



“De pronto, llegaron a la casa cuatro personas. Llevaban en una camilla a un hombre que nunca había podido caminar. Como había tanta gente, subieron al techo y abrieron un agujero. Por allí bajaron al enfermo en la camilla donde estaba acostado.»
MARCOS 2: 3-4 (TLA)

Lección 15

Inicio

Para esta actividad pide a los discipulos (a) que busquen en sus biblia el siguiente texto biblico Marco 2: 1- 12. dale en cinco y siete minutos para que realicen la lectura y extraigan la idea principal de la misma. Una vez terminado el proceso, coloca todo en un circulo y explica que con el texto biblico leído se creara una historia o cuento entre todos.

Para iniciara los participantes se enumeran de uno hasta el ultimo. El numero uno comenzara contando la historia y agragando de los leído solo puede decir cinco palabras, la persona que esta a su lado y es el numero dos deberá continuar la historia por donde quiera

Se repite el proceso hasta completar el círculo.

Al finalizar converen acerca de las características de esos cuatro heroes de fe , que rompieron el techo.

¡Importante!

LEER: : MARCOS 2: 1- 12 .
CÓDIGO DE LA LECCIÓN
« soy un discipulo con
Unción y fe SALVAJE
º TODOS DEBEN TRAER
BIBLIA.
º NO IMPROVISAR, LLEVAR
LA CLASE PREPARADA.
º INVITAR A LOS
PARTICIPANTES AL
MINISTERIO DE NIÑOS
LOS DIAS SABADOS
Y DOMINGOS.



Desarrollo

Tiempo de duración	ACCIONES	Recursos
3 minutos	Arma en el salón un obstáculo que divida en 2 el espacio, puedes utilizar las sillas, lana o pabilo que entre ellas, con la finalidad que sea de difícil paso. Explica a los niños que uno a uno deben intentar pasar al otro lado a través del obstáculo. Quien vaya pasando recíbelo junto a los demás con alegría y un gran abrazo. El objetivo que los niños identifiquen a este obstáculos como ese techo o limitación que los temores nos hacen sentir.	Sillas, lana o pábilo, elementos que te sirvan para hacer un obstáculo en el salón de clases.
8 minutos	Cuenta la historia de 4 amigos rompe techos, 4 amigos rompe temores, 4 héroes con fe salvaje. Los héroes de la fe se mueven (Marcos 2: 1-3) Lee el texto y juega "STOP" con los niños (al colocar la	Dispositivo para colocar una música movida

<p>10 minutos</p>	<p>música los niños bailan, al detener la música los niños se paralizan) Enseña a los niños que la fe es como la música hace que nos movamos hacer lo que le agrada a Jesús (pregunta a los niños qué le agrada a Jesús) enfatizando en la obediencia, hablar a nuestros amigos de Jesús, orar por cualquier necesidad... y que el temor es como apagar la música, el temor nos paraliza y solo nosotros y creyendo las promesas de Dios podemos tener una fe salvaje que nos mueva como estos 3 amigos.</p> <p>Los héroes de la fe no fallan el blanco, se enfocan (Marcos 2: 4, 5, 11,12)</p> <p>Juega a encestar la pelota en una canasta (puede ser una pelota de papel en la papelería o una pelota de plástico en un envase) Los niños intentarán encestar y tu vendaras sus ojos uno a uno, luego lo harán sin las vendas.</p> <p>Muéstrales que un héroe de la fe siempre tiene los ojos y oídos abiertos para ver y escuchar lo que Jesús dice y creer que SI es posible. Pregunta a los niños ¿Qué dice Jesús acerca nuestro? Permite que participen.</p>	<p>y la biblia.</p> <p>Pelota de plástico, goma, tela o papel, un recipiente para encestar, una pieza de tela para vendar los ojos y la biblia</p>
<p>10 minutos</p>	<p>Entrega a los niños una hoja con círculos concéntricos, como un tiro al blanco (ver anexo) y pide a los niños que piensen en un sueño o meta personal o familiar y que practique su fe salvaje dibujándolo dentro de esos círculos, lo llevará a su casa para siempre tenerlo enfocado como los 4 héroes enfocaron a Jesús y obtuvieron un milagro.</p>	<p>Papel, lápices, creyones.</p>



Cierre

Declaremos Juntos

PADRE CELESTIAL GRACIAS POR DARME UNA FE QUE ROMPE MIEDOS Y TEMORES. GRACIAS PORQUE CREO QUE SOY UNA HIJA Y UN HIJO TUYO Y PUEDO ENFOCarme EN TI PARA VER MIS SUEÑOS Y METAS CUMPLIDAS SEGÚN TU PROPOSITO PARA MI. AMÉN

Clave

- Oración final.
- ° Ofrenda (debes hacerlo con alegría y ser el primero en dar)
 - ° Evaluar que les pareció la lección y proponer traer un amigo para la próxima célula.
 - ° Llenar reporte

Actividad para Triunfadores

°Recuerdales colocar su dibujo en un lugar donde siempre puedan verlo y tenerlo “enfocado” Orar y accionar a favor de esa meta.



Actividad

