A su hija
 3. **A su hijo Jonatán**
8. ¿Qué hizo Saúl cuando Jonatán le habló bien de David? (19:4-6)
 1. Le pidió perdón a Jonatán.
 2. **Prometió que no mataría a David.**
 3. Lloró porque había sido desleal a David.
9. ¿Qué le avisó a David su esposa, Mical? (19:11)
 1. «No temas a Saúl.»
 2. «David vendrá y nos ayudará.»
 3. **«Si no salvas tu vida esta noche, mañana estarás muerto.»**
10. Después de la huida de David, ¿qué objeto puso Mical sobre la cama para engañar a los hombres de Saúl? (19:12-13)
 1. Un ladrillo con lana de cordero
 2. Un frasco con pasto seco
 3. **Un ídolo con cuero de cabra**

Lección 12

Preguntas de revisión - nivel azul

1 Samuel 18:1-16, 28-30; 19:1-18

1. ¿Qué le dio Jonatán a David? (18:4)
 1. Una oveja
 2. **Su manto, su túnica, su espada, su arco y su cinturón**
 3. Todo el oro del palacio
 4. Todas las respuestas son correctas
2. ¿Qué hicieron las mujeres cuando los hombres regresaron a casa después de que David matara a Goliat? (18:6)
 1. Estaban tristes por Goliat.
 2. **Cantaban y danzaban.**
 3. Pidieron ver a Saúl.
 4. Preguntaron si David estaba herido.
3. ¿Por qué Saúl le tenía miedo a David? (18:12)
 1. **Porque el Señor estaba con David, pero se había apartado de Saúl**
 2. Porque David era fuerte y astuto
 3. Porque Samuel aprobaba a David, pero no a Saúl
 4. Todas las respuestas son correctas.
4. ¿Qué observó Saúl sobre su hija Mical? (18:28)
 1. Estaba enojada con Saúl.
 2. Estaba enojada con su madre.
 3. No quería casarse.
 4. **Amaba a David.**
5. ¿Quién convenció a Saúl para que dejara vivir a David? (19:4-6)
 1. Samuel
 2. El Señor
 3. Mical
 4. **Jonatán**
6. ¿Qué hizo Jonatán después de que Saúl le prometiera no matar a David? (19:6-7)
 1. Envío lejos a David.
 2. Huyó de Saúl.
 3. **Le contó a David sobre su conversación con Saúl.**
 4. Preparó un banquete para David.
7. ¿Qué hizo Saúl cuando vino sobre él un espíritu malo de parte del Señor? (19:9-10)
 1. Cantó canciones.
 2. Les gritó a sus sacerdotes.
 3. **Intentó clavar a David en la pared con su lanza.**
 4. Le arrojó una lanza a Jonatán.
8. ¿Qué hizo Mical cuando los hombres de Saúl vinieron a buscar a David? (19:11-13)
 1. Le advirtió a David.
 2. Ayudó a David a escapar por una ventana.
 3. Puso un ídolo con cuero de cabra en la cama de David.
 4. **Todas las respuestas son correctas.**
9. ¿Qué les dijo Mical a los hombres de Saúl cuando vinieron por David? (19:14)
 1. **«Está enfermo.»**
 2. «No pueden visitarlo.»
 3. «No está aquí.»
 4. «Se está escondiendo en el techo.»
10. ¿A quién fue a buscar David después de que Mical lo ayudó a escapar? (19:18)
 1. Jonatán
 2. **Samuel**
 3. A Isaí
 4. A sus hermanos

Lección 13

Preguntas de revisión - nivel rojo

1 Samuel 21:1-9; 22:6-23; 23:14-18

1. ¿Quién se sorprendió cuando se encontró con David en Nob? (21:1)
 1. Saúl
 2. Samuel
 3. **Ajimelec, el sacerdote**
2. ¿Qué objeto le dijo Ajimelec que podía tomar si quería? (21:9)
 1. **La espada de Goliat**
 2. La lanza de Saúl
 3. El escudo de Jonatán
3. ¿Qué oyó Saúl acerca de David y sus hombres cuando estaba sentado debajo del tamarisco? (22:6)
 1. **Que los habían hallado**
 2. Que no los pudieron encontrar
 3. Que querían rendirse
4. ¿Qué les dijo Saúl a sus hombres después de enterarse de que habían hallado a David? (22:8)
 1. «Les ordené matarlo.»
 2. **«Ninguno se condeala de mí.»**
 3. Todas las respuestas son correctas.
5. ¿Qué hizo Saúl después de que Doeg le dijera que Ajimelec había ayudado a David? (22:9-11)
 1. Le lanzó su lanza a Doeg.
 2. Lloró porque estaba triste.
 3. **Envió a buscar a Ajimelec y todos los hombres de su familia.**
6. ¿Qué les ordenó Saúl a sus guardias que hicieran con los sacerdotes de Nob? (22:17)
 1. Que les agradecieran
 2. **Que los mataran**
 3. Que los reprendieran
7. ¿Quién no quiso matar a los sacerdotes de Nob? (22:17)
 1. Doeg
 2. Saúl
 3. **La escolta del rey**
8. ¿Quién escapó de Nob y huyó tras David? (22:20)
 1. Doeg el edomita
 2. **Abiatar, hijo of Ajimelec**
 3. Jonatán
9. ¿Qué le dijo David a Abiatar después de que este le contara sobre el asesinato de los sacerdotes? (22:22-23)
 1. **«Quédate conmigo; no temas.»**
 2. «Deberíamos escondernos.»
 3. «No estamos seguros.»
10. ¿Quién fue a David en Hores y lo ayudó a encontrar fortaleza en Dios? (23:16)
 1. Samuel
 2. **Jonatán**
 3. Mical

Lección 13

Preguntas de revisión - nivel azul

1 Samuel 21:1-9; 22:6-23; 23:14-18

1. ¿Qué arma le pidió David a Ajimelec? (21:8)
 1. Un hacha
 2. Una cuerda fuerte de tres hebras
 3. Un arco y una flecha
 4. **Una lanza o espada**
2. ¿Qué dijo David sobre la espada que le dio Ajimelec? (21:9)
 1. «No la quiero si perteneció a Goliat.»
 2. **«¡Ninguna hay como esa! ¡Dámela!»**
 3. «Preferiría tener un arco y una flecha.»
 4. «No puedo usar esta espada.»
3. ¿De qué acusó Saúl a sus hombres después de saber que habían hallado a David en Nob? (22:8)
 1. De no hacer su trabajo
 2. De estar en el lugar equivocado
 3. **De no preocuparse por Saúl**
 4. De perderse
4. ¿Qué hizo Saúl después de que Doeg le dijo que Ajimelec había ayudado a David? (22:10-11)
 1. Lanzó su lanza a Ajimelec.
 2. **Envió por Ajimelec y todos los hombres de su familia.**
 3. Les dijo a sus hombres que se fueran a casa.
 4. Le dijo a Jonatán que matara a Ajimelec.
5. ¿Qué le dijo Saúl a Ajimelec que le pasaría a él y a toda su familia? (22:16)
 1. **Que morirían**
 2. Que tendrían que vivir en otro lugar
 3. Que se convertirían en esclavos
 4. Que serían recompensados
6. ¿Quién no estuvo dispuesto a seguir las órdenes de Saúl y herir a los sacerdotes? (22:17)
 1. Doeg
 2. **La escolta de Saúl**
 3. David
 4. Jonatán
7. ¿Quién mató a 85 sacerdotes y a todos en Nob? (22:18-19)
 1. **Doeg**
 2. David
 3. Saúl
 4. La escolta de Saúl
8. ¿Quién le dijo a David sobre la matanza de los sacerdotes? (22:20-21)
 1. Jonatán
 2. Saúl
 3. **Abiatar, hijo de Ajimelec**
 4. La escolta de Saúl
9. ¿Qué le dijo David a Abiatar? (22:22-23)
 1. «Debes esconderte, te van a intentar matar también.»
 2. **«Conmigo estarás seguro.»**
 3. «No creo lo que dices.»
 4. «Ve y tráeme algo de comer.»
10. ¿Qué hizo Jonatán por David en Hores? (23:16)
 1. Le encontró una cueva para dormir.
 2. Le encontró una esposa.
 3. **Lo ayudó a encontrar fortaleza en Dios.**
 4. Le llevó provisiones.

Lección 14

Preguntas de revisión - nivel rojo

1 Samuel 24:1-22

1. ¿Cuántos hombres necesitó Saúl para buscar a David cerca de las cumbres de los peñascos de las cabras monteses? (24:2)
 1. **3000**
 2. 12
 3. 300
2. ¿Quién entró en la cueva donde se escondían David y sus hombres? (24:3)
 1. Jonatán
 2. **Saúl**
 3. Samuel
3. ¿Qué le dijeron sus hombres a David cuando vieron a Saúl entrar en la cueva? (24:4)
 1. «Ataquémoslo.»
 2. **«Este es el día del cual te dijo el Señor.»**
 3. «Tenemos miedo. Deberíamos irnos.»
4. ¿Cómo se sintió David después de cortar el borde del manto de Saúl? (24:5)
 1. Temeroso
 2. Feliz
 3. **Culposo**
5. ¿Qué les dijo David a sus hombres después de cortar el borde del manto de Saúl? (24:6)
 1. «Tenemos que guardar esto para más adelante.»
 2. «Me alegro de que haya entrado en la cueva.»
 3. **«El Señor me libre de hacer tal cosa contra mi señor»**
6. ¿Cómo mostró David respeto a Saúl cuando Saúl salió de la cueva? (24:8)
 1. Lo llamó santo.
 2. **Se inclinó rostro en tierra.**
 3. Le dio una túnica nueva.
7. ¿Qué le dijo David a Saúl cuando Saúl salió de la cueva? (24:10)
 1. «Tuviste suerte. Mis hombres podrían haberte hecho daño.»
 2. **«Tus ojos han visto en este día cómo el SEÑOR te ha puesto hoy en mi mano en la cueva.»**
 3. «¿No sabías que estábamos en la cueva contigo?»
8. ¿Quién dijo: «Que el Señor juzgue entre tú y yo»? (24:12)
 1. Saúl
 2. Samuel
 3. **David**
9. ¿Quién dijo «Tú me has tratado bien, cuando yo te he tratado mal»? (24:17)
 1. David
 2. **Saúl**
 3. Samuel
10. ¿Qué le prometió David a Saúl? (24:21-22)
 1. Que David no intentaría convertirse en rey
 2. **Que David no mataría a los descendientes de Saúl ni borraría su nombre**
 3. Que David huiría y Saúl nunca más lo volvería a ver

Lección 14

Preguntas de revisión - nivel azul

1 Samuel 24:1-22

1. ¿Adónde fue Saúl que también era escondite de David y sus hombres? (24:3)
 1. **A una cueva**
 2. A la choza de un pastor
 3. Entre los rediles de ovejas
 4. Bajo de una hilera de arbustos
2. ¿Qué le dijeron los hombres de David cuando vieron a Saúl en la cueva? (24:4)
 1. «Deberíamos atacarlo.»
 2. **«Este es el día del cual te dijo el Señor: “He aquí, yo entregaré a tu enemigo en tu mano”.**»
 3. «Cállate para que no te escuche.»
 4. «Tenemos miedo, deberíamos irnos ahora.»
3. ¿Qué fue lo que hizo David en la cueva y Saúl no notó? (24:4)
 1. Le robó la túnica a Saúl.
 2. Les hizo señas a sus hombres.
 3. **Cortó el borde del manto de Saúl.**
 4. Salió de la cueva y huyó.
4. ¿Qué hizo David con sus hombres después de cortar el borde del manto de Saúl? (24:5-7)
 1. Les ordenó atacar a Saúl.
 2. **Los reprendió y no permitió que atacaran a Saúl.**
 3. Les preguntó qué pensaban que debía hacer.
 4. Les dijo que salieran de la cueva.
5. ¿Qué hizo David después de salir de la cueva y gritar detrás de Saúl? (24:8)
 1. Lloró en voz alta
 2. Prometió servir a Saúl siempre.
 3. **Inclinó su rostro a tierra y se postró.**
 4. Le preguntó dónde estaba Jonatán.
6. ¿Quién dijo David que vengaría los males que Saúl le había hecho? (24:12)
 1. **El Señor**
 2. David mismo
 3. Los siervos de David
 4. Jonatán
7. ¿Cómo dijo David que el Señor lo ayudaría? (24:15)
 1. Haciendo desaparecer a Saúl
 2. **Defendiéndolo de la mano de Saúl**
 3. Enviando a alguien a matar a Saúl
 4. Pidiéndole a los siervos de Saúl que lo sacaran de la tierra
8. ¿Quién dijo: «El Señor me entregó en tu mano, y tú no me mataste»? (24:18)
 1. David
 2. **Saúl**
 3. Los hombres de Saúl
 4. Jonatán
9. Según Saúl, ¿en qué seguramente se convertiría David en el futuro? (24:20)
 1. En un hombre perseguido
 2. **En un rey**
 3. En un mendigo
 4. Un dueño de muchas cabezas de ganado
10. ¿Qué le hizo prometer Saúl a David después de decirle que sería rey? (24:21)
 1. Que le daría un lugar en el palacio
 2. **Que no mataría a sus descendientes ni borraría su nombre**
 3. Que trataría a su hija con amabilidad
 4. Que le daría la mejor tierra

Lección 15

Preguntas de revisión - nivel rojo

1 Samuel 25:1-42

1. ¿Cómo describe la Biblia a Nabal? (25:2-3)
 1. Pobre
 2. Poco inteligente
 3. **Un hombre rico, pero malo**
2. ¿Quién dice en la Biblia que era muy inteligente y bella? (25:3)
 1. **Abigail**
 2. La sierva de David
 3. La madre de Saúl
3. Mientras David estaba en el desierto, oyó que Nabal estaba haciendo algo ¿qué hacía? (25:4)
 1. Trillaba trigo
 2. **Esquilaba ovejas**
 3. Pastoreaba cabras
4. David envió a diez jóvenes a que le digan algo a Nabal, ¿qué debían decirle? (25:5-8)
 1. «Tus pastores han estado con nosotros, y nunca les hicimos daño.»
 2. «Por favor, da a tus siervos y a tu hijo David lo que tengas a mano.»
 3. **Todas las respuestas son correctas.**
5. ¿Cuántos hombres ciñeron sus espadas para ir con David a encontrarse con Nabal? (25:13)
 1. 40
 2. 100
 3. **400**
6. ¿Qué tomó Abigail con ella para ir a conocer a David? (25:18)
 1. Ropa y mantas
 2. **Panes, ovejas, torta de pasas y panes de higo seco**
 3. Oro y plata
7. ¿Qué dijo David acerca de Nabal justo antes de conocer a Abigail? (25:21)
 1. **«Él me ha devuelto mal por bien.»**
 2. «¡Que Dios trate con justicia a este hombre malvado!»
 3. «Lo perdonaré.»
8. ¿Quién le dijo a David que no le hiciera caso a Nabal? (25:25)
 1. **Abigail**
 2. Los siervos de Abigail
 3. Los hombres de David
9. ¿Qué le dijo David a Abigail después de que ella rogara perdón por Nabal? (25:28, 32-33, 35)
 1. «¿Por qué Nabal no vino a verme?»
 2. «Nabal es un hombre malvado. No puedo perdonarlo.»
 3. **«He escuchado tu voz.»**
10. ¿Qué le pidió David a Abigail después de oír que Nabal había muerto? (25:39)
 1. Que vaya y esquilara las ovejas
 2. Que sacara agua para los camellos
 3. **Que sea su esposa**

Lección 15

Preguntas de revisión - nivel azul

1 Samuel 25:1-42

1. ¿Quién acababa de morir cuando David descendió al desierto de Parán? (25:1)
 1. **Samuel**
 2. Nabal
 3. Abigail
 4. Saúl
2. ¿Quién tenía posesiones en Carmel? (25:2-3)
 1. Saúl
 2. Samuel
 3. Jonatán
 4. **Nabal**
3. ¿Cuántas cabras y ovejas tenía Nabal? (25:2)
 1. 10 cabras
 2. 100 ovejas
 3. 10 cabras y 10 ovejas
 4. **1000 cabras y 3000 ovejas**
4. ¿A quién describían como «brusco y de malas acciones»? (25:3)
 1. A David
 2. **A Nabal**
 3. A Samuel
 4. A Saúl
5. ¿Cómo respondió Nabal al pedido de David? (25:10-11)
 1. Dijo que lo ayudaría.
 2. **Preguntó: «¿Quién es David?»**
 3. Dijo que consideraría su pedido.
 4. Dijo que su siervo le daría a David 4 cabras.
6. ¿Qué hizo Abigail cuando supo lo que Nabal le había hecho a David? (25:18-20)
 1. Le gritó a Nabal.
 2. Les dijo a sus siervos que tenían que abandonar a Nabal porque él era malo.
 3. **Cargó comida en unos asnos y se la llevó a David.**
 4. Le agradeció a Nabal.
7. ¿Qué fue lo primero que le dijo Abigail a David? (25:24)
 1. «Siempre he querido conocerlo.»
 2. **«Sea la culpa sobre mí y escucha las palabras de tu sierva.»**
 3. «Nabal me dijo que viniera y le pidiera disculpas.»
 4. «No mate a mi esposo. Él está arrepentido.».
8. ¿Quién le dijo a David: «Te ruego que perdones la ofensa de tu sierva»? (25:28)
 1. Saúl
 2. **Abigail**
 3. Jonatán
 4. Samue
9. ¿Qué fue lo primero que David le dijo a Abigail? (25:32)
 1. **«¡Bendito sea el Señor Dios de Israel, que te envió hoy a mi encuentro!»**
 2. «¿Nabal sabe que estás aquí?»
 3. «¿Qué regalos has traído contigo?»
 4. «No veo ningún siervo contigo.»
10. ¿Qué le preguntó David a Abigail después de enterarse de que Nabal había muerto? (25:39)
 1. **Si quería ser su esposa**
 2. Si necesitaba ayuda con las ovejas
 3. Si estaba triste
 4. Si necesitaba más siervos

Lección 16

Preguntas de revisión - nivel rojo

1 Samuel 31:1-6; 2 Samuel 2:1-17; 3:1; 5:1-5

1. ¿Qué hicieron los filisteos con los hijos de Saúl, Jonatán, Abinadab y Malquisúa? (31:2)
 1. Les dieron regalos.
 2. Los hicieron líderes sobre las tribus.
 3. **Los mataron.**
2. Después de ser herido en la batalla, ¿qué le dijo Saúl a su escudero? (31:4)
 1. **«Saca tu espada y atraviésame con ella.»**
 2. «Ve y búscame ayuda.»
 3. «Ve y tráeme a mis hijos.»
3. ¿Cómo se sintió el escudero de Saúl cuando Saúl le pidió que lo matara? (31:4)
 1. Feliz
 2. **Aterrado**
 3. Triste
4. ¿Adónde le dijo el Señor a David que fuera cuando David le preguntó si debía subir a alguna de las ciudades de Judá? (2 Samuel 2:1)
 1. **A Hebrón**
 2. A Jerusalén
 3. A Belén
5. ¿Qué hicieron los hombres de Judá cuando llegaron a Hebrón? (2:4)
 1. **Ungieron a David como rey sobre la casa de Judá.**
 2. Le pidieron a David que dirigiera sus ejércitos.
 3. Se llevaron todos los animales de David.
6. ¿Quién dijo: «Y ahora, fortalezcan sus manos y sean hombres valientes; porque ha muerto Saúl su señor»? (2:7)
 1. Benjamín
 2. Jonatán
 3. **David**
7. Incluso después de que Isboset, hijo de Saúl, se convirtió en rey, ¿a quién permaneció leal la tribu de Judá? (2:10)
 1. A Saúl
 2. **A David**
 3. A Jonatán
8. Cuando las tribus de Israel vinieron a David en Hebrón, ¿qué dijeron? (5:1)
 1. **«Somos hueso tuyo y carne tuya.»**
 2. «Eres muy joven para ser nuestro rey.»
 3. «No queremos que seas nuestro rey.»
9. ¿Cuántos años tenía David cuando fue ungido rey? (5:4)
 1. 20 años
 2. **30 años**
 3. 50 años
10. ¿Cuánto tiempo David gobernó como rey? (5:4)
 1. Cinco años
 2. **Cuarenta años**
 3. Seis años

Lección 16

Preguntas de revisión - nivel azul

1 Samuel 31:1-6; 2 Samuel 2:1-17; 3:1; 5:1-5

1. ¿Qué sucedió con Saúl cuando los arqueros filisteos lo encontraron? (31:3)
 1. Saúl mató al capitán del ejército filisteo.
 2. Saúl les pidió que lo perdonaran.
 3. **Saúl fue herido gravemente.**
 4. No hirieron a Saúl.
2. ¿A quién le dijo Saúl que lo matara con la espada? (31:4)
 1. **A su escudero**
 2. Al capitán filisteo
 3. A sus hijos
 4. A David
3. ¿Qué hizo el escudero cuando vio que Saúl había muerto? (31:5)
 1. Corrió en busca de ayuda.
 2. Se escondió en la cueva.
 3. **Se dejó caer sobre su espada y murió con Saúl.**
 4. Envió a buscar a los hijos de Saúl.
4. ¿Quién murió el mismo día que Saúl? (31:6)
 1. Los tres hijos de Saúl
 2. El escudero de Saúl
 3. Todos los hombres de Saúl
 4. **Todas las respuestas son correctas.**
5. ¿A quién llevó David con él después de que el Señor le dijera que fuese a Hebrón? (2 Samuel 2:2-3)
 1. A los siervos que habían quedado de los ejércitos de Saúl
 2. A los tres hijos de Saúl
 3. **A los hombres que estaban con él y sus familias**
 4. A los siervos y amigos de Abigail
6. ¿Qué les dijo David a los hombres de Jabes en Galaad? (2:4-5)
 1. «¿De dónde vienen?»
 2. **«Benditos sean del Señor, porque han hecho esta bondad a Saúl su señor, y le han dado sepultura.»**
 3. «¿Nos ayudarían a mover a estos animales?»
 4. «¿Saben dónde podemos encontrar a los hijos de Saúl?»
7. ¿Cuánto duró la guerra entre la casa de Saúl y la casa de David? (3:1)
 1. No mucho
 2. Solo unos días
 3. **Mucho tiempo**
 4. Un día
8. En la guerra entre la casa de Saúl y la casa de David, ¿qué sucedió con la casa de David? (3:1)
 1. Se rindió.
 2. Se debilitó.
 3. Se enfermó.
 4. **Se fortaleció más y más.**
9. ¿Qué le dijeron las tribus de Israel a David en Hebrón? (5:1)
 1. «No queremos que seas nuestro rey.»
 2. **«Somos hueso tuyo y carne tuya.»**
 3. «Es tu culpa que Saúl esté muerto.»
 4. «Encuétranos otro rey.»
10. ¿Cuántos años tenía David cuando comenzó a reinar? (5:4)
 1. 18 años
 2. **30 años**
 3. 55 años
 4. 70 años

Lección 17

Preguntas de revisión - nivel rojo

2 Samuel 5:6-6:19

1. ¿Qué otro nombre recibía la Ciudad de David? (5:7)
 1. Belén
 2. **Sión**
 3. Hebrón
2. ¿Qué le envió el rey Hiram a David? (5:11)
 1. **Madera de cedro, carpinteros y canteros para los muros**
 2. Armas y comida
 3. Ganado
3. ¿Quién le preguntó al Señor: «¿Subiré contra los filisteos?»? (5:19)
 1. Samuel
 2. **David**
 3. Natán
4. ¿Dónde colocaron los israelitas el arca de Dios cuando la sacaron de Baala? (6:3)
 1. **En una carreta nueva**
 2. En una tienda
 3. En el palacio
5. ¿Quién sujetó el arca cuando los bueyes tropezaron? (6:6)
 1. Ajió
 2. **Uza**
 3. Abinadab
6. ¿A quién hirió Dios por tocar el arca? (6:6-7)
 1. **A Uza**
 2. A David
 3. A Mical
7. ¿Qué sonido se escuchaba cuando subían el arca del Señor a la Ciudad de David? (6:15)
 1. **Gritos y sonidos de trompetas**
 2. Llantos
 3. Sonidos de copas rompiéndose
8. ¿Dónde colocaron los israelitas el arca cuando llegó a la Ciudad de David? (6:17)
 1. En el palacio
 2. **En una tienda que David había erigido para ella**
 3. En el campo junto al agua
9. ¿Qué hizo David después de colocar el arca de Dios en la tienda? (6:17-18)
 1. Hizo sacrificios al Señor.
 2. Bendijo al pueblo en el nombre del Señor de los Ejércitos.
 3. **Todas las respuestas son correctas.**
10. ¿Qué le dio David a todo el pueblo cuando el arca de Dios llegó a la Ciudad de David? (6:19)
 1. Oro
 2. **Una torta de pan, una de dátiles y una de pasas**
 3. Ganado

Lección 17

Preguntas de revisión - nivel azul

2 Samuel 5:6-6:19

1. ¿Por qué David se engrandecía más y más? (5:10)
 1. **Porque el Señor Dios de los Ejércitos estaba con él**
 2. Porque era un guerrero habilidoso
 3. Porque tenía muchos amigos
 4. Porque las personas le temían
2. ¿Qué hicieron los filisteos cuando oyeron que David había sido ungido rey? (5:17)
 1. **Subieron a buscarlo.**
 2. Se escondieron en las montañas.
 3. Lo mataron.
 4. Huyeron a Jerusalén.
3. ¿Por qué David reunió a 30 000 hombres de Israel y partió de Baala? (6:1-2)
 1. Para pelear contra los filisteos
 2. Para derrocar al rey
 3. Para ayudar a construir un templo
 4. **Para subir el arca de Dios**
4. ¿Cómo celebraron David y todo Israel cuando trajeron el arca de la casa de Abinadab? (6:3-5)
 1. Bebieron vino.
 2. **Con toda clase de instrumentos**
 3. Danzaron.
 4. Eligieron no celebrar.
5. ¿Quién extendió la mano y sujetó el arca cuando los bueyes tropezaron? (6:6)
 1. **Uza**
 2. Ajío
 3. Abinadab
 4. David
6. ¿Qué sucedió cuando Uza extendió la mano y sujetó el arca? (6:7)
 1. **Dios hirió a Uza y este falleció.**
 2. El arca cayó sobre Uza y lo lastimó.
 3. Los otros hombres extendieron sus manos y sujetaron el arca antes de que cayera.
 4. David les dijo a los que llevaban el arca que se detuvieran.
7. ¿Por qué David decidió llevar el arca desde la casa de Obed-edom a la Ciudad de David? (6:12)
 1. Estaban cansados de que estuviera en ese lugar.
 2. **David vio cómo el Señor había bendecido a la familia de Obed-edom.**
 3. Tenía miedo de que la dañaran.
 4. Todas las respuestas son correctas.
8. ¿Qué hizo David cuando los que llevaban el arca dieron seis pasos? (6:13)
 1. Les dijo que regresaran porque estaban perdidos.
 2. **Sacrificó un toro y un carnero engordado**
 3. Les dijo que descansaran.
 4. Sacrificó una cabra.
9. ¿Qué hizo Mical cuando vio que David danzaba delante del Señor? (6:16)
 1. Se regocijó con él.
 2. Le gritó.
 3. **Lo menospreció en su corazón.**
 4. Le lanzó piedras.
10. ¿Qué hizo David después de colocar el arca de Dios en la tienda? (6:17, 18)
 1. Hizo sacrificios al Señor.
 2. Bendijo al pueblo en el nombre del Señor de los Ejércitos.
 3. Le dio a cada uno una torta de pan, una de dátiles y una de pasas.
 4. **Todas las respuestas son correctas.**

Lección 18

Preguntas de revisión - nivel rojo

2 Samuel 7:1-29

1. ¿Qué le dijo Natán a David cuando hablaron sobre el arca? (7:3)
 1. «No te preocupes por el arca.»
 2. **«Anda, haz todo lo que está en tu corazón, porque el Señor está contigo.»**
 3. «Deberías mover el arca a otro lugar.»
2. ¿Qué mensaje le dio el Señor a Natán para David? (7:4)
 1. «Pon el arca en el palacio.»
 2. «Deja el arca en la tienda.»
 3. **«¿Me edificarás tú una casa en la que yo habite?»**
3. ¿Quién estuvo con David dondequiera que andaba y eliminó a sus enemigos de su presencia? (7:4,9)
 1. **El Señor**
 2. Saúl
 3. Natán
4. ¿Dónde dijo el Señor que moraba desde el día que sacó a los israelitas de Egipto? (7:5-6)
 1. En el palacio
 2. En el país
 3. **En una tienda**
5. ¿Qué dijo el Señor que le daría a su pueblo? (7:10)
 1. Comida y agua
 2. Riqueza y poder
 3. **Un lugar donde no sea molestado más**
6. ¿Quiénes dijo el Señor que ya no oprimieron más a los israelitas? (7:10)
 1. Los hijos de Saúl
 2. **Los inicuos**
 3. Otros reyes
7. ¿A quién dijo el Señor que se levantaría después de David? (7:11-12)
 1. Al nieto de Saúl
 2. Al hijo de Jonatán
 3. **A un descendiente de David**
8. ¿Qué dijo el Señor que nunca le quitaría al descendiente de David? (7:15)
 1. Su dinero
 2. Su casa
 3. **La misericordia del Señor**
9. ¿Qué le pidió David al Señor que confirmara? (7:25)
 1. **Su promesa**
 2. El oro de Israel
 3. El alimento de todo Israel
10. ¿Qué palabra usó David para describir el pacto del Señor? (7:27-29)
 1. **Verdadero**
 2. Hermoso
 3. Honorable

Lección 18

Preguntas de revisión - nivel azul

2 Samuel 7:1-29

1. ¿Qué le había dado el Señor a David antes de hablar con Natán sobre el arca de Dios? (7:1)
 1. **Descanso de todos sus enemigos en derredor**
 2. Una tienda en la cual descansar
 3. Un templo
 4. Hijos e hijas
2. ¿Qué le dijo David a Natán sobre el arca de Dios? (7:2)
 1. «El arca de Dios ha sido tomada por los filisteos.»
 2. «Yo vivo en una tienda mientras el arca de Dios está en el templo.»
 3. **«Yo habito en una casa de cedro, mientras que el arca de Dios habita en una tienda.»**
 4. «¿Adónde debo mover el arca de Dios?»
3. ¿Qué dijo el Señor que había hecho por David? (7:8-9)
 1. Él le había dado una casa linda.
 2. Él le había dado nuevas espadas para pelear.
 3. **Había estado con David dondequiera que había andado.**
 4. Todas las respuestas son correctas.
4. ¿Qué dijo el Señor que nunca le quitaría a la descendencia de David? (7:15)
 1. Riqueza
 2. Poder
 3. Hijos
 4. **La misericordia del Señor**
5. Después de que el Señor habló con Natán, ¿qué le dijo Natán a David? (7:17-18)
 1. Solo una parte de lo que Dios había dicho.
 2. **Todas las palabras de la visión.**
 3. No le dijo nada de lo que Dios había dicho.
 4. Le dijo que Dios estaba enojado con él
6. ¿Qué hizo el rey David cuando Natán le habló la Palabra del Señor? (7:18)
 1. Fue a la pastura y lloró.
 2. **Entró y se sentó delante del Señor.**
 3. Reunió a todos sus ejércitos a su lado.
 4. Le dijo a Natán que no le creía.
7. ¿Cómo describió David la grandeza de Dios? (7:22)
 1. «Tú eres grande, oh SEÑOR Dios.»
 2. «No hay nadie como tú.»
 3. «No hay Dios aparte de ti.»
 4. **Todas las respuestas son correctas.**
8. ¿Qué dijo David que Dios había hecho por Israel? (7:23-24)
 1. Los había abandonado.
 2. **Había rescatado a Israel como pueblo para sí.**
 3. Los había tratado mal.
 4. Les había dicho a sus enemigos dónde encontrarlos.
9. ¿Qué le pidió David al Señor que confirmara? (7:25)
 1. El oro de Israel
 2. Toda la comida de Israel
 3. El arca del pacto
 4. **Su promesa**
10. ¿Qué palabra usó David para describir el pacto del Señor? (7:27-29)
 1. Bello
 2. Honorable
 3. **Verdadero**
 4. Bueno

Lección 19

Preguntas de revisión - nivel rojo

2 Samuel 9:1-13

1. ¿Quién dijo: «¿Hay todavía alguno que haya quedado de la casa de Saúl, a quien yo muestre bondad por amor a Jonatán?»? (9:1)
 1. Saúl
 2. **David**
 3. Siba
2. ¿Quién dijo Siba que aún quedaba de la casa de Saúl? (9:3)
 1. Un hermano de Saúl
 2. Un primo de Saúl
 3. **Un hijo de Jonatán**
3. ¿Cómo describió Siba al hijo de Jonatán? (9:3)
 1. Muy apuesto
 2. Muy joven
 3. **Lisiado de ambos pies**
4. ¿Quién era Mefiboset? (9:6)
 1. **El hijo de Jonatán**
 2. Un amigo de los hijos de David
 3. Un siervo de Saúl
5. ¿Qué hizo Mefiboset cuando vino a David? (9:6)
 1. **Se postró para honrar a David.**
 2. Le gritó por hacerlo salir de su casa.
 3. Le preguntó su nombre.
6. ¿Qué promesas le hizo David a Mefiboset? (9:7)
 1. David le devolvería todas las tierras de su padre Saúl.
 2. David le permitiría comer siempre a su mesa.
 3. **Todas las respuestas son correctas**
7. ¿Quién dijo: «¿Quién es tu siervo, para que mires a un perro muerto como yo?»? (9:8)
 1. Siba
 2. David
 3. **Mefiboset**
8. ¿Qué le pidió David a Siba que hiciera por Mefiboset? (9:9-10)
 1. Que lo llevara del palacio al campo
 2. **Que cultivara la tierra para él y trajera las cosechas**
 3. Que le encontrara una esposa y una familia
9. ¿Qué dijo Siba cuando David le pidió que cultivase la tierra de Mefiboset? (9:11)
 1. **«Tu siervo hará conforme a todo lo que mande mi señor el rey a su siervo.»**
 2. «Lo siento. No puedo ayudarte.»
 3. «¿Cuánto me pagarás?»
10. ¿Quiénes eran los siervos de Mefiboset? (9:12)
 1. Micaías y sus hijos
 2. Los siervos de David
 3. **Todos los miembros de la casa de Siba**

Lección 19

Preguntas de revisión - nivel azul

2 Samuel 9:1-13

1. ¿Qué le quería mostrar David a alguien de la casa de Saúl? (9:1)
 1. Su tierra
 2. El oro que había escondido
 3. **Bondad**
 4. Todas las respuestas son correctas
2. ¿Qué dijo Siba cuando David preguntó si aún vivía alguien de la casa de Saúl? (9:3)
 1. «No queda nadie vivo.»
 2. «No lo sé.»
 3. «Creo que el primo de Saúl sigue vivo.»
 4. **«Aún queda un hijo de Jonatán.»**
3. ¿Cómo describió Siba al hijo de Jonatán? (9:3)
 1. **Lisiado de ambos pies**
 2. Apuesto
 3. Tímido
 4. Perezoso
4. ¿Qué hizo Mefiboset cuando vino a David? (9:6)
 1. Lo abrazó.
 2. Tocó el arpa para él.
 3. **Se postró para honrarlo.**
 4. Le preguntó si tenía algo de comida.
5. ¿Qué promesas le hizo David a Mefiboset? (9:7)
 1. David le mostraría bondad por amor a Jonatán.
 2. David le devolvería la tierra de Saúl.
 3. David le permitiría comer siempre en su mesa.
 4. **Todas las respuestas son correctas.**
6. ¿Quién dijo: «¿Quién es tu siervo, para que mires a un perro muerto como yo?»? (9:8)
 1. David
 2. Siba
 3. Jonatán
 4. **Mefiboset**
7. ¿Qué le dijo David a Siba que hiciera por Mefiboset? (9:9-10)
 1. Que lo llevara de la mesa a la cama
 2. Que encontrara algunos amigos para él
 3. **Que labrara la tierra para él y almacenara los productos**
 4. Todas las respuestas son correctas.
8. ¿Qué dijo Siba cuando David le pidió que cultivase la tierra de Mefiboset? (9:11)
 1. «¿Cuánto me pagarás?»
 2. «No puedo ayudarte.»
 3. «Encontraré a alguien que lo haga.»
 4. **«Tu siervo hará conforme a todo lo que mande mi señor el rey a su siervo.»**
9. ¿Quiénes eran los siervos de Mefiboset? (9:12)
 1. Solo Siba
 2. Los amigos de David
 3. **Todos los miembros de la casa de Siba**
 4. Solo Jonatán
10. ¿Quién comió en la mesa de David como uno de los hijos del rey? (9:11)
 1. Siba
 2. **Mefiboset**
 3. Jonatán
 4. Saúl

Lección 20

Preguntas de revisión - nivel rojo

2 Samuel 11:1-17, 26-27; 12:1-10, 13-25

1. Mientras David estuvo en Jerusalén, ¿a quién envió para dirigir el ejército israelita? (11:1)
 1. A Natán
 2. **A Joab**
 3. A Urías
2. Cuando Urías llegó a Jerusalén de la guerra, ¿qué le dijo David que hiciera? (11:8)
 1. «Ve a tu casa y ve a tu esposa.»
 2. «Regresa al campo de batalla.»
 3. **«Desciende a tu casa y lava tus pies.»**
3. ¿Qué hizo Betsabé cuando oyó que Urías había muerto? (11:26)
 1. **Hizo duelo por su marido.**
 2. Estaba feliz.
 3. Le gritó al rey.
4. En la historia que Natán le contó a David, ¿qué sentía el hombre pobre por su corderita? (12:3)
 1. **Era como una hija para él.**
 2. Era solo una mascota.
 3. Era solo una cordera.
5. ¿Qué sucedió con David cuando escuchó la historia que Natán le contó? (12:5)
 1. **Se encendió en gran manera su ira.**
 2. Lloró.
 3. Le pidió a Natán que trajera ante él a aquel hombre rico.
6. ¿Qué sucedería con el hijo de David por el pecado de su padre? (12:14)
 1. Su hijo sería llevado a otra tierra.
 2. **Su hijo moriría.**
 3. Su hijo sería pobre.
7. ¿Qué pasó con el hijo de David cuando Natán regresó a la casa? (12:15)
 1. Se cayó.
 2. Huyó.
 3. **Se enfermó.**
8. ¿Qué hizo David cuando su hijo se enfermó? (12:15-16)
 1. Regresó a la batalla.
 2. **Le rogó a Dios por el niño y ayunó.**
 3. Todas las respuestas son correctas.
9. ¿Qué hizo David después de la muerte de su hijo? (12:20)
 1. **Fue a la casa del Señor y adoró.**
 2. Ayunó y lloró.
 3. Hizo un banquete.
10. ¿Qué le dijeron los sirvientes de David cuando comió después de la muerte de su hijo? (12:20-21)
 1. «Mientras el niño vivía, ayunabas y llorabas.»
 2. «Ahora que ha muerto, te levantas y comes.»
 3. **Todas las respuestas son correctas.**

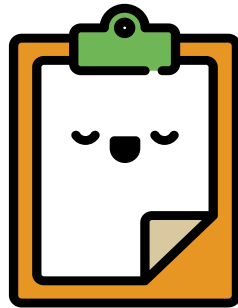
Lección 20

Preguntas de revisión - nivel azul

2 Samuel 11:1-17, 26-27; 12:1-10, 13-25

1. ¿A qué mujer envió a buscar David mientras estaba en Jerusalén y su ejército se había ido a la guerra? (11:13)
 1. **A Betsabé**
 2. A Abigail
 3. A Mical
 4. A Rut
2. ¿Dónde durmió Urías la primera noche al volver de la batalla? (11:9)
 1. En su casa
 2. En el bosque
 3. **A la puerta del palacio**
 4. En una tienda en la ciudad
3. ¿Dónde puso Joab a Urías en la batalla? (11:16)
 1. **Donde sabía que estaban los hombres más valientes**
 2. En el fondo
 3. En el lugar más seguro
 4. Junto a Joab.
4. ¿Qué hizo Betsabé una vez terminado el tiempo de luto por Urías? (11:27)
 1. Se mudó lejos.
 2. **David envió a traerla a su palacio, ella vino a ser su mujer y le dio a luz un hijo.**
 3. Se escondió en su casa y no volvió a salir.
 4. Despidió a sus siervos.
5. En la historia que Natán le contó a David, ¿cómo trataba el hombre pobre a su corderita? (12:3)
 1. La crio.
 2. Creció con sus hijos.
 3. Compartía su comida con ella.
 4. **Todas las respuestas son correctas.**
6. ¿Con quién comparó Natán al hombre rico de la historia? (12:7)
 1. Con Saúl
 2. **Con David**
 3. Con Jonatán
 4. Con Urías
7. ¿Qué respondió David cuando Natán lo reprendió? (12:13)
 1. **«He pecado contra el Señor.»**
 2. «No he hecho nada malo.»
 3. «¿Por qué me reprendes?»
 4. «No me molestes.»
8. ¿Qué hizo David cuando su hijo se enfermó? (12:15-16)
 1. Pasó el día en el campo de batalla.
 2. **Le rogó a Dios por el niño y ayunó.**
 3. Adoró al Señor.
 4. Todas las respuestas son correctas
9. ¿Qué hizo David cuando supo que su hijo había muerto? (12:20)
 1. Invitó a mucha gente a su casa.
 2. **Fue a la casa del Señor y adoró.**
 3. Se negó a comer o beber.
 4. Estaba triste y no salió de su habitación.
10. ¿Qué nombre le pusieron David y Betsabé a su segundo hijo? (12:24)
 1. Saúl
 2. **Salomón**
 3. Jonatán
 4. David

Modalidad de Juegos y Actividades



¿Qué es MEBI?

La Iglesia del Nazareno siempre ha cedido un espacio especial a la infancia, Jesucristo mismo lo hizo cuando dijo enérgicamente a sus discípulos que no apartaran a los niños porque de ellos es el reino de los cielos; creyendo firmemente que “Instruir al niño en su camino”-Proverbios 22:6, es un mandato apremiante que el Señor nos da, especialmente en nuestras sociedades tan convulsionadas, en las que fácilmente nuestros niños/as están muriendo física y espiritualmente, surge el Ministerio de Esgrima Bíblico Infantil, conocido por sus siglas como MEBI, derivado de la necesidad de profundizar y dinamizar el estudio bíblico para niños/as, por lo que se considera como una herramienta poderosa y efectiva para el evangelismo y discipulado infantil en las iglesias locales.

Partiendo del principio lúdico (aprender jugando) el MEBI consiste en una serie de juegos divididos en las categorías de memorización, reflexión, arte manual, actuación y música; cada uno de los juegos está relacionado o ha sido adaptado al tema de estudio, las iglesias locales forman un equipo con 10 integrantes de entre 7 y 11 años (pueden ser menores de 7 años, pero se recomienda que sean niños/as que ya sepan leer y escribir) este equipo será preparado por un coach a lo largo del año; el encargado del Ministerio entre Niños de un distrito planifica un encuentro en el que cada equipo demuestre lo que ha aprendido de la Biblia a través de los juegos que se plantean, el equipo que demuestre mayor preparación acumulando puntos, representará a su distrito en un encuentro nacional, sin embargo, debe tenerse en claro que el objetivo es aprender la Palabra de Dios, no competir.

Confiamos que esta enseñanza atractiva y vivencial permitirá a los niños/as atesorar la Palabra de Dios en sus corazones y que “no se apartarán del camino correcto” aun cuando dejen la infancia atrás.

Misión:

Preparar a los niños/as como discípulos de Jesús estudiando y atesorando la Palabra en sus corazones y brindar un ministerio que cree las condiciones necesarias para el desarrollo espiritual de cada participante.

Visión:

Ser un medio eficaz de evangelismo y una herramienta dinámica de discipulado que forme y transforme niños/as integrales que amen a Jesús.

Valores:

Nos mueven los valores cristianos como el amor, la comunión, el compromiso y la inclusión, este ministerio además promueve entre los niños/as el trabajo en equipo, colaboración, respeto, entre muchos otros.

¿Qué recursos necesito?

- ✓ Biblia Nueva Versión Internacional
- ✓ Manual de MEBI
- ✓ Puede visitar la página www.regionmesoamerica.org, para este y otros recursos.
- ✓ Material didáctico (hojas, pegamento, tijeras, lápices, crayones, papel de colores, etc.)

¿Cómo formo un equipo en mi iglesia local?

Presidente local de MIEDD, debe adquirir el material que está disponible para MEBI, seleccionar a un hermano/a que sea servicial, dinámico y que ame la labor con niños para que trabaje como coach del equipo.

Coach, su función es preparar al equipo, motivándoles a estudiar la Palabra, dando o coordinando las lecciones bíblicas, actividades de aprendizaje de los juegos, debe acompañar al equipo a todas las demostraciones que organice el distrito, etc.

Equipo, estará formado por un mínimo de 6 niños/as y un máximo de 10 niños/as en edades de 7 a 11 años (pueden ser menores, aunque lo conveniente es que ya puedan leer y escribir). Si un niño/a cumple 12 años entre los meses de julio-diciembre, aun puede participar.

¿Cómo preparo a los niños?

Debe establecerse un tiempo de ensayo y estudio con el equipo. El estudio debe considerar el tema asignado para el esgrima bíblico.

Para estudiar mejor el tema puede dividirse en capítulos o en eventos específicos, para ello utilice la guía de lecciones que se incluye en este folleto. Inicie con la lectura de eventos, discútalos haciendo preguntas de memoria sobre situaciones, personajes, lugares y nombres. Explique datos que motiven la curiosidad del equipo en cuanto a costumbres, significado de objetos o ritos y otras características interesantes que complementen y aclaren el texto y contexto leído. Elabore listados de palabras, nombres, lugares, objetos, animales. Averigüe en cuáles otros libros de la Biblia se mencionan los personajes principales. Haga que los niños memoricen exactamente los textos principales. Ayude a los niños a memorizar eventos y secuencias de las historias, en forma no textual, así lo podrán relatar lo más completo posible. Es necesario ayudarles a recordar datos importantes. Guíarlos para que descubran individualmente y en equipo la enseñanza de Dios para su vida y realice los juegos que tengan relación con la lección estudiada.

Esta guía de estudio puede ayudar en los siguientes temas:

- ¿Cómo surge este(os) personaje(s)?
- ¿Con quiénes se relaciona?
- ¿Dónde se desarrolla la historia?
- ¿Cómo obra Dios en sus vidas?
- ¿Cuál es el motivo por el cual se encuentra esta historia en la Biblia?
- ¿Cómo se relaciona este pasaje a Cristo y por ende a la salvación?
- ¿Qué valores se encuentran en la historia?
- ¿Qué lugares se mencionan? Ubícalos en un mapa.
- ¿Cómo son los personajes?
- ¿Qué características tienen?
- ¿Qué cosas se destacaban en la cultura y se necesitan investigar (animales, artesanías, ritos o costumbres)?

Además:

- Invite a maestros de Escuela Dominical y/o personas que tengan estudios teológicos para que impartan lecciones respecto al tema y aclaren dudas.
- Motive a los hermanos de la iglesia para que apoyen al equipo, en la composición de la letra y música del canto, porra, poema, distintivo y en los ensayos.
- Practique cada juego únicamente después de haber estudiado y aclarado el tema considerablemente.
- Recuerde que es importante establecer las habilidades en las que mejor se desenvuelve el niño/a.

¿Quiénes participan en una demostración?

Moderador, preferiblemente debe ser una persona imparcial, puede ser un invitado de otro distrito o que su iglesia local no esté participando.

- Es quien elige los juegos que se harán en una demostración y prepara el material para los mismos.
- Dirige la demostración
- Lee las instrucciones de cada categoría o juego.
- Arma el equipo de jueces

Jueces, deben ser imparciales, pueden ser invitados de otro distrito o que su iglesia local no esté participando. Se asignará un juez a cada equipo participante, es decir, si hay 5 equipos participando, debe haber 5 jueces.

- Velar porque se cumplan las reglas de cada juego.
- Llevan el punteo del equipo que le correspondió.
- Hacen saber al moderador cuando se infringen las reglas.

Juez de tiempo, deberá llevar el tiempo para cada demostración, dando la señal de inicio y de finalización.

Nombre del equipo



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
100 puntos	5 minutos	Todo el equipo	Un equipo a la vez

Desarrollo

Con anticipación y con ayuda del coach, cada equipo debe elegir un nombre que esté relacionado al tema de estudio.

Debe tener sustento bíblico el cual será explicado por uno o más participantes.

En este tiempo, también se deben presentar los integrantes del equipo.

Los jueces deberán considerar los siguientes aspectos:

1. Apego al tema de estudio
2. Creatividad del nombre
3. Sustento bíblico
4. Creatividad de la presentación
5. Mención de los integrantes

Infracción

Se descuentan puntos al equipo que esté hablando entre sí, cuando otro equipo se esté presentando.

Distintivo



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
50 puntos	5 minutos	Todo el equipo	Un equipo a la vez

Desarrollo

Con anticipación y con ayuda del coach y padres de familia, cada equipo debe portar algún implemento que les distinga.

Puede ser una playera, gorra, uniforme deportivo, etc.

Puede incluir el nombre del equipo, del integrante y un logotipo.

Los jueces evalúan de acuerdo a la siguiente escala:

1. Uniformidad (todos iguales)
2. Creatividad del distintivo
3. Creatividad de la presentación

Infracción

Se descuentan puntos al equipo que esté hablando entre sí, cuando otro equipo se esté presentando.

Porra



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
50 puntos	5 minutos	Todo el equipo	Un equipo a la vez

Desarrollo

Con anticipación y con ayuda del coach, cada equipo debe preparar una porra.

Deberá estar basada en el tema de estudio y el nombre del equipo.

No puede contener ideas o palabras ofensivas hacia otros equipos.

Los jueces evalúan de acuerdo a la siguiente escala:

1. Apego al tema de estudio
2. Creatividad de la porra
3. Creatividad de la presentación
4. Mención del nombre del equipo

Infracción

Se descuentan puntos al equipo que esté hablando entre sí, cuando otro equipo se esté presentando.

Mascota



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
100 puntos	5 minutos	Todo el equipo	Un equipo a la vez

Desarrollo

Con anticipación y con ayuda del coach, cada equipo debe tener una mascota.

Preferiblemente debe ser un animalito que esté relacionado al tema de estudio.

Deberá contener una enseñanza bíblica.

Los jueces evalúan de acuerdo a la siguiente escala:

1. Apego al tema de estudio
2. Creatividad del disfraz
3. Creatividad de la presentación
4. Enseñanza bíblica

Infracción

Se descuentan puntos al equipo que esté hablando entre sí, cuando otro equipo se esté presentando.

Logotipo



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
100 puntos	5 minutos	Todo el equipo	Un equipo a la vez

Desarrollo

Con anticipación y con ayuda del coach, cada equipo debe tener un logotipo.

Deberá tener relación al nombre del equipo.

Se debe dibujar y pintar por los participantes del equipo y servirá para decorar su espacio en una demostración.

Debe tener apego al tema de estudio y sustento bíblico el cual será explicado por uno o más participantes.

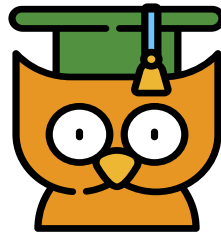
Los jueces evalúan de acuerdo a la siguiente escala:

1. Apego al tema de estudio
2. Creatividad del dibujo
3. Orden y limpieza
4. Enseñanza bíblica
5. Creatividad en la presentación

Infracción

Se descuentan puntos al equipo que esté hablando entre sí, cuando otro equipo se esté presentando.

Modalidad de Juegos y Actividades



Categoría de Memorización

La memorización y el razonamiento son fundamentales para el aprendizaje, la repetición es una de las claves para la memorización; el objetivo de esta categoría es ayudar a los niños/as a memorizar y comprender la biblia de una forma dinámica y atractiva.

En una demostración se realizan **3 juegos** de esta categoría

Textos para Memorizar

- Elí respondió y dijo: Ve en paz, y el Dios de Israel te otorgue la petición que le has hecho. 1 Samuel 1:17
- Aconteció que al cumplirse el tiempo, después de haber concebido Ana, dio a luz un hijo, y le puso por nombre Samuel, diciendo: Por cuanto lo pedí a Jehová.
- Por este niño oraba, y Jehová me dio lo que le pedí. 1 Samuel 1:27
- No hay santo como Jehová; Porque no hay ninguno fuera de ti, Y no hay refugio como el Dios nuestro. 1 Samuel 2:2
- Y el joven Samuel iba creciendo, y era acepto delante de Dios y delante de los hombres. 1 Samuel 2:26
- Y vino Jehová y se paró, y llamó como las otras veces: ¡Samuel, Samuel! Entonces Samuel dijo: Habla, porque tu siervo oye 1 Samuel 3:10
- Y Samuel creció, y Jehová estaba con él, y no dejó caer a tierra ninguna de sus palabras 1 Samuel 3:19
- Entonces dijeron los hijos de Israel a Samuel: No ceses de clamar por nosotros a Jehová nuestro Dios, para que nos guarde de la mano de los filisteos 1 Samuel 7:8
- Tomó luego Samuel una piedra y la puso entre Mizpa y Sen, y le puso por nombre Eben-ezer, diciendo: Hasta aquí nos ayudó Jehová. 1 Samuel 9:12
- Tomando entonces Samuel una redoma de aceite, la derramó sobre su cabeza, y lo besó 1 Samuel 10:1
- Y Samuel dijo a todo el pueblo: ¿Habéis visto al que ha elegido Jehová, que no hay semejante a él en todo el pueblo? Entonces el pueblo clamó con alegría, diciendo: ¡Viva el rey! 1 Samuel 10:24
- Solamente temed a Jehová y servidle de verdad con todo vuestro corazón, pues considerad cuán grandes cosas ha hecho por vosotros 1 Samuel 12:24
- Dijo, pues, Jonatán a su paje de armas: Ven, pasemos a la guarnición de estos incircuncisos; quizá haga algo Jehová por nosotros, pues no es difícil para Jehová salvar con muchos o con pocos. 1 Samuel 14:6
- Y Samuel dijo: ¿Se complace Jehová tanto en los holocaustos y víctimas, como en que se obedezca a las palabras de Jehová? Ciertamente el obedecer es mejor que los sacrificios, y el prestar atención que la grosura de los carneros. 1 Samuel 15:22
- Y Jehová respondió a Samuel: No mires a su parecer, ni a lo grande de su estatura, porque yo lo desecho; porque Jehová no mira lo que mira el hombre; pues el hombre mira lo que está delante de sus ojos, pero Jehová mira el corazón. 1 Samuel 16:7

Textos para Memorizar

Y dijo David a Saúl: No desmaye el corazón de ninguno a causa de él; tu siervo irá y peleará contra este filisteo	1 Samuel 17:32
• Entonces dijo David al filisteo: Tú vienes a mí con espada y lanza y jabalina; mas yo vengo a ti en el nombre de Jehová de los ejércitos, el Dios de los escuadrones de Israel, a quien tú has provocado	1 Samuel 17:45
Y metiendo David su mano en la bolsa, tomó de allí una piedra, y la tiró con la honda, e hirió al filisteo en la frente; y la piedra quedó clavada en la frente, y cayó sobre su rostro en tierra.	1 Samuel 17:49
Y cantaban las mujeres que danzaban, y decían: Saúl hirió a sus miles, Y David a sus diez miles	1 Samuel 18:7
Mas todo Israel y Judá amaba a David, porque él salía y entraba delante de ellos	1 Samuel 18:16
Y David se quedó en el desierto en lugares fuertes, y habitaba en un monte en el desierto de Zif; y lo buscaba Saúl todos los días, pero Dios no lo entregó en sus manos.	1 Samuel 23:14
Y dijo a sus hombres: Jehová me guarde de hacer tal cosa contra mi señor, el ungido de Jehová, que yo extienda mi mano contra él; porque es el ungido de Jehová.	1 Samuel 24:6
Y dijo David a Abigail: Bendito sea Jehová Dios de Israel, que te envió para que hoy me encontrases.	1 Samuel 25:32
Y vinieron los varones de Judá y ungieron allí a David por rey sobre la casa de Judá.	2 Samuel 2:4a
Vinieron, pues, todos los ancianos de Israel al rey en Hebrón, y el rey David hizo pacto con ellos en Hebrón delante de Jehová; y ungieron a David por rey sobre Israel	2 Samuel 5:3
Así David y toda la casa de Israel conducían el arca de Jehová con júbilo y sonido de trompeta.	2 Samuel 6:15
Él edificará casa a mi nombre, y yo afirmaré para siempre el trono de su reino	2 Samuel 7:13
Ahora pues, Jehová Dios, tú eres Dios, y tus palabras son verdad, y tú has prometido este bien a tu siervo	2 Samuel 7:28
Y moraba Mefi-boset en Jerusalén, porque comía siempre a la mesa del rey; y estaba lisiado de ambos pies.	2 Samuel 9:13
Y consoló David a Betsabé su mujer, y llegándose a ella durmió con ella; y ella le dio a luz un hijo, y llamó su nombre Salomón, al cual amó Jehová.	2 Samuel 12:24

Avanza



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
10 puntos cada texto correcto	30 segundos para empezar	1 por equipo	Un equipo a la vez de forma alternada

Materiales

- Tres aros (ula ula) por equipo o círculos de papel
- El juez deberá tener la lista de textos a memorizar

Desarrollo

1. El moderador sortea el orden en el que participan los equipos y se van colocando delante de sus tres aros (ula ula). (sugerencia: si son muchos equipos, la participación se puede reducir a dos aros)
2. El primer participante debe decir un texto del listado de textos a memorizar, lo debe hacer de forma literal; si es correcto, el moderador lo indica y el participante avanza hacia el primer aro.
3. El siguiente participante debe recitar otro texto; la dificultad consiste en que no puede recitar un texto que ya haya sido enunciado por otro participante, en caso de que esto suceda, el niño o niña no podrá avanzar.
4. Si durante los primeros 30 segundos el niño o niña no empieza a decir su texto, pierde la oportunidad y no avanza. Dependiendo de los aros que avance es el punteo que recibe.

Consultas

No se permiten

Infracción

Si el público dice una parte del texto o la cita en voz alta o si el niño o niña consulta con su coach o equipo, se descalifica y se anula su participación en este juego.

Ejemplo



Belén del equipo “Samuel” avanzó dos aros, anotó 20 puntos para su equipo.



Luisa del equipo “Ramatayin” avanzó un aro, anotó 10 puntos para su equipo.

Bingo Bíblico



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
30 puntos	Lo que dure la lectura de los textos	2 por equipo	Simultáneo

Materiales

- Cartillas de bingo, una por equipo.
- Un marcador por equipo puede ser un marcador para bingo (do a dot) o un resaltador.
- Lista de textos a memorizar (se sugiere usar solamente los de 1 Samuel)

Desarrollo

1. El moderador sortea las cartillas y las coloca boca abajo sobre una mesa o suelo frente a cada equipo, entrega a cada equipo el marcador o resaltador.
2. El moderador da la indicación de que volteen sus cartillas y empieza la lectura de los textos bíblicos uno por uno, dando unos segundos después de cada texto, únicamente debe leer los textos sin decir la cita.
3. Los participantes deberán escuchar con atención la lectura de cada texto para identificar las citas en las cartillas e ir las marcando. El equipo que logre hacer tres en línea (horizontal, vertical o diagonal) grita "BINGO", y ahí se detiene el tiempo.
4. Si hubiese empate entre equipos se otorgan 30 puntos a cada uno. Si al terminar la lectura de los textos, ningún equipo logra hacer tres en línea, nadie obtiene puntos.

Consultas

Solamente entre los dos participantes del equipo.

Infracción

Si el equipo interrumpe o pregunta en la lectura de los textos, los jueces descuentan 2 puntos. Si el público dice una parte del texto o la cita en voz alta, se descalifica y se anula su participación en este juego.

EJEMPLO DE LAS CARTILLAS PARA BINGO BÍBLICO

Bingo Bíblico		
1 Samuel 1:17	1 Samuel 3:19	1 Samuel 10:24
1 Samuel 12:24	1 Samuel 23:14	1 Samuel 18:7
1 Samuel 3:10	1 Samuel 9:12	1 Samuel 17:32

Bingo Bíblico		
1 Samuel 10:24	1 Samuel 18:7	1 Samuel 9:12
1 Samuel 23:14	1 Samuel 17:45	1 Samuel 24:6
1 Samuel 25:32	1 Samuel 3:10	1 Samuel 12:24

Bingo Bíblico		
1 Samuel 14:6	1 Samuel 23:14	1 Samuel 24:6
1 Samuel 1:27	1 Samuel 2:2	1 Samuel 15:22
1 Samuel 16:7	1 Samuel 7:8	1 Samuel 9:12

Conteste y Avance



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
5 puntos por respuesta correcta	5 minutos	2 por equipo	Un equipo a la vez

Materiales

- Un dibujo con 15 puntos a unir para cada equipo.
- Sobres cerrados con juegos de 15 preguntas. (diferentes para cada equipo), las preguntas se pueden tomar de los cuestionarios para la modalidad de preguntas.
- Dos marcadores, uno negro (correcto), uno rojo (incorrecto)

Desarrollo

1. El moderador sortea el orden de participación, pega en la pizarra o pared un dibujo para unir con puntos, el cual debe tener 15 puntos a unir. (ver el ejemplo).
2. El primer equipo en participar se para a tres metros de distancia del dibujo, un participante detrás del otro, el moderador les permite elegir un sobre con preguntas y les entrega los marcadores.
3. El moderador lee la primera pregunta, inmediatamente después empiezan a correr los cinco minutos, cada participante tiene 30 segundos para dar su respuesta, si es correcta, traza una línea del dibujo con color negro, si es incorrecta la deberá trazar con color rojo, corre a entregar los marcadores a su compañero y el moderador le lee la siguiente pregunta.
4. Si en 30 segundos no responde el juez lo indica y deberá trazar una línea de color rojo, el moderador dirá la respuesta.
5. El tiempo no se detiene ni se pueden repetir las preguntas.

Consultas

Solamente entre los dos participantes del equipo.

Infracción

Si uno de los participantes traza dos líneas del dibujo, el juez lo indica y les anula una pregunta.

Si el público dice alguna respuesta en voz alta, el juez lo indica y se deberá trazar una línea roja.

EJEMPLO DE DIBUJO PARA UNIR CON PUNTOS

Las preguntas las puede tomar de la modalidad de preguntas y respuestas; este dibujo fue tomado de: <https://clubperlita.wordpress.com>



Crucigrama



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
5 puntos por respuesta correcta	5 minutos	3 por equipo	Simultáneo

Materiales

- Una papeleta con el mismo crucigrama para cada equipo
- Un lapicero por equipo

Desarrollo

1. A cada equipo se le entrega un crucigrama con la misma cantidad de preguntas (el mismo crucigrama para todos los equipos). Se adjuntan 3 crucigramas con diferente dificultad, 6 preguntas = ★, 8 preguntas = ★★, 10 preguntas = ★★★
2. Al dar la señal de inicio, los equipos tienen cinco minutos para contestar. Los equipos deben entregar su crucigrama en ese tiempo. Al finalizar los cinco minutos, si no han terminado, se otorga la puntuación a las respuestas correctas. Esto quiere decir 10 puntos por respuesta correcta.

Consultas

Solamente entre los tres participantes del equipo.

Infracción

Si hubiese consulta con el coach o con los niños del equipo que no están participando, el juez lo indica al moderador y éste anula el crucigrama del equipo, eliminando con ello su participación en este juego únicamente.

Sugerencia

Ya que la categoría es de memorización, se sugiere que sean los crucigramas propuestos los que se utilicen en la competencia.

Respuestas

Crucigrama 1: 1 filisteos, 2 ungir, 3 aceite, 4 Cis, 5 pan, 6 doncellas

Crucigrama 2: 1 quesos, 2 honda, 3 Eliab, 4 bronce, 5 Jehová, 6 prendas, 7 cinco, 8 Ela

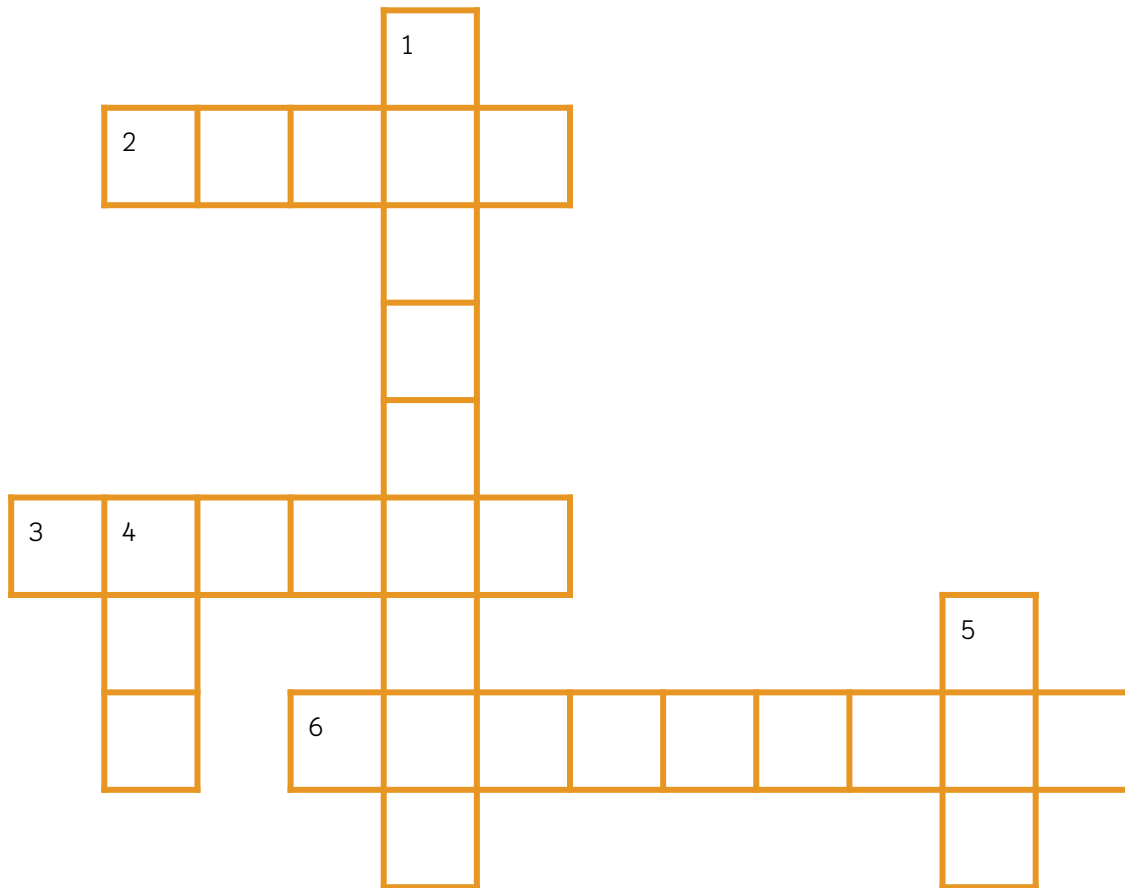
Crucigrama 3: 1 redil, 2 engrandecido, 3 firme, 4 tabernáculo, 5h cortinas, 5v cedro, 6 Saúl, 7 Natán, 8 trono, 9 linaje.

CRUCIGRAMA 1

SAÚL ES ELEGIDO REY

1 Samuel 9-10

Dificultad ★



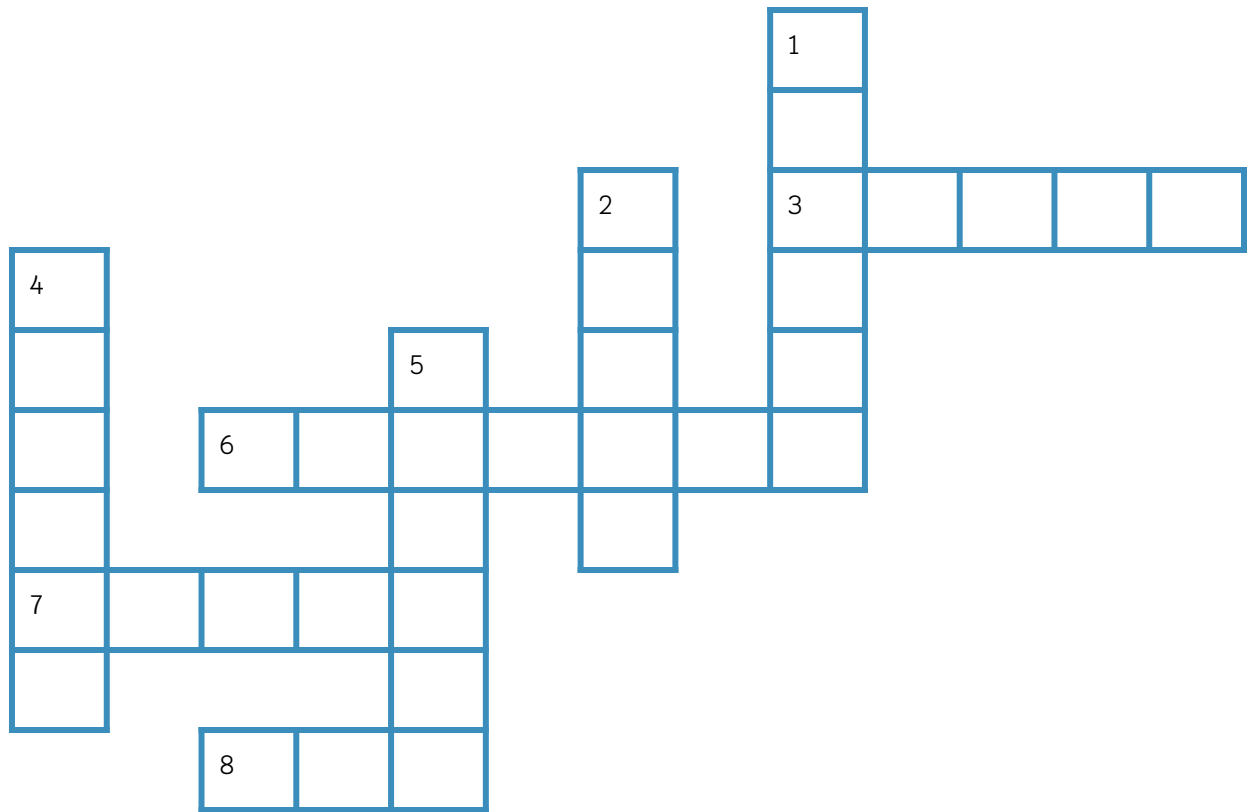
Horizontal	Vertical
1 Lugar en el que Samuel juzgó al pueblo de Israel.	2 Jehová se manifestaba a Samuel en Siló y lo convirtió en un gran...
4 Pueblo enemigo de Israel que tomó el arca y se la llevó.	3
6 Varon de Ramatain de Zofin del valle de Efraín que era el esposo de Ana.2 Qué debía hacer Samuel con Saúl	5 Es conocido por haber sido electo como el primer rey de Israel.1 de la mano de quién salvaría Saúl a Israel
3 De qué era la redoma que tomó Samuel	4 Quién era el padre de Saúl
6 a quiénes hallaron que salían por agua	5 Qué se le acabó a Saúl y a su criado

CRUCIGRAMA 2

DAVID MATA A GOLIAT

1 Samuel 17

Dificultad ★★



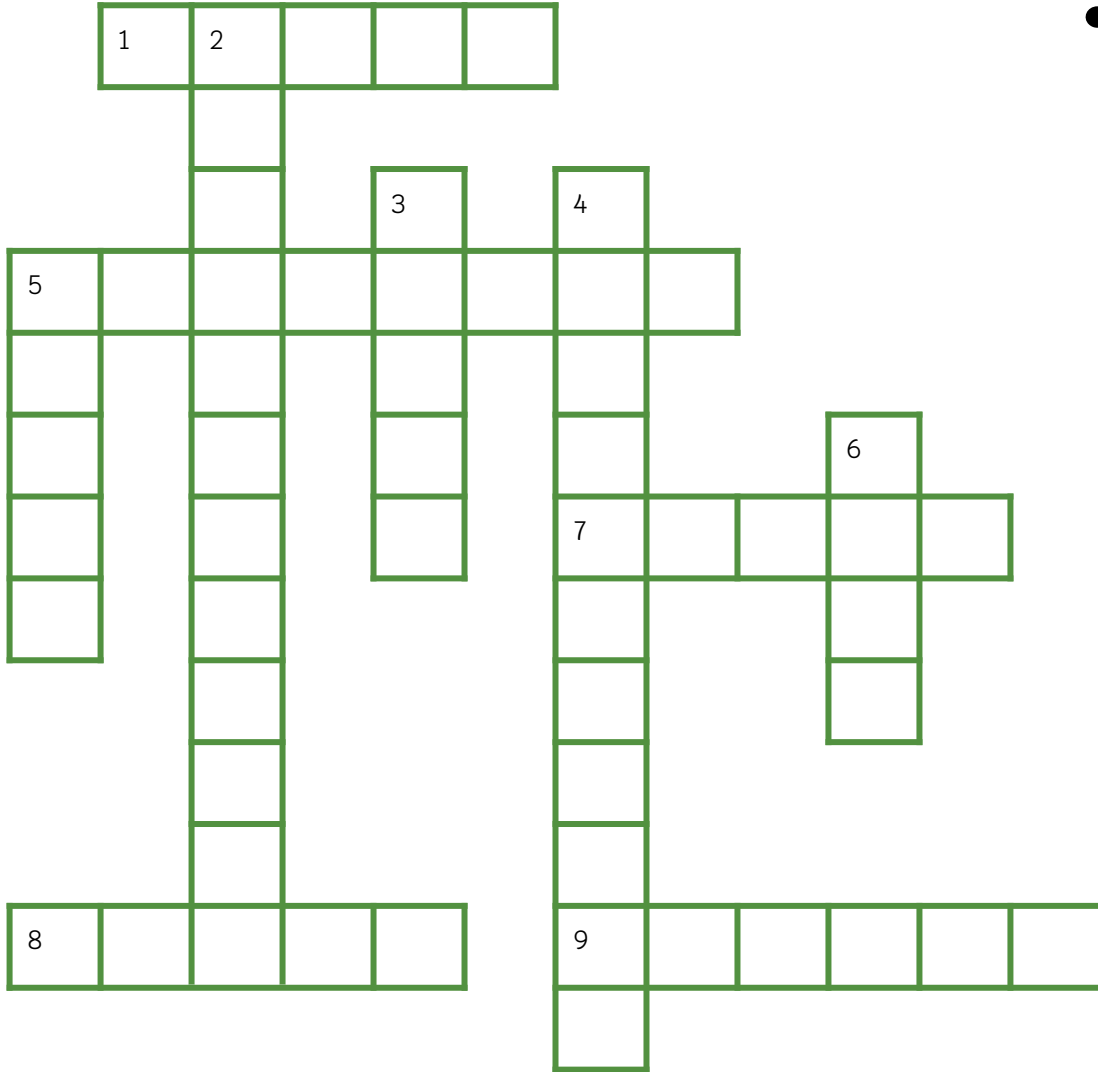
Horizontal	Vertical
3 Quién era el primogénito de Isaí que fue a la guerra	1 Isaí le pidió a David que llevara diez...
6 Qué le pidió Isaí a David que tomara de sus hermanos	2 Qué tomó David en su mano para enfrentar a Goliat
7 Cuántas piedras lisas tomó David del arroyo	4 De qué era el casco que Goliat llevaba en su cabeza
8 En qué valle acamparon los Israelitas	5 En el nombre de quién fue David contra Goliat

CRUCIGRAMA 3

PACTO DE JEHOVÁ CON DAVID

2 Samuel 7

Dificultad ★★☆☆



Horizontal	Vertical
1 De dónde tomó Jehová a David	2 Cómo sería el nombre de Jehová para siempre
5 Entre qué estaba el arca de Jehová	3 Cómo sería la casa de David delante de Jehová
7 A qué profeta se dirigió David	4 Desde que el pueblo salió de Egipto, Jehová anduvo en el...
8 Jehová dijo a David que su sería estable para eternamente	5 De qué dice David que era su casa
9 Cuando los días de David fuesen cumplidos, Jehová levantaría a uno de su mismo...	6 De quién se apartó la misericordia de Jehová

Descubriendo el Texto



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
50 puntos	1 minuto	1 por equipo	Un equipo a la vez de forma alternada

Materiales

- Textos bíblicos cubiertos con tarjetas del tamaño de un cuarto de carta. (diferente para cada equipo).
- También lo puede hacer en algún medio digital como power point, google slides o similar. En ese caso también se necesita cañonera o televisión.

Desarrollo

1. El moderador sortea el orden de participación.
2. Deben prepararse tantos textos como equipos a participar. Los textos deben ser diferentes para cada equipo, tomados del listado de textos a memorizar. La extensión de los textos, en su número de letras debe ser similar. Se presentan tarjetas con cada letra del texto, las tarjetas son tamaño un cuarto de carta (4.25 x 5.5 pulgadas) y la letra en proporción al tamaño. Las tarjetas se colocan ocultando la letra pegada en la pizarra o pared y pueden estar numeradas para ubicar más rápido las letras. (mismo procedimiento para hacerlo en digital)
3. El participante se para a dos metros de distancia del texto y tiene la oportunidad de elegir cuatro letras, el moderador voltea las tarjetas que tengan las letras elegidas.
4. El participante tiene 1 minuto para descubrir el texto, si es correcto, el juez lo indica y se le anotan 50 puntos, si no lo descubre o no lo dice durante el primer minuto, entonces no acumula puntos.

Consultas

No se permiten

Infracción

Si el participante consulta con su equipo, o el público dice alguna letra en voz alta, se le llama la atención, si vuelve a incurrir en esta infracción, el juez anula su participación en este juego.

Si el equipo o el público dice alguna parte del texto, se anula la participación del equipo en este juego.

EJEMPLO DE DESCUBRIENDO EL TEXTO

En este caso, el texto que debe descubrir el participante es:

La gente se fija en las apariencias, pero yo me fijo en el corazón. 1 Samuel 16:7

- Si el participante elige, por ejemplo, las letras A, E, M y S, entonces el moderador voltea las fichas que tienen esas letras o las anota, puede hacer una guía o clave con anticipación, la idea es que se guíe con los números para hacerlo más fácil y rápido, a partir de allí se cuenta un minuto para que el participante descubra el texto.

	a
1	2

	e			e
3	4	5	6	7

s	e
8	9

			a
10	11	12	13

e	
14	15

	a	s
16	17	18

a		a			e				a	s
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29

	e		
30	31	32	33

33	35

m	e
36	37

38	39	40	41

e	
42	43

e	
44	45

			a			
46	47	48	49	50	51	52

	s	a	m		e		:	
	53	54	55	56	57	58		

Dime el Personaje



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
25 cada respuesta correcta	1 minuto	2 por equipo	Un equipo a la vez de forma alternada

Materiales

- Sobres con una adivinanza, deben ser dos sobres por equipo.

Desarrollo

Este es un juego de adivinanzas las cuales se basan en personajes del libro de estudio; cada adivinanza debe tener de tres a cuatro pistas sobre el personaje.

- El moderador sortea el orden de participación, le permite a cada participante elegir un sobre al azar.
- El moderador le lee la adivinanza al participante del primer equipo y el niño o niña tiene 1 minuto para dar la respuesta. Si la respuesta es correcta, el moderador lo indica y el juez le suma 20 puntos al equipo. Si la respuesta no es correcta o no se contesta en el tiempo determinado, pierde su oportunidad y el moderador da la respuesta correcta y no se le otorgan puntos al equipo.
- Luego continúa con el participante del siguiente equipo hasta que pasen todos (es decir que se alterna la participación de los equipos, con uno a la vez)

Consultas

No se permiten

Infracción

Si un juez observa que alguno de los participantes consulta con su equipo o el público presente dice en voz alta alguna respuesta, lo indica al momento para que el moderador anule la pregunta y le planteé otra. Si en esta misma competencia, ya se le hubiere llamado la atención a este mismo respecto, se anula la pregunta y pierde su oportunidad.

DIME EL PERSONAJE

<p>Soy un varón de Ramataim de Zofin, del monte de Efraín, mi padre es Jeroham y tengo dos esposas. ¿Quién soy?</p> <p>R/ ELCANA 1 Samuel 1</p>	<p>Mi nombre significa: por cuanto lo pedí a Jehová, mis padres son Ana y Elcana y nací en Ramá. ¿Quién soy?</p> <p>R/ SAMUEL 1 Samuel 1</p>	<p>Soy sacerdote en Siló, tengo dos hijos, el joven Samuel ha crecido conmigo y le enseñé a escuchar a Jehová. ¿Quién soy?</p> <p>R/ ELÍ 1 Samuel 1-3</p>
<p>Soy de la tribu de Benjamín, joven y hermoso, mi padre es Cis y fui ungido como el primer rey de Israel. ¿Quién soy?</p> <p>R/ SAÚL 1 Samuel 9-10</p>	<p>Vivo en la ciudad de Belén, mi padre es Isaí, soy su hijo primogénito y el profeta Samuel pensó que yo era el ungido de Jehová ¿Quién soy?</p> <p>R/ ELIAB 1 Samuel 16</p>	<p>Vivo en la ciudad de Belén, mi padre es Isaí, soy el menor de sus hijos y yo apaciento a las ovejas. ¿Quién soy?</p> <p>R/ DAVID 1 Samuel 16</p>
<p>Soy un paladín de los filisteos, mido 6 codos y 1 palmo, soy hombre de guerra desde mi juventud. ¿Quién soy?</p> <p>R/ GOLIAT 1 Samuel 17</p>	<p>Soy hijo de Saúl, hice un pacto con David porque le amo como a mi mismo. Ambos ideamos un plan para saber si mi padre quería matarlo. ¿Quién soy?</p> <p>R/ JONATÁN 1 Samuel 18 y 20</p>	<p>Soy una mujer de buen entendimiento y hermosa apariencia, salí al encuentro de David con provisiones para evitar que derramara sangre.</p> <p>R/ ABIGAIL 1 Samuel 25</p>
<p>Extendí mi mano al arca de Dios y la sostuve, porque los bueyes tropezaban y el furor de Jehová se encendió contra mí y caí muerto. ¿Quién soy?</p> <p>R/ UZA 2 Samuel 6</p>	<p>Soy hijo de Jonatán, estoy lisiado de los pies, vivo en Lodebar. David hizo misericordia conmigo y me devolvió las tierras de mi padre. ¿Quién soy?</p> <p>R/ MEFI-BOSET 2 Samuel 9</p>	<p>Soy hija de Eliam y mujer de Urías heteo. Pequé contra Jehová y por mi causa murió mi esposo. Luego del duelo me casé con el rey David. ¿Quién soy?</p> <p>R/ BETSABÉ 2 Samuel 11</p>

Memoria



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
10 puntos por pareja correcta	5 minuto	2 por equipo	Un equipo a la vez

Materiales

- 16 tarjetas, 8 con los textos bíblicos y 8 con las citas respectivas.

Desarrollo

1. El moderador sortea el orden en el que pasan los equipos.
2. Se colocan las fichas en el suelo o en una mesa boca abajo y revueltas.
3. Al dar la señal de inicio, los participantes del primer equipo les dan vuelta a las fichas y tienen 5 minutos para armar las 8 parejas, uniendo el texto bíblico con la cita respectiva.
4. Al terminar las parejas de textos o al acabarse el tiempo, el juez revisa y otorga 10 puntos por pareja correcta.
5. Las fichas se revuelven y se vuelven a colocar en el suelo o mesa para el siguiente equipo.
6. El juez también debe anotar el tiempo en el que cada equipo une los 8 pares, al equipo que lo haga en el menor tiempo, se le entrega una bonificación de 10 puntos.
7. Los textos deben ser tomados de la lista de textos a memorizar.

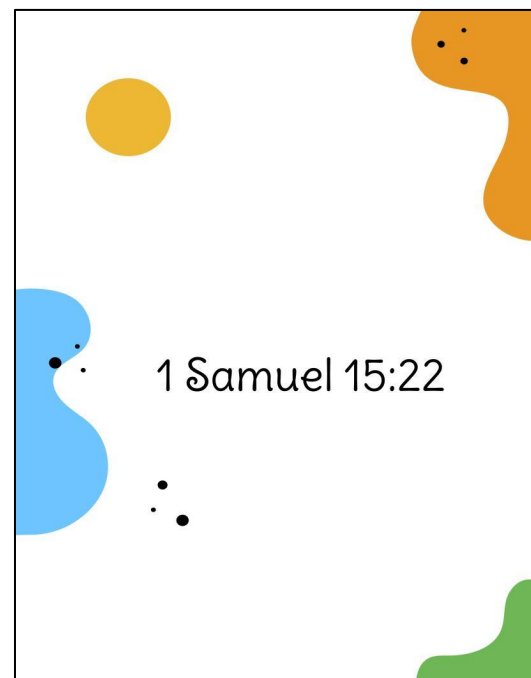
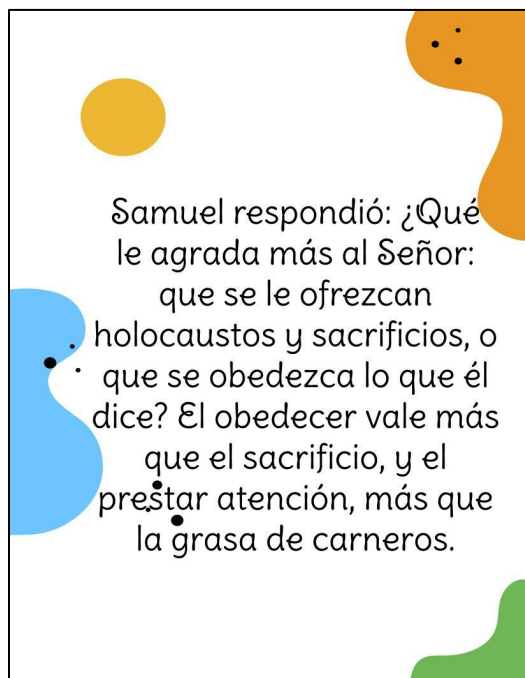
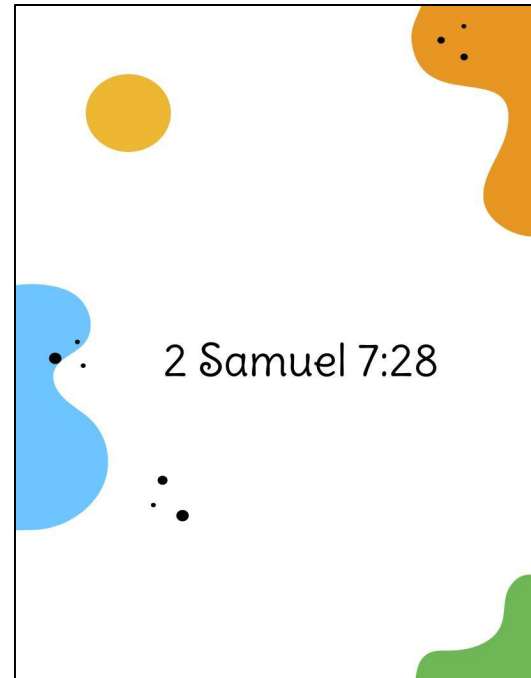
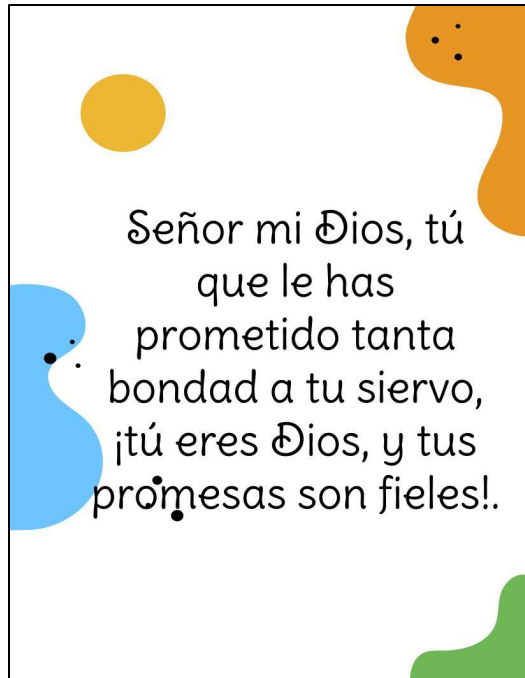
Consultas

Solamente entre los dos participantes del equipo.

Infracción

Si el público presente dijera algún texto o cita en voz alta, el juez les descuenta el valor de una pareja.

EJEMPLO DE LAS FICHAS PARA EL JUEGO DE MEMORIA



Palabra Mágica



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
20 puntos	1 minuto	2 por equipo	Simultáneo

Materiales

- Una papeleta con la palabra a descifrar por equipo.
- Un marcador o lapicero por equipo

Desarrollo

La palabra a descifrar es diferente para cada equipo, únicamente se debe procurar que tengan la misma cantidad de letras (máximo 8).

1. El moderador sortea las papeletas y las coloca boca abajo en una mesa o suelo frente a cada participante.
2. Al dar la señal de inicio, el niño o niña debe voltear su papeleta, la búsqueda comienza a partir de la estrella indicada y el participante debe trazar una línea en cualquier sentido, incluso en diagonal, para unir las letras y encontrar la palabra.
3. Al encontrarla, la escribe debajo.
4. Gana el primer equipo que la descubra correcta y completamente, el juez debe anotar el tiempo en la papeleta. Si hubiese empate, se le otorga puntaje igual a cada equipo. Si un equipo la descubre, pero está incorrecta, el juez que revisa lo indica y este equipo pierde inmediatamente y se continúa el juego con el resto de los participantes.

Si ninguno de los equipos logra descubrirla se quedan sin puntos.

Consultas

Solamente entre los dos participantes del equipo.

Infracción

Si el público presente dijera algún texto o cita en voz alta, el juez les descuenta el valor de una pareja.

EJEMPLO DE LAS CARTILLAS PARA PALABRA MÁGICA

Palabras a jugar

- 5 letras: David, oveja, queso, panes, Dagón, Belén, lanza, Mical, Natán
- 6 letras: Elcana, Penina, Samuel, Goliat, espada, aceite, saetas, Carmel.
- 7 letras: Abigail, Jonatán, Haquila, Betsabé, caballo, Lodebar, Salomón.
- 8 letras: Abinadab, filisteo, amonitas, panderos, Ahimelec, cortinas, desierto.

Palabra Mágica (5)

É		L
	★ B	E
N		

BELÉN

Palabra Mágica (6)

A	★ P	
		E
N	I	N

Palabra Mágica (7)

E	B	★ L
D	O	A
	R	

Palabra Mágica (8)

E	O	S
★ F	T	I
	I	L

Secuencia de Letras



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
5 puntos por palabra correcta	1 minuto	3 por equipo	Simultáneo

Materiales

- Sobres cerrados con la categoría (personajes, lugares, animales, objetos) y la vocal de base para cada equipo.
- Pizarra o cartulinas
- Un marcador por equipo

Desarrollo

1. El moderador sortea los sobres entre los equipos.
2. Se colocan las tarjetas en la pizarra o pared a tres metros de cada equipo y se le proporciona un marcador a cada equipo.
3. Los equipos participan simultáneamente escribiendo un listado de palabras relacionadas a la categoría seleccionada, con la dificultad de que la vocal asignada debe formar una línea en vertical como se muestra en el ejemplo.
4. Los tres participantes de cada equipo formarán una fila, el primer participante se dirige a la pizarra y escribe una palabra, luego retorna a la fila y entrega el marcador al siguiente participante. Éste escribe la segunda palabra y así sucesivamente hasta que termine el tiempo de un minuto.

Los participantes pueden correr o caminar para dirigirse a la pizarra.

Consultas

No se permiten

Infracción

Si el juez observa que están hablando entre los tres participantes de cada equipo se les descuenta el valor de una palabra, o si el público llegara a decir en voz alta alguna palabra, el juez lo indica y se les descuenta el valor de una palabra a todos los equipos.

EJEMPLO DE SECUENCIA DE LETRAS

En este ejemplo, el equipo "Samuel" eligió el sobre que contiene la categoría **PERSONAJES** y la vocal **E**.

Logró escribir correctamente 6 palabras, por tanto anota 30 puntos para su equipo.



Pizarra o cartulina

3 metros

Personajes										
					E					
	S	a	m	u	e	l				
				P	e	n	i	n	a	
					E	l	c	a	n	a
					E	l	í			
		F	i	n	e	e	s			
				M	e	r	a	b		

Sopa de Letras



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
5 puntos por palabra correcta	7 minutos	2 por equipo	Simultáneo

Materiales

- Una papeleta con la sopa de letras con diez palabras a descubrir por equipo.
- Un marcador resaltador o lapicero por equipo

Desarrollo

1. El moderador coloca las papeletas (iguales para todos los equipos) boca abajo en la mesa o suelo frente a cada equipo; las papeletas deben tener en el título un tema relacionado a la búsqueda, por ejemplo: El paso del Jordán, la toma de Jericó, Rahab y los espías, etc.
2. Al dar la señal de inicio cada equipo debe dar vuelta a la papeleta y descubrir qué palabras aparecen en forma horizontal, vertical, diagonal, de arriba abajo, de izquierda a derecha o viceversa. Las palabras deben ser encerradas o resaltadas y se deben anotar a la par o debajo de la sopa de letras.
3. El equipo que termine corre hacia el juez asignado y la presenta para revisión (se anota el tiempo). Si el juez observa que está correcta, lo anuncia al moderador. Se detiene la competencia y uno de los participantes lee el listado en voz alta y ganan los 50 puntos.
4. Si la papeleta que lleva el equipo al juez para su revisión, está incorrecta en alguna(s) palabra(s), éste se limitará a decir incorrecta y el equipo seguirá buscando las palabras.

Si durante el tiempo establecido (7 minutos) no termina ningún equipo, se califica la cantidad de respuestas correctas, 5 puntos por palabra.

Consultas

Únicamente entre los dos participantes del equipo.

Infracción

Si consultan con otros fuera de la pareja participante, el juez lo indica y les da una sanción de 30 segundos, no se le da tiempo de reposición.

SOPA DE LETRAS 1

LA VOZ EN LA NOCHE

1 Samuel 3

Dificultad ★

Dirección de búsqueda: → ↓

A	F	G	T	U	I	O	J	V	G	Y	U	I	N	K
A	S	D	F	G	H	Í	E	A	N	J	U	O	A	S
C	V	B	N	M	L	D	H	P	F	Z	A	E	T	J
G	A	T	U	I	L	O	O	O	O	E	S	A	W	N
T	R	H	J	K	L	S	V	S	L	V	A	E	R	T
U	C	V	B	N	M	E	Á	E	Á	X	D	T	Y	A
J	A	F	W	O	T	U	O	N	M	B	J	I	L	M
R	T	G	E	F	R	T	Y	T	P	A	E	R	L	V
J	I	J	R	R	F	G	H	O	A	C	F	B	A	V
S	A	M	U	E	L	U	I	O	R	B	H	I	M	I
S	A	M	U	N	S	D	F	G	A	C	F	N	A	S
V	G	T	N	D	A	S	D	F	G	V	H	L	R	I
C	F	T	J	A	C	P	U	E	R	T	A	D	F	Ó
A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ñ	A	S	D	B	N

Palabras: Samuel, oídos, Jehová, aposento, lámpara, llamar, visión, ofrenda, puerta.

SOPA DE LETRAS 2

UN REY BUENO QUE SE VOLVIÓ MALO

1 Samuel 15

Dificultad ★★

Dirección de búsqueda: → ↓ ↘

S	E	R	T	U	I	O	P	V	G	H	J	A	D	D
O	D	F	G	H	J	K	L	F	R	T	Y	U	E	E
D	B	A	S	D	F	G	G	H	J	U	Y	T	S	A
V	G	E	A	Z	C	V	I	E	R	T	Y	U	E	D
A	S	S	D	D	F	V	L	B	H	U	K	C	C	B
C	V	B	A	E	T	U	G	M	A	N	T	O	H	V
A	S	D	F	M	C	V	A	A	Z	E	R	T	A	B
C	V	G	Y	U	U	E	L	H	U	I	O	P	D	C
Q	E	R	T	Y	U	E	R	B	H	U	I	O	O	A
C	V	B	N	M	L	O	L	V	G	T	N	K	M	R
C	F	T	Y	I	M	K	L	P	E	C	A	D	O	M
S	S	A	C	R	I	F	I	C	I	O	S	S	F	E
A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ñ	E	R	T	U	L
O	P	L	A	M	A	L	E	C	A	S	D	G	H	J
C	V	N	L	O	P	S	A	Ú	L	A	S	E	O	P

Palabras: Samuel, Saúl, Carmel, obedecer, sacrificios, pecado, desechado, manto, Amalec, Gilgal.

SOPA DE LETRAS 3

PECADOS, TRISTEZA Y SALVACIÓN

2 Samuel 11

Dificultad ★★☆☆

Dirección de búsqueda: → ↓ ← ↑ ↘ ↗ ↙ ↖

A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ñ	P	E	R	T	I
C	F	G	H	Y	U	I	O	L	N	D	A	S	D	N
A	S	R	V	G	T	U	J	K	N	J	L	P	U	A
D	E	R	T	O	S	A	L	O	M	Ó	N	L	E	T
E	R	T	B	B	E	T	S	I	O	É	G	T	L	Á
U	I	O	P	E	U	R	I	S	L	E	R	T	O	N
V	G	T	Y	I	T	G	H	A	D	U	E	R	O	U
D	D	B	Í	L	O	S	S	D	F	H	O	P	M	R
A	A	R	R	J	I	U	A	S	A	L	O	L	O	Í
J	V	T	U	A	R	P	O	B	O	V	A	N	O	A
I	I	U	A	E	F	T	U	I	É	D	G	T	U	S
D	D	O	J	N	A	T	I	A	V	A	A	S	E	R
A	S	F	G	R	A	V	H	M	F	T	N	C	P	O
G	U	E	R	R	A	T	E	R	R	A	C	O	E	A
Q	U	E	T	E	R	R	A	D	O	D	A	V	I	P

Palabras: David, terrado, Betsabé, Urías, guerra, Jerusalén, Natán, Salomón, pecado, duelo.

Termina la Historia



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
50 puntos	1 minuto	3 por equipo	Un equipo a la vez

Materiales

- Un pasaje bíblico para cada equipo, no debe ser el mismo, pero debe ser similar en su extensión.
- Tres sillas

Desarrollo

1. El moderador sortea el orden de participación, se colocan tres sillas en las que deben sentarse los participantes de cada equipo
2. El moderador inicia la lectura del pasaje bíblico (uno por equipo). En el momento en que uno de los tres participantes del equipo descubre a qué pasaje se refiere, interrumpe al moderador (levantándose de su lugar) para continuar con la narración.
3. El tiempo se empieza a marcar en el momento que el moderador inicia la lectura y se detiene al levantarse el participante. Los jueces anotan este tiempo. El moderador indica al participante que finalice la historia; tiene 1 minuto para hacerlo.
4. Al finalizar los jueces anuncian si es correcto y el tiempo obtenido. Si no es correcto, se limita a decir INCORRECTO.
5. Si los 2 ó 3 participantes del equipo se levantan al mismo tiempo, inmediatamente se sientan dejando participar a uno solo.

El moderador repite el procedimiento con otro pasaje para el equipo siguiente. Gana el equipo que acierte con el final de la historia en el menor tiempo transcurrido durante la lectura que haga el moderador. Así el participante podrá dar más datos del relato. El juez de tiempo deberá estar muy pendiente de cada participante para anotar los minutos y segundos en que inicia el niño o la niña y su término.

Consultas

Únicamente entre los tres participantes del equipo pero en voz baja.

Infracción

Si uno de los participantes se levanta de su lugar, pero olvida continuar con la historia se le dan 15 segundos para que inicie la respuesta. Si se queda callado o se vuelve a sentar, el juez indica al moderador INCORRECTO, finalizando la participación de ese equipo en este juego.

EJEMPLO DE TERMINA LA HISTORIA

En este ejemplo, la historia que leerá el moderador es “El nacimiento de Samuel”

Participantes del equipo
se sientan en las sillas



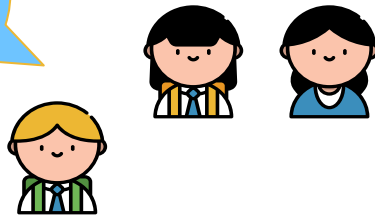
El moderador inicia la
lectura



Hubo un varón de
Ramataim de
Zofim, del monte
de Efraín que se
llamaba Elcana...

Uno de los participantes
se pone de pie y continúa
la historia

Tenía dos
mujeres
Ana y
Penina...



Al momento que el niño/a
se pone de pie, el
moderador le indica que
termine la historia

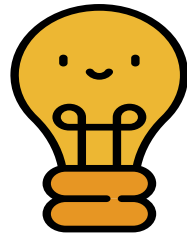


Al terminar el niño o niña la historia, el juez de tiempo ha tomado el tiempo de la lectura del moderador y contabilizado 1 minuto para que el participante termine la historia.

Historias

- Una Oración y Una Promesa, 1 Samuel 1:1-28
- La Voz en la Noche, 1 Samuel 2:12-29, 34-35
- ¡Queremos un Rey!, 1 Samuel 8:1-22
- El muchacho de Belén, 1 Samuel 16:1-23
- Una honda, una piedra y una espada, 1 Samuel 17:31-51
- Problemas en Nob, 1 Samuel 22:6-23
- Charla en el Templo, 2 Samuel 7:1-29

Modalidad de Juegos y Actividades



Categoría de Reflexión

El coach facilita la lección considerando el objetivo o propuesta de la enseñanza y dialoga con los niños/as del equipo permitiendo que formulen sus dudas. El objetivo de esta categoría es motivar al niño y a la niña a la lectura reflexiva de la Biblia, en cuanto a las enseñanzas espirituales que contiene y el contexto (histórico, cultural, idiomático, etc.) en el que se desenvuelve. Hágale saber a los niños que aprender es fruto de un esfuerzo personal.

En una demostración se realizan **2 juegos** de esta categoría

Baúl de los Recuerdos



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
20 por narración correcta	2 minuto	2 por equipo	Un equipo a la vez de forma alternada

Materiales

- Un baúl, ya sea de madera o elaborado con cartón.
- Figuras de cualquier material o impresas para colocar dentro del baúl.

Desarrollo

1. El moderador sortea el orden en el que pasan los equipos.
2. Irán pasando los participantes uno por uno introduciendo la mano en el baúl sin ver, cuando tenga en sus manos un objeto o figura, tendrá 2 minutos para ir narrando qué le recuerda esta figura relacionada con el tema de estudio.
3. El participante debe relacionar bien su narración con la figura, si es correcto, cada participante anota 10 puntos para su equipo.

El objeto que sacan del baúl queda fuera y no se vuelve a introducir al baúl.

Consultas

No se permiten

Infracción

Si la niña o niño consulta con su compañero o el público dice algo en voz alta, el juez descontará 10 puntos al equipo que incurra en esta infracción.

Objetos

Lámpara	1 Samuel 3:3	Manto	1 Samuel 18:4
Panes	1 Samuel 17:17	Arco	1 Samuel 18:4
Espada	1 Samuel 17:45	Asno	1 Samuel 25:20
Honda	1 Samuel 17:40,50	Ovejas	2 Samuel 7:8
Piedras	1 Samuel 17:40	Mesa	2 Samuel 9:11

Cartón Lleno



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
30 puntos	Lo que dure la lectura	2 por equipo	Simultáneo

Materiales

- Pasaje bíblico seleccionado (pueden ser los mismos del juego “termine la historia”, solamente se recomienda que la extensión se reduzca a 10 versículos)
- Cartillas tamaño $\frac{1}{2}$ o $\frac{1}{4}$ de carta, con nueve palabras que se encuentren dentro del pasaje bíblico, deben ser diferentes para cada participante, pero todas deben tener la palabra clave, que preferiblemente es la última de la lectura.
- 9 maíces, frijoles, botones o tapitas por participante.

Desarrollo

1. El moderador sortea las cartillas y las coloca boca abajo sobre una mesa o suelo frente a cada participante, entrega a cada participante un bote con maíces, frijoles, botones o tapitas.
2. El moderador da la indicación de que volteen sus cartillas y empieza la lectura del pasaje bíblico, no menor de 10 versículos.
3. El niño o niña deberá escuchar con atención la lectura e irá marcando las palabras que va escuchando. El que llene su cartón primero, grita “CARTÓN LLENO”. Y ahí se detiene el tiempo.
4. Si hubiese empate entre equipos se otorgan 30 puntos a cada uno. Si al terminar la lectura del pasaje, ningún participante llena el cartón nadie obtiene puntos. Si hubiese empate entre los 2 participantes del mismo equipo únicamente se dan 30 puntos.

Consultas

No se permiten

Infracción

Si el equipo interrumpe o pregunta en la lectura, los jueces descuentan 2 puntos.

EJEMPLO DE CARTON LLENO

En este ejemplo, el pasaje a jugar es “La Voz en la Noche” 1 Samuel 3:1-10 y la palabra clave es “lugar”

Samuel	Jehová	Presencia
Elí	visión	ojos
arca	Palabra	lugar

Samuel	Jehová	Presencia
Elí	llamado	acostó
corriendo	hijo	lugar

conocido	revelada	tercera
Elí	visión	joven
arca	Palabra	lugar

Elí	lámpara	apagada
vuelve	visión	llamado
arca	Palabra	lugar

¿Cómo lo imaginas?



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
30 puntos	1 minuto	1 por equipo	Un equipo a la vez

Materiales

- Un sobre por equipo con el nombre de algún lugar donde sucedió un evento importante.

Desarrollo

1. El moderador sortea el orden de participación y permite que los participantes elijan un sobre al azar.
2. El moderador abre el sobre del primer participante y da lectura al lugar, el niño o niña tiene un minuto para dar el nombre del evento que sucedió en ese lugar y dar una descripción de cómo imagina ese lugar.
3. El juez considera que tanto el nombre del evento como la descripción del lugar están acorde al libro de estudio.
4. Si el participante no responde durante el minuto no se le anota el punteo y el moderador menciona el evento, si el participante únicamente dice qué evento sucedió en el lugar, se anota 10 puntos.

Consultas

No se permiten

Infracción

Si el niño o niña consulta con el coach o con otros miembros de su equipo o si el público presente dice algo en voz alta, el juez lo indica y se anula su participación en este juego únicamente.

Lugares a jugar

- Ramá, ciudad donde nació Samuel (1 Samuel 1)
- Silo, lugar donde estaba el templo y creció Samuel (1 Samuel 1, 2 y 3)
- Ebenezer, lugar entre Mizpa y Sen donde Samuel levantó un monumento (1 Samuel 7)
- Belén, ciudad de donde tomó Jehová a David (1 Samuel 16)
- Valle de Ela, lugar donde pelearon los israelitas contra los filisteos (1 Samuel 17)
- Desierto de En-gadi, lugar donde David perdonó la vida de Saúl (1 Samuel 24)
- Lodebar, lugar donde vivía Mefi-boset (2 Samuel 9)

Enunciados



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
5 puntos por casilla correcta	1 minuto	2 por equipo	Simultáneo

Materiales

- Una papeleta para cada equipo (igual para todos).
- Un lapicero por equipo

Desarrollo

1. El moderador coloca la papeleta en la mesa o suelo, boca abajo, frente a cada equipo.
2. Al dar la señal de inicio, los participantes dan vuelta a la papeleta y tendrán 1 minuto para enlazar los lugares o personajes con los enunciados y escribirlos en los espacios provistos.
3. Al finalizar el tiempo, los equipos entregan su papeleta al juez, se otorgan 5 puntos por casilla correcta.

Consultas

Únicamente entre los dos participantes del equipo.

Infracción

Si los participantes intentan ver las respuestas de otro equipo, el juez lo incida y se anula su participación en este juego únicamente.

EJEMPLO DE ENUNCIADOS

Samuel	Saúl	David	Jonatán
--------	------	-------	---------

Soy hijo de Cis, las asnas de mi padre se perdieron y salí a buscarlas.	Nací en la ciudad de Ramá, mis padres son Ana y Elcana	Soy de la ciudad de Belén, y me dedico a apacentar las ovejas de mi padre Isaí.

Fui a dejarle comida a mis hermanos y terminé matando a un gigante	Mi alma está ligada a la de David, lo amo como a mi mismo e hice un pacto con él.	Le dije a David: "lo que desea tu alma, yo lo haré por tí"

Fui el primer rey de Israel	Fui desechado por Dios por ser desobediente, porque accedí a que el pueblo perdonara ovejas y vacas de Amalec	Jehová me dijo que lo que no viera el parecer de Eliab ni lo grande de su estatura, porque él mira el corazón

Espada de dos filos



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
10 por respuesta correcta	1 minuto	1 por equipo	Un equipo a la vez de forma alternada

Materiales

- Sobres con tres preguntas diferentes para cada equipo.

Desarrollo

- El moderador sortea el orden de participación, le permite a cada participante elegir un sobre al azar.
- El moderador le lee las preguntas del sobre al participante del primer equipo, a cada una de ellas el niño o niña deberá responder si es falso o verdadero; para ello tendrá 1 minuto a partir de que el moderador empiece la lectura de la primera pregunta.
- Si el participante no responde correctamente, el moderador dirá la respuesta correcta y leerá la siguiente pregunta.
- El juez dará 10 puntos por cada respuesta correcta y se debe tomar en cuenta que el tiempo no se detiene

Consultas

No se permiten

Infracción

Si el participante consulta con su equipo o el público dice en voz alta alguna de las respuestas, el juez lo indica y se anula la participación en este juego.

EJEMPLO DE ESPADA DE DOS FILOS

Puede tomar preguntas de la modalidad de preguntas y respuestas y formularlas acorde a los requisitos de este juego.

Sobre 1

1. ¿Los hijos de Elí eran hombres buenos y amistosos?
Falso o verdadero R/ Falso (1 Samuel 2:12)
2. ¿Jehová se volvió a revelar a Samuel en Silo?
Falso o verdadero R/ Verdadero (1 Samuel 3:21-4:1)
3. Cuando Samuel servía en presencia de Jehová, ¿su Palabra era abundante?
Falso o verdadero R/ Falso (1 Samuel 3:1)

Sobre 2

1. ¿Saúl era un hombre apuesto que sobrepasaba a cualquiera del pueblo?
Falso o verdadero R/ Verdadero (1 Samuel 9:2)
2. ¿Saúl y su siervo encontraron a Samuel mientras buscaban las túnicas de su padre Cis?
Falso o verdadero R/ Falso (1 Samuel 9:3)
3. Cuando Samuel presentó a Saúl como rey de Israel, el pueblo dijo “viva el rey”
Falso o verdadero R/ Verdadero (1 Samuel 10:24)

Sobre 3

1. ¿Mientras su ejército estaba en Guerra y David estaba en Jerusalén envió a buscar a Betsabé?
Falso o verdadero R/ Verdadero (2 Samuel 11:13)
2. ¿Al segundo hijo de David y Betsabé lo llamaron Saúl?
Falso o verdadero R/ Falso (2 Samuel 12:24)
3. ¿El profeta Natan amonestó a David por su pecado?
Falso o verdadero R/ Verdadero (2 Samuel 12)

Orden de Eventos



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
50 puntos si la escena es correcta + 10 puntos si la narración es correcta	2 minutos para ordenar las escenas + 1 minuto para la narración	1 por equipo	Simultáneo para formar las escenas y un equipo a la vez para narrar

Materiales

- Historias de 1 y 2 de Samuel divididas en 5 escenas

Desarrollo

- El moderador prepara sobres manila con cinco escenas de alguna historia del libro a estudiar.
- El moderador permite que los participantes elijan un sobre al azar.
- En cuanto se dé la señal de inicio, los participantes deberán sacar las escenas del sobre y tendrán dos minutos para ordenarlas.
- Pasados los primeros dos minutos, cada participante tendrá un minuto para narrar la secuencia del evento

Consultas

No se permiten

Infracción

Si el participante consulta con su coach o con alguien de su equipo, el juez lo indica y anula su participación en este juego únicamente.

Ejemplo

Se presentan imágenes relacionadas a la lección “una voz en la noche” 1 Samuel 3, estas han sido tomadas del portal Club Perlita.



Siguiendo las Huellas



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
5 puntos por respuestas correcta	30 segundos para dar la respuesta	1 por equipo	Un equipo a la vez de forma alternada

Materiales

- 12 huellas de papel o de cualquier otro material.
- Un sobre con un juego de 12 preguntas diferentes para cada equipo. (puede tomar las preguntas de la modalidad de preguntas y respuestas y adaptarlas a este juego)
- Dos títulos, uno de inicio y otro de meta.

Desarrollo

1. El moderador sortea el orden de participación y los sobres con los juegos de preguntas.
2. Se colocan en el suelo las 12 huellas y los niños hacen una fila en el inicio, el moderador lee la primera pregunta del primer participante y tiene 30 segundos para dar su respuesta, si es correcta coloca su identificador en la huella 1, si no responde durante los 30 segundos o su respuesta es incorrecta, el moderador da la respuesta correcta y el niño o niña no avanza.
3. Luego continúa con el siguiente participante, de forma alternada.

Debe tomar en cuenta que se le deben hacer las 12 preguntas a cada participante, en este juego ganan 5 puntos por huella que avancen.

Consultas

No se permiten

Infracción

Si el público llegara a decir en voz alta la respuesta se le descuentan 10 puntos al equipo que incurra en esta infracción.

EJEMPLO DE SIGUIENDO LA HUELLA

Puede tomar preguntas de la modalidad de preguntas y respuestas y formularlas acorde a los requisitos de este juego.

Juego de preguntas

1 Samuel 18:1-16, 28-30; 19:1-18

1. ¿Qué le dió Jonatán a David?

Manto, túnica, espada, arco y cinturón

2. ¿Qué hacían las mujeres cuando los hombres volvieron y David derrotó a Goliat?

Cantaban y danzaban

3. ¿Qué le dio Saúl a David por su éxito?

Un alto rango en el ejército

4. ¿Por qué Saúl temía a David?

Porque Jehová estaba con David

5. ¿Qué observó Saúl sobre su hija Mical?

Que amaba a David

6. ¿Quién convenció a Saúl de que dejara vivir a David?

Jonatán

7. ¿Qué hizo Saúl cuando Jonatán le habló de David?

Prometió que no lo mataría

8. ¿Qué hizo Jonatán luego de convencer a Saúl de no matar a David?

Le contó a David sobre su conversación

9. ¿Qué hizo Saúl cuando vino sobre él un espíritu malo de parte del Señor?

Intentó clavar a David con su lanza

10. ¿Qué hizo Mical cuando los hombres de Saúl vinieron a buscar a David?

Le advirtió a David y lo ayudó a escapar

11. ¿Qué le dijo Mical a los hombres de Saúl cuando vinieron a buscar a David?

Que estaba enfermo

12. ¿A quién fue a buscar David después de que Mical lo ayudó a escapar?

Samuel

Meta



Camila del equipo "Ebenezer" respondió 10 preguntas, anotó 50 puntos.



Ricardo del equipo "Samuel" respondió 7 preguntas, anotó 35 puntos.



Inicio

¿Qué nos Enseña?



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
20 puntos	1 minuto	1 por equipo	Un equipo a la vez de forma alternada

Materiales

- Textos bíblicos (cantidad de acuerdo a los equipos participantes)
- Una hoja con 3 valores para cada texto (1 valor debe tener relación con el versículo y 2 no)

Desarrollo

1. El moderador sortea el orden de participación, le permite a cada participante elegir un sobre al azar.
2. El moderador le lee el texto y los tres valores al participante del primer equipo y el niño o niña tiene 1 minuto para explicar qué valor nos enseña este texto bíblico, si es correcto, el moderador lo indica y el juez le suma 20 puntos a su equipo (se valora la relación con todo el contexto de la historia a la que pertenece el texto). Si la respuesta no es correcta o no es contestada en el tiempo determinado, pierde su oportunidad y el moderador da la respuesta correcta, no se le otorgan puntos para el equipo.
3. Luego continúa con el participante del siguiente equipo hasta que pasen todos.

Consultas

No se permiten

Infracción

Si el público llegara a decir en voz alta la respuesta se le descuentan 10 puntos al equipo que incurra en esta infracción.

Lista de valores

Generosidad, respeto, gratitud, amistad, responsabilidad, paz, solidaridad, tolerancia, honestidad, justicia, libertad, fortaleza, lealtad, integridad, igualdad, perdón, bondad, humildad, perseverancia, amor, unidad, confianza, provisión, protección.

EJEMPLO DE QUÉ NOS ENSEÑA

Solamente temed a Jehová y servidle de verdad con todo vuestro corazón, pues considerad cuán grandes cosas ha hecho por vosotros
1 Samuel 12:24

- Gratitude
- Respeto
- Solidaridad

Después de esto se turbó el corazón de David, porque había cortado la orilla del manto de Saúl. Y dijo a sus hombres: Jehová me guarde de hacer tal cosa contra mi señor, el ungido de Jehová, que yo extienda mi mano contra él; porque es el ungido de Jehová
1 Samuel 24:5-6

- Integridad
- Respeto
- Perdón

Y cuando Abigail vio a David, se bajó prontamente del asno, y postrándose sobre su rostro delante de David, se inclinó a tierra; y se echó a sus pies, y dijo: Señor mío, sobre mí sea el pecado; mas te ruego que permitas que tu sierva hable a tus oídos, y escucha las palabras de tu sierva.
1 Samuel 25:23-24

- Generosidad
- Amistad
- Paz

La Biblia en nuestros tiempos



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
30 puntos	2 minutos para consultar la biblia + 1 minuto para narrar	3 por equipo	Un equipo a la vez de forma alternada

Materiales

- Sobres con las citas bíblicas (uno diferente para cada equipo)
- Biblias

Desarrollo

1. El moderador sortea el orden de participación, le permite a cada equipo elegir un sobre al azar.
2. Cada equipo tendrá 2 minutos para consultar la Biblia y pensar cómo traer la historia al tiempo actual, además deberán ponerse de acuerdo sobre quién será el narrador.
3. Cada equipo tendrá 1 minuto para narrar la historia en versión actual.

Consultas

Solo entre los participantes del equipo.

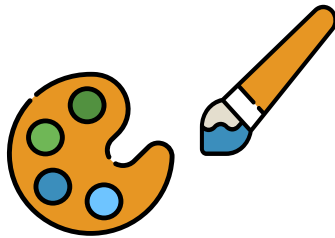
Infracción

Si consultan entre los 3 participantes o con el resto del equipo, cuando haya terminado el tiempo el juez lo indica, y el moderador anula su participación en este juego.

Pasajes a jugar:

- Una Oración y Una Promesa, 1 Samuel 1:1-28
- ¡Queremos un Rey!, 1 Samuel 8:1-22
- El muchacho de Belén, 1 Samuel 16:1-23
- Una honda, una piedra y una espada, 1 Samuel 17:31-51
- Matar o No Matar, 1 Samuel 24:1-22
- Abigail salva el día, 1 Samuel 25:1-42
- Cumpliendo Promesas, 2 Samuel 9:1-13

Modalidad de Juegos y Actividades



Categoría de Arte Manual

Las manualidades también pueden ser utilizadas como herramientas didácticas, por lo regular buscan el avance personal, el desarrollo de la creatividad y son una forma de esparcimiento. Se recurre a las manualidades en la etapa temprana de aprendizaje pues permiten el desarrollo de la motricidad gruesa y fina. Esta categoría les permitirá a los niños/as representar conocimientos bíblicos a través de diferentes expresiones manuales.

En una demostración se realizan **1 juego** de esta categoría

Banderas



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
30 puntos	5 minutos para hacer la bandera + 1 minuto para explicar	3 por equipo	Simultáneo para hacer la bandera y un equipo a la vez para explicar

Materiales

- Sobres con lugares relacionados al libro de estudio
- Media cartulina o tabloides
- Papel de diferentes colores y texturas
- Lápices, marcadores
- Palos de madera o porta globos
- Pegamento, tijeras, lana, etc.

Desarrollo

1. El moderador sortea el orden de participación y los sobres con nombres de lugares donde hayan sucedido eventos importantes.
2. Cada equipo dispondrá de 5 minutos para realizar una bandera con elementos que identifiquen el lugar que les corresponde.
3. Pasados los 5 minutos, cada equipo tendrá 1 minuto para dar su explicación.
4. Para este juego se debe tomar la siguiente escala de evaluación:
 - Adecuación de los materiales 5-10 puntos
 - Limpieza y creatividad 5-10 puntos
 - Explicación 5-10 puntos

Consultas

Solo entre los participantes del equipo.

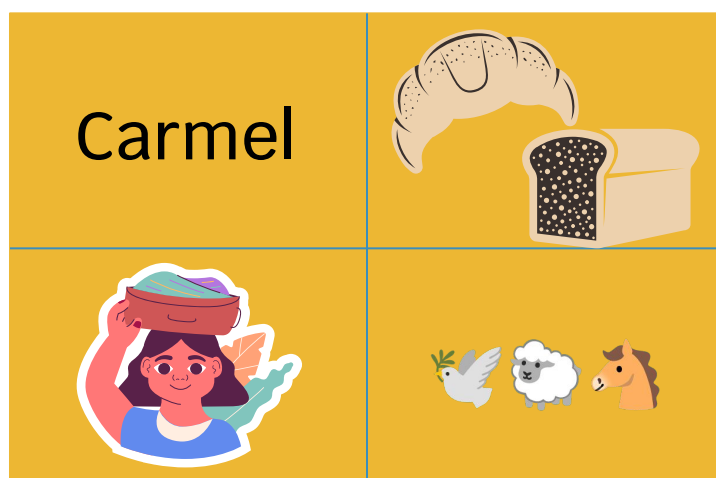
Infracción

Si durante la explicación, el público o algún miembro del equipo interfiere, se le llamará la atención, si vuelve a incurrir se le descuentan 10 puntos al equipo.

EJEMPLO DE BANDERAS

En este ejemplo, el equipo debe elaborar una bandera relacionada a “Carmel”

Los participantes cuentan con 5 minutos para hacer una bandera



Los niños explican que en Carmel vivían Nabal y Abigail, la mujer representa a Abigail, los panes representan toda la provisión que ella preparó para encontrar a David en el monte y que le ofreció como un presente para él y sus hombres, la paloma representa la paz que medio Abigail, la oveja representa a parte del presente que ella llevó y el asno es el animal que ella montaba.

Lugares a jugar:

- Ramá
- Silo
- Eben-ezer
- Belén
- Valle de Ela
- Nob
- En-gadi
- Carmel
- Lodebar

Collage



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
30 puntos	5 minutos para hacer el collage + 1 minuto para explicar	3 por equipo	Simultáneo para hacer la bandera y un equipo a la vez para explicar

Materiales

- Sobres con eventos relacionados al libro de estudio
- Hojas tamaño oficio
- Papel de diferentes colores y texturas
- Lápices, marcadores
- Limpiapipas, ojos movibles, algodón, lana, etc.
- Pegamento, tijeras, etc.

Desarrollo

1. El moderador sortea el orden de participación para la explicación y los sobres con los temas para elaborar el collage.
2. Cada equipo dispondrá de 5 minutos para elaborar su collar con elementos que identifiquen el tema que les corresponde.
3. Pasados los 5 minutos, cada equipo tendrá 1 minuto para dar su explicación.
4. Para este juego se debe tomar la siguiente escala de evaluación:
 - Adecuación de los materiales 5-10 puntos
 - Limpieza y creatividad 5-10 puntos
 - Explicación 5-10 puntos

Consultas

Solo entre los participantes del equipo.

Infracción

Si durante la explicación, el público o algún miembro del equipo interfiere, se le llamará la atención, si vuelve a incurrir se le descuentan 10 puntos al equipo.

EJEMPLO DE COLLAGE

En este ejemplo, el equipo debe elaborar una bandera relacionada a “Una oración y una promesa”

Los participantes cuentan con 5 minutos para hacer un collage



Los niños explican que esta mujer es Ana y esta contenta porque el sacerdote Elí le dijo que Jehová respondería a su petición.

(Imagen tomada de: <http://diasdeinspiracion.blogspot.com>)

Eventos a jugar:

- Una Oración y Una Promesa, 1 Samuel 1:1-28
- La Voz en la Noche, 1 Samuel 2:12-29, 34-35
- ¡Queremos un Rey!, 1 Samuel 8:1-22
- El muchacho de Belén, 1 Samuel 16:1-23
- Una honda, una piedra y una espada, 1 Samuel 17:31-51
- Abigail salva el día, 1 Samuel 25:1-42
- Cumpliendo Promesas, 2 Samuel 9:1-13

Conteste y Dibuje



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
30 puntos	3 minutos	5 por equipo	Un equipo a la vez

Materiales

- Sobres de manila con el dibujo base y el cuestionario de cinco preguntas. (tanto el dibujo como las preguntas son diferentes para cada equipo)
- Masking tape o sellador
- Marcador

Desarrollo

1. El moderador sortea el orden de participación y los sobres con el dibujo base y las cinco preguntas (tanto el dibujo como las preguntas son diferentes para cada equipo).
2. Los participantes deben hacer una fila a 3 metros de distancia de la pizarra o pared donde se pegue el dibujo base.
3. El moderador le lee la primera pregunta al primer participante (después de leer la primera pregunta, se empieza a tomar el tiempo), si él o ella responde correctamente, tendrá la oportunidad de pasar hacer un dibujo sobre el dibujo base. Si no responde, entonces no podrá pasar hacer el dibujo.
4. Al finalizar las cinco preguntas, el moderador pedirá que solo uno de los participantes le diga qué tema o evento se dibujó.
5. Para este juego se toma la siguiente escala de evaluación:
 - Claridad y limpieza de los dibujos 5-10 puntos
 - Coordinación en el tamaño y espacio 5-10 puntos
 - Los dibujos se asocian al tema 5-10 puntos

Consultas

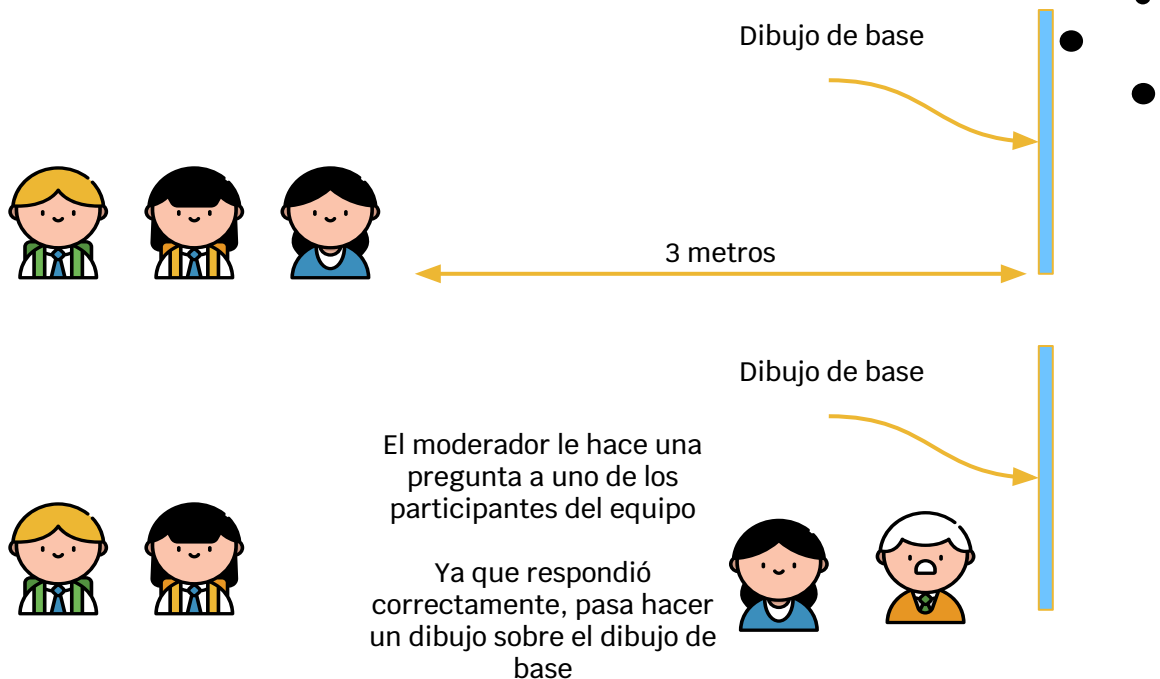
No se permiten, cada participante debe responder su pregunta sin consultar con sus compañeros.

Infracción

Si otro participante responde la pregunta que se le formula alguno de sus compañeros o si alguien del público dice la respuesta en voz alta, se anula la participación de este equipo, únicamente en este juego.

EJEMPLO DE CONTESTE Y DIBUJE

En este ejemplo, el equipo debe elaborar una bandera relacionada a
“Una voz en la noche”



Al finalizar las 5 preguntas, uno de los participantes dice a qué historia se refiere el dibujo que hicieron.

Eventos a jugar:

- Una Oración y Una Promesa, 1 Samuel 1:1-28 (templo con puertas)
- La Voz en la Noche, 1 Samuel 2:12-29, 34-35 (interior del templo con una lámpara)
- El muchacho de Belén, 1 Samuel 16:1-23 (interior de una casa con una mesa)
- Una honda, una piedra y una espada, 1 Samuel 17:31-51 (valle con árboles)
- Abigail salva el día, 1 Samuel 25:1-42 (monte)
- Pecados, Tristeza, Salvación, 2 Samuel 11:1-17 (dos terrazas con paisaje de fondo)
- Cumpliendo Promesas, 2 Samuel 9:1-13 (interior de un palacio con una mesa)

Emoción-arte



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
20 puntos	1 minuto para dibujar + 1 minuto para exponer	1 por equipo	Simultáneo para dibujar y un equipo a la vez para exponer

Materiales

- Hoja con siluetas de rostros (hombre/mujer)
- Marcadores

Desarrollo

1. El moderador sortea el orden para exponer.
2. A cada participante se le entrega una hoja con dos siluetas de rostros (hombre/mujer) y un marcador.
3. El moderador dirá el nombre de un personaje(s) y un evento en el que el personaje(s) sintió alguna emoción, por ejemplo: “David cuando Saúl lo perseguía”
4. Cada participante deberá dibujar las expresiones faciales que correspondan a la emoción que el personaje sintió, para esto, tendrán 1 minuto. (En caso de que se hable de varios personajes como guardias, iglesia, etc. puede usar ambas siluetas).
5. Después del minuto de dibujo, de acuerdo al orden que se sorteó, cada participante les dará una explicación a los jueces sobre la emoción y por qué cree que el personaje la sintió.
6. Para este juego se toma la siguiente escala de evaluación:
 - Claridad y limpieza del dibujo 5-10 puntos
 - Explicación 5-10 puntos

Consultas

No se permiten.

Infracción

Si algún participante intenta ver o replicar lo que otro equipo esté haciendo, el juez lo indica y se anula su participación en este juego.

EJEMPLO DE EMOCIÓN ARTE

En este ejemplo, el equipo “Samuel” le han asignado “Samuel al ver que Jehová desechó a Saúl como rey”

- El participante elige la silueta de varón por tratarse de Samuel y en este caso, dibuja los gestos de un rostro triste y llorón.



Al finalizar el dibujo, el niño explica que lo dibujó llorando porque en 1 Samuel 15 Samuel lloraba porque Jehová había desechado a Saúl como rey e incluso se arrepentía de haberlo puesto por rey de Israel, Jehová le dijo a Samuel “Hasta cuándo llorarás a Saúl”

Eventos a jugar:

- Ana al saber que su petición sería respondida, 1 Samuel 1:17-20
- El pueblo de Israel cuando Saúl fue nombrado rey, 1 Samuel 10:24
- Samuel al ver que Jehová desechó a Saúl como rey, 1 Samuel 15:35-16:1
- Saúl cuando David tocaba el arpa, 1 Samuel 16:23
- Los filisteos al ver que Goliat fue derrotado, 1 Samuel 17:49-53
- David al saber que Saúl procuraba matarlo, 1 Samuel 19:10
- Jonatán al saber que Saúl quería matar a David, 1 Samuel 20:34
- Mefi-boset cuando David hizo misericordia con él y su familia, 2 Samuel 9:6-13
- David al saber que el hijo que Betsabé le daría iba a morir, 2 Samuel 12:14-18

Títere



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
30 puntos	5 minutos para hacer el títere + 1 minuto para exponer	2 por equipo	Simultáneo para la elaboración y un equipo a la vez para exponer

Materiales

- Sobres con los nombres de los personajes.
- Bolsas medianas de papel craft
- Papel de diferentes colores y texturas.
- Marcadores, tijeras, pegamento, lana, ojos móviles, etc.

Desarrollo

1. El moderador sortea los personajes y el orden en el que los equipos darán su explicación.
2. El moderador dispone la misma cantidad de materiales para cada equipo en una mesa o en el suelo.
3. Tendrán 5 minutos para la elaboración del títere.
4. Pasados los 5 minutos, de acuerdo al orden sorteado, cada equipo hará una presentación creativa de su títere.
5. Para este juego se toma la siguiente escala de evaluación:
 - Limpieza en la elaboración del títere 5-10 puntos
 - Creatividad de la presentación 5-10 puntos
 - Adecuación de los materiales 5-10 puntos

Consultas

Solamente entre los dos miembros del equipo

Infracción

Se le descuentan 5 puntos al equipo que esté hablando entre sí cuando otro equipo esté haciendo su presentación.

EJEMPLO DE TÍTERE

El equipo dispone de 5 minutos para elaborar su títere y posteriormente tendrá 1 minuto para presentarlo, el moderador puede tener un teatrino para hacer más atractiva la presentación.



Referencia de títeres elaborados con bolsas de papel, imagen tomada de:
<https://kidsactivitiesblog.com>

Personajes:

- Elí
- Ana
- Samuel
- Saúl
- David
- Jonatán
- Goliat
- Mical
- Abigail
- Mefi-boset
- Natán



Personajes en 3D



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
30 puntos	5 minutos para hacer el personaje + 1 minuto para exponer	2 por equipo	Simultáneo para la elaboración y un equipo a la vez para exponer

Materiales

- Plantillas de los personajes
- Marcadores, tijeras, pegamento, etc.

Desarrollo

1. El moderador sortea los personajes y el orden en el que los equipos darán su explicación.
2. El moderador dispone la misma cantidad de materiales para cada equipo en una mesa o en el suelo.
3. Tendrán 5 minutos para la elaboración del personaje.
4. Pasados los 5 minutos, de acuerdo al orden sorteado, cada equipo hará una presentación creativa de su personaje.
5. Se debe tomar en cuenta la siguiente escala de evaluación:
 - Limpieza en la elaboración del títere 5-10 puntos
 - Creatividad de la presentación 5-10 puntos
 - Adecuación de los materiales 5-10 puntos

Consultas

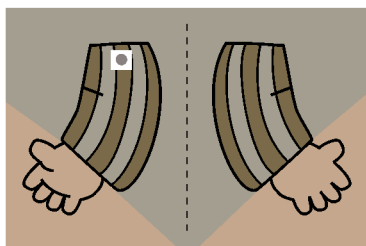
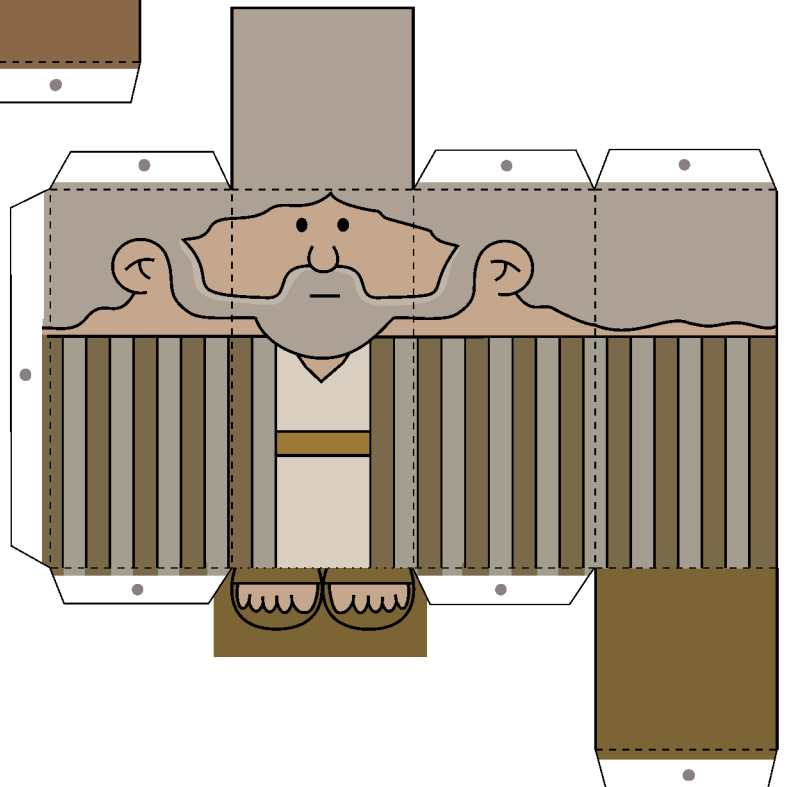
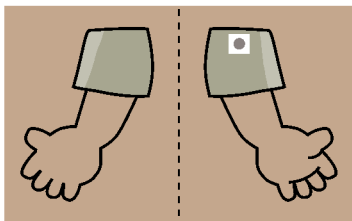
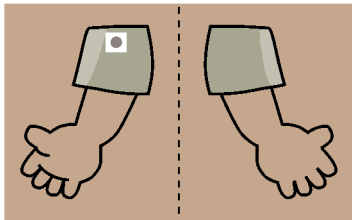
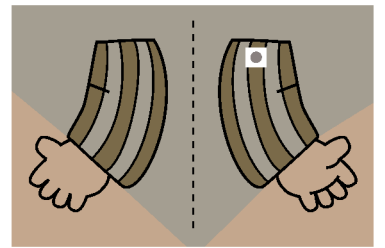
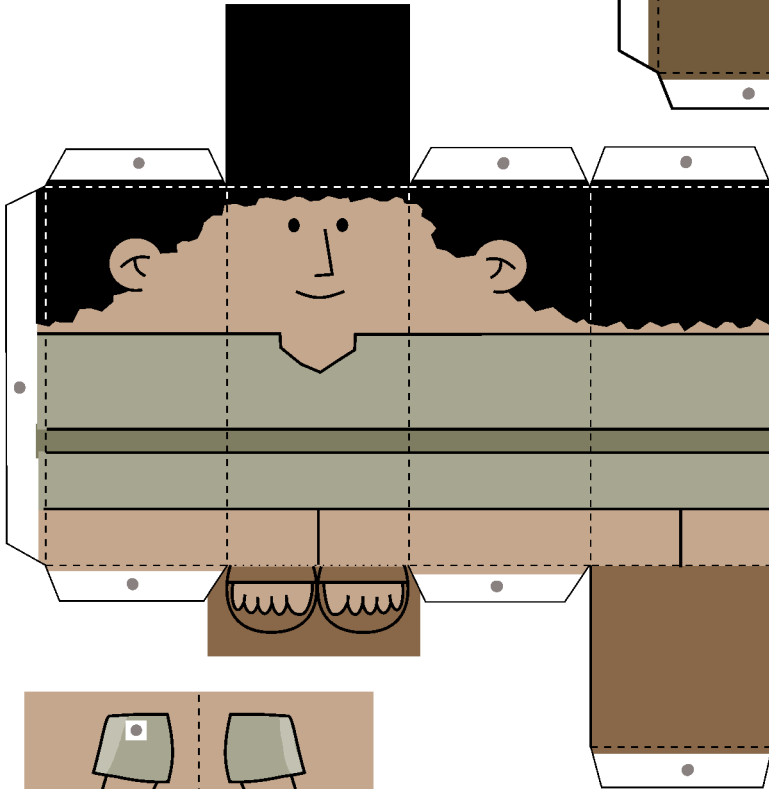
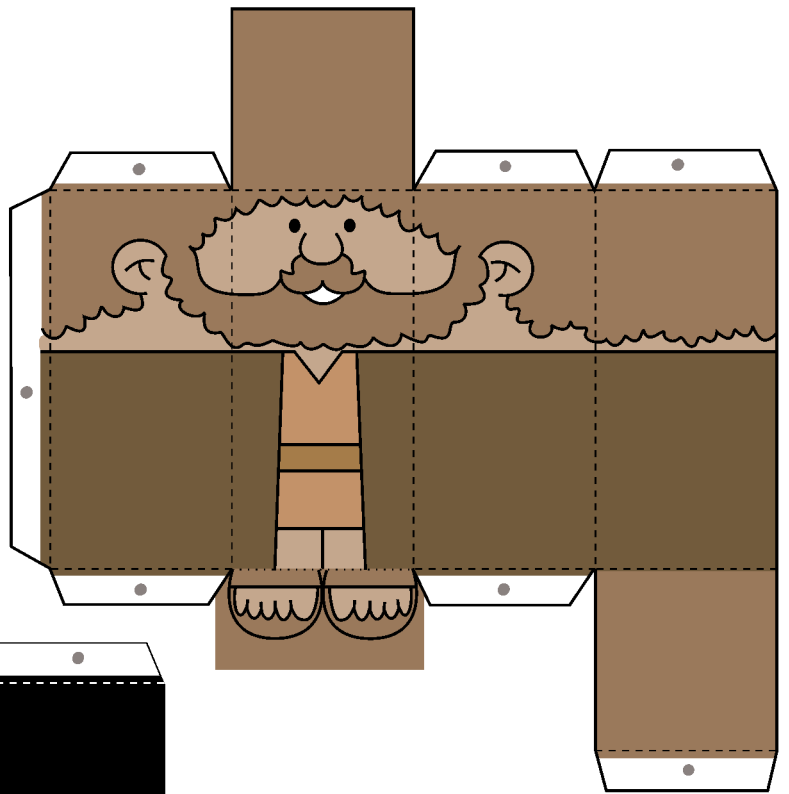
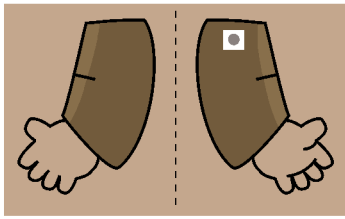
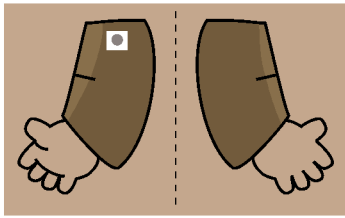
Solamente entre los dos miembros del equipo

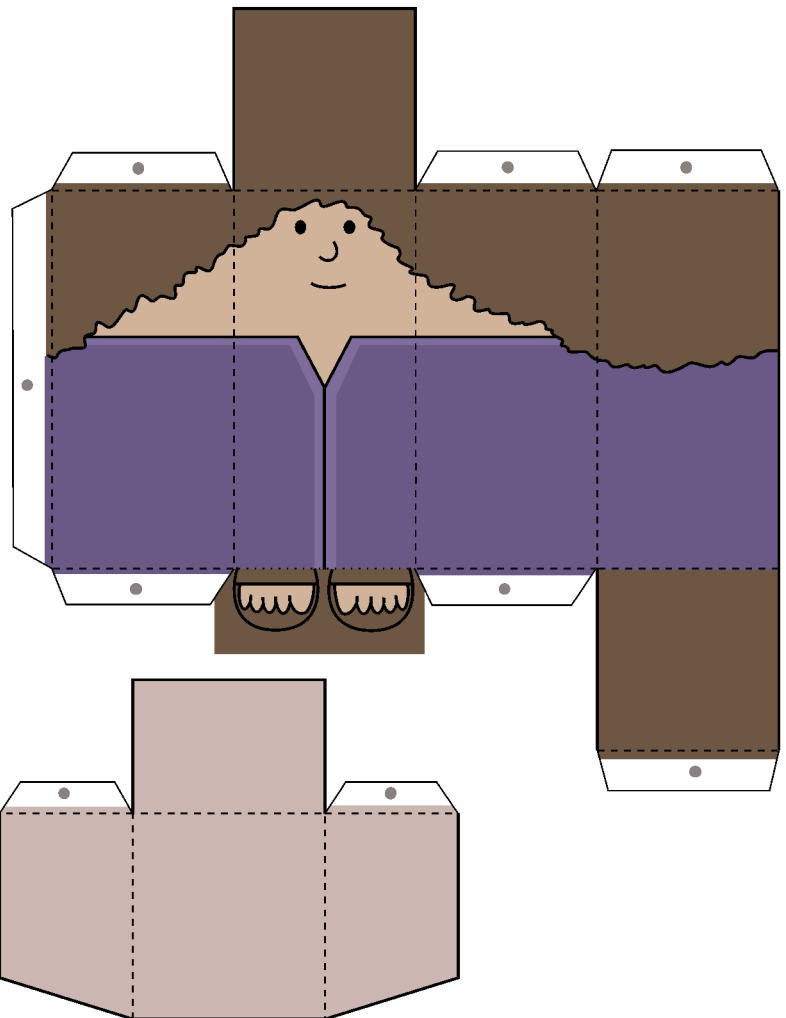
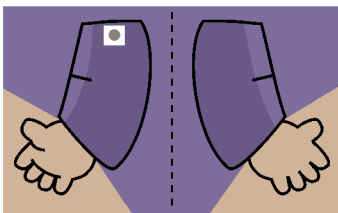
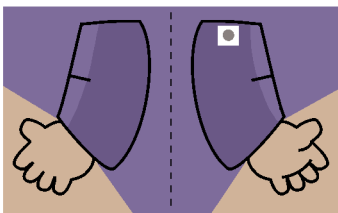
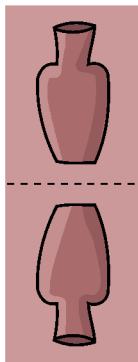
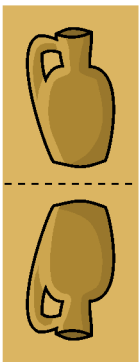
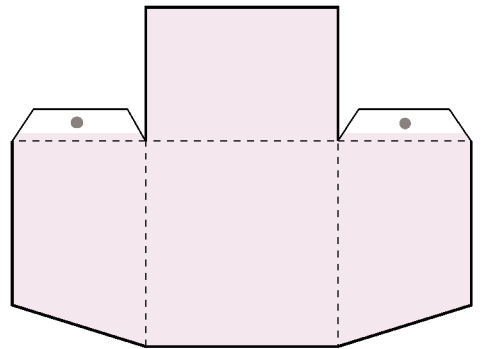
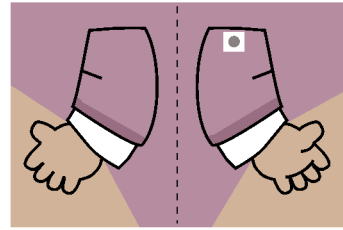
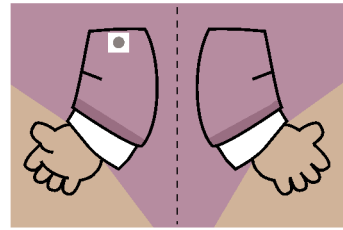
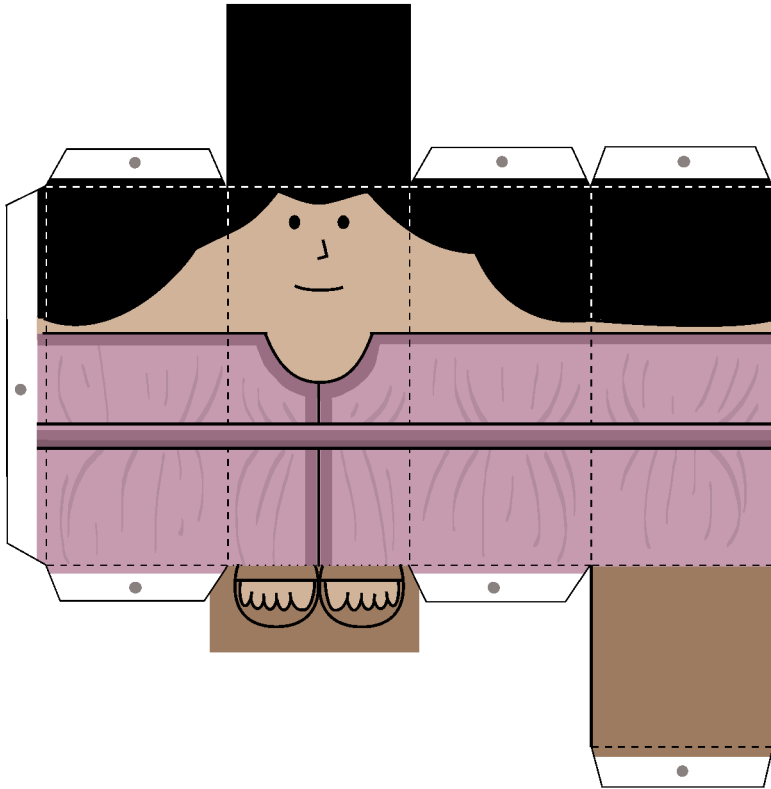
Infracción

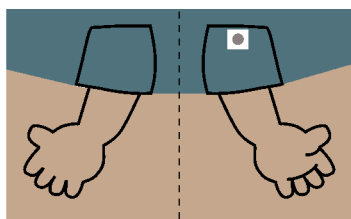
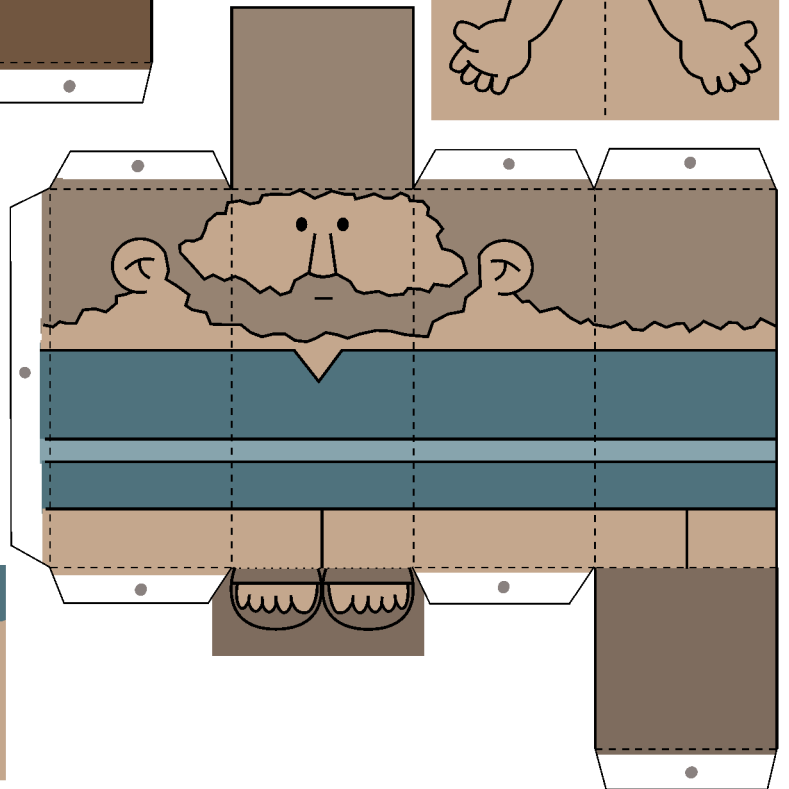
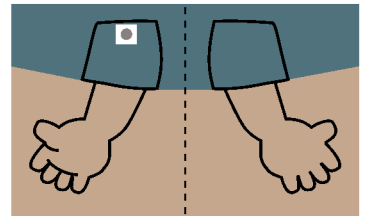
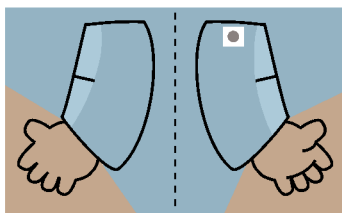
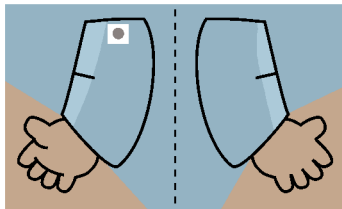
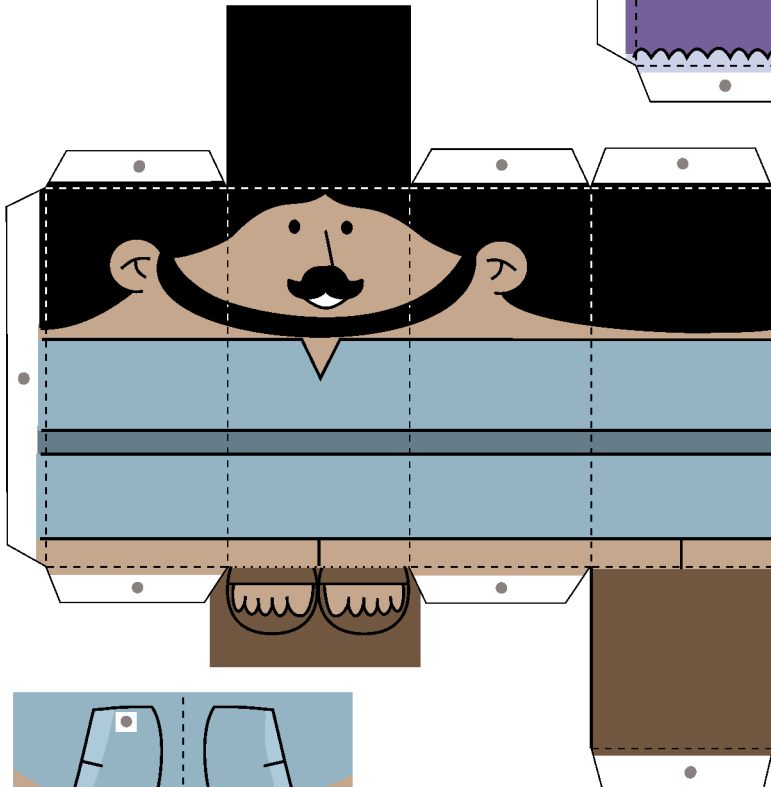
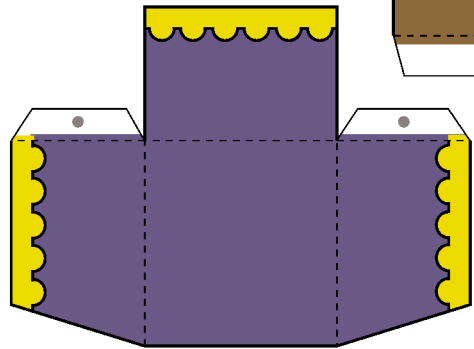
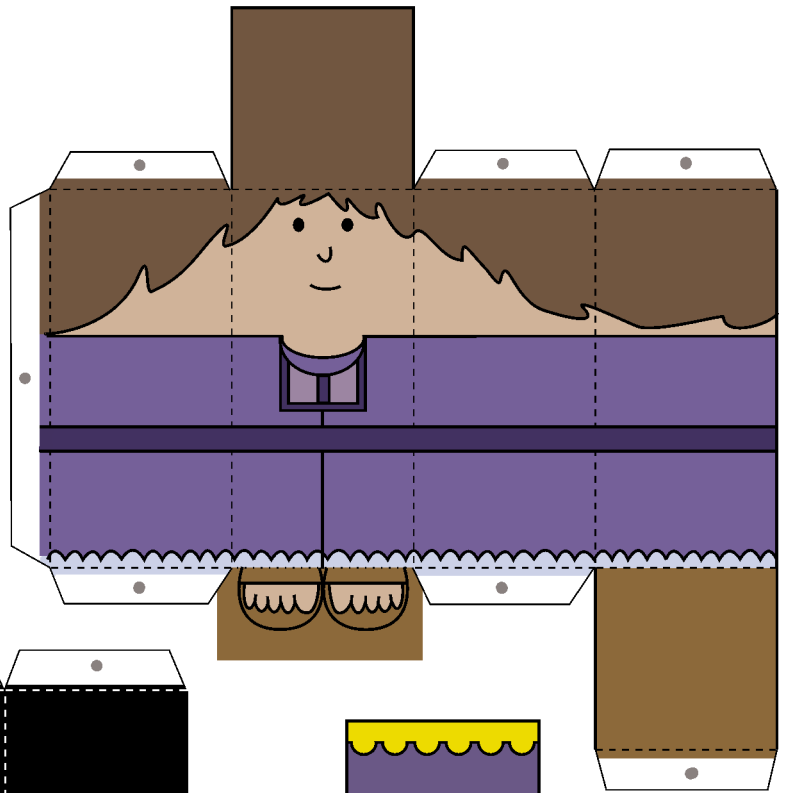
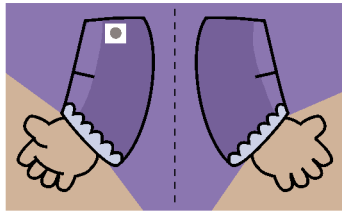
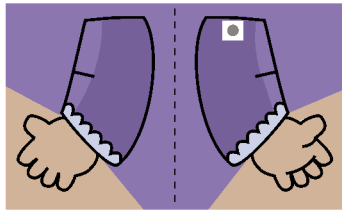
Se le descuentan 5 puntos al equipo que esté hablando entre sí cuando otro equipo esté haciendo su presentación.

Plantillas

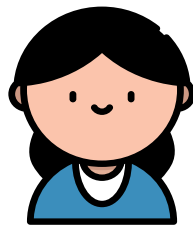
Se adjunta una serie de plantillas que han sido tomadas de: <https://www.mylittlehouse.org>; el moderador puede adaptarlas acorde a los personajes del libro de estudio.







Modalidad de Juegos y Actividades



Categoría de Actuación

La actuación consiste en representar un personaje de forma integral, para ello es necesario que el niño/a, conozca el personaje y lo pueda evocar con su expresión corporal y voz.

En esta categoría el objetivo es el de desarrollar en el niño y la niña la habilidad de expresar con su cuerpo un mensaje espiritual que conlleva el estudio de la Palabra de Dios.

En una demostración se realizan **1 juego** de esta categoría

Acróstico



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
50 puntos	5 minutos para hacer el acróstico + 1 minuto para exponer	2 por equipo	Simultáneo para la elaboración y un equipo a la vez para exponer

Materiales

- Sobre con los personajes a jugar
- Cartulina
- Marcadores

Desarrollo

1. El moderador sortea los personajes y el orden en el que los equipos darán su explicación.
2. El moderador le entrega una cartulina y marcadores a cada equipo.
3. Tendrán 5 minutos para escribir su acróstico.
4. Pasados los 5 minutos, de acuerdo al orden sorteado, cada equipo hará una presentación creativa de su acróstico.
5. Se debe tomar en cuenta la siguiente escala de evaluación:
 - Ademanes 5-10 puntos
 - Coordinación entre los dos miembros del equipo 5-10 puntos
 - Entonación 5-10 puntos
 - Creatividad 5-10 puntos
 - Contenido relacionado al tema de estudio 5-10 puntos

Consultas

Solamente entre los dos miembros del equipo

Infracción

Se le descuentan 5 puntos al equipo que esté hablando entre sí cuando otro equipo esté haciendo su presentación.

EJEMPLO DE ACRÓSTICO

El equipo dispone de 5 minutos para elaborar su acróstico y posteriormente tendrá 1 minuto para presentarlo, para este ejemplo, al equipo Ebenezer le tocó el nombre SAMUEL

S u madre lo pidió en oración

A ngustiada y desesperada en el altar oraba

M iraba Jehová con misericordia a Ana

U n hijo le pidió al Señor y él se lo concedió

E lcana su esposo la amaba y esperaba que el niño fuera destetado

L o entregó a Jehová en el templo de Silo, creció y en profeta se convirtió

Personajes:

- Samuel
- David
- Jonatán
- Goliat
- Ahimelec
- Abigail
- Betsabé
- Mefi-boset
- Natán

Declamación



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
50 puntos	1 minuto	2 por equipo	Un equipo a la vez

Desarrollo

1. El moderador sortea el orden en el que pasan los equipos.
2. Cada equipo tendrá como máximo 1 minuto para presentar su poema, el cual debe tener una extensión mínima de 3 párrafos.
3. Se debe considerar la siguiente escala de evaluación:
 - Ademanes 5-10 puntos
 - Coordinación entre los dos miembros del equipo 5-10 puntos
 - Entonación 5-10 puntos
 - Letra inédita 5-10 puntos
 - Contenido relacionado al tema de estudio 5-10 puntos

Consultas

No se permiten

Infracción

Se le descuentan 5 puntos al equipo que esté hablando entre sí cuando otro equipo esté haciendo su presentación.

Ejemplo

Desborda mi alma ante el altar del Señor, quién soy, más que una sierva llena de aflicción, conoce Jehová la petición de mi corazón y ha de concederla acorde a su voluntad.

No estoy ebria, solo soy una mujer afligida, derramo mi espíritu ante Jehová, sacrificio traigo y en labios de Elí ha venido mi consolación.

La paz que mi alma anhela ha llegado en virtuosa promesa, ya no estoy triste, porque Jehová se ha acordado de mí, he concebido y dado a luz un hijo, en Ramá y de Elcana.

¡Samuel! Por cuanto lo pedí a Jehová y él me lo concedió, yo soy aquella mujer que aquí oraba y hoy vengo a dedicarlo a Jehová.

Dígalo con Mímica



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
25 puntos	2 minuto	5 por equipo	Un equipo a la vez

Materiales

- Sobres con los temas a jugar (diferente para cada equipo).

Desarrollo

- El moderador sortea el orden de participación y los temas.
- El equipo asigna a un participante para hacer la mímica, los otros cuatro deberán adivinar el tema con las mímicas de su compañero, para ello tendrán un máximo de 2 minutos.
- Al estar seguros de la respuesta, la deberán decir, si es correcta anotan el punteo para su equipo, si no es correcta, el moderador dará la respuesta y continuará con el siguiente equipo.

Consultas

Solamente entre los 4 participantes que deben adivinar el tema

Infracción

Si el público presente u otros miembros del equipo interrumpen diciendo posibles respuestas, el juez lo indica y el moderador anula la participación del equipo en este juego únicamente.

Temas

- Ana ora por Samuel, 1 Samuel 1
- Jehová llama a Samuel, 1 Samuel 3
- Israel pide rey, 1 Samuel 8
- Samuel unge a David, 1 Samuel 16
- David toca el arpa para Saúl, 1 Samuel 16
- David mata a Goliat, 1 Samuel 17
- David corta el manto de Saúl, 1 Samuel 24
- Bondad de David hacia Mefi-boset, 2 Samuel 9
- Muerte del primer hijo de David y Betsabé, 2 Samuel 12

Dramatización



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
50 puntos	5 minutos para preparar el drama + 3 minutos para presentarlo	Todo el equipo	Simultáneo para la preparación y un equipo a la vez para presentarlo

Materiales

- Sobres con los temas a jugar (diferente para cada equipo).

Desarrollo

1. El moderador sortea el orden de participación y los temas.
2. Cada equipo tendrá 5 minutos para prepararse con ayuda de su coach, deben tomar en cuenta que el vestuario, escenografía, decoración, etc. lo deben conseguir en ese momento, utilizando lo que esté a la mano y que el tema debe ser traído a la actualidad.
3. Pasados los 5 minutos, el moderador pedirá a los coach que se retiren y cada equipo tendrá un máximo de 5 minutos para presentar su drama.
4. Se debe tomar en cuenta la siguiente escala de evaluación:
 - Participación de todo el equipo 5-10 puntos
 - Capacidad de representación 5-10 puntos
 - Fluidez del diálogo 5-10 puntos
 - Uso de los recursos disponibles 5-10 puntos
 - Conservación de la enseñanza 5-10 puntos

Consultas

Durante los primeros 5 minutos pueden consultar con el coach y entre ellos, durante la presentación no deben consultarse.

Infracción

Se descuentan 10 puntos al equipo que esté hablando entre ellos mientras otro equipo se presenta.

Temas

Se toman los mismos temas de dígalos con mímica.

Última Hora



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
30 puntos	3 minutos para la redacción + 1 minuto para la presentación	4 por equipo	Un equipo a la vez

Materiales

- Hojas
- Lapiceros

Desarrollo

1. El moderador sortea el orden de participación y los temas.
2. Cada equipo tendrá 3 minutos para redactar de forma creativa una noticia basada en el tema que les tocó.
3. Pasados los 3 minutos, solamente un participante de cada equipo deberá leer su noticia en un máximo de 1 minuto.
4. Se debe tomar en cuenta la siguiente escala de evaluación:
 - Creatividad 5-10 puntos
 - Relación con el tema de estudio 5-10 puntos
 - Fluidez del discurso 5-10 puntos

Consultas

Únicamente se permiten entre los 4 participantes durante los primeros 4 minutos, además pueden consultar la biblia.

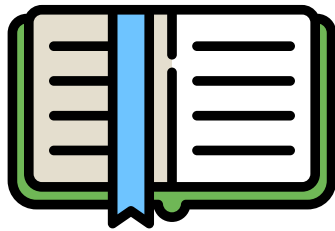
Infracción

Se descuentan 10 puntos al equipo que esté hablando entre ellos mientras otro equipo se presenta.

Temas

- Mueren los hijos de Elí, 1 Samuel 4
- Los filisteos devuelven el Arca, 1 Samuel 6
- Saúl es elegido rey, 1 Samuel 9-10
- David mata a Goliat, 1 Samuel 17
- Saúl procura matar a David, 1 Samuel 19
- Mueren los sacerdotes en Nob, 1 Samuel 22
- Abigail salva el día, 1 Samuel 25
- Muere el hijo de David y Betsabé, 2 Samuel 11

Modalidad de Juegos y Actividades



Categoría de Música

La música es el arte de organizar los sonidos de forma sensible y coherente, con armonía, melodía y ritmo; el objetivo de esta categoría es enseñar al niño/a alabar de forma inteligente a Dios, pues lo harán con el conocimiento de la Palabra, con un fundamento bíblico y conocimiento espiritual.

En una demostración se realizan **1 juego** de esta categoría

Cantando el Texto



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
20 puntos	2 minutos	Todo el equipo	Un equipo a la vez

Materiales

- Sobres con textos de la lista de textos a memorizar (diferente para cada equipo)

Desarrollo

1. El moderador sortea el orden de participación y los textos.
2. Cada equipo tendrá 1 minuto para leer el texto y ponerse de acuerdo.
3. Pasado el primer minuto y conforme al orden de participación, cada equipo presentará su texto cantándole de forma creativa.
4. Se debe tomar en cuenta la siguiente escala de evaluación:
 - Creatividad en la presentación 5-10 puntos
 - Entonación y armonía 5-10 puntos

Consultas

Durante el primer minuto pueden consultar con su coach.

Infracción

Se descuentan 10 puntos al equipo que esté hablando entre ellos mientras otro equipo se presenta.

Canto Inédito



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
50 puntos	3 minutos	Todo el equipo	Un equipo a la vez

Materiales

- Los que cada equipo tenga previsto usar

Desarrollo

Cada equipo deberá escribir un canto relacionado al tema de estudio, esto lo deben hacer con anticipación y ayuda de su coach, también pueden solicitar ayuda a miembros del ministerio de alabanza.

Se deben tomar las siguientes consideraciones:

- Letra inédita (inventada por el equipo)
- Letra relacionada con el tema de estudio.
- Música no necesariamente inédita, (utilizada en el medio cristiano)
- Dos estrofas como mínimo, cuatro como máximo.
- Tiempo máximo de duración tres minutos.

1. El moderador sortea el orden de participación.
2. Cada equipo tendrá un máximo de 3 minutos para presentar su canto, idealmente con música, mímicas y/o coreografía.
3. Se debe tomar en cuenta la siguiente escala de evaluación:

- Letra inédita 5-10 puntos
- Letra relacionada al tema de estudio 5-10 puntos
- Música (entonación, armonía) 5-10 puntos
- Creatividad en la presentación 5-10 puntos
- Participación del equipo completo 5-10 puntos

Consultas

No se permiten

Infracción

Se descuentan 10 puntos al equipo que esté hablando entre ellos mientras otro equipo se presenta.

Ruleta Musical



Puntaje	Tiempo	Participantes	Modalidad
20 puntos	1 minutos	1 por equipo	Un equipo a la vez

Materiales

- Ruleta con el nombre de algunos personajes del libro de estudio

Desarrollo

1. El moderador sorteá el orden de participación y coloca la ruleta al frente de los espectadores.
2. Los participantes hacen una fila en el orden de participación a tres metros de distancia de la ruleta.
3. Cada niño/niña girará la ruleta y acorde al personaje que le corresponda tendrá como máximo 1 minuto para cantar un pequeño jingle musical. (estos jingles musicales deben ser preparados con anticipación con la ayuda del coach).
4. Se debe tomar en cuenta la siguiente escala de evaluación:
 - Música (entonación, armonía) 5-10 puntos
 - Creatividad en la presentación 5-10 puntos

Consultas

No se permiten

Infracción

Se descuentan 10 puntos al equipo que esté hablando entre ellos mientras otro equipo se presenta.

Personajes

- Ana
- Samuel
- Saúl
- David
- Jonatán
- Goliat
- Abigail
- Mefi-boset



05

Anexos

Hojas de control de punteo para modalidad de preguntas

Diploma de Estudio para los niños/as



DISCIPULADO NAZARENO
INTERNACIONAL
REGIÓN MESOAMÉRICA



**Ministerio de Esgrima Bíblico Infantil
Otorga el presente diploma a:**

Por haber concluido el estudio bíblico de los libros:

1 y 2 de Samuel

- No hay santo como Jehová;
- Porque no hay ninguno fuera de ti,
- Y no hay refugio como el Dios nuestro. 1 Samuel 2:2

PASTOR

COACH

1 y 2 Samuel

¿Tienes alguna pregunta?
visita nuestra web y redes sociales
<https://www.mesoamericaregion.org>



CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, and infographics & images by **Freepik**

