

Título del Sermón: "A Family Reunion (José y sus hermanos, parte 2)"

Escritura: Génesis 45:1-15

A LA CÁRCEL SI QUE TE TOCO

: Jueguen "A que te toco" siguiendo estas instrucciones. Un líder persigue a los demás niños, pero cuando los toca tiene que llevarlos "a la cárcel" que estará en un lugar designado. Permítale a los niños ser líderes en algún orden para que puedan perseguir a otros y meterlos en la cárcel.

BUSCANDO A LOS BUENOS Y MALOS:

Dale a la mitad de los niños una tarjeta que diga BUENO y a otros una tarjeta que diga MALO. El juego es igual que al esconder, con la diferencia en que habrá dos buscadores, uno que buscará los niños con la tarjeta MALO y otro que buscará a los de la tarjeta BUENO. Si un buscador encuentran un niño que tiene la tarjeta del otro buscador (BUENO o MALO), debe dejarlo libre y seguir buscando hasta que encuentre los que paró con su tarjeta de buscador.

DALE A LA BOLA:

Dale a los niños que se peguen a la pared o, si van afuera, que se pongan en una línea. Los niños irán por turnos pegándole a una bola tratando de meterla en una caja grande o un área que está debidamente designada por medio de una cinta o cuerda y que denominaremos CÁRCEL. Indíquele a los niños que aprendan algo en la historia bíblica sobre alguien que estuvo en la cárcel.

BUSCA, ENCUENTRA Y PAREA:

El maestro esconderá un color de cartas alrededor del salón con palabras de la historia de hoy. Entonces la maestra también esconderá otro grupo de tarjetas de color diferente que tendrán frases relacionadas con las primeras tarjetas. Por ejemplo: Si los colores de las tarjetas son rojas y azules, la roja puede tener el nombre JOSÉ y la azul puede decir TÉCNICA DE MUCHOS COLORES. Dos parejas pueden ser POTIFAR en una tarjeta y ESPOSA DEL REY en la otra o CÁRCEL en una y PRISIONEROS en la otra. Cuando los niños encuentren todas las tarjetas podrán parearlas con las que tienen los otros niños y contar nuevamente la lección bíblica de hoy.

DIVIRTIÉNDOSE EN LA REUNIÓN FAMILIAR:

Los niños pueden sentarse en el medio de un espacio designado para comenzar a divertirse. Dale a los niños que escuchen con cuidado la historia, pues después de esta "reunión familiar," ellos podrán contar la historia bíblica a otros. La maestra o líder habrá distribuido unos letreros por el salón para que los niños corran, salten, brinquen en una pierna o resbalen según la maestra vaya contando la historia y mencione una de las palabras. Los letreros deberán decir cosas como: CISTERNA, EGIPTO, CASA DE POTIFAR, COSECHA, CÁRCEL, SUEÑOS, PRISIONEROS, FARAÓN, SIEGA, HERMANOS DE JOSÉ, PADRE DE JOSÉ, REUNIÓN ALEGRE.

CÁRCULO DE SUEÑOS:

Deje que los ni4os se sienten en un c4rculo. P4dale, de uno a uno, que cierren sus ojos y digan "Estoy so4ando con..." y terminar4i dando una idea de alguien o algo de la lecci3n de hoy. Los otros ni4os tratar4in de adivinar de quien o que est4i "so4ando" el ni4o. Por ejemplo puede decir: "Estoy so4ando con alguien que tiene una t4nica de muchos colores". (Puede so4arse de la lecci3n de la semana pasada si fue la de Jos3 y sus hermanos, parte 1). Puede decir: "Estoy so4ando con alguien, que se menciona en el vers4culo b4blico de hoy, cuyo hermano se llama Benjam4n", "Estoy so4ando con Jos3 trabajando en casa de la esposa del rey cuyo nombre era..." o "Estoy so4ando con alguien a quien Dios le dio el talento de interpretar sue4os."

CADENAS EN LA C4RCEL:

Dele muchos pedacitos de papel en colores de aproximadamente 1" x 5" para que hagan una cadena haciendo un c4rculo con uno de los papeles, pegando las extremidades. Luego siga haciendo cada uno de los eslabones de la cadena introduciendo otro papel dentro del 4ltimo c4rculo hecho y pegando sus extremidades. Contin4e haciendo una cadena larga que pueda ir alrededor de todos los ni4os como si estuvieran encadenados en la c4rcel.

HUELLAS DACTILARES EN LA C4RCEL:

Provea almohadillas de tintas de diferentes colores para hacer muchas huellas dactilares en un papel que se le dar4i a cada uno de los ni4os. Ind4queles que le har4in caritas, piernas y brazos a cada una de las huellas. Luego le pueden hacer barras carcelarias frente a las personas que ser4in los prisioneros. Si no desean hacer la c4rcel, pueden hacer la historia de Jos3, sus hermanos, Potifar, etc. en lugar de prisioneros.

EL FOLLETO DE LO BUENO Y LO MALO

: Los ni4os pueden recibir cuadrados de papel de construcci3n. H4igale un rotito en la esquina de cada uno de los cuadrados y 4nalos con una cinta, lana o cord4n. Los ni4os deber4in escribir o dibujar en cada papel cosas dif4ciles que puedan llegar a tener y cosas que Dios ha perdonado o cosas BUENAS en sus vidas que Dios les ha dado como bendici3n.

MERIENDA

: Una merienda de "c4rcel" podr4a ser agua y pan, 4pero la maestra puede escoger la clase de pan que dar4i y qu4 sabor tendr4i el agua! Canci3n: Dios bueno es

Canci3n: " Dios bueno es"

[L4rica y m4sica \(pdf\)](#)

[Acompa4amiento \(MP3\)](#)

Canci3n: "Mi Dios es tan grande"

[L4rica y musica \(pdf\)](#)

Acompañamiento Piano (MP3)

Los cánticos son de dominio público y pueden ser bajados y reproducidos para uso religiosos o educativo en iglesias, escuelas, escuelas en el hogar y otras organizaciones sin fines de lucro.